கண்ணீர் வற்றிக் கடல்வற்றி – நீள்
கடலின் அருகில் ஊற்றெடுக்கும்
உண்ணீர் வற்றி உலகளிக்க – மேல்
உலாவும் மேகத் திரள் வற்றித்
தண்ணீர் வற்றித் தரை முழுதும் – செந்
தணலே பற்றித் தீய்த்ததுவே,
ஒண்ணீர் அறிவுப் பாவாண – நான்
உனையே பிரிந்த போழ்தினிலே!

– பாவலரேறு பெருஞ்சித்திரனார்

பாவாணர் தமிழ்க்களஞ்சியம்

32

‘பெரியார் குடில்’
பி.11. குல்மொகர் குடியிருப்பு,
35, செவாலியே சிவாசி கணேசன் சாலை,
தியாகராயர்நகர், சென்னை – 17.

பாவாணர்
தமிழ்க்களஞ்சியம்–32

தமிழ்நாட்டு விளையாட்டுகள்

தமிழ்மண் அறக்கட்டளை

பாவாணர்

தமிழ்க் களஞ்சியம்

32

தமிழ்நாட்டு விளையாட்டுகள்

ஆசிரியர்

மொழிஞாயிறு **ஞா. தேவநேயப்பாவாணர்**

தமிழ்மண் அறக்கட்டளை

சென்னை - 600 017

<u>*நூற் குறிப்பு*</u>

நூற்பெயர்	:	**பாவாணர் தமிழ்க் களஞ்சியம் - 32**
ஆசிரியர்	:	மொழிஞாயிறு ஞா.தேவநேயப்பாவாணர்
பதிப்பாளர்	:	கோ. இளவழகன்
முதல் பதிப்பு	:	1954
மறுபதிப்பு	:	2009
தாள்	:	16 கி வெள்ளைத்தாள்
அளவு	:	1/8 தெம்மி
எழுத்து	:	11 புள்ளி
பக்கம்	:	16 + 144 = 160
நூல் கட்டமைப்பு	:	இயல்பு (சாதாரணம்)
விலை	:	உருபா. **150/-**
படிகள்	:	1000
நூலாக்கம்	:	பாவாணர் கணினி தி.நகர், சென்னை - 17.
அட்டை வடிவமைப்பு	:	வ. மலர்
அச்சிட்டோர்	:	ஸ்ரீ வெங்கடேசுவரா ஆப்செட் பிரிண்டர்சு இராயப்பேட்டை, சென்னை - 14.

வெளியீடு

தமிழ்மண் அறக்கட்டளை

"பெரியார் குடில்"

பி.11 குல்மொகர் குடியிருப்பு,

35 செவாலிய சிவாசி கணேசன் சாலை, தியாகராயர் நகர்,

சென்னை - 600 017. தொ.பே. 2433 9030

மின்னஞ்சல் : tm_pathippagam@yahoo.co.in

இணையதளம் : www.tamilmann.in

பதிப்புரை

தமிழுக்கும் தமிழருக்கும் வளமும் வலிமையும் சேர்க்கக் கூடிய பழந்தமிழ் நூல்களையெல்லாம் தேடியெடுத்துத் தமிழ் கூறும் உலகிற்கு வழங்கும் தொலைநோக்குப் பார்வையுடன் ***தமிழ்மண் பதிப்பகம்*** *தொடங்கப்பட்டது. அதன் வாயிலாக மொழிஞாயிறு பாவாணரின் நூற்றாண்டு நினைவாக அவர் எழுதிய நூல்கள் அனைத்தையும் சேர்த்து அவருடைய மறைவுக்குப் பிறகு 2000-த்திலும், பல்வேறு இதழ்களிலும், மலர்களிலும் வெளிவந்து, நூல் வடிவம் பெறாத பாவாணரின் அரிய கட்டுரைகளை எல்லாம் தொகுத்து 2001- லும் ஒருசேர வெளியிட்டு உலகெங்கும் உள்ள தமிழர்களுக்கு வழங்கினோம். பாவாணர் வழி நிலை அறிஞர்களான முதுமுனைவர்* ***இரா. இளங்குமரனார்*** *அவர்களும், மருத்துவர்* ***கு.பூங்காவனம்*** *அவர்களும் இவ்வரிய கட்டுரைப் புதையல்கள் நூல் வடிவம் பெறுவதற்கு மிகவும் உறுதுணையாக இருந்தனர். இப்பெருமக்களை நன்றியுணர்வுடன் நினைவுகூர்கிறேன்.*

"சொல்லாராய்ச்சித் துறையில் தேவநேயர் ஒப்பற்ற தனித் திறமையுடைவர் என்று ***மறைமலையடிகளும்,*** *நாவலந் தீவுக்கு நந்தமிழே தாயென்று* ***பாவேந்தரும்,*** *தமிழுக்கும் தமிழ் நாட்டுக்கும் நற்றொண்டு ஆற்றியவர் பாவாணர் என்று* ***பேரறிஞர் அண்ணா*** *அவர்களும், வெட்ட வெட்டக் கிடைக்கும் தங்கச் சுரங்கம் போன்றவர் என்று தமிழிறிஞர்* ***இராசமாணிக்கனாரும்,*** *தமிழகம் மொழித்துறையிலே பாவாணர் போன்ற ஒரு அறிஞரை இன்னும் பெற்றுத் தரவில்லை என்று* ***பன்மொழிப் புலவர் அப்பாத்துரையரும்,*** *குறைமதியர் தேக்கிவைத்த கரையிருளை நீக்க வந்த மறைமலையார் வழிவந்த நிறைமலையார் பாவாணர் என்று மேனாள் பேரவைத்தலைவர்* ***தமிழ்குடிமகன்*** *அவர்களும், தமிழர் யார்? எதிரிகள் யார்? என்று ஆய்ந்து அறிந்து காட்டியவர் பாவாணர் என்று பேராசிரியர்* ***இளவரசு*** *அவர்களும், ஓராயிரம் ஆண்டுகள் ஓய்ந்து கிடந்தபின் வாராது போல வந்த மாமணி" பாவாணர் என்று முதுமுனைவர்* ***இளங்குமரனார்*** *அவர்களும் குறிப்பிட்டுள்ள பெருமைகளுக்குரிய பேரறிஞரின் நூல்களை மீள்பதிப்பக வெளியிடுவதில் பெருமை கொள்கிறேன்.*

“பாவாணர் நூல்கள் அத்தனையும் தமிழ்மொழிக்கு ஏற்றம் உரைப்பன. தமிழை ஆரிய இருளினின்று மீட்டுக் காப்பன. வீழ்ந்து பட்ட தமிழனுக்கு விழிப்பூட்ட வல்லன. ஆயிரமாயிரம் ஆண்டுகளாக அடிமைப்பட்டுக்கிடக்கும் தமிழ்மொழியை மீட்கவல்லது” என்று பாவலரேறு பெருஞ்சித்திரனார் அவர்களின் கூற்றை இக் களஞ்சிய வெளியீட்டில் பதிவு செய்வது எமது கடமையாகும்.

பாவாணரைத் தூக்கிப் பிடித்தால்தான் தமிழினம் உருப் படமுடியும் - உயரமுடியும். பாவாணர் கொள்கைகள் தமிழர் உள்ளமெல்லாம் நிலைத்து நிற்பதற்கும், பாவாணர் நூல்கள் தமிழர் இல்லமெலாம் இடம் பெறுவதற்கும் முன் குறிப்பிட்ட 2000 - 2001 காலக்கட்டத்தில் வெளியிடப்பட்ட பாவாணரின் அறிவுக் கருவூலங்களையெல்லாம் ஒட்டு மொத்தமாக சேர்த்து ஒரே வீச்சில் **பாவாணர் தமிழ்க் களஞ்சியம்** எனும் தலைப்பில் எம் அறக்கட்டளை வெளியிடுகிறது.

மறைக்கப்பெற்ற மாபெரும் வரலாற்றையும், சிதைக்கப் பெற்ற ஒப்புயர்வுயற்ற மொழியையும் கொண்ட தமிழினத்தின் முன்னேற்றம் கருதி இவ்வருந்தமிழ் புதையல்களை தமிழ் கூறும் நல்லுலகிற்கு வழங்க முன் வந்துள்ளோம். தமிழ் மொழியை மூச்சாகவும், பேச்சாகவும், செயலாகவும் கொண்டு ஒருநாளின் முழுப்பொழுதும் தமிழாகவே வாழ்ந்த செம்புலச்செம்மல், தனித்தமிழ்க் கதிரவன் மொழிஞாயிறு பாவாணர் நூல்களை வாங்கிப் பயன் கொள்வீர்.

இளமையிலேயே பொதுத்தொண்டிலும், தனித்தமிழ் இயக்கத் தொண்டிலும் நான் ஈடுபாடு கொள்வதற்குக் காரணமாக இருந்தவர்கள் **பெரும்புலவர் நக்கீரன்** அவர்களும், அவர்தம் இளவல் **புலவர் சித்திரவேலன்** அவர்களும் ஆவர். இவர்களை இவ்வெளியிட்டின் வாயிலாக நன்றியுணர்வோடு நினைவு கூறுகிறேன். தந்தை பெரியாரின் தன்மதிப்பு இயக்கக் கொள்கை களாலும், மொழிஞாயிறு பாவாணரின் தனித்தமிழ் இயக்கக் கொள்கைகளாலும் ஈர்க்கப்பட்டவன். அத்தகு பின்புலத்தோடு பதிப்புப்பணியில் என் காலடிச் சுவடுகளைப் பதித்து வருகிறேன்.

கோ. இளவழகன்,
பதிப்பாளர்.

வான்மழை வளச்சுரப்பு

ஆழத்துள் ஆழமாய் அகழ்ந்து **தங்கம்** ஏன் எடுக்கப்படுகிறது? ஆழ்கடலுள் சென்று, உயிரைப் பணயம் வைத்து **முத்துக்** குளிக்கப் படுவது ஏன்? **பவழப்** பாளங்களை எடுப்பது ஏன்? **வயிரம்** முதலாம் மணிக்குலங்களை இடையறாமல் தேடித் தேடி எடுப்பது ஏன்?

அணிகலப் பொருள்கள் என்பதற்கு மட்டுமா? வீட்டிற்கு மட்டுமன்றி நாட்டுக்கும் ஈட்டுதற்கு அரிய **வைப்பு வளமாக** இருந்து, நாட்டின் பொருளியல் மேம்பாட்டுக்கு **அடிமணை யாகவும்** இவை இருப்பதால் தானே!

இவற்றினும் மேலாம் வைப்பு வளமும் உண்டோ? உண்டு! உண்டு! அவை **சான்றோர் நூல்கள்!**

காலம் காலமாக அள்ளிக் கொண்டாலும் வற்றா வளமாய்த் திகழும் **அறிவுக் கருவூலமாம் நூல்கள்!**

ஒன்றைக் கற்றால் ஒரு நூறாய் ஓராயிரமாய்ப் பல்கிப் பெருகத் தக்க பெறற்கரிய **தாய் நூல்களாம்** பேறமைந்த நூல்கள்! **சேய்நூல்களை ஈனவல்ல செழு நூல்கள்!**

நுண் மாண் நுழைபுலத் **தாய் நூல்களாய் இருப்பினும்!** அவற்றைத் தாங்கிய **தாள்கள்,** எத்தகைய பேணுதல் உடையவை எனினும் கால வெள்ளத்தில் அழியக் கூடியவை தாமே!

கல்லெழுத்தே, கதிர் வெப்பாலும் கடலுப்பாலும் காத்துப் பேணும் கடப்பாடில்லார் கைப்படலாலும் அழிந்து பட்டமை கண்கூடு தானே!

ஏட்டு வரைவுகள், நீரே நெருப்பே நீடித்த காலமே புற்றே போற்றா மடமையே என்பவற்றால் அழிந்து பட்டமைக்கு அளவு தானும் உண்டோ? மக்களுக்கு மாணப் பெரிய பயனாம் நூல்கள், கற்கும் மக்கள் பெருக்கத்திற்கும், பிறந்து பெருகிவரும் மக்கள் பெருக்கத்திற்கும் தக்க வகையில் அவர்களுக்குப் பாட்டன்

பாட்டியர் வைத்த **பழந்தேட்டென்ன** *அந்நூல்கள், மீளமீளத் தட்டில்லாமல் கிடைக்கச் செய்ய வேண்டுவது* **நூற்பதிப்பர்** *தவிராக் கடமையல்லவோ!*

அக்கடமையை அவர்கள் காலந்தோறும் கடப்பாடாகக் கொண்டு செய்ய, ஆளும் அரசும் வாழும் அறிவரும் அருந்நுணையாதல் தானே கட்டாயத் தேவை! இவ்வாறு பதிப்பரும் அறிவரும் ஆள்நரும் தத்தம் மூச்சுக் கடனாக, **நூற்கொடை புரிதலுக்கு மேற்கொடை இல்லையாம்!**

மொழிஞாயிறு பாவாணர் நூல்கள் *ஒன்றா இரண்டா? நமக்கு எட்டாதவை போக எட்டிய நூல்கள்* ***32.*** *கட்டுரை பொழிவு முதலாம் வகையால் கிட்டிய திரட்டு நூல்கள்* ***12.*** *இன்னும்* **எட்டாத தொகுப்பும்** *அங்கொன்றும் இங்கொன்றும் வர வாய்ப்புண்டு!*

கடித வரைவு பா வரைவு *என மேலும் பெருகவும் வாய்ப்புண்டு!*

இவற்றை எல்லாம் ஆயிரம் அச்சிட்டு அவ்வளவில் நின்று விட்டால், தேடுவார்க்குத் தேடும் பொழுதில் வாய்க்கும் திருவாகத் திகழக் கூடுமோ?

ஆதலால், **சேய் நூல்களுக்கு மூலமாம் தாய்நூல்கள், காலம் தோறும் வான்மழை வளச் சுரப்பாக வெளிப்பட வேண்டும் கட்டாயம் உணர்ந்து கடமை புரியும் வீறுடையார் வேண்டும்! மிக வேண்டும்!**

இத்தகைய விழுமிய வீறுடையர் - இனமானச் செம்மல் - தமிழ்ப் போராளி - திருத்தகு **கோ. இளவழகனார்,** *தாம் முந்து முழுதுறக் கொணர்ந்த பாவாணர் படைப்புகளை மீளமீளத் தமிழுலாக் கொள்ள வைக்கும் முன் முயற்சியாய், இம்* **மீள்பதிப்பை வழங்குகிறார்!** *தமிழுலகம் பயன் கொள்வதாக! பயன் செய்வதாக!*

வாழிய நலனே! வாழிய நிலனே!

இன்ப அன்புடன்

இரா. இளங்குமரன்.

சான்றிதழ்

பண்டித ஞா. தேவநேயனார், பி.ஓ.எல். பொதுவாக மொழிநூல் ஆய்வு முறைகளைப் பின்பற்றித் தமிழ்ச்சொல் ஆராய்ச்சிபற்றி எழுதிய நூல்கள் தமிழ்மொழியின் நீண்டகாலத் தேவையினை நிறைவு செய்தன. தம்முடைய இளந்தைக் காலத்திலே தலைமைக் கண்காணியார் தவத்திரு திரஞ்சு (Trench) எழுதிய 'சொல்லாராய்ச்சி', பேராசிரியர் மாக்கசு முல்லர் எழுதிய 'மொழியறிவியல்', பேராசிரியர் சாய்சு எழுதிய 'ஒப்பியல் மொழிநூல்' முதலிய ஆங்கிய நூல்களை யாமே பெருவிருப்புடன் படித்துக்கொண்டிருக்கும்போது அந்த முறையில் தமிழ்ச் சொற்களை ஆராய வேண்டுமென்று விரும்பினேம். தமிழ்ப் பேரறிஞர்கட்குப் புலப்படாமல் மறைந்து கிடந்த விரிவாகவும் வியப்பாகவுமுள்ள தமிழ்மொழியறிவுப் பரப்பு, பண்டாரகர் கால்டுவெல் எழுதிய 'திராவிடமொழி களின் ஒப்பியல் ஆய்வு' நூலால் புலப்படலாயிற்று. எனினும் பண்டாரகர் கால்டுவெல், அறியப்படாத வட்டாரத்தில் செய்ததொரு முயற்சியாதலால் தமிழ்ச்சொற்களை யெல்லாம் விடாமல் நிறைவாக எடுத்தாராய்ந்துள்ளனர் என்று எதிர் பார்ப்பதற்கில்லை. இதுவே மொழியியலை ஆராய வேண்டு மென்று எம்மைத் தூண்டியது. எனவே 'ஞானசாகரம்' (அறிவுக்கடல்) என்னும் எம்முடைய இதழின் முதல் தொகுதியில் அத் துறையில் ஒன்றிரண்டு கட்டுரைகளை எழுதி வெளியிட்டேம். ஆனால் அப்போது சமயம், மெய்ப்பொருளியல், இலக்கிய வரலாறு ஆகிய துறைகளில் எம்முடைய மொழியாராய்ச்சித் துறையில் தொடர்ந்து ஈடுபடக் கூடவில்லை. ஆயினும் தகுதியுடைய அறிஞர் யாராவது இத் துறையில் ஆராய்வதற்கு முன்வரக்கூடுமா என்று எதிர்பார்த்துக் கொண்டிருந்தேம். அப்போது யாழ்ப்பாணம் திருத்தந்தை ஞானப்பிரகாசர்தாம் எகிபதிய மொழியியல் ஆராய்ச்சி நூலை எமக்கு அனுப்பிவைத்தார். அது ஓரளவு எமக்கு மனநிறைவு அளித்தது. எனினும் மொழியியல் ஆராய்ச்சித் துறை மிகவும் விரிவும் ஆழமு முடையதாதலால் பழந்தமிழ்

இலக்கியங்களைக் கற்று அவற்றைக் கொண்டு நன்கு புரிந்து கொள்ளும் வகையில் மேலும் மொழியியல் ஆராய்ச்சி நூல்கள் வெளிவருதல் வேண்டுமென்று கருதினேம். அந்த நேரத்தில் திரு. தேவநேயனார் யாம் எதிர்பார்த்ததை ஏறத்தாழ முற்றும் நிறைவேற்றியது கண்டு பெருமகிழ்வுற்றேம். அத் துறையில் அவர் மிகவும் உழைப்பெடுத்து ஆராய்ந்து எழுதியிருப்பவற்றைத் தமிழ் அறிஞர்கள் நன்றாக நம்பலாம்.

சொல்லாராய்ச்சித் துறையில் திரு. தேவநேயனார் ஒப்பற்ற தனித் திறமையுடையவர் என்றும், அவருக்கு ஒப்பாக இருப்பவர் அருமையாகும் என்றும் யாம் உண்மையாகவே கருதுகின்றேம்.

மேலும் திரு. தேவநேயனார் பதியச் சொல்லும் ஆசிரியரும் இன்புறுத்தும் சொற்பொழிவாளருமாவர். பல தமிழ்க் கழக ஆண்டு விழாக்களில் எமது தலைமையின்கீழ் அவர் சொற் பொழிவுகள் ஆற்றியுள்ளார். அவை கேட்டார்ப் பிணிக்குந் தகையவாய் அமைந்து அவையோரைக் கிளர்ச்சியுறச் செய்து மகிழ்ச்சிக் கடலில் ஆழ்த்தின. அவர் வருந்தியுழைத்து ஆராய்ச்சி செய்துவரும் அறிஞர் ஆதலால் அவரைப் பணியில் அமர்த்தும் எந்த நிலையத்துக்கும் அவரால் பேரும் புகழும் கிடைக்கப் பெறும் என்று யாம் முழு நம்பிக்கையோடு கூறுகின்றேம்.*

- ***மறைமலையடிகள்***

* மறைமலையடிகளார் ஆங்கிலத்தில் எழுதிய சான்றிதழின் தமிழாக்கம்.

முகவுரை

விளையாட்டாவது விரும்பியாடும் ஆட்டு. (விளை = விருப்பம், ஆட்டு = ஆட்டம்) அது சிறுவர் பெரியோர் ஆகிய இரு சாரார்க்கும் பொதுவேனும், முன்னவர்க்கே சிறப்பாக உரியதாம். மக்கள் நிலைத்த குடும்பவாழ்க்கை வாழத் தொடங்கிய காலத்திலிருந்து, விளையாட்டு வினை உலகில் நிகழ்ந்து வந்திருக்கின்றது. வேலை செய்யாத பருவத்தில் அல்லது ஓய்வு நேரத்தில், சிறுவர் பெரியோரின் செயலை அல்லது இயற்கை நிகழ்ச்சியை நடித்து மகிழ்ந்த திறமே விளையாட்டுத் தோற்றமாகத் தெரிதலின், அது முதன்முதல் சிறுவரிடையே தோன்றிற்றெனக் கொள்ளுதல் தவறாகாது.

விளையாட்டு நிலைக்களன், வாழ்க்கைத் தொழில், போர், அருஞ்செயல், சிறப்பு நிகழ்ச்சி முதலியவாகப் பலதிறப்படும். உழவர் செய்யும் பயிர்த்தொழிலைச் சிறுவர் நடித்தாடும் ஆட்டு பண்ணையென்றும்; ஓர் இளங்கன்னிக்குக் களிறு, புலி முதலிய விலங்குகளாலும் ஆழ்நீராலும் நேரவிருந்த கேட்டை, தற்செயலாக அவ்வழி வந்த காளைப் பருவத்தானொருவன் நீக்கிய செய்தியைச் சிறார் நடித்தாடுவது கெடவரல் என்றும் பெயர் பெற்றதாக ஊகிக்க இடமுண்டு. (பண்ணை = வயல்)

"கெடவரல் பண்ணை ஆயிரண்டும் விளையாட்டு"

(தொல். உரி. 21)

பிற்காலத்தில் அவ்விரு பெயர்களின் சிறப்புப் பொருளை அறியாதார், அவற்றை விளையாட்டு என்னும் பொதுப் பொருளிலேயே வழங்கினர் போலும்!

விரும்பப்படுதல், செயற்கெளிமை, இன்பந்தரல் ஆகிய மூன்றும் விளையாட்டின் இயல்பாகும். ஒருவன் ஓர் அருவினையை எளிதாகச் செய்துவிடின், அவன் அதை ஒரு விளையாட்டுப்போற் செய்துவிட்டான் என்பர். விளையாட்டு இன்பந் தருவதுபற்றியே,

"*செல்வம் புலனே புணர்வு விளையாட் டென்*
றல்லல் நீத்த உவகை நான்கே" (தொல். 1205)

என, அதை இன்பவழி நான்கனுள் ஒன்றாகக் கூறியதோடு, இன்ப நுகர்ச்சியையே 'பண்ணை' (1195) என்னுஞ் சொல்லாற் குறித்தனர் தொல்காப்பியர். அப் பண்ணை யென்னுஞ் சொற்கு, "முடியுடை மூவேந்தருங் குறுநில மன்னரு முதலாயினோர் நாடகமகளிர் ஆடலும் பாடலுங் கண்டுங் கேட்டுங் காமநுகரும் இன்ப விளையாட்டு" என்று பேராசிரியர் உரை கூறியிருத்தல் காண்க. எளியதும் இன்பந் தருவதுமான செயலெல்லாம் விரும்பப்படுவதே. இறைவன் அடியாரைக் காக்கும் திருவருட்செயல்கள் மேற்கூறிய மூவியல்புங் கொண்டன வென்னுங் கொள்கைபற்றியே, அவை திருவிளையாடல் எனப்படுவன.

விளையாட்டால் ஒருவர்க்கு உடலுரம், உள்ளக்கிளர்ச்சி, மறப்பண்பு, மதிவன்மை, கூட்டுறவுத்திறம், வாழ்நாள் நீட்டிப்பு முதலியன உண்டாகின்றன. இக்காலத்தில் சிலர்க்கு, 'கரும்பு தின்னக் கைக்கூலிபோல்' விளையாட்டால் பிழைப்பு வழியும் ஏற்படுகின்றது. நீண்டகாலமாக வாழ்க்கைத் தொழில் வகையாக இருந்துவரும் நாடக நடங்களும், முதற்காலத்தில் விளையாட்டாகத் தோன்றியவையே.

ஒருசில விளையாட்டுகள் உலக முழுமைக்கும் பொது வேனும், பல விளையாட்டுகள் வெவ்வேறு நாட்டிற்குத் தனிச் சிறப்பூட்டுவன. ஆங்கில ஆட்சி நீங்கித் தமிழாட்சி வரவிருக்கும் போது, வழக்குக் குன்றிய தமிழ்நாட்டு விளையாட்டுகளை நாடு முழுதும் பரப்புவது நல்லதென்று கண்டு, சைவசித்தாந்த நூற்பதிப்புக் கழக ஆட்சித்தலைவரும் தூய தமிழருமான திருவாளர் வ. சுப்பையா பிள்ளையவர்களின் விருப்பத்திற் கிணங்கி, இச் சிறு நூலை எழுதலானேன்.

வழக்கற்ற விளையாட்டுகள் இறுதியிற் குறிப்பிடப் பட்டுள்ளன. இந் நூலில் இடம்பெறாத தமிழ்நாட்டு விளையாட்டு களை எவரேனும் எழுதியனுப்பின், அவை நன்றியறிவொடு அடுத்த பதிப்பிற் சேர்த்துக் கொள்ளப்பெறும்.

சேலம்,
1.12.1954 **ஞா.தேவநேயன்**

உள்ளடக்கம்

பக்கம்

பதிப்புரை ... iii
வான்மழை வளச்சுரப்பு ... vi
சான்றிதழ் ... viii
முகவுரை ... x

நூலடக்கம்

I. இளைஞர் பக்கம்

1. ஆண்பாற் பகுதி: ... 1
(1) பகலாட்டு ... 1
1. கோலி ... 1
(1) பாண்டிநாட்டு முறை ... 1
(2) சோழ கொங்குநாட்டு முறை ... 3
I. பேந்தா ... 4
(i) சதுரப் பேந்தா ... 4
(ii) வட்டப் பேந்தா ... 6
II. அஞ்சல குஞ்சம் ... 9
III. இருகுழியாட்டம் (இஷ்டம்) ... 12
IV. முக்குழியாட்டம் (சேலம் வட்டார முறை)... 15
2. தெல் ... 17
3. சில்லாங் குச்சு ... 18
(1) பாண்டிநாட்டு முறை ... 18
(2) சோழ கொங்குநாட்டு முறை ... 21
I. கில்லித் தாண்டு ... 21
II. கிட்டிப்புள் ... 24
4. பந்து ... 25
I. பேய்ப்பந்து ... 25
II. பிள்ளையார் பந்து ... 26
5. மரக்குரங்கு ... 28
6. "காயா பழமா" ... 29
7. 'பஞ்சுவெட்டுங் கம்படோ' ... 30
8. குச்சு விளையாட்டு ... 31
9. பம்பரம் ... 33
I. ஓயாக்கட்டை ... 33
II. உடைத்த கட்டை ... 33

III. பம்பரக்குத்து ... 34
IV. இருவட்டக்குத்து ... 35
V. தலையாரி ... 36
10. பட்டம் ... 38
(2) இரவாட்டு ... 39
1. குதிரைக்குக் காணங் கட்டல் ... 39
2. வண்ணான் தாழி ... 42
3. 'சூ' விளையாட்டு ... 45
(1) பாண்டியநாட்டு முறை ... 45
(2) சோழநாட்டு முறை ... 46
(3) இருபொழுதாட்டு ... 47
1. கிளித்தட்டு ... 48
2. பாரிக்கோடு ... 52
I. நாலாளம்பாரி ... 52
II. எட்டாளம்பாரி ... 52
3. அணிற்பிள்ளை ... 53
4. சடுகுடு ... 55
5. கால்தூக்குகிற கணக்கப்பிள்ளை ... 58
6. பூக்குதிரை ... 59
7. பச்சைக்குதிரை ... 60
I. ஒருவகை ... 60
II. மற்றொரு வகை ... 60
8. குதிரைச் சில்லி ... 61
2. பெண்பாற் பகுதி: ... 63
(1) பகலாட்டு ... 63
1. தட்டாங்கல் ... 63
I. மூன்றாங்கல் ... 63
II. ஐந்தாங்கல் (இருவகை) ... 64
III. ஏழாங்கல் (இருவகை) ... 67
IV. பலநாலொருகல் ... 70
V. பன்னிருகல் ... 71
VI. பலகல் ... 72
VII. பதினாறாங்கல் ... 72
2. 'கிச்சுக் கிச்சுத் தம்பலம்' ... 73
3. குறிஞ்சி (குஞ்சி) ... 76
(2) இரவாட்டு ... 77
1. 'பாக்குவெட்டியைக் காணோமே' ... 77
2. நிலாக் குப்பல் ... 79

3. பன்னீர்க் குளத்தில் முழுகுதல்	...	81
(3) இருபொழுதாட்டு	...	83
1. 'ஒருகுடம் தண்ணீர் ஊற்றி'	...	83
2. 'என் உலக்கை குத்துக்குத்து'	...	86
3. ஊதாமணி	...	87
4. 'பூப்பறிக்க வருகிறோம்'	...	88
5. தண்ணீர் சேந்துகிறது	...	89
3. இருபாற் பகுதி	...	90
(1) பகலாட்டு	...	90
1. பண்ணாங்குழி	...	90
I. பொதுவகை	...	90
II. கட்டுக்கட்டல்	...	93
III. அரசனும் மந்திரியும் சேவகனும்	...	94
IV. அசோகவனத்தாட்டம்	...	95
2. பாண்டி	...	97
(1) பாண்டிநாட்டு முறை	...	97
(2) சோழ கொங்குநாட்டு முறை	...	100
I. ஒற்றைச்சில்லி	...	100
II. இரட்டைச் சில்லி (மூன்று வகைகள்)	...	103
III. வானூர்திச் சில்லி	...	104
IV. வட்டச் சில்லி	...	106
V. காலிப்பட்டச் சில்லி	...	107
VI. கைச் சில்லி	...	108
3. கம்ப விளையாட்டு	...	109
4. கச்சக்காய்ச் சில்லி	...	110
5. குஞ்சு	...	111
(2) இரவாட்டு	...	112
1. கண்ணாம்பொத்தி	...	112
2. புகையிலைக் கட்டையுருட்டல்	...	114
3. புகையிலைக் கட்டையெடுத்தல்	...	115
4. பூச்சி	...	117
5. அரசனுந் தோட்டமும்	...	118
6. 'குலைகுலையாய் முந்திரிக்காய்'	...	120
(3) இருபொழுதாட்டு	...	121
1. நொண்டி	...	121
2. 'நின்றால் பிடித்துக்கொள்'	...	123
3. பருப்புச்சட்டி	...	124
4. மோதிரம் வைத்தல்	...	125

5. புலியும் ஆடும் ... 126
6. 'இதென்ன மூட்டை' ... 127
7. கும்மி ... 129

II. குழந்தைப் பக்கம்

இருபொழுதாட்டு ... 130
1. 'சோறு கொண்டுபோகிற வழியிலே' ... 130
2. 'அட்டலங்காய் புட்டலங்காய்' ... 131

III. பெரியோர் பக்கம்

I. ஆண்பாற் பகுதி ... 132
(1) பகலாட்டு ... 132
தாயம் ... 132
(2) இரவாட்டு ... 133
கழியல் ... 133
(3) இருபொழுதாட்டு ... 134
முக்குழியாட்டம் ... 134
2. பெண்பாற் பகுதி ... 135
(1) பகலாட்டு ... 135
1. பண்ணாங்குழி ... 135
2. தாயம் ... 135
(2) இருபொழுதாட்டு ... 135
கும்மி ... 135
பின்னிணைப்பு ... 136
I. வழக்கற்ற விளையாட்டுகள் ... 136
1. அறியப்பட்டவை ... 136
(1) ஆண்பாற் பகுதி ... 136
வட்டு ... 136
(2) பெண்பாற் பகுதி ... 136
1. பலபந்து ... 136
2. அம்மானை ... 136
3. குரவை ... 137
2. அறியப்படாதவை ... 137
II. பள்ளிக்கூட விளையாட்டுகள் ... 137
கோழிக்குஞ்சு – 1 ... 137
கோழிக்குஞ்சு – 2 ... 138
III. பண்டை விளையாட்டு விழாக்கள் ... 139
(1) புனல் விளையாட்டு ... 139
(2) பொழில் விளையாட்டு ... 140

தமிழ்நாட்டு விளையாட்டுகள்

1

இளைஞர் பக்கம்

1. ஆண்பாற் பகுதி

ஏறத்தாழ 5 அகவை முதல் 25 அகவை வரையுள்ளோர் ஆடும் விளையாட்டுத் தொகுதி ***இளைஞர் பக்கம்*** *ஆகும். (அகவை = வயது.)*

(I) பகலாட்டு

1. கோலி

(1) பாண்டிநாட்டு முறை

ஆட்டின் பெயர் : *கல்லாலுங் கண்ணாடியாலும் இயன்ற சிற்றுருண்டைகளைத் தெறித்தும் உருட்டியும் ஆடும் ஆட்டு, கோலி எனப்படும். (கோலி = உருண்டை).*

ஆடுவார் தொகை : *சிறுவருள்ளும் இளைஞருள்ளும், பெரும்பான்மை இருவரும் சிறுபான்மை மேற்பட்டவரும் இதை ஆடுவர்.*

ஆடுகருவி : *ஒன்றற்கொன்று ஏறத்தாழ நாலடித் தொலைவில், அகலளவான வாயும் ஓரங்குல ஆழமுமுள்ளனவாக, வரிசையாய் நிலத்திற் கில்லப்பட்ட மூன்று குழிகளும், ஆடகன் ஒவ்வொருவனுக்கும் ஒவ்வொரு கோலியும், இதற்குரிய கருவிகளாம். கோலியாட்டின் ஏனை முறைகட்குரிய குழியும், இங்குக் கூறப்பட்ட அளவினதே.*

ஆடிடம் : அகன்ற முற்றமும் புறக்கடையும் பொட்டலும் இதை ஆடுமிடமாம்.

ஆடுமுறை : ஆடகர், குழிவரிசைக்கு நேரான இரு திசைகளுள் ஒன்றில், கடைசிக் குழிக்கு மூன்று அல்லது நான்கு கசத் தொலைவிற் கீறப்பட்ட கோட்டில் நின்றுகொண்டு, ஒவ்வொருவனாய்த் தன் தன் கோலியை அக் குழிநோக்கி உருட்டல் வேண்டும். குழிக்குள் வீழ்த்தியவர் முன்னும், வீழ்த்தாதவர் பின்னும், ஆடல் வேண்டும். ஒருவரும் குழிக்குள் வீழ்த்தாவிடின், குழிக்கு நெருங்க உருட்டியவர் முன்னும், அதற்கடுத்த அண்மைக்கு உருட்டியவர் பின்னும் ஆடல் வேண்டும். ஆடுவார் பலராயின், இங்ஙனமே அண்மை சேய்மை முறைப்படி முன்னும் பின்னும் ஆடல் வேண்டும்.

முதலில் ஆடுவான் குழிக்குள் வீழ்த்தாதவனாயின், தன் கோலியைக் குழிக்குள் தெறித்து வீழ்த்தியபின், அதற்கடுத்த நடுக்குழிக்குள்ளும், அதன்பின் அதற்கடுத்த எதிர்ப்பக்க இறுதிக் குழிக்குள்ளும், பின்பு தொடர்ந்து முன்னும் பின்னுமாக அடுத்தடுத்த குழிக்குள்ளும், பத்தாம் எண்வரை முன்போன்றே வீழ்த்தவேண்டும். அங்ஙனம் வீழ்த்துவதற்கு நான்குமுறை முன்னும் பின்னுமாகத் திசை திரும்ப நேரும். பத்தாம் வீழ்த்து நடுக் குழிக்குள் நிகழும். அதன்பின் எதிரியின் கோலியைத் தன் கோலியால் தெறித்து அடித்துவிடின் கெலிப்பாகும். பல எதிரிகளாயின் அவ் அனைவர் கோலியையும் அடித்தல் வேண்டும்.

முதலில் ஆடுவான் ஏதேனும் ஒரு குழிக்குள் வீழ்த்தத் தவறின், எதிரி ஆடல் வேண்டும். எதிரியும் தவறின் முதலாவான் ஆடல் வேண்டும். இங்ஙனம் தவறுந்தொறும் ஆடகன் மாறுவான்.

ஒருவன் ஆடும்போது எதிரியின் கோலி அருகிலிருப்பின், அது அடுத்த முறை குழிக்குள் வீழ்வதைத் தடுக்குமாறும், அதன் அடியினின்று தப்புமாறும், அதனை அடித்துத் தொலைவிற் போக்கிவிடுவது வழக்கம். ஆட்டின் இடையிலாயினும் இறுதியிலாயினும் எதிரியின் கோலியை அடிக்கத் தவறின், எதிரி ஆடல் வேண்டும். எதிரியின் கோலி தொலைவிலிருக்கும்போது

அதை அடிக்கும் ஆற்றல் அல்லது உறுதியில்லாவிடின், தன் கோலியைச் சற்றே முன்தள்ளி அடுத்த முறை எதிரியின் அடிக்குத் தப்புமாறு செய்வதுமுண்டு.

ஒருவன் தவறி மற்றொருவன் ஆடும்போது, ஆட்டின் தொடக்கத்தில் ஆடிய முறைப்படியே ஆடல் வேண்டும்.

ஆடுவார் இருவராயினும் பலராயினும் தோற்பவன் ஒருவனே. பலராயின், இறுதியில் தோற்பவனொழிந்த ஏனையரெல்லாரும் கெலிக்கும்வரை ஆட்டுத் தொடரும்.

ஆட்டு முடிந்தபின், தோற்றவன் கெலித்தவரிடம் முட்டு வாங்கல் வேண்டும். தோற்றவன் தன் முட்டிக் கையை, இரு கணுவிற்கும் இடைப்பட்ட பகுதி கெலித்தவர்க்கு எதிராகத் தோன்றுமாறு, நிலத்தில் ஊன்றி வைத்துக்கொண்டிருக்க, கெலித்தவர் தம் கோலியால் அவன் முட்டியில் அடிப்பர். இது முட்டுப்போடுதல் எனப்படும். பொதுவாக மூன்று முட்டு அடிப்பது வழக்கம். முட்டுப் போடுவதுடன் ஓர் ஆட்டை முடியும். அடுத்த ஆட்டை ஆடுவது ஆடகரின் விருப்பத்தைப் பொறுத்தது. ஒரு விளையாட்டை ஒரு முறை ஆடி முடிப்பது ஓர் **ஆட்டை** எனப்படும்.

ஆட்டுத் தோற்றம் : ஒருகால், அருகிலுள்ள பள்ளத்திலிருக்கும் காட்டுப்பறவையைக் கையில் வில்லில்லாவிடத்து விரல்கொண்டு கல்லால் தெறிக்கும் வேட்டை வினையினின்று, இவ் ஆட்டுத் தோன்றியிருக்கலாம்.

ஆட்டின் பயன் : விரல் நரம்பு உரங்கொள்வதும், குறி தப்பாமல் தெறித்தடிக்கப் பயில்வதும், இவ் ஆட்டின் பயனாம்.

(2) சோழ கொங்குநாட்டு முறை

சோழ கொங்கு நாடுகளிற் பொதுவாகக் கோலியைக் குண்டு அல்லது கோலிக்குண்டு என்றும், கோலியாட்டத்தைக் குண்டாட்டம் என்றும் கூறுவர். அவ் ஆட்டம், **பேந்தா, அஞ்சலகுஞ்சம், இருகுழியாட்டம், முக்குழியாட்டம்** முதலிய பல வகைப்படும்.

1. பேந்தா

(i) சதுரப் பேந்தா

ஆட்டின் பெயர் : *பேந்தா என்னும் நீள்சதுரக் கோட்டிற்குள் உருட்டியாடுங் கோலியாட்டுப்* **பேந்தா** *எனப்*

படும். இதை வட்டப் பேந்தாவுடன் ஒப்புநோக்கிச் **சதுரப் பேந்தா** *என்பர். இது கொங்குநாட்டில் சிறப்பாய் விளையாடப்படுவது பற்றி, திருச்சி ராப்பள்ளி வட்டாரத்தில் ஒரு சிலர் இதை ஈரோட்டுப் பேந்தா என்பதுமுண்டு.*

ஆடுவார் தொகை : *சிறாருள்ளும் இளைஞருள்ளும் இருவர் இதை ஆடுவர்.*

ஆடுகருவி : *ஏறத்தாழ ஓரடி நீளமும் முக்காலடி அகலமும் நீட்டுப்போக்கில் நடுக்கோடும் உள்ள ஒரு நீள்சதுரக்கோடும், ஆடுவான் ஒவ்வொருவனுக்கும் ஒவ்வொரு கோலியும், இதற்குரிய கருவிகளாம். பெருங் கோலியும் கல்லுமாயின், தெறித்தடிக்கப் படாமல் உருட்டியடிக்கப்படும். பேந்தாவிற்கு ஏறத்தாழப் பத்தடித் தொலைவில் ஓரடி நீளம் ஒரு குறுங்கோடு கீறப்பெறும். அது உத்தியெனப்படும்.*

ஆடிடம் : *ஆடிடம் பாண்டி நாட்டுக் கோலியாட்டிற்குப் போன்றே இதற்கும்.*

ஆடுமுறை : *ஆடகர் இருவரும், உத்தியென்னும் கோட்டின் மேல் நின்றுகொண்டு, ஒவ்வொருவனாய்க் கோலியைப் பேந்தாநோக்கி உருட்டல் வேண்டும். பேந்தாவிற்கு உள்ளே அல்லது அருகே யார் கோலி நின்றதோ, அவன் மேற்கொண்டு ஆடல் வேண்டும். பேந்தாவிற்கு வெளியே அல்லது மிக வெளியே யார் கோலி நின்றதோ, அவன் தன் கோலியைப் பேந்தாவின் நடுக்கோட்டு நடுவில் வைத்தல் வேண்டும்.*

ஆடும் வலியுடையவன் மீண்டும் உத்தியில் நின்று கொண்டு தன் கோலியைப் பேந்தாநோக்கி உருட்டல் வேண்டும். கோலி பேந்தாவிற்குள்ளேனும் பேந்தாவினின்று நால்விரற் கிடைக்குள்ளேனும் போய் நிற்பின் தவறாம். அதன்பின் அடுத்தவன் ஆடல் வேண்டும். அங்ஙனமன்றிப் பேந்தாவினின்று

நால்விரற்கிடைக்கப்பாற் போய் நிற்பின், பேந்தாவிற் குள்ளிருக் குங் கோலியை அடித்தல் வேண்டும். அவ்வாறு அடித்த பின், அடிக்கப்பட்ட கோலியன்றி அடித்த கோலி பேந்தாவிற்குள்ளும் பேந்தாவினின்று நால்விரற் கிடைக்குள்ளும் நிற்றல் கூடாது; நிற்பின் தவறாம். அதன்பின் அடுத்தவன் ஆடல் வேண்டும். அங்ஙனமன்றிப் பேந்தாவினின்று நால்விரற் கிடைக்கப்பாற் போய் நிற்பின், அடித்தவன் மீண்டும் உத்திக்குச் சென்று அதன்மேல் நின்றுகொண்டு, எதிரியின் கோலியை அடித்தல் வேண்டும். அங்ஙனம் அடிக்குமுன், எதிரியின் கோலி பேந்தா விற்கு வெளியில் நிற்பின், "பேந்தா செத்து ஆறு மாசம்" என்று கூறுதல் வேண்டும்; அல்லாக்கால் தவறாம். தவறிய போதெல்லாம் ஆடகன் மாறல் வேண்டும்.

அடிப்பவன் மூன்றாம் முறை உத்தியில் நின்று அடிக்கும் போது, எதிரியின் கோலியை மூன்று தரம் தொடர்ந்து அடித்தல் வேண்டும். அதனால் எதிரியின் கோலி பேந்தாவிற்குத் தொலைவிற் போக்கப்படுவதுண்டு.

மூன்றாம் முறை உத்தியில் நின்று அடிக்கும்போது, எதிரியின் கோலி பேந்தாவிற்குள் இல்லாக்கால், அடிக்குங் கோலி பேந்தாவிற்குட் சென்று நிற்பினும் குற்றமில்லை.

ஒருவன் பேந்தாவின் அருகிற்போய் நின்ற தன் கோலியால் எதிரியின் கோலியை அடிக்கும்போது, "பேந்தாமேற் கைபடும்" என்று அடிப்பவன் முந்திச் சொல்லினும், "பேந்தாமேற் கைபடக்கூடாது" என்று அடிக்கப்படும் கோலிக்காரன் முந்திச் சொல்லினும், அவ்வாறே நிறைவேற்றப்படல் வேண்டும்.

அடிக்கப்படும் கோலி ஒரு பள்ளத்திலிருப்பின், அடிப்பவன் "நேர்" என்று சொல்வான். உடனே, அடிக்கப்படும் கோலியை எதிரி எடுத்து அடிப்பவனுக்கு எதிராகப் பள்ளநேருக்குச் சமநிலத்தில் வைத்தல் வேண்டும்.

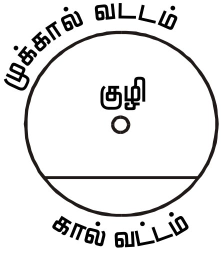
அடிக்கப்படும் கோலி ஓர் இடுக்கிலிருப்பின் அடிப்பவன் "சாண்சூடி சடாபுடா" என்று சொல்வான். உடனே எதிரி அதை எடுத்து அடிப்பவனுக்குத் தெரியும்படி வைத்தல் வேண்டும். "சாண்சூடி சடாபுடா இல்லை" என்று எதிரி முந்திச் சொல்லிடின், அதை எடுத்து வைக்க வேண்டுவதில்லை.

ஒருவன் தன் கோலியால் அடிக்கும்போது, அதை வழிச்செல்வோர் யாரேனும் தடுத்துவிடின், அடிப்பவன் "தடுத்தால் தூர்" என்று சொல்வான். அதன்பின், அவ்வழிச் செல்வோர் தம் காலால் அதைத் தள்ளும்படி வேண்டப்படுவர்.

அடிக்கப்படும் கோலி உத்திக்குக் கிட்டே இருக்கும் போது அதற்குரியவன் அவ்விடத்தினின்று உத்திக்குத் தாண்டிவிடின், அடிப்பவன் தன் கோலியைத் தன் கண்ணில் வைத்தாவது உயர்த்திய கையில் வைத்தாவது எதிரியின் கோலியின் மேலிட்டடித்தல் வேண்டும். அவ் அடி தவறின், மீண்டும் நிலமட்டத்திற் கையால் தெறித்தடிக்கலாம். அவ் வடியும் தவறின் தோல்வியாம்.

மூன்றாம் முறை உத்தியில் நின்று அடிப்பவன் எதிரியின் கோலியைத் தொடர்ந்து மூன்று தரம் அடித்துவிடின் எதிரி தன் கோலியைத் தன் முட்டிக்கையால் ஒரு தடவை அல்லது பல தடவை தள்ளிப் பேந்தாவிற்குள் கொண்டுவந்து நிறுத்தல் வேண்டும். அங்ஙனம் நிறுத்திவிடின், அவனே கெலித்தவனாவன்; அல்லாக்கால் தோற்றவனாவன். முட்டிக்கையால் கோலியைத் தள்ளுவதை **முட்டி தள்ளல்** என்பர்.

(ii) வட்டப்பேந்தா



ஆட்டின் பெயர் : பேந்தா எனப்படும் வட்டக்கோட்டிற்குள் உருட்டியாடுங் கோலியாட்டு வகை **வட்டப் பேந்தாவாம்.** இது சதுரப் பேந்தாவுடன் ஒப்புநோக்கி **வட்டப் பேந்தா** எனப்பட்டது.

ஆடுவார் தொகை : மூவர் முதல் எத்துணைப் பேராயினும் இதை ஆடலாம். ஆயினும், ஐவர்க்குக் குறையாதும் பதின் மர்க்குக் கூடாதும் இருப்பின் சிறப்பாம்.

ஆடுகருவி : ஆடகருள் ஒவ்வொருவனுக்கும் பல கோலிகள் இருத்தல் வேண்டும். அவற்றோடு தெல் என்னும் ஒரு பெருங்கோலி ஒவ்வொருவனிடத்துமாவது எல்லார்க்கும் பொதுவாகவாவது இருத்தல் வேண்டும்.

ஏறத்தாழ முக்கச விட்டமுள்ள ஒரு வட்டக்கோடு கீறப்படும். அதன் நடுவில் ஒரு குழி கில்லப்படும். வட்டத்தின் அடியில் கால் வட்டம் அமையுமாறு ஒரு குறுக்குக் கோடும் கீறப்படும்.

கால் வட்டமுள்ள பக்கத்தில், வட்டத்தினின்று ஏறத்தாழ முக்கசத் தொலைவில், உத்தி கீறப்படும். அதற்கு மேலும் இரு பக்கத்தும் கவியுமாறு ஒரு தலைகீழான பகரக்கோடு இடப்படும். அது **மூடி** எனப்படும். அதை இன்று டாப்பு (Top) என்னும் ஆங்கிலச் சொல்லாற் குறிப்பர்.

ஆடிடம் : முற்றமும் புறக்கடையும் பொட்டலும் வெளி நிலமும் இதை ஆடுமிடமாம்.

ஆடுமுறை : ஆடகரெல்லாரும் முதன் முதல் உத்தியில் நின்றுகொண்டு, ஒவ்வொருவனாய்த் தன் தன் கோலியை வட்டத்தின் நடுவிலுள்ள குழியை நோக்கி உருட்டல் வேண்டும். யார் கோலி குழிக்கு அண்ணணித்தாய் (அதாவது மிக நெருங்கி) நிற்கின்றதோ, அவன் முன்னும்; அதற்கு அடுத்து நிற்குங் கோலிக்காரன் பின்னும்; அதற்கடுத்து நிற்குங் கோலிக்காரன் அதன் பின்னுமாக; இங்ஙனம் குழியண்மை வரிசைப்படி எல்லாரும் ஆடல் வேண்டும். கோலியை உருட்டும்போது ஒருவன் கோலி இன்னொருவனதை அடித்துவிட்டால், எல்லார் கோலியும் மீண்டும் ஒவ்வொன்றாய் உருட்டப்படும். கோலிகள் ஒன்றோடொன்று அடிபடுவது ***சடபுடா*** எனப்படும்.

ஆடுவார் வரிசை யொழுங்கு இவ்வாறு துணியப்பட்ட பின், முந்தி யாடுகிறவனிடம் ஏனையோரெல்லாரும் ஆளுக்கொரு கோலி கொடுத்துவிடல் வேண்டும். அவன் அவற்றுடன் தன் கோலியையுஞ் சேர்த்து, எல்லாவற்றையும் மொத்தமாய் வட்டத்திற்குள் உருட்டுவான். அதன்பின், தெல்லால் (அதாவது குண்டால்) முக்கால் வட்டத்திலுள்ள கோலிகளுள் எதையேனும் எவற்றையேனும் அடிப்பான். கால் வட்டத்துள் உள்ளவற்றை அடித்தல் கூடாது; அடிப்பின், ***பச்சா***வாம். அதற்கு ஒரு கோலி போட்டுவிட வேண்டும். அதன்பின், அடுத்தவன் ஆடுவான்.

உருட்டுவான் யாராயினும், ***மூடியை*** மிதிக்கவாவது தாண்டவாவது கூடாது. அங்ஙனஞ் செய்யின் தவறியவனாவன்.

அதனால் அடுத்தவன் ஆட நேரும். **மூடி** பொதுவாக முதலிற் போடப்படுவதில்லை. பலமுறை சொல்லியுங் கேளாது, ஒருவன் உத்திக்கு முன்னாற் கால் வைத்து முன்புறமாகச் சாய்ந்து அடிப்பின், **மூடி** போடப்படும். அது போடப்பட்ட பின் அதை மிதிப்பின் அல்லது தாண்டின் **பச்சா என்னுங்** குற்றமாம். அதற்கு ஒரு காய் போட்டு விடவேண்டும்.

உருட்டப்பட்ட கோலிகளுள் ஏதேனும் ஒன்று நேரே குழியில் விழுந்துவிடின், வெற்றியாம். அவன் காய்களை அடிக்கத் தேவையில்லை. உருட்டினவன் திரும்பவும் ஆடலாம்.

முக்கால் வட்டத்துள் உள்ள கோலியை அல்லது கோலிகளை அடிப்பின், அடிபட்ட கோலியனைத்தும் வட்டத்தினின்று வெளியேறிவிடல் வேண்டும். அங்ஙனம் வெளியேறிவிடின் அது ஒரு வெற்றியாம். குழியிற் போட்டாலும் காயடித்தாலும், ஏனையோரெல்லாரும் கெலித்தவனுக்கு ஒவ்வொரு காய் கொடுத்துவிடல் வேண்டும். குழியுள் போட்டுக் காயும் அடித்து விடின் இரட்டைக் கெலிப்பாதலின், ஏனையோர் இவ்விரு காய் கொடுத்துவிடல் வேண்டும். முக்கால் வட்டத்துள் உள்ள காய்களை அடிக்கும்போது, குழிக் காயையும் அடிக்கலாம்; வெளிக் காயையும் அடிக்கலாம். வென்றவன் என்றும் திரும்பியாடுவான்.

குழியிலும் போடாமல் முக்கால் வட்டத்திற்குள் உள்ள காயையும் அடிக்காமல் போனவன், தன் ஆட்டத்தை இழந்து விடுவான். அதன்பின் அடுத்தவன் ஆடல் வேண்டும். அன்று ஒருவரும் காய் போடுவதில்லை.

அடித்த காயாவது அடிக்கப்பட்ட காயாவது வட்டத்தை விட்டு வெளியே போகாவிடின், **பச்சா** என்னுங் குற்றமாம். அதற்கு ஒரு கோலி அடுத்தவனிடம் கொடுத்துவிட்டு, ஆட்டத்தை விட்டுவிடல் வேண்டும். குழியிற் போட்டவிடத்தும் அடித்த காய் அல்லது அடிக்கப்பட்ட காய் வெளியேறாவிடின், **இரட்டைப் பச்சா**வாம். அன்று, அடித்தவன் இரு காய் கொடுத்துவிட்டு ஆட்டத்தை விட்டுவிடல் வேண்டும். அடுத்தவன் அவற்றையுஞ் சேர்த்து உருட்டுவான். அவன் கெலித்துவிடின், அப் பச்சாக் காய்களையும் வழக்கப்படி கொடுக்கிறவற்றையும் எடுத்துக் கொள்ளலாம்; கெலிக்காவிடின் பச்சாக் காய்கள் பழங்காய்களுடன் சேர்த்து

உருட்டப்பெறும். எவன் எங்ஙனம் கெலிப்பினும், பழங்காய்களை ஒருபோதும் கெலிப்புக் காயாகப் பெறல் முடியாது. ஆட்டம் முடியும் வரை, அவை ஒரு முதல்போல் இருந்துகொண்டே யிருக்கும். ஆட்டம் முடிந்தபின், அவனவன் முதற்காய் அவனவனைச் சேரும்.

ஒருவன் கெலித்தவிடத்து இன்னொருவனுக்குப் போடக் காயில்லாவிட்டால், அவன் கடனாகவாவது விலைக்காவது பிறனிடம் வாங்கிக்கொள்ளலாம்; அல்லாக்கால், அவன் முதலில் இட்ட காயை இழந்துவிடுவான்.

எல்லாரும் ஆடி முடிந்தபின், ஒருவரிடமாவது பலரிடமாவது காய் மிகுதியாய்ச் சேர்ந்திருக்கும். அவற்றுள் அவரவர் சொந்தக் காய்க்கு மேற்பட்டவெல்லாம் கெலிப்புக் காயாகும்.

ஆட்டின் பயன் : கோலியாட்டின் பொதுப்பயனாக முற்கூறப்பட்டவற்றொடு, பெருந்தொகையான கோலிகளை எளிதாய் ஈட்டிக்கொள்வதும், சிறு முதலையிட்டுப் பேரூதியம் பெறும் கருத்துறவும், இவ் ஆட்டின் பயனாம்.

II. அஞ்சல குஞ்சம்

ஆட்டின் பெயர் : ஐந்தாம் எண்ணைச் சொல்லும் போது 'அஞ்சல குஞ்சம்' என்று சொல்லப்படும் கோலியாட்டு வகை, அத் தொடர்மொழியையே பெயராகக் கொண்டது. இதற்கு ஒரே குழியுள்ளமையால், இது **'ஒற்றைக் குழியாட்டம்'** எனவும்படும்.

ஆடுவார் தொகை : சிறுவருள்ளும் இளைஞருள்ளும் இருவர் இதை ஆடுவர்.

ஆடிடம் : பேந்தாவிற்குரியதே இதற்கும்.

ஆடுகருவி : பாண்டிநாட்டுக் கோலியாட்டிற்குக் கூறிய அளவுள்ள ஒற்றைக் குழியும், ஒவ்வொருவனுக்கும் ஒவ்வொரு கோலியும், இதற்குரிய கருவிகளாம்.

ஆடுமுறை : ஆடகர், குழிக்கு 8 அடி அல்லது 10 அடித் தொலைவிலுள்ள உத்திக் கோட்டின்மேல் நின்றுகொண்டு, ஒவ்வொருவனாய்த் தன் தன் கோலியை உருட்டல் வேண்டும்.

ஒருவனது கோலி முதலிலேயே குழிக்குள் விழுந்துவிட்டால் ஒன்பது என்னும் எண்ணாம். அதன் பின் எதிரியின் கோலியை அடித்துவிட்டால் பத்தாம். அது பழமாகும். அதோடு ஓர் ஆட்டை முடியும்.

முதலிற் குழிக்குள் விழாவிட்டால், குழிக்குக் கிட்ட இருக்கிற கோலிக்காரன் முந்தியாடல் வேண்டும். அவன் எதிரியின் கோலியை அடிக்கலாம்; அல்லது குழிக்குட் போடலாம். எதிரியின் கோலியைத் தவறாது அடித்துவிடின் ஐந்தாம்; அங்ஙனமின்றிக் குழிக்குட் போட்டுவிடின் நான்காம்.

நான்காம் எண்ணிலிருந்து தொடங்கினும் ஐந்தாம் எண்ணிலிருந்து தொடங்கினும், பத்தாம் எண்வரை தொடர்தல் வேண்டும். சில எண்கட்குக் குழியும் சில எண்கட்கு அடியும் ஆகும். குழி என்பது குழிக்கு அடித்தல். நான்காம் எண்ணிலிருந்து தொடங்கின் 5, 8, 9, 10 என்பன அடியாம்; 6, 7 என்பன குழியாம்; ஐந்தாம் எண்ணிலிருந்து தொடங்கின் 6, 7 என்பன குழியாம்; 8, 9, 10 என்பன அடியாம். பத்தாவது, கோலியை அடித்தற்குப் பதிலாகக் குழிக்குள் அடிப்பின், மீண்டும் நான்காம்.

குழிக்குள் அடிக்கும் போதும் காயை (அதாவது எதிரியின் கோலியை) அடிக்கும்போதும் தவறிவிடின், அடுத்தவன் ஆடல் வேண்டும். ஆடும்போது, ஐந்தாம் எண் முதல் பத்தாம் எண்வரை ஒவ்வோர் எண்ணிற்கும் ஒவ்வொரு மரபுத் தொடர்மொழி கூறிக்கொள்வதுண்டு. அவை,

அஞ்சல குஞ்சம்,

அறுவக்க தாடி,

எழுவக்க மைனா,

எட்டசுக் கோட்டை, (எட்டோடட்டக் கோட்டை)

தொம்பனிப் பேட்டை, (தொம்பரப் பேட்டை, தொம்பலப்பாடி).

தொசுக்கட்டு ராசா, (தேசிங்குராசா, சம்பாவிழுந்தது) என்பனவாம்.

பத்தாம் அடி தவறாது முந்தியடித்தவன் எதிரியின் கோலியை மூன்று தடவை அடித்துத் தள்ள வேண்டும். அடித்துத் தள்ளப்பட்ட கோலிக்காரன் முட்டி தள்ள வேண்டும்; அதாவது தன் கோலியைத் தன் முட்டிக் கையால் குறிப்பிட்ட தடவை தள்ளிக்கொண்டு வந்து குழிக்குள் வீழ்த்தவேண்டும். அங்ஙனம் வீழ்த்திவிடின் கெலிப்பாம்; இல்லாவிடின் தோற்பாம்.

பத்தாம் அடி தவறாது அடித்தவன் எதிரியின் கோலியை அடித்துத் தள்ளும்போது, எதிரி தன் கோலி நெடுந் தொலைவிற்குப் போய் விடாதவாறு தன் முட்டிக் கையால் அதைத் தடுக்கலாம்; காலால் தடுத்தல் கூடாது; காலால் தடுப்பின் 7 தடவை முட்டி தள்ளல் வேண்டும்.

முட்டி தள்ளுகிறவன் குறிப்பிட்ட தடவை தள்ளியும் தன் கோலியைக் குழிக்குட் கொண்டு வந்து நிறுத்த முடியாவிடின், அடித்தவன் அதை மீண்டும் அடித்துப் போக்குவான். முட்டி தள்ளினவன் மீண்டும் முட்டி தள்ளுவான். இங்ஙனம் நான்கு முறை அடிப்பும் தள்ளும் நிகழலாம். ஒவ்வொரு முறைக்கும் அடிப்பிற்கும் தள்ளிற்கும் கணக்குண்டு.

முதன்முறை	3 அடி	3 தள்ளு
2ஆம் ”	2 ”	2 ”
3ஆம் ”	1 ”	1 ”
4ஆம் ”	1 ”	3 ”

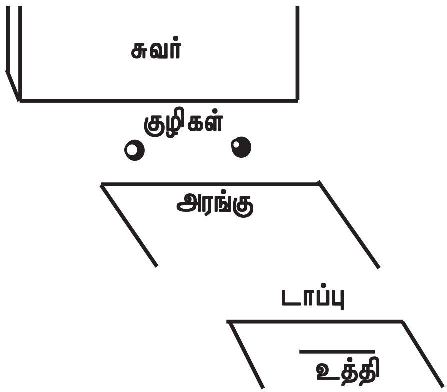
முட்டி தள்ளுகிறவன் குறிப்பிட்ட தடவை தள்ளியும் தன் கோலியைக் குழிக்குட் கொண்டுவந்து நிறுத்த முடியாவிடின், கீழ்வருமாறு ஒரு வலக்காரத்தைக் கையாள்வதுண்டு. அவனது கோலி அடிக்க முடியாத தொலைவிலிருக்கும்போது, அடிக்கிறவன் தனக்கு வசதியுண்டாகுமாறு மேலுஞ் சற்றுத் தள்ளச் சொல்வான். அப்போது தள்ளுகிறவன், அடிக்கிறவனுக்குத் தெரியாதவாறு தன் கோலியை ஒரு கைக்குளிட்டு மறைத்து இரு கைகளையும் முட்டியாக வைத்துக்கொண்டு, அவற்றுள் ஒன்றைச் சற்று முன்னாக எடுத்து வைத்துப் “போதுமா?” என்று கேட்பான். அடிக்கிறவன் “போதாது” என்று சொல்லின், தள்ளுகிறவன் இன்னொரு முட்டிக் கையை முந்தினதினும் சற்று முன்பாக எடுத்து வைத்துப் “போதுமா?” என்று கேட்பான். அடிக்கிறவன் மீண்டும்

“போதாது” என்று சொல்லின், தள்ளுகிறவன் மீண்டும் பின்னாக இருக்கும் கையை முன்னாக எடுத்து வைப்பான். அடிக்கிறவன் கோலிக் கை எதுவென்றும் வெறுங்கை எதுவென்றும் தெரியாமல், “போதாது”, “போதாது” என்று மேலும் மேலும் சொல்லச் சொல்லத், தள்ளுகிறவன் தன் இரு கைகளையும் மாறி மாறி முன்னாக எடுத்து வைத்து, இறுதியில் கோலிக் கையைக் குழிமேல் வைத்துக்கொண்டு, “போதுமா?” என்று கேட்பான். அடிக்கிறவன் குழிக் கையை வெறுங்கை என்று கருதிக்கொண்டு, “போதும்” என்பான்; உடனே தள்ளுகிறவன் தன் கோலியைக் குழிக்குள் இட்டுவிட்டுத் தன் கையை எடுத்துவிடுவான்; அடித்தவன் ஏமாறிப் போவான்; தள்ளினவன் கெலித்துவிடுவான். இதற்கு **மீன் பிடித்தல்** என்று பெயர்.

தள்ளுகிறவன் மீன் பிடிக்கலாமா பிடிக்கக் கூடாதா என்பது, முட்டி தள்ளு முன்னரே முடிவு செய்யப்பெறும்.

III. இருகுழியாட்டம் (இஷ்டம்)

ஆட்டின் பெயர் : சுவரடி அரங்கிற்குள் இரு குழி வைத்தாடும் கோலியாட்டு வகை **இருகுழியாட்டம்** எனப்படும். இதற்கு **இட்டம்** (இஷ்டம்) அல்லது **கிசேபி** என்றும் பெயர்.



இவ் ஆட்டு பெரும்பாலும் திருச்சிராப்பள்ளி வட்டாரத்தில் ஆடப்பெறுவதாகும்.

ஆடுவார்தொகை : சிறாருள்ளும் இளைஞருள்ளும் இருவர் அல்லது (இருவர்க்கு மேற்பட்ட) பலர் இதை ஆடுவர். ஓர் ஆட்டையில் இருவரே இதை ஆட முடியுமாதலால், பலர் ஆடுவதாயின் இவ்விருவராகவே ஆடக்கூடும்.

ஆடுகருவி : சுவரடி (அல்லது மேட்டடி) நிலத்தில், ஏறத்தாழ 3 அடி நீளமும் 2 அடி அகலமுமுள்ள ஒரு நீள் சதுர அரங்கமையுமாறு ஓர் அகன்ற பகரக்கோடு கீறிக் கொள்ளல் வேண்டும். அவ் வரங்கின் நெடும்பக்கங்களுள் ஒன்று சுவரடியாயிருக்கும் வண்ணம், பகரத்தின் இரு பக்கக் கோட்டு முனைகளும் சுவரைத் தொடுதல் வேண்டும். அவ் வரங்கிற்கும் இடவலமாக இரு குழிகள் கில்லல் வேண்டும்.

அரங்கிற்கு ஏறத்தாழ முக்கசத் தொலைவில் ஓரடி நீளம் உத்தி கீறப்படும். அதற்கு டாப்பு (Top) என்னும் **மூடி** இடப்படும்.

ஒருவன் ஆடும்போது இன்னொருவனுக்குக் கோலி தேவையாயிராமையின், ஆடகர் எல்லார்க்கும் பொதுவாக முக்கோலி யிருந்தாற் போதும். அவற்றுள், இரண்டு உருட்டுவன; ஒன்று அவற்றை அடிப்பது. அடிக்குங் கோலி சற்றுப் பெரிதாகவிருக்கும். அதற்குத் திருச்சிராப்பள்ளிப் பாங்கரில் **குட்டு** அல்லது **தெல்** என்று பெயர்.

ஆடிடம் : சுவரடி நிலமும் மேட்டடி நிலமும் இதை ஆடுமிடமாம்.

ஆடுமுறை : தோற்றவன் கெலித்தவனுக்கு இவ்வளவு காசு கொடுத்தல் வேண்டுமென்று முன்னதாக முடிவு செய்து கொண்டு, உடன்பாட்டின்படியோ திருவுளச் சீட்டின்படியோ யாரேனும் ஒருவன் முந்தியாடுவன். ஆடுவார் எல்லார்க்கும் கோலி பொதுவாயின், கோலிக்குச் சொந்தக்காரன் முந்தியாடுவது வழக்கம்.

ஆடுகிறவன் உத்தியில் நின்றுகொண்டு, முதலாவது இரு சிறு கோலிகளையும் அரங்கிற்குள் உருட்டி, அவற்றுள் எதை அடிக்க வேண்டுமென்று எதிரியைக் கேட்பான். அவ் இரண்டினுள் ஆடுகிறவனுக்குக் கிட்ட இருப்பதை அடிக்க

வேண்டுமென்று விரும்பின் "கீழ்" என்றும், சற்று எட்ட (அதாவது தொலைவில்) இருப்பதை அடிக்க வேண்டுமென்று விரும்பின் "மேல்" என்றும், எதிரி சொல்வான். "கீழ்" என்பதிற்குப் பதிலாக "எதிர்" என்றும் சொல்வதுண்டு. ஆடுகிறவன் எதிரி சொன்ன கோலியை அடித்துவிட்டாற் கெலித்தவனாவன். அவனுக்குப் பேசினபடி எதிரி காசைக் கொடுத்துவிடல் வேண்டும். முதலில் எறியப்பட்ட இரு கோலிகளும் இருவிரலுக்குமேல் இடையிட்டிருப் பின், எதிரி சொன்னதைத்தான் அடித்தல் வேண்டும்; இருவிரற்கு உட்பட்டிருப்பின், எதையும் அடிக்கலாம். இங்ஙனம் விருப்பமானதை அடிக்குங் காரணம்பற்றியே, இவ் ஆட்டிற்கு இட்டம் அல்லது கிசேபி என்று பெயர்.

இடையீடு இருவிரற் குட்பட்ட நிலையில் எதையும் அடிக்கும்போது இரண்டிலும் பட்டுவிட்டால், **பச்சா** என்னுங் குற்றமாம். அதோடு, அடித்த கோலியாயினும் அடிக்கப்பட்ட கோலியாயினும் குழிக்குள் வீழ்ந்துவிடின், **இரட்டைப்பச்சா** என்னுங் குற்றமாம். குற்றமெல்லாம் தோல்வித்தானமே.

முதலில் எறிந்த இரு கோலிகளும் அரங்கிற்கு உள் வீழினும் வெளி வீழினும், மூன்றாங் கோலி நேரே குழிக்குள் விழுந்துவிடின், எறிந்தவனுக்கு எதிரி பேசின தொகையை இரட்டிப்பாய்க் கட்டிவிடல் வேண்டும்.

முதலில் எறிந்த இரு கோலிகளுள் ஒன்று அரங்கிற்கு வெளியே நிற்பின், எதிரி அதை எடுத்து அரங்குக் கோட்டின்மேல் வைப்பான்; அல்லது முட்டிக்கையால் அரங்கிற்குள் தள்ளிவிடு வான். இவற்றுள் பின்னதற்கு **மூட்டுதல்** என்று பெயர்.

அடிக்குங் கோலி முதல் வீழ்விலேயே அரங்கிற்குள் விழுந்து விடல் வேண்டும். அங்ஙனமன்றி அதற்கு வெளியே வீழின், அது **வெளிமட்டு** என்னுங் குற்றமாதலின் ஆடினவன் தோற்றவனாவன்.

மூன்றாங் கோலி (அதாவது அடிக்குங் கோலி) அரங்கிற்குள் காயை அடிக்காது கோட்டின்மேல் நிற்பின், **கோடு** என்னுங் குற்றமாம். அதை 'லைன்' (line) அல்லது 'லாக்' (lock) என்னும் ஆங்கிலச் சொல்லாற் குறிப்பர்.

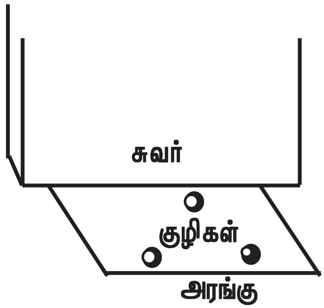
உத்தியில் நின்று அடித்தவன் அதைவிட்டு நீங்கும்போது, மூடியை மிதிக்காது ஒரெட்டுப் பின்வைத்து இடமாகவாவது வலமாகவாவது சுற்றி முன்வரல் வேண்டும்; அங்ஙனமன்றி மூடியை மிதித்துவிடின் தவறினவனாவன்.

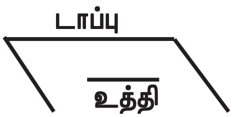
ஆடுகிறவன் அடித்த கோலியும் இன்னொன்றும் அரங்கிற்குள் ஒன்றையொன்று தொட்டுக்கொண்டு நிற்பின், அவன் அவற்றுள் ஒன்றை இன்னொன்று அலுக்காதவாறு எடுத்தல் வேண்டும். அலுக்கிவிடின் தோற்றவனாவன். அலுங்காமல் எடுத்தற்காக இரண்டிற்கும் இடையில் சிறிது மண்ணைத் தூவுவது வழக்கம். ஆட்டிற் கெலித்தவன் மறு ஆட்டையில் முந்தியாடல் வேண்டும். ஆடகர் பலராயின், தோற்றவன் நீங்கி வேறொருவன் எதிரியாவன்.

ஆட்டின் பயன் : குறிதப்பாமல் உருட்டியடிக்கப் பயில்வதும், ஒன்றையொன்று தொட்டுநிற்கும் பொருள்களுள் ஒன்றைப் பிறிது அல்லது பிற அலுக்காதவாறு எடுக்கப் பழகுவதும், இவ் வாட்டின் பயனாம்.

IV. *முக்குழியாட்டம்*

(i) சேலம் வட்டார முறை





ஆட்டின் பெயர் : சுவரடி யரங்கிற்குள் இருகுழிக்குப் பதிலாக முக்குழி வைத்தாடும் கோலியாட்ட வகையே ***முக்குழியாட்டம்.***

ஆடுமுறை : *மேற்கூறிய இருகுழியாட்டமும் இங்குக் குறித்த முக்குழியாட்டமும் ஒன்றே. ஆயின், இட வேறுபாடு காரணமாகப் பின்வருமாறு மூவகை வேற்றுமை யுண்டு.*

	திருச்சிராப்பள்ளி	***சேலம்***
(1) கருவி :	*இருகுழி*	*முக்குழி*
(2) முறை :	*மூட்டல் ஒரே தள்*	*மூட்டல் **3** தள் வரை*
(3) பெயர் :	*இஷ்டம் அல்லது கிசேபி*	*முக்குழியாட்டம்*
	வெளிமட்டு	*வெளி டிப்பு*
	‘லைன்’ அல்லது ‘லாக்கு’	*கீர் அல்லது கீறு*

2. தெல்

தெல்லைத் தெறித்து விளையாடுவது தெல்.

கோலியும் தெல்லும் கருவி வகையாலன்றி ஆட்டு வகையாலும் ஏறத்தாழ ஒன்றே. கோலிக்குப் பதிலாய்த் தெல்லுக்காயைப் பயன்படுத்துவதே தெல்லாட்டு. ஆயினும், கருவி வேறுபாட்டிற்குத் தக்கபடி தெறிக்கும் வகையும் வேறுபட்டதாம். இடக்கைச் சுட்டுவிரற்கும் பெருவிரற்கும் இடையில் இடுக்குவது இருகருவிக்கும் பொதுவெனினும், வலக்கைச் சுட்டுவிரலால் தெறிப்பது கோலிக்கும், வலக்கை நடுவிரலால் தெறிப்பது தெல்லிற்கும், சிறப்பாம். சிலர் வலக்கை மோதிர விரலைத் தெல்லிற்குப் பயன்படுத்துவர். கோலியைத் தெறிக்கும்போது வலக்கை யகங்கை முன்னோக்கி நிற்கும்; தெல்லைத் தெறிக்கும் போது அது மேனோக்கி நிற்கும்.

தெல்லுத் தெறித்தல் பாண்டி நாட்டு விளையாட்டு.

தெல்லுக்காய் குறிஞ்சிநிலத்தில் இயற்கையாய் வளரும் ஒருவகை மரத்தின் விதை. தெல் என்னுஞ்சொல் தெறிக்கப்படுவது என்னும் பொருட் காரணத்தையுடையது.

3. சில்லாங் குச்சு

(1) பாண்டிநாட்டு முறை

ஆட்டின் பெயர் : *சில்லாங்குச்சு என்னும் ஒரு சிறு குச்சை ஒரு கோலால் தட்டி ஆடும் ஆட்டு* ***சில்லாங்குச்சு*** *எனப்படும். இப் பெயர் சிறுபான்மை* ***சீயாங்குச்சு*** *எனவும் மருவி வழங்கும்.*

ஆடுவார் தொகை : *இவ் விளையாட்டை ஆடக் குறைந்தது இருவர் வேண்டும். பலராயின் உத்திகட்டிச் சமதொகையான இருகட்சியாகப் பிரிந்துகொள்வர்.*

ஆடுகருவி : *இருவிரல் முதல் அறுவிரல் வரை நீளமும், இருவிரல் முதல் நால்விரல் வரை சுற்றளவும், ஒரு நுனியில் கூர்மையும் உள்ள ஓர் உருண்ட குச்சும்; ஒரு முழம் முதல் இருமுழம் வரை (அவரவர் கைக்கேற்றவாறு) நீளமும், இருவிரல் முதல் நால்விரல் வரை சுற்றளவும், ஒரு தலையிற் சிறிது கூர்மையும், உள்ள ஓர் உருண்ட கோலும்; இவ் விளையாட்டிற்குரிய கருவிகளாம். பெரும்பாலும் குச்சும் கோலும் ஒரே சுற்றளவினவாக இருக்கும். கோலைக் கம்பு என்பர்.*

ஆடுவார் இருவராயினும் பலராயினும், ஒவ்வோர் இணையர்க்கும் ஒவ்வொரு கோலுங் குச்சும் இன்றியமையாதன. சில சமையங்களில் ஒவ்வொருவனும் தான் தான் பயின்ற அல்லது தன் தன் கைக்கேற்ற கருவிகளைத் தனித்தனி வைத்துக்கொள்வது முண்டு.

குச்சை மேனோக்கிய சாய்வாக வைத்து அதன் கூர்நுனியிற் கோலால் தட்டியெழுப்புமாறு, குச்சிற் பாதியளவு நீளமும் அரைவிரல் முதல் ஒருவிரல் வரை ஆழமும் உள்ள ஒரு சிறு பள்ளம் நிலத்திற் கில்லப்படும். குச்சைப் பள்ளத்தில் வைத்திருக்கும்போது, அதன் அடிப்பக்கம் (அல்லது மொட்டைப் பக்கம்) பள்ளத்திலும், அதன் நுனிப்பக்கம் (அல்லது கூரிய பக்கம்) வெளியிலும் இருக்கும்.

ஆடிடம் : அரைப் படைச்சால் (½ furlong) சதுர அல்லது நீள்சதுர நிலப்பகுதியிலாவது, பரந்த வெளி நிலத்திலாவது இவ் ஆட்டு ஆடப்படும்.

ஆடுமுறை : ஆடுவார் இருவராயினும் பலராயினும், ஆடுமுறை யொன்றே. இருவராயின், இருவரும் ஒரே குழியில் முன்பின்னாகவாவது, வெவ்வேறு குழியில் உடனிகழ்வாகவாவது, தம் குச்சைவைத்து நுனியிற் கோலால் தட்டியெழுப்பி, அது நிலத்தில் விழுமுன் அடித்து இயன்ற தொலைவு போக்குவர். யார் குச்சு மிகத் தொலைவிற்போய் விழுந்ததோ அவன் முந்தியாடல் வேண்டும். எழும்பிய குச்சு நிலத்தில் விழுமுன் அதை அடிக்கத் தவறினும், குறைந்த தொலைவு குச்சைப் போக்கினும், பிந்தி யாடல் வேண்டும்.

விளையாட்டைத் தொடங்குபவன், முன் சொன்னவாறு குச்சை யெழுப்பி யடித்து இயன்ற தொலைவு போக்குவன். எழும்பிய குச்சு நிலத்தில் விழுமுன் அடிக்கத் தவறின் அடுத்தவன் அடிக்க வேண்டும். யார் அடிப்பினும் குச்சையடித்துப் போக்கிய பின், எடுத்தடிக்கும் நிலையில் கோலைக் குழியருகே கிடத்தி நிற்பன்.

இன்னொருவன் (எதிரி), தொலைவில், குச்சுப்போகும் திசையிலும் அது விழக்கூடிய இடத்திலும் நின்றுகொண்டிருந்து, அது நிலத்தில் விழுமுன் அதைப் பிடிக்க முயல்வான். பிடித்துவிடின், அவன் குச்சடிப்பவனாகவும், முன்பு அடித்தவன் அதை எடுப்பவனாகவும், மாறவேண்டும். பிடிக்க முடியாவிடின், குச்சு நிலத்தில் விழுந்தவுடன் அதையெடுத்து, அடித்தவன் குழியருகே கிடத்தியிருக்கும் கோலிற் படும்படி யெறியவேண்டும். கோலிற் பட்டுவிடின், அன்றும் இருவர் நிலைமையும் மாறும். படாவிடின், அடிப்பவன் விரைவாய்க் குச்சை யெடுத்து அதை முன்போல் அடித்துப் போக்குவான். அவன் அதை அடிக்குமுன் குச்செடுப்பவன் வேகமாய் ஓடிவந்து அவனைத் தொட்டுவிடின், அன்றும், இருவர் நிலைமையும் மாறும். தொடாவிடின், குச்செடுத்தவன் முன்போற் குச்செடுக்க வேண்டும். இங்ஙனம், இருவரும் விரும்பிய வரை தொடர்ந்து ஆடுவர். அடித்த குச்சை எடுத்தெறிதலுக்கு **எடுத்தூற்றுதல்** என்று பெயர்.

குச்சடிக்கிறவன் எவ்வகையிலும் தவறாதும் பிடி கொடாதும் அடிப்பின், விளையாட்டை நிறுத்தும்வரை எத்தனை முறையும் தொடர்ந்து அடிக்கலாம்.

பல இணையர் சேர்ந்து ஆடின், தொடங்குங் கட்சியைத் தீர்மானிக்கும் ஆட்டத்தில் குச்சை மிகத் தொலைவிற் போக்கிய கட்சியார் முந்தியாடுவர்; இதற்கு, ஒரு கட்சியார் அனைவரும் மிகத் தொலைவிற் போக்க வேண்டும் என்னும் யாப்புறவில்லை. அவருள் ஒருவர் போக்கினும் போதும். முந்தியாடுங் கட்சியார் அடிப்பாரும் பிந்தியாடுங் கட்சியார் எடுப்பாருமாய், ஆட்டந் தொடங்கும்.

அடிக்குங் கட்சியாருள் ஒவ்வொருவனும் அடிக்குங்குச்சை, அவ்வவனுடன் உத்திகட்டிய எதிர்க்கட்சி இணைஞனே எடுப்பான். இணைஞனுக்கு **உத்தியாள்** என்று பெயர். அடித்த குச்சை உத்தியாள் உடனே வந்து எடுக்காவிடின், அடித்தவன் அதைத் தொடர்ந்து அடித்து, மிகத் தொலைவிற் போக்குவதுமுண்டு. எடுக்குங் கட்சியார் எல்லாருங் குச்சுக்களை யெறிந்த பின்புதான், அடிக்குங் கட்சியார் ஒரே சமையத்தில் மீண்டும் அடிப்பர்.

தவறும் வகையும் தவறாது ஆடும் வகையும், இருவர் ஆடினும் இரு கட்சியார் ஆடினும் ஒன்றே. ஒவ்வொருவனாகவோ ஒருங்கேயோ அடிக்கும் கட்சியார் அனைவரும் தொலையும்வரை (அதாவது தோற்கும்வரை), எதிர்க்கட்சி நிலைமை மாறாது. ஆயின், அடிக்குங் கட்சியார் தொலையத் தொலைய, அவருடைய இணைஞரான எதிர்க்கட்சியார் நின்றுகொண்டே வருவர். அடிக்குங் கட்சியின் இறுதியாளுந் தொலைந்த பின், இருகட்சியும் வினைமாறும்.

ஆட்டுத் தோற்றம் : இவ் விளையாட்டு வேட்டை வினையினின்று தோன்றியதாகத் தெரிகின்றது. குறிஞ்சி நிலத்திலுள்ள குறவராயினும், குறிஞ்சி நிலத்திலும் பாலை நிலத்திலுமுள்ள வேடராயினும், பிறராயினும், காட்டிலுள்ள கோழி முயல் முதலிய ஒருசார் உயிர்களைக் குறுந்தடி கொண்டே யெறிந்து கொல்வது வழக்கம். இவ் வழக்கத்தினின்றே "கோழியடிக்கக் குறுந்தடி வேண்டுமா?" என்னும் பழமொழியும் எழுந்துளது.

ஒரு குறவனும் அவன் கையாளான சிங்கன் என்னுங் குளுவனும் குறுந்தடி கொண்டு வேட்டையாடின், குறவன் புதர் புதராய்க் குறுந்தடியால் தட்டிப் பார்ப்பான். ஒரு புதரினின்று திடுமென்று ஒரு காட்டுக் கோழி பறக்கும்; அல்லது ஒரு முயல் குதிக்கும். அந் நொடியே, குறவன் அதைக் குறுந்தடியால் அடிப்பான்; அல்லது எறிவான். கோழி அல்லது முயல் அடிபட்டுச் சற்றுத் தொலைவிற் போய் விழும். குளுவன் ஓடிப்போய் அதை எடுத்து வருவான். வேறு நிலத்தினின்று இருவர் வேட்டையாடச் செல்லினும் இவ்வகையே நேரும்.

இத்தகை வேட்டை வினையையே சில்லாங் குச்சுக் குறிக்கின்றது. குச்சை யடிப்பவன் அதைத் தட்டி யெழுப்புவது, குறவன் புதரைத் தட்டிக் கோழி முயலை யெழுப்புவது போன்றது. குச்சை மீண்டும் அடிப்பது, அவ் வுயிரிகளைக் குணிலால் அடிப் பதும் எறிவதும் போன்றது. குச்சு தொலைவிற்போய் விழுவது, அடிபட்ட வுயிரிகள் தொலைவிற்போய் விழுவது போன்றது. குச்சை எடுப்பவன் அதை எடுத்தெறிவது, அடிபட்டு விழுந்த வுயிரிகளைக் குளுவன் எடுத்தெறிவது அல்லது எடுத்து வருவது போன்றது.

ஆட்டின் பயன் : மேலெழும் ஒரு பொருளை விரைந்து குறிதப்பாது வன்மையாய் அடிப்பதும்; வானின்று விழும் பொருளை அது தகாத இடத்தில் விழுமுன்னும், தாழப் பறக்கும் பறவையை அது தன்னைவிட்டுக் கடக்குமுன்னும் பிடிப்பதும்; தொலைவிலுள்ள பொருளைக் குறிதப்பாது ஒரு கருவியால் அடிப்பதும்; ஒரு பொருளைத் தொலைவிலுள்ள குறித்த இடத்தில் எறிவதும்; ஒரு குறித்த இடத்திற்கு விரைந்து ஓடுவதும்; ஆகிய வினைப்பயிற்சியே இவ் ஆட்டின் பயனாம்.

(2) சோழ கொங்குநாட்டு முறை

I. *கில்லித்தாண்டு*

பாண்டிநாட்டுச் சில்லாங்குச்சும் சோழ கொங்கு நாட்டுக் கில்லித்தாண்டும் ஒன்றே. ஆயினும், இடவேறுபாடு காரணமாக, ஈரிட ஆட்டிற்கும் பின்வருமாறு சில வேற்றுமைகள் உள:

(1) பெயர் : சில்லாங்குச்சு என்பது ***கில்லி*** என்றும், கம்பு என்பது ***தாண்டு*** என்றும் வழங்கும்.

பாண்டி நாட்டில், குச்செடுப்பவன் குச்சு நிலத்தில் விழுமுன் அதை அந்தரத்திற் பிடித்துக்கொள்வதற்கு ஒரு சிறப்புப் பெயரும் வழங்கவில்லை. சோழ கொங்கு நாடுகளில் அது **உத்தம்** அல்லது **புட்டம்** எனப் பெயர்பெறும். இது கீழ்வரும் கிட்டிப்புள்ளிற்கும் ஒக்கும்.

'எடுத்து ஊற்றுதல்' என்னும் பாண்டிநாட்டுக் குறியீட்டிற்கு நேரான சோழ கொங்குநாட்டுக் குறியீடு 'கஞ்சிவார்த்தல்' என்பதாகும்.

(2) கருவி : சில்லாங்குச்சு ஒரு கடையில் மட்டுங் கூராயிருக்கும். ஆயின், கில்லி இருகடையுங் கூராயிருக்கும். இது இருமுனையும் அடித்தற்கு வசதியாம்.

(3) முறை : இரு கட்சியார் ஆடுவதாயின், பாண்டி நாட்டில் அடிக்குங் கட்சியார் அனைவரும் ஒரே சமையத்தில் அடிப்பர். அவனவன் அடிக்குங் குச்சை அவனவன் உத்தியாளே எடுப்பன். சோழ கொங்கு நாட்டிலோ, அடிக்குங் கட்சியாருள் ஒருவனே ஒரு சமையத்தில் அடிப்பன். அவன் அடித்த குச்சை எதிர்க்கட்சியார் எல்லாரும் ஆடுகளத்தில் நின்று அவருள் யாரேனும் பிடிக்கலாம் அல்லது எடுக்கலாம். அடிக்குங் கட்சியாருள் ஒருவன் தொலைந்த பின் இன்னொருவன் ஆடுவன். இங்ஙனம் ஒவ்வொருவனாக எல்லாருந் தொலைந்தபின் ஓர் ஆட்டை ஒருவாறு முடியும். இங்ஙனம் ஆடுவது ***கிரிக்கட்டு*** (cricket) என்னும் ஆங்கில விளையாட்டை ஒருபுடையொத்திருப்பதால், இவ் ஆட்டை 'இந்தியக் கிரிக்கட்டு' என நகைச்சுவையாகக் கூறுவது வழக்கம்.

பாண்டிநாட்டில், அடிக்கப்பட்ட குச்சுப் போய்விழுந் தொலைவை அளந்து அதுகொண்டு வெற்றியைக் கணிப்பதில்லை. அடிக்குங் கட்சியர் அனைவருந் தொலைந்தபின், எதிர்க்கட்சியார் ஆடல்வேண்டும். சோழ கொங்கு நாட்டிலோ, தாண்டை அளவுகோலாக வைத்துக்கொண்டு, ஒவ்வொரு முறையும் அடிக்கப்பட்ட குச்சுப் போய்விழுந் தொலைவைக் கருவி கொண்டோ மதிப்பாகவோ அளவிட்டு, குறித்த தொகை வந்தவுடன் எதிர்க் கட்சியாரைக் 'கத்திக் காவடி' யெடுக்கச் செய்வர். குறித்த தொகை வருவதற்கு எத்துணைப்பேர் அடித்தனரோ, அத்துணைப் பேரும் குழியினின்று குச்சை மும்மூன்று தடவை

தொடர்ந்தடித்துப் போக்கிய தொலைவிலிருந்து, எதிர்க்கட்சியார் 'கத்திக் காவடி கவானக் காவடி' என்று இடைவிடாமல் மடக்கி மடக்கிச் சொல்லிக்கொண்டு குழிவரை வருதல் வேண்டும். இதுவே 'கத்திக் காவடி யெடுத்தல்' என்பது. கத்திக் காவடியெடுக்கும்போது இடையிற் சொல்லை நிறுத்திவிட்டால், முன்பு போக்கிய தொலைவினின்று மீண்டும் குச்சை முன்போல் அடித்துப்போக்கி, அது விழுந்த இடத்திலிருந்து மறுபடியும் கத்திக் காவடியெடுக்கச் செய்வர். அதை யெடுத்து முடிந்தபின், முன்பு அடித்தவரே திரும்பவும் ஆடுவர். ஆகவே, கத்திக் காவடியெடுத்தல் தோற்றவர்க்கு விதிக்கும் ஒருவகைத் தண்டனை யெனப்படும்.

முதலில் அடித்த கட்சியார் அனைவரும் அடித்தபின்பும் குறித்த தொகை வராவிடின், அவர் தோற்றவராவர். ஆயின், அவர் கத்திக் காவடியெடுக்க வேண்டியதில்லை. அடுத்த ஆட்டையில் எதிர்க்கட்சியார் அடித்தல் வேண்டும். இதுவே அத் தோல்வியின் விளைவாம். ஆகவே, கத்திக் காவடித் தண்டனை எடுக்குங் கட்சியார்க்கன்றி அடிக்குங் கட்சியார்க்கில்லை யென்பதும் அறியப்படும்.

பாண்டிநாட்டில் எடுக்குங் கட்சியார்க்கு அவ் எடுத்தலே யன்றி வேறொரு தண்டனையுமில்லை.

II. கிட்டிப்புள்

கிட்டிப்புள் என்பது கில்லித்தாண்டின் மற்றொரு வகையே. இரண்டிற்குமுள்ள வேறுபாடாவன :

பெயர் : கில்லி என்பது **புள்** என்றும், தாண்டு என்பது **கிட்டி** என்றும் பெயர்பெறும்.

முறை : கில்லித்தாண்டில், குச்சு குழியின் நீட்டுப் போக்கில் வைத்துக் கோலால் தட்டியெழுப்பி யடிக்கப் பெறும். கிட்டிப் புள்ளிலோ, குச்சுக் குழியின் குறுக்கே வைத்து அதற்கு நட்டுக் குறுக்காக ஒரு கோலைப் பிடித்து அது கையினால் தட்டியெடுக்கப் பெறும். கில்லித்தாண்டில், அடிக்கப்பட்ட குச்சை எடுப்பவன் எடுத்தெறிந்தபின், அதை அடிப்பவன் எந்நிலையிலும் அடிக்கலாம். ஆயின், கிட்டிப்புள்ளில், அது இயக்கத்தில் (அசைவில்) இருக்கும் போதே அதை அடித்தல்வேண்டும். அசைவு

நின்று கிடையாய்க் கிடந்தபின், அதை அடித்தல் கூடாது. அடிப்பின், அடித்தவன் தவறியவனாவன். அதனால், எடுத்தெறிந் தவன் அடிக்கவேண்டியிருக்கும். இயங்குங் குச்சு நட்டுக்கு நிற்கும்போது அடிக்கப்படின், அது **கில்லிக்குத்து** எனப்படும்.

குச்சுப் போம் தொலைவை அளப்பதும் கத்திக்காவடி எடுப்பதும் கிட்டிப்புள்ளில் இல்லை. பிறவகையில் இது பெரும்பாலும் சில்லாங்குச்சை ஒத்திருக்கும்.

பெரும்பாலும் சிறுவரே, அவருள்ளும் இருவரே, இவ் விளையாட்டை ஆடுவர். கோலால் குச்சைத் தட்டி யெழுப்பி அடிக்கமுடியாத இளஞ்சிறார்க்கென இவ் ஆட்டு எழுந்ததாகக் கூறுவர். சேரநாடாகிய மலையாள நாட்டில் **கொட்டிப்புள்** என வழங்கும் ஆட்டு, சில்லாங்குச்சைச் சேர்ந்ததே.

4. பந்து

துணியாலும் கயிற்றாலும் இறுகக் கட்டப்பட்ட உருண்டையை எறிந்தாடும் ஆட்டு, **பந்து** எனப்படும். (பந்து = உருண்டையானது).

I. *பேய்ப்பந்து*

ஆட்டின் பெயர் : பேய்த்தனமாக ஒருவன்மேலொருவன் எறிந்தாடும் பந்து, **பேய்ப்பந்து** எனப் பெயர் பெற்றிருக்கலாம்.

ஆடுவார் தொகை : பெரும்பாலும் நால்வர்க்கு மேற்பட்ட பலர் ஆடுவதே இவ் விளையாட்டிற்கேற்றதாம். ஆடுவார் தொகை பெருகப்பெருக இவ் ஆட்டுச் சிறக்கும்.

ஆடுகருவி : ஆடுவார் எத்துணையராயினும் ஒரு பந்தே இவ் ஆட்டிற்குரியதாம்.

ஆடிடம் : பொட்டலும் வெளிநிலமும் இதை ஆடுமிடமாம்.

ஆடுமுறை : பலர் இடையிட்டு நின்றுகொண்டிருக்க அவருள் ஒருவன் பந்தை மேலே போட்டுப் பிடித்துக்கொண்டு, "பந்தே பந்து" என்று உரக்கக் கத்துவான். பிறர் "என்ன பந்து?" என்று கேட்பர். அவன் "பேய்ப்பந்து" என்பான். "யார் மேலே" என்று ஒருவன் கேட்க, அவன் "உன்மேலே" என்று சொல்லிக் கொண்டு அவன்மேல் வன்மையாய் எறிவான். அது அவன்மேல் பட்டாலும் படும்; படாதுபோனாலும்போம். பந்து யார் கைப்பட்டதோ அவன் அதை ஓங்கி யார்மேலும் எறிவான். இங்ஙனம் விருப்பமுள்ளவரை மாறி மாறி அடித்து ஆடிக்கொண்டேயிருப்பர். யார் எறியினும் அவனுடைய வலிமைக்குத் தக்கவாறு வன்மையாய் எறிவதே வழக்கம்.

ஆட்டுத்தோற்றம் : குரங்கெறி விளங்காயினின்றோ, பேய்ச் செயலாகக் கருதப்பட்ட ஒரு பந்து வீழ்ச்சியினின்றோ, இவ் ஆட்டுத் தோன்றியிருக்கலாம்.

விளாமரத்திலிருக்கும் குரங்கைக் கல்லாலெறிய அது விளங்காய் கொண்டெறிவது, குரங்கெறி விளங்காயாம்.

ஆட்டின் பயன் : *சற்றுத் தொலைவில் நிற்கும் அல்லது இயங்கும் இருதிணைப் பொருள்கள்மேலுந் தப்பாது எறிதற்கேற்ற பயிற்சியை, இவ் விளையாட்டு அளிக்கும். வேட்டையாடல், போர் செய்தல், திருடனைக் கல்லால் அடித்தல் முதலிய வினைகட்கு இப் பயிற்சி ஏற்றதாம்.*

II. *பிள்ளையார் பந்து*

ஆட்டின் பெயர் : *பிள்ளையாரைக் குறிக்கும் ஒரு கல்லின் மேற் பந்தை எறிந்தாடும் ஆட்டுப்* ***பிள்ளையார் பந்து****. இது திருச்சிராப்பள்ளி வட்டாரத்திற்* ***பிள்ளையார் விளையாட்டு*** *என வழங்கும்.*

ஆடுவார் தொகை : *பொதுவாக, எண்மர்க்குக் குறையாத பலர் இதை ஆடுவர்.*

ஆடுகருவி : *ஏறத்தாழ ஆறங்குல நீளமுள்ள ஒரு கல்லும், ஒரு பந்தும், இதற்குரிய கருவிகளாம்.*

ஆடிடம் : *சுவரடியும் அதையடுத்த வெளிநிலமும் இதை ஆடுமிடமாம்.*

ஆடுமுறை : *ஆடுவோரெல்லாரும் சமத் தொகையினவான இரு கட்சியாகப் பிரிந்துகொள்வர். ஒரு செங்கல்லை அல்லது சிறு நீளக் கல்லைப் பிள்ளையாராகப் பாவித்து ஒரு சுவரடியில் சிறிது மணலைக் குவித்து அதில் அதை நட்டு, ஒரு கட்சியார் ஐங்கசத் தொலைவில் எதிர்நின்று ஒவ்வொருவராய் ஒவ்வொரு தடவை பிள்ளையாரைப் படுகிடையாகச் சாய்த்தற்குப் பந்தாலடிக்க, இன்னொரு கட்சியார் இரு பக்கத்திலும் பிள்ளையார்க்கும் அவருக்கும் இடையில் வரிசையாக நின்றுகொண்டு, எறியப்பட்ட பந்தைப் பிடிக்க முயல்வர். பிள்ளையாரைப் படுகிடையாய்ச் சாய்த்த பந்தை யாரேனும் அந்தரத்திற் பிடித்து விடினும், எறிந்த பந்து பிள்ளையார்மேற் படாவிடினும், பட்டும் அதைப் படுகிடையாய்ச் சாய்க்காவிடினும், எறியுங் கட்சியார் ஆள்*

மாறிக்கொண்டேயிருந்து அனைவருந் தீர்ந்தபின், எதிர்க் கட்சியார் அடிக்குங் கட்சியாராகவும் அடித்த கட்சியார் பிடிக்குங் கட்சியாராகவும், மாறல் வேண்டும்.

பிள்ளையாரைப் படுகிடையாய்ச் சாய்த்த பந்து பிடிக்கப் படாவிடின், பிடிக்க நின்ற கட்சியர் அனைவரும் உடனே ஓடிப்போய்ச் சற்றுத் தொலைவில் இடையிட்டு நிற்பர். அடித்த கட்சியாரனைவரும் நெருக்கமாகக் கூடி நின்று, அவருள் ஒருவன் பந்தைத் தன் அடி வயிற்றின்மேல் வைத்து அது வெளிக்குத் தெரியாமல் இரு கையாலும் பொத்திக்கொண்டும், பிறரும் தாம் பந்து வைத்திருப்பதாக எதிர்க் கட்சியாருக்குத் தோன்றுமாறு தனித்தனி நடித்துக்கொண்டும், அவரிடையே பிரிந்து செல்வர். எதிர்க்கட்சியாருள் யாரேனும் ஒருவன், உண்மையாய்ப் பந்து வைத்திருப்பவனை ஐயுறாது அவனுக்குப் பக்கமாக நிற்பின், பந்து வைத்திருப்பவன் திடுமென்று அவன்மேல் எறிந்துவிடுவான். அதோடு ஓர் ஆட்டை முடியும். அடுத்த ஆட்டை ஆடுவது ஆடகர் விருப்பத்தைப் பொறுத்தது.

ஆட்டுத் தோற்றம் : ஒருகால், பிறமதப் பகைமைபற்றியும் கொள்ளையடித்தற் பொருட்டும், இடைக் காலத்திற் சில அரசரும் கொள்ளைத் தலைவரும் தெய்வச்சிலைகளை (விக்கிரகங்களை) உடைத்ததும் கவர்ந்ததும், இவ் விளையாட்டுத் தோற்றத்திற்குக் காரணமாயிருந்திருக்கலாம். கசினி மகமது, மாலிக்காபூர், திருமங்கையாழ்வார் முதலியோர் செயல்கள், இங்குக் கவனிக்கத் தக்கன.

5. மரக்குரங்கு
('கொம்பரசன் குழையரசன்')

ஆட்டின் பெயர் : *சிறுவர் மரத்திற் குரங்குபோல் ஏறி விளையாடும் ஆட்டு* ***மரக்குரங்கு*** *என்பதாம். இது பாண்டி நாட்டில் 'கொம்பரசன் குழையரசன்' என வழங்கும்.*

ஆடுவார் தொகை : *இருவர்க்கு மேற்பட்ட பலர் இதை ஆடுவர்.*

ஆடுமுறை : *ஆடுவாரெல்லாரும் ஒரு மரத்தருகே ஒரு வட்டக் கோட்டுள் நின்றுகொண்டு ஒவ்வொருவனாய் இடக்காலை மடக்கித் தூக்கி, அதன் கவட்டூடு ஒரு கல்லையாவது குச்சையாவது எறிவர். குறைந்த தொலைவு போக்கியவன், பிறர் மரத்திலேறிப் பிடிக்கச் சொன்ன பின் அவரைப் பிடித்தல் வேண்டும். பிடிக்கிறவன் மரத்திலேறும்போது, சிலர் மரத்தினின்றும் குதித்து வட்டத்திற்குட் போய் நின்றுகொள்வர். சிலர் கிளைக்குக் கிளை தாவி ஆட்டங் காட்டுவர். வட்டத்திற்குட்போய் நிற்குமுன் யாரேனும் தொடப்பட்டுவிட்டால், அவன் அடுத்த ஆட்டையில் பிறரை முன் சொன்னவாறு பிடித்தல் வேண்டும். மரக்கிளைகளி லிருக்கும்போது 'கொம்பரசன் குழையரசன்' என்று பாண்டி நாட்டுச் சிறுவர் தம்மைக் கூறிக்கொள்வர்.*

ஆட்டுத் தோற்றம் : *குரங்குகளின் செயலினின்று இவ் ஆட்டுத் தோன்றியிருத்தல் வேண்டும்.*

ஆட்டின் பயன் : *மரமேறப் பயிலுதல் இவ் வாட்டின் பயனாம்.*

6. "காயா பழமா?"

ஆட்டின் பெயர் : *நீந்தத் தெரியும் சிறுவர் நீரில் நின்று "காயா பழமா?" என்று கேட்டு ஆடும் ஆட்டு, அக் கேள்வியையே பெயராகக் கொண்டது.*

ஆடுவார் தொகை : இருவர் முதற் பலர் இதை ஆடுவர். இருவர்க்கு மேற்படின் இன்பஞ் சிறக்கும்.

ஆடிடம் : *ஆறுங் குளமும் போலும் நீர்நிலைகள் இதை ஆடுமிடமாம்.*

ஆடுமுறை : *ஆடுவாரெல்லாரும் நீரில் நின்றுகொண்டு, ஒவ்வொருவனாய்க் "காயா, பழமா?" என்று கேட்டு நீருட் சுண்டுவர். சுண்டும் விரல் நீர்மேல்படின் 'தளார்' என்னும் ஓசை யெழும்; நீருள் முற்றும் முழுகின் ஓசையே கேளாது; பாதி முழுகின் 'டபக்கு' என்னும் ஓசை பிறக்கும். இவற்றுள், முன்னவை யிரண்டும் காயாம்; பின்னதொன்றும் பழமாம். காயாயின் "காய்" என்றும், பழமாயின் "பழம்" என்றும், பிறர் கூறுவர். பலர் காயாயின் மீண்டும் சுண்டுவர். ஒருவனே காயாயின், அவன் பிறரை நீருட் பிடித்தல் வேண்டும். அவர் சிறிது தொலைவு சென்றபின், தம்மைப் பிடிக்கச் சொல்வார். அவன் விரைந்து சென்று, நடந்து செல்பவரை நடந்து சென்றும், நீந்திச் செல்பவரை நீந்திச் சென்றும், முழுகிச் செல்பவரை முழுகிச் சென்றும், பிடிக்கமுயல்வான். யாரேனும் தொடப்படின், அவனே பின்பு பிறரைப் பிடித்தல் வேண்டும். இங்ஙனம் தொடர்ந்து விருப்பமுள்ளவரைப் பிடித்து ஆடப்பெறும்.*

ஆட்டுத் தோற்றம் : *உள்ளான் என்னும் நீர்ப்பறவை நீருள் மூழ்கிச் சென்று மீன் பிடிப்பதினின்று, இவ் ஆட்டுத் தோன்றி யிருக்கலாம்.*

ஆட்டின் பயன் : *நீருள் மூழ்கிய பொருளை யெடுத்தற்கும் முத்துக் குளித்தற்கும் ஏற்ற பயிற்சியை, இவ் விளையாட்டு அளிக்கும்.*

7. பஞ்சுவெட்டுங் கம்படோ

ஆட்டின் பெயர் : 'பஞ்சுவெட்டுங் கம்படோ' என்று சொல்லி ஆடப்பெறும் ஆட்டு, அச் சொல்லையே பெயராகக் கொண்டது.

ஆடுவார் தொகை : இதை ஆட இருவர் வேண்டும்.

ஆடிடம் : மணற் குவியலில் மட்டும் இது ஆடப்பெறும்.

ஆடுமுறை : ஒருவன் இன்னொருவனை மணலிற் படுக்க வைத்துத் துணியாற் போர்த்து அவனது உடலின் கீழ்ப்பகுதியை மணலால் மூடிப் "பஞ்சுவெட்டுங் கம்படோ தோலே தோலே, பருத்திவெட்டுங் கம்படோ தோலே தோலே" என்று மடக்கி மடக்கிச் சொல்லி மெல்ல மெல்ல அவன் முதுகில் தட்டிக் கொண்டேயிருப்பன். சிறிது நேரம் பொறுத்துப் படுத்தவன் எழுந்துவிடுவான்.

ஆட்டுத் தோற்றம் : போரில் தோற்றோடினவருள் ஒரு சாரார், தம்மைத் தொடர்ந்து வரும் வெற்றி மறவரினின்று தப்பிக்கொள்ளும் பொருட்டு நடித்த நடிப்புகளுள் ஒன்றன் போலியாக, இவ் ஆட்டுத் தோன்றியதோவென ஐயுற இடமுண்டு.

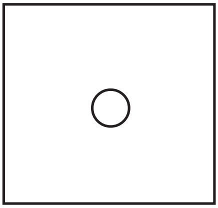
8. குச்சு விளையாட்டு

ஆட்டின் பெயர் : *ஒரு குச்சைத் தலைக்குமேற் பிடித்து அதைத் தட்டி விளையாடுவது* ***குச்சு விளையாட்டு.***

ஆடுவார் தொகை : *இதைப் பொதுவாய் ஐவர்க்கு மேற்பட்ட பலர் ஆடுவர்.*

ஆடுகருவி : *ஆடகன் ஒவ்வொருவனுக்கும் ஏறத்தாழ இருமுழ நீளமுள்ள ஒரு குச்சு வேண்டும்.*

ஒரு முழச் சதுரமான ஓர் அரங்கு நிலத்திற் கீறி அதனுள் ஒரு சிறு வட்டத்திற்குள் நான்கு கற்கள் வைக்கப்படும்.



குச்சு விளையாட்டு

ஆடிடம் : *பொட்டலிலும் திறந்தவெளி நிலத்திலும் இதை ஆடலாம்.*

ஆடுமுறை : *முதலாவது, ஆடகரெல்லாரும் ஓர் உத்திக் கோட்டின்மேல் ஒவ்வொருவனாய் நின்றுகொண்டு, அவனவன் தன்தன் குச்சை இடக்காற் கவட்டையூடு இயன்ற தொலைவு எறிவன். உத்திக்குக் கிட்ட எறிந்தவன் குச்சுப் பிடித்தல் வேண்டும்.*

அவன் சதுர அரங்கிற்கு வெளியே பக்கத்திற்கொன்றாக ஈரெதிர்ப்பக்கத்தில் இரு காலையும் வைத்து, குச்சைத் தலைக்குமேல் இரு முனையையும் இருகையாற் பற்றிக்கொண்டு, நிற்றல் வேண்டும். யாரேனும் ஒருவன் அவன் குச்சைத் தன் குச்சால் தட்டிவிடுவான். இன்னொருவன் அக் குச்சைச் சற்றுத் தொலை விற்குப் போக்குவான். இங்ஙனம் பிறரெல்லாம் அதைத் தம் குச்சால் தள்ளித் தள்ளி நெடுந்தொலைவிற்குக் கொண்டு போவர்.

குச்சுப் பிடித்தவன், தன் குச்சு விழுந்தவுடன் வட்டத்துள் ளிருக்கும் நாற்கல்லையும் எடுத்துச் சதுரத்தில் மூலைக்கொன்றாக

வைத்துவிட்டு, பிறருள் ஒருவனைப் போய்த் தொடல் வேண்டும். நாற் கல்லையும் மூலைக்கொன்றாக வையாது போய்த் தொடின், அது கூட்டன்று. குச்சைத் தள்ளுபவர், குச்சுப் பிடித்தவன் தம்மைத் தொடுமுன், அரங்கு மூலைக் கல்லின்மேலேனும் ஆங்காங்குள்ள பிற கருங்கல்லின் மேலேனும் தம் குச்சை வைத்துக்கொண்டால், அவரைத் தொடல் கூடாது.

யாரேனும் ஒருவன் தொடப்பட்டுவிடின், அவன் தான் தொடப்பட்ட விடத்திலிருந்து சதுர அரங்கு வரையும், தன் குச்சை வாயிற் கௌவிக்கொண்டும், அல்லது வலக்கையிற் பிடித்துக் கொண்டும், இடக்கையை மடக்கி முதுகில் வைத்துக்கொண்டும்.

"எங்கள் வீட்டு நாயி எலும்பு கடிக்கப் போச்சு
கல்லால் அடித்தேன் காலொடிந்து போச்சு"

என்று இடைவிடாது பாடிக்கொண்டு, நொண்டியடித்துவரல் வேண்டும். இங்ஙனம் நெடுகலும் வரத் தவறின், மீண்டும் புறப்பட்ட இடத்திலிருந்து அவ்வாறு வரல்வேண்டும். அங்ஙனம் வந்த பின், தொடப்பட்டவன் குச்சுப் பிடிப்பான். அதன் பின், முன் போன்றே திரும்பவும் ஆடப்பெறும்.

9. பம்பரம்

I. ஓயாக்கட்டை

*சிறுவர், தம் பம்பரங்களை வட்டத்துளாயினும், வரம்பிலா நிலத்திலாயினும் ஒருங்கே ஆடவிட்டு, யாரது நீண்ட நேரம் ஆடுகின்றதென்று பார்க்கும் ஆட்டு **ஓயாக்கட்டை**யாம். இது மீண்டும் மீண்டும் ஒரே வகையாய் ஆடப்பெறும்.*

II. உடைத்த கட்டை

ஆட்டின் பெயர் : *ஆட்டத்தில் தோற்றவனது பம்பரத்தை உடைக்கும் ஆட்டு **உடைத்த கட்டை** எனப்படும்.*

ஆடுமுறை : *இருவர்க்கு மேற்பட்ட சிறுவர் பலர், ஒரு வட்டத்தின் நடுவில் ஒரு மாங்கொட்டையை வைத்து, ஒவ்வொரு வனாகப் பம்பரத்தை அதன்மேலேற்றி, அதை வெளியேற்றுவர். அது வெளியேறியவுடன், எல்லாரும் ஒருங்கே விரைவாகத் தன் தன் பம்பரத்தை ஆட்டிக் கைமேல் ஏற்றுவர். மிகப் பிந்தி ஏற்றியவன் தன் பம்பரத்தை வட்டத்தின் நடுவில் வைத்தல் வேண்டும்.*

பம்பரத்தை யாட்டிக் கைமேலேற்றும்போது, 'அபிட்கோசு' அல்லது 'சிங்கோசு' என்று சொல்லிக்கொள்வதால், அங்ஙனம் ஏற்றுவதற்கு, 'அபிட்கோசெடுத்தல்' அல்லது 'சிங் கோசெடுத்தல்' என்று பெயர்.

வட்டத்தின் நடுவிலுள்ள பம்பரத்தை ஏனையோரெல் லாரும், முன்பு மாங்கொட்டையை வெளியேற்றியது போல் வெளியேற்றி, ஏறத்தாழ இருபது கசத் தொலைவிலுள்ள எல்லைக் கோட்டிற்குக் கொண்டு போவர். ஒவ்வொருவனாக அவனவன் தன்தன் பம்பரத்தை அதன்மேலேற்றித் தள்ளியே, அதைக் கொண்டு போதல் வேண்டும். அங்ஙனம் கொண்டு போம்போது, யாரேனும்

மட்டை வீழ்த்தினும் சரட்டை போக்கினும், கீழேயிருக்கும் பம்பரத்திற்குப் பதிலாகத் தன் பம்பரத்தை வைத்துவிடல் வேண்டும். கீழேயிருந்த பம்பரக்காரன் அதை எடுத்துப் பிறர்போல் ஆட்டுவான்.

பம்பரம் தலைகீழாய் விழுதற்கு **மட்டை** என்றும், பக்கமாக உருண்டுபோதற்குச் **சாட்டை** என்றும் பெயர்.

யார் பம்பரம் எல்லைக் கோட்டிற்குக் கொண்டு போகப்பட்டதோ, அது உடனே பிறரால் உடைக்கப்படும்.

III. பம்பரக் குத்து

ஆட்டின் பெயர் : தோற்றவனது பம்பரத்தைக் குத்தி யாடும் ஆட்டுப் **பம்பரக்குத்து** எனப்படும்.

ஆடுமுறை : இருவர்க்கு மேற்பட்ட சிறுவர் பலர், ஒரு வட்டத்தின் நடுவில் மாங்கொட்டை வைத்து வெளியேற்றி, அபிட்கோசெடுத்து, அதில் மிகப் பிந்தியவன் தன் பம்பரத்தை வட்டத்துள் வைத்த பின், ஏனையோரெல்லாம் ஒவ்வொருவனாகத் தன் தன் பம்பரத்தாற் குத்தி அதை வெளியேற்றுவர். அது வெளியேற்றப்படின், உடனே மீண்டும் முன்போல் அபிட்கோ செடுத்து, அதிற் பிந்தியவன் தன் பம்பரத்தை வட்டத்துள் வைத்தல் வேண்டும். ஏனையரெல்லாம் முன்போற் குத்தி அதை வெளியேற்றுவர்.

மட்டை வீழ்த்தியவன் பம்பரமும், சாட்டை போக்கியவன் பம்பரமும் வட்டத்துள் ஏற்கெனவே வைத்திருப்பதுடன் சேர்த்து வைக்கப்படும்.

வட்டத்துள் ஆடும் பம்பரங்களுள் ஒன்று வெளியேறி யாடும்போது, அதை வட்டத்துள் வைத்திருக்கும் பம்பரக்காரன் சாட்டையால் தன் கையிலேற்றி ஆட்டின், அதுவும் வட்டத்துள் வைக்கப்படல் வேண்டும்.

வட்டத்துள் ஆடும் பம்பரங்களுள் எதையேனும், வட்டத்துள் வைக்கப்பட்டிருக்கும் பம்பரக்காரன், தன் கையாலழுத்திப் பதித்துவிடின், அதை எடுத்தல்கூடாது.

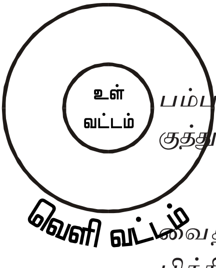
உள்ளே வைக்கப்பட்டிருக்கும் பம்பரம் மேலும் மேலும் குத்தப்பட்டுச் சேதமாகாதபடி, அதன் சொந்தக்காரன் ஆட்டிக் கொண்டிருக்கும் பம்பரக்காரருள் ஒருவனிடம், “நீ இன்று என் பம்பரத்தை வெளியேற்றின், உன் பம்பரம் உள்ளிருக்கும் போது நான் வெளியேற்றுவேன்,” என்று ஒப்பந்தஞ் செய்து கொள்வதுண்டு.

பல பம்பரங்கள் உள்ளே வைக்கப்பட்டுக் கிடப்பின், அவையனைத்தும் வெளியேற்றப்பட்ட பின்புதான் அபிட்கோசு எடுக்கப்படும்.

இங்ஙனம் மீண்டும் மீண்டும் வேண்டும் அளவு தொடர்ந்து ஆடப்பெறும்.

வட்டத்துள் வைக்கப்பட்டிருக்கும் பம்பரங்களுள் நண்பனதை வெளியேற்ற வேண்டுமென்றும், பிறனதை வெளியேற்றக் கூடாதென்றும்,இருவேறு நோக்குக்கொண்டு அதற்கேற்பப் பம்பரத்தை ஆட்டுவது வழக்கம்.

IV. இருவட்டக் குத்து



வட்டத்துள் வட்டமாக இருவட்டம் கீறி அவ் விரண்டுள்ளும் பம்பரத்தைக் குத்துவது, இருவட்டக்குத்து. இது பெரும்பாலும் பம்பரக் குத்துப் போன்றதே.

இதன் உள்வட்டத்தில் மாங்கொட்டை வைத்து வெளியேற்றி அபிட்கோ செடுத்துப் பிந்தியவன் பம்பரத்தை அதனுள் வைத்தபின், அதைக் குத்தி வெளியேற்றுவர். மட்டையும் சாட்டையும் உள் வைக்கப்படும். உள் வட்டத் தில் ஆடும் பம்பரம் வெளி வட்டத்துள்ளும் வந்து ஆடலாம். ஆடும் பம்பரத்தை அழுத்துவது உள்வட்டத்தில்தான் நிகழும்; ஆயின், அதைக் குத்துவது இருவட்டத்திலும் உண்டு. வெளிவட்டத்துள் ஆடும் பம்பரம் தானாய் நகர்ந்து வெளியேறிவிடின், அதை உடையவன் எடுத்து ஆட்டலாம்; அன்றி உள்ளேயே ஒய்ந்துவிடின் அதை எடுத்தல் கூடாது. அதுவும் மட்டைபோற் பாவிக்கப்படும்.

V. தலையாரி

ஆடுவார் தொகை : மூவர்க்குக் குறையாத சிறுவர் பலர் இதை ஆடுவர்.

ஆடுகருவி : ஆளுக்கொரு பம்பரமும், ஏறத்தாழ இருபது கசம் இடையிட்ட இரு சம அளவான வட்டங்களும், ஒருபோகாக (அதாவது சமதூரமாக) இருபுறமும் நீட்டப்பட்ட அவற்றின் விட்டங்களும், இவ் விளையாட்டிற்குரிய கருவிகளாம்.

ஆடுமுறை : முதலாவது ஒரு வட்டத்தின் நடுவிலுள்ள மாங்கொட்டையைப் பம்பரத்தின் மூலமாய் வெளியேற்றி, அபிட்கோசெடுத்து அதிற் பிந்தியவன் பம்பரத்தை உள்வைத்து, அதை ஏனையோரெல்லாம் ஒவ்வொருவனாய்ப் பம்பரமேற்றி வெளியேற்றுவர். அங்ஙனம் வெளியேற்றும்போது வட்டத் திற்கு வலப்புறமாய் வெளியேற்றல் வேண்டும்; இல்லாவிடின் மீண்டும் அபிட்கோசெடுத்துப் பிந்தியவன் பம்பரத்தை உள்ளே வைக்க வேண்டியிருக்கும்.

வெளியேற்றப்பட்ட பம்பரத்தை நேரே எதிருள்ள வட்டத்திற்குப் பம்பரத்தின் மூலமாய் அடித்துக்கொண்டு போவர். ஒருவன் இடையில் மட்டை வீழ்த்தினும் சாட்டை போக்கினும், கீழிருக்கும் பம்பரத்திற்குப் பதிலாகத் தனதை வைத்துவிடல் வேண்டும். முன்பு கீழிருந்த பம்பரக் காரன் பின்பு பிறரொடு சேர்ந்து ஆடுவான்.

அடித்துக்கொண்டு போகப்படும் பம்பரம் எதிர்வட்டத்துள் சேர்ந்தவுடன், பிற பம்பரக்காரரெல்லாம் தம் சாட்டை களைக் கழுத்திற் சுற்றிக்கொண்டு, அதைப் பம்பர ஆணியால் ஒவ்வொரு தடவை குத்துவர். குத்தும்போது சாட்டை தளர்ந்து நிலத்தைத் தொடின், குத்தப்படும் பம்பரக்காரன் தன் சாட்டையால் வன்மையாய் அடித்துவிடுவான்.

பின்பு, இரண்டாம் வட்டத்திலிருந்து முதல் வட்டத்திற்கு, முன்போன்றே அப் பம்பரம் அடித்துக்கொண்டு போகப்படும். அங்கு அதை இவ்விரு தடவை குத்துவர்.

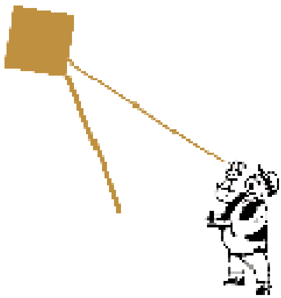
அதன்பின், அது இரண்டாம் வட்டத்திற்கு மீண்டுங் கொண்டுபோகப்பட்டு, மும்மூன்று தடவை குத்தப்படும். இங்ஙனம் இங்குமங்குமாக இயக்கப்பட்டு, ஒவ்வொரு முறைக்கும் ஒவ்வொரு தடவை கூடுதலாகக் குத்தப்படும்.

இவ்வகையில் இது விரும்பிய அளவு தொடர்ந்து ஆடப்பெறும்.

10. பட்டம்

பட்டம் ஒருவன் ஆடினால் பொழுதுபோக்காம் (Pastime); இருவர் ஆடினால் விளையாட்டாம்.

ஒருவன் பட்டத்திற்குமேல் ஒருவன் பட்டத்தைப் பறக்கச் செய்வதும், ஒன்றையொன்று தாக்கி வீழ்த்தச் செய்வதுமே இவ் விளையாட்டாம்.



(2) இரவாட்டு

இங்கு, இரவென்றது கண்டெரியும் நிலாக்காலத்திரவை. நிலவொளி யில்லாதவிடத்துத் தெரு விளக்கொளியிலும் சில ஆட்டுகள் ஆடப்பெறும்.

1. குதிரைக்குக் காணங்கட்டல்

ஆட்டின் பெயர் : குதிரைக்குக் காணங்கட்டி அவற்றின் மேல் ஏறுவதாகப் பாவித்துக்கொண்டு, ஒரு கட்சியார் இன்னொரு கட்சியார்மேல் ஏறி விளையாடுவது **குதிரைக்குக் காணங்கட்டல்.** காணங்கட்டுதலாவது கொள்வைத்தல்.

ஆடுவார் தொகை : பொதுவாக, எண்மர்க்கு மேற்பட்ட சிறுவர் இதை ஆடுவர்.

ஆடுகருவி : ஓர் ஆடைத்துண்டை முறுக்கிப் பின்னிய திரி இதற்குரிய கருவியாம். ஏறத்தாழ ஐந்து கசம் இடையிட்ட இரு சமதூரக் கோடுகளைக் கீறி, அவற்றை எதிரெதிராக நின்று ஆடும் இரு கட்சியாரும் தத்தம் மனையெல்லை என்பர்.

ஆடிடம் : ஊர்ப் பொட்டலும் அகன்ற தெருவும் இதை ஆடுமிடமாம்.

ஆடுமுறை : ஆடுவார் எல்லாரும் முதலாவது உத்தி கட்டிச் சமத்தொகையான இருகட்சியாகப் பிரிந்து கொள்வர்.

முந்தியாட வேண்டுமென்று துணியப்பட்ட கட்சியாருள் ஒருவன், திரியின் ஒரு முனையைத் தன் வலக்காற் பெருவிரற்கும் அடுத்த விரற்கும் இடையில் இடுக்கி, இரு கையையும் நிலத்தில் ஊன்றி, கரணம் போடுவதுபோற் காலைத்தூக்கித் திரியை எதிர்க்கட்சியாரின் மனைக்குள் காலால் எறிவான். அதை

எதிர்க்கட்சியார் அந்தரத்திற் பிடித்துவிட்டால், எறிந்தவன் தொலைவான். அதன்பின் எதிர்க்கட்சியாருள் ஒருவன் அவ்வாறு ஆடல் வேண்டும். திரி பிடிக்கப்படாவிடின், ஒருவன் எத்தனை முறையும் ஆடலாம். திரி மனைக்குட் புகாமல் எல்லைக்கு வெளியே வீழினும் எறிந்தவன் தொலைவான்.

தவறாத ஒவ்வோர் எறிவும், காணம் விளைத்துக் குதிரைக்குக் கட்டற்குரிய ஒவ்வொரு வினையாக முறையே தொடர்ந்து கூறப்படும். முதல் எறிவில், "உழுதாயிற்று" என்றும்; இரண்டாவதில், "விதைத்தாயிற்று" என்றும்; மூன்றாவதில், "முளைத்துவிட்டது" என்றும்; இங்ஙனமே தொடர்ந்து மேற்பட்டவற்றில் முறையே, "ஓர் இலக்கு விட்டிருக்கிறது", "ஈர் இலக்கு விட்டிருக்கிறது", "மூவிலக்கு விட்டிருக்கிறது", "நாலிலக்கு விட்டிருக்கிறது", "ஐயிலக்கு விட்டிருக்கிறது", "ஆறிலக்கு விட்டிருக்கிறது", "ஏழிலக்கு விட்டிருக்கிறது", "எட்டிலக்கு விட்டிருக்கிறது", "ஒன்பதிலக்கு விட்டிருக்கிறது", "பத்திலக்கு விட்டிருக்கிறது", "கொடியோடி யிருக்கிறது", "பூப்பூத்திருக்கிறது", "பிஞ்சுவிட்டிருக்கிறது", "காய் காய்த்துவிட்டது", "காணத்தை அறுத்தாயிற்று", "களத்தில் அடித்தாயிற்று", "வீட்டிற்குக் கொண்டுவந்தாயிற்று", "அடுப்பில் வேகிறது", "குதிரைக்கு வைத்திருக்கிறது", என்றும் கூறப்படும். அடுத்த எறிவில், எதிர்க்கட்சியார் குனிய, வென்ற கட்சியார் அவனவன் உத்திப்படி அவர்மேல் ஏறிக்கொள்வர். குறித்த தொலைவாவது, குறித்த தடவை ஓரிடத்தைச் சுற்றியாவது, தோற்ற கட்சியார் வென்ற கட்சியாரைச் சமந்து செல்லவேண்டும். அதோடு ஓர் ஆட்டை முடியும்.

ஆட்டுத் தோற்றம் : இவ் விளையாட்டு ஒருகால் உழிஞைப் போரினின்று தோன்றியிருக்கலாம்.

ஒரு நகர் அல்லது தலைநகர் நீண்டகாலமாக முற்றுகை யிடப்பட்டிருக்கும்போது, நொச்சியார் (அதாவது அடைபட்டுள்ள நகரத்தார்) தமக்கும் தம் கால்நடைகட்கும் வேண்டும் உணவுப் பொருள்களை, நகரக் குடியிருப்பிற்கும் புறமதிற்கும் இடைப்பட்ட நிலத்திலேயே விளைத்துக் கொள்ள வேண்டியிருந்திருக்கும்.

"நாடுகண் டன்ன கணைதுஞ்சு விலங்கல்" என்னும் பதிற்றுப்பத்துத் தொடருக்கு (16:2) "நெடுநாட்பட அடைமதிற் பட்ட காலத்தே விளைத்துக் கோடற்கு, வயலும் குளமும் உளவாகச் சமைத்து வைத்தமையாற் கண்டார்க்கு நாடு கண்டாற்போன்ற..... இடைமதில்" என்ற அந் நூலின் பழையவுரையாசிரியர் விளக்க வுரை கூறியிருப்பது, இங்கே கவனிக்கத் தக்கது.

காலில் திரியெறிதல், உழிஞையார் (அதாவது முற்றுகையிட் டிருப்பவர்) நகரத்துள் எறியும் எரிவாணத்தைக் குறிக்கலாம். இப்போது வேடிக்கைக்காக விடப்படும் எரிவாணம் (வாணக் கட்டு) பழங்காலத்தில் நொச்சி நகருள் எரியூட்டுவதற்கு விடப்பட்டதாகத் தெரிகின்றது.

விளையாட்டிற் காணங் கட்டியபின் குதிரையேறுவது, நொச்சி மறவர் காணம் விளைத்துத் தம் குதிரைகட்கு வைத்த பின், அவற்றின் மேலேறி நகருக்கு வெளியே போருக்குப் புறப்பட்டு வருவதைக் குறிக்கலாம்.

ஆட்டின்பயன் : காலால் ஒரு பொருளைப் பற்றுவதும் கரணம்போட்டுத் தாண்டுவதுமாகிய வினைப்பயிற்சியை, இவ் விளையாட்டு அளிக்கும்.

2. வண்ணான் தாழி

ஆட்டின் பெயர் : பாண்டி நாட்டில், வண்ணாரக் குலத்தை யும் தாழ்த்தப்பட்ட வகுப்புகளையும் சேர்ந்த சிறுவர், வண்ணான் துறையில் ஆடையொலிப்பது போல் நடித்தாடும் ஆட்டு **வண்ணான் தாழி.** தாழி என்பது அலசுவதற்குத் துணிகள் வைக்கப்பட்டிருக்கும் பெரும்பானை.

ஆடுவார் தொகை : பொதுவாக, நால்வர்க்கு மேற்பட்ட பலர் இதை ஆடுவர்.

ஆடு கருவி : ஒரு துணி மூட்டை இதற்கு வேண்டுங் கருவியாம்.

ஆடிடம் : ஊர்ப் பொட்டலிலும் அகன்ற தெருவிலும் இது ஆடப்பெறும்.

ஆடுமுறை : ஆடுவார் அனைவரும் ஒவ்வொரு துணி போட வேண்டும். அவை ஒரு மூட்டையாகக் கட்டப்படும். அதை ஒருவன் எடுத்துத் தன் பிடரியில் வைத்துக்கொண்டு, மருள்கொண்ட தேவராளன்போல் ஆடி வரிசையாய் நிற்கும் ஏனையோருள் ஒருவன்மேல் கண்ணை மூடிக்கொண்டு எறிவான். அது யார்மேல் விழுந்ததோ அவன் அதைத் தன் பிடரியில் வைத்து இருகையாலும், பிடித்துக்கொண்டு கீழே உட்கார வேண்டும். மூட்டையை எறிந்தவன், அதில் இரண்டோர் அடியடித்துவிட்டு, "கூழ் குடிக்கப் போகிறேன்," என்று சொல்லிச் சுற்றுத் தொலைவுபோய் மீள்வான். அதற்குள் ஏனையோரெல்லாம் அம் மூட்டையில் தொப்புத்தொப்பென்று அடித்து மகிழ்வர். போய் மீண்டவன் அவருள் ஒருவனைத் தொட முயல்வான். அவன் அணுகியவுடன் அனைவரும் ஓடிப்போவர். அவன் ஒருவனைத் தொடுமுன் இன்னொருவன் மூட்டையில் அடித்துவிடின், அத்தொடுகை கணக்கில்லை. இன்னொருவன் மூட்டையில் அடிக்குமுன் ஒருவனைத்

தொட்டுவிடின் தொடப்பட்டவன் மூட்டையை வாங்கித் தன் பிடரிமேல் வைத்துக்கொண்டு கீழே உட்கார வேண்டும். முன்பு கீழே உட்கார்ந்திருந்தவன் பின்பு பிறரைத் தொடுபவனாவன். முன்பு தொட்டவன் பின்பு பிறரொடு சேர்ந்து மூட்டையில் அடித்து விளையாடுவான்.

இங்ஙனமே, நெடுகலும், தொடப்பட்டவன் மூட்டை வைத்திருப்பவனாகவும், மூட்டை வைத்திருந்தவன் தொடுபவனா கவும், தொட்டவன் மூட்டையில் அடித்து விளையாடுபவனாகவும், மாறிக்கொண்டே வருவர்.

புதிதாய்த் தொடுபவனாகும் ஒவ்வொருவனும், முதலாவது மூட்டையில் இரண்டடி யடித்துவிட்டுக் கூழ் குடிக்கப் போவதும், பின்பு மீண்டும் பிறரைத் தொடுவதும் மரபாம்.

மூட்டையில் அடித்து மகிழும் ஒவ்வொருவனும் பின்பு மூட்டை தாங்கி அடி வாங்குவதற்கு இடமிருத்தலால், முன்பு பிறன் முதுகில் மூட்டையிருந்தபோது கண்ணோட்டமின்றி வன்மையாய் அடித்தவன். பின்பு தன் வினைவிளைவை மிகுதியாய் அறுக்க நேரும்.

விளையாட்டு முடிந்தபின், அவனவன் துணியை அவனவன் எடுத்துக்கொள்வான்.

ஆட்டுத் தோற்ற விளக்கம் : வண்ணாருள் ஒவ்வொருவ னுக்கும் ஒவ்வொரு துறையுண்டு. ஒருவன் இன்னொருவன் துறையில் வெளுப்பது, வசதிக் குறைவுமட்டுமன்றி இழப்பு முண்டுபண்ணும். பழங்காலத்தில் ஒவ்வொரு வண்ணானும் **வண்ணாரப் பாட்டம்** அல்லது **வண்ணாரப் பாறை** என்னும் தொழில் வரி செலுத்த வேண்டியிருந்தது. அதனால் ஒருவன் பாறையில் இன்னொருவன் வெளுப்பது, மிகக் கண்டிப்பாய்த் தடுக்கப்பட்டிருத்தல் வேண்டும். ஆயினும், ஒருவன் பாறை மிக வசதியுள்ளதாகவிருப்பின், அவன் தான் வழக்கமாக உண்ணுங் கூழுண்ணச் சென்றிருக்கும்போது, பிறர் அவன் பாறையைப் பயன்படுத்தியிருப்பர். அவன் மீண்டு வரும்போது, அவர் ஓடியிருப்பர். அவன் அவரைத் துரத்தி அடித்திருப் பான், அல்லது கடுமையாய்த் திட்டியிருப்பான்.

இச் செயலையே இவ் விளையாட்டு உணர்த்துகின்றது. தொடுபவன் வண்ணானையும், மூட்டை பாறையையும், அதில் அடிப்பவர் அவன் கூழுண்ணச் சென்றிருக்கும்போது அதைப்

பயன்படுத்தும் பிற வண்ணாரையும், ஒருவனை ஓடித் தொடுவது திருட்டுத்தனமாய்ப் பாறையைப் பயன்படுத்திய ஒருவனைப் பிடித்து அடிப்பதையும், குறிப்பதாகக் கொள்ளப்படும்.

ஆட்டின் பயன் : ஓடும் ஒருவனைப் பிடிப்பதும் ஒருவனாற் பிடிபடாமல் ஓடிப்போவதுமான வினைப்பயிற்சி, இவ் விளையாட்டின் பயனாம்.

3. சூ விளையாட்டு

(1) பாண்டிய நாட்டு முறை

ஆட்டின் பெயர்: *பாண்டி நாட்டில் இது இன்று* **அவுட்டு** **(out)** *என்னும் ஆங்கிலப்பெயரால் வழங்குகின்றது. ஓடித் தொடும் ஒருவன், உட்கார்ந்திருக்கும் ஒருவனை 'அவுட்டு' என்று சொல்லி எழுப்பும் விளையாட்டு, அச்சொல்லையே பெயராகக் கொண்டது. இது முதலாவது உசு விளையாட்டு என்று வழங்கியிருக்கலாம்.*

ஆடுவார் தொகை : *இதை ஆட ஐவர் வேண்டும்.*

ஆடிடம் : *ஊர்ப் பொட்டலிலும் அகன்ற தெருவிலும் இதை ஆடலாம்.*

ஆடு முறை : *மூவர் இவ்விரு கச இடையிட்டு, ஒரே திசை நோக்கி வரிசையாக நிலத்தில் உட்கார்ந்துகொள்வர். ஒருவன் அவரைச் சுற்றியும் அவருக்கிடையிலும் ஓடுவான். இன்னொருவன் அவனைத் தொடவேண்டும். தொடுகிறவன் வரிசையைச் சுற்றியன்றி இடையிற் செல்லக்கூடாது. ஆயின், இடையில் வரிசைக் கோட்டைத் தாண்டாது எட்டித் தொடலாம்.*

ஓடுகிறவனுக்கு மிக வசதியிருத்தலில் அவனைத் தொடுவது அரிது. தொட முயல்கிறவன் நீண்ட நேரம் ஆடியோடிப் பார்த்து விட்டு, பின்பு ஓடுகிறவனுக்கு அண்மையாகத் தனக்கு முன்னாலிருப்பவனை 'அவுட்டு' என்று சொல்லி எழுப்பிவிட்டு அவனிடத்தில் தான் உட்கார்ந்துகொள்வான். உட்கார்ந்திருப்பவர் ஒரே திசைநோக்கி உட்கார்ந்திருப்பதாலும், முன்னோக்கியன்றிப் பின்னோக்கி ஓடித் தொடுதல் கூடாமையாலும், எழுப்புகிறவன் என்றும் எழுப்பப்படுகிறவனுக்குப் பின்னாக நின்றே எழுப்புவன். எழுப்பப்பட்டவன் உடனே ஓடிப் போய் ஓடுகிறவனைத் தொட்டுவிடின், தொட்டவன் ஓடுகிறவனாகவும் ஓடினவன் தொடுகிறவனாகவும் மாறல் வேண்டும். ஓடுகிறவன் தான் எப்போது விரும்பினும், உட்கார்ந்திருக்கும் ஒருவனை எழுப்பி விட்டு, தான் அவனிடத்தில் உட்கார்ந்து கொள்ளலாம்.

ஓடுகிறவன் தான் கூடியமட்டும் தொடப்படாதவாறு தொடுகிறவனுக்கும் உட்கார்ந்திருக்கிறவனுக்கும் நேர் முன்னும் அண்மையிலும் நில்லாது மிகத் தள்ளியே நிற்பன்.

இங்ஙனம் வேண்டுமளவு தொடர்ந்தாடப்பெறும்.

ஆட்டுத் தோற்றம் : இது வேட்டை வினையினின்று தோன்றியதாகத் தெரிகின்றது. தொடுகிறவன் வேட்டைக்காரனும், ஓடுகிறவன் வேட்டை விலங்கும், எழுப்பப்படுகிறவன் வேட்டை நாயும் போன்றவராவர்.

ஆட்டின் பயன் : ஓடும் ஒருவனைப் பிடிப்பதும், ஒருவனுக் குப் பிடிகொடாமல் ஓடித் தப்புவதுமாகிய வினைப்பயிற்சி, இவ் வாட்டாற் பெறப்படும்.

(2) சோழநாட்டு முறை

ஆட்டின் பெயர் : சூ விளையாட்டு என்னும் தனித்தமிழ்ப் பெயர் வழங்குவது சோழநாட்டில்தான். "சூ" என்று சொல்லி ஒருவன் இன்னொருவனை எழுப்பும் விளையாட்டு அச் சொல்லாற் பெயர்பெற்றது.

ஆடுவார் தொகை : அறுவர்க்கு மேற்பட்ட பலர் இதை ஆடுவர்.

ஆடுமுறை : ஆடுவார் சமத்தொகையவான இரு கட்சியாகப் பிரிந்துகொண்டு, கட்சிக்கொருவனாக இருவர் நிற்க, ஏனையரெல்லாம் வரிசையாய் இடையிட்டு நிலத்தில் உட்கார்ந்து கொள்வர். உட்கார்ந்திருப்பவருள், ஒவ்வொரு கட்சியாரும் ஒருவன்விட் டொருவனாயிருப்பர். ஒரு கட்சியார் கிழக்குநோக்கின் மற்றொரு கட்சியார் மேற்கு நோக்கியும், ஒரு கட்சியார் தெற்கு நோக்கின் மற்றொரு கட்சியார் வடக்கு நோக்கியும், இருப்பர்.

நிற்பவருள், ஒருவன் ஓட இன்னொருவன் தொடல் வேண்டும். தொடுகிறவன் தன்னால் தொடமுடியாதென்று கண்டால், தன் கட்சியாருள் ஒருவனைச் "சூ" என்று சொல்லி எழுப்புவான். பிற செய்திகளெல்லாம் பாண்டி நாட்டு முறையே.

இரு கட்சியாகப் பிரிந்துகொண்டு எதிரெதிர்த்திசையை நோக்கியிருப்பதும், "சூ" என்று சொல்லுவதுமே சோழநாட்டு வேறுபாடாம்.

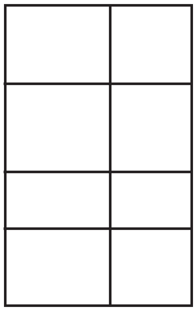
(3) இருபொழுதாட்டு

பகலும் இரவும் ஆடப்படும் ஆட்டு இருபொழுதாட்டாம்.

1. கிளித்தட்டு

முகவுரை : *தமிழ்நாட்டில் பெருவாரியாக விளையாடப் படும் விளையாட்டுகளில் இரண்டாவது* ***கிளித்தட்டு****. இது கிளியந்தட்டு எனவும் வழங்கும். இஃது ஆடவர் விளையாட்டு.*

தோன்றிய வகை: *நன்செய் புன்செய்களிலும் போர் அடிக்கும் களங்களிலும் அறுவடைக் காலத்தில், சிந்திச் சிதறிக் கிடக்கும் கூல (தானிய) மணிகளை எறும்புகள் ஈர்த்துக் கொண்டு போய், நிலத்தின் கீழும் மண் சுவரடியிலும் தங்கள் வளைகளில் படிக்கணக்காகவும் மரக்காற் கணக்காகவும் மழைக்கால உணவாகச் சேர்த்துவைப்பது இயல்பு. இங்ஙனம் சேர்த்து வைக்கப்பட்ட கூலத்திற்கு* ***அடிபுல்*** *அல்லது அடிப்புல் என்று பெயர். பஞ்சக்காலத்திலும் உணவில்லாத போதும் ஏழையெளியவர் இந்த அடிப்புல்லைத் தேடி அகழ்ந்தெடுப்பது வழக்கம்.*



கிளித்தட்டு

அடிப்புல் போன்றே ஏழை பாழைகட்கு வேறொரு வருவாயு முண்டு. அது ***கிளியீடு****. அதாவது, கிளிகள் கழனிகளிலும் கொல்லைகளிலும் பயிர் பச்சைகள் விளைந்த பின்பு அவற்றின் கதிர்களைக் கொத்துக் கொத்தாய்க் கொத்திக்கொண்டுபோய் அண்மையிலுள்ள மரப்பொந்துகளில் இட்டு வைத்திருப்பது. இதைக் கண்டவர்கள் எடுத்துக்கொள்வார்கள். இது அருமையாய் வாய்ப்பதெனினும் எளிதாகவும் ஏராளமாகவும் கிடைப்பதால், திடுமென ஓர் இரவலன் பெற்ற பெரும் பரிசிற்காவது எதிர்பாராது கிட்டிய பெருவருமானத்திற்காவது இதை உவமை கூறுவது*

வழக்கம். இதனால் 'கிளியீடு வாய்த்தாற் போல' என்னும் உவமைப் பழமொழியும் எழுந்தது. இப் பழமொழிக் கருத்தை யமைத்தே,

"ஒலியிருங் கதுப்பின் ஆயிழை கணவன்
கிளிமரீஇய வியன்புனத்து
மரனணி பெருங்குரல் அனையன் ஆதலின்
நின்னை வருதல் அறிந்தனர் யாரே" (புறம் : 138)

என்று **மருத னிளநாகனார், நாஞ்சில் வள்ளுவனைப்** பாடினார்.

பாரியின் பறம்புமலை மூவேந்தரால் முற்றுகையிடப் பட்டிருந்தபோது, **கபிலர்** பல கிளிகளைப் பழக்கி அவற்றால் மலையடிவாரத்துக் கழனிகளிலுள்ள நெற்கதிர்களைக் கொணர்வித்து அவற்றைக்கொண்டு நொச்சிமக்களை உண்பித்தனர் என்றொரு செய்தி வழங்கிவருகின்றது.

கிளிகள் சில சமயங்களில் வெட்டுக்கிளிகள் போலப் பன்னூற்றுக் கணக்கினவாய்ப் படலம் படலமாய் விளைபுலங்களில் வந்து விழுந்து கதிர்களை யெல்லாம் கொய்து தாமே அறுவடை செய்துவிடுவதுண்டு. இதனாலேயே,

"விட்டில் கிளிநால்வாய் தன்னரசு வேற்றரசு
நட்டம் கடும்புனல்கால் எட்டு"

என்று நாட்டுக்குக் கேட்டை விளைப்பவற்றுள் கிளியையும் ஒன்றாகக் கூறினர் முன்னோர்.

விளைபுலங்களில் வந்து விழும் பறவைகளுள் பெருங் கேட்டை விளைப்பது கிளியாதலின், விளைபுலத்திற் பறவையோட்டுதலுக்குக் கிளி கடிதல் அல்லது கிளியோப்புதல் என்றும், அதனை ஒட்டுங் கருவிக்குக் கிளிகடி கருவி அல்லது கிளிகடி கோல் என்றும் பெயர்.

கிளிகள் பெருந்தொகையாய் விளைபுலங்களில் வந்து வீழ்ந்தபோது, உழவர் அப் புலங்களிற் புகுந்து தட்டுத்தட்டாய் நின்று அக் கிளிகளை அடித்துத் துரத்தியும் அவை கொய்துகொண்டு போகும் கதிர்களைக் கவர்ந்ததும் வந்தனர். இவ் வழக்கத்தினின்றே கிளித்தட்டு என்னும் விளையாட்டுத் தோன்றியது. தட்டு என்பது ஒரு தவணையின் உறுப்பாகும் பாத்தி வரிசை.

விளையாடு முறை : *ஊருக்கருகிலுள்ள ஒரு பொட்டலில் அல்லது வெளிநிலத்தில் சுமார் முப்பது அடி அகலமுள்ள ஒரு நீள் நாற்கோண வரப்புக்கோடுகள் பாதத்தால் இழுத்தமைக்கப்படும். அதன் ஓர் அகலப் பக்கத்தினின்று மற்றோர் அகலப் பக்கத்திற்கு நண்ணடுவில் நெடுக்காக ஒரு தவணைக்கோடு இழுக்கப்படும். அதன்பின் பாத்திகள் நாற்கோணமாய் அமையுமாறு அத் தவணைக் கோட்டிலிருந்து குறுக்காகத் தட்டுக்கோடுகள் இழுக்கப்படும். தட்டுக்கோட்டின் தொகை விளையாடுவாரின் தொகையைப் பொறுத்தது. அது ஒரு கட்சியினரின் தொகைக்கு ஒன்று குறைந்திருக்கும். தட்டின் தொகைக்குத் தக்கபடி கிளித்தட்டின் நீள் வரப்புக் கோடுகள் நீண்டிருக்கும்.*

கிளித்தட்டுக் கோடு கீறு முன்பாவது கீறிய பின்பாவது, ஆடுவார் சமத்தொகையாக இரு கட்சியாய்ப் பிரிந்து கொள்வர். கட்சித் தலைவனுக்கு இவ் விளையாட்டில் ***கிளி*** *என்று பெயர்.*

விளையாடத் தொடங்குமுன், எந்தக் கட்சி தட்டுக்கட்டுவது என்றும், எந்தக் கட்சி தட்டிற்குள் இறங்குவது என்றும், தீர்மானிக்கப் படும். தட்டிற்குள் இறங்குவது தட்டிற்குள் புகுதல். தட்டிற்குள் இறங்கியவரை மேற்செல்லவிடாது தடுத்தல் தட்டுக்கட்டுதல்; இது தட்டு மறித்தல் என்றுங் கூறப்படும். ஒரு காசையாவது ஓட்டாஞ் சல்லியையாவது எடுத்து, அதன் இருபக்கத்தையும் தனித்தனி இன்ன கட்சியாரது என்று வரையறுத்துப் பின் மேலெறிந்து அது கீழ்விழுந்ததும், அதன் மேற்பக்கத்திற்குரிய கட்சியார் இறங்குவர்; மற்றக் கட்சியார் மறிப்பர்.

முதலாவது, மறிக்கின்ற கட்சியார் ஒவ்வொரு தட்டுக் கோட்டிலும் ஒருவராகப் போய் நின்றுகொள்வர். கிளித்தட்டின் இரு குறும்பக்கங்களில் ஒன்று புகும் பக்கமாகவும் இன்னொன்று புறப்படும் (வெளியேறும்) பக்கமாகவும் வசதிக்கேற்பக் குறிக்கப்படும். புகும் பக்கம் ஊர் நோக்கியும் புறப்படும் பக்கம் ஊர்ப்புறம் நோக்கியும் இருப்பது பெரும்பான்மை. புறப்படும் பக்கத்து வரப்புக் கோட்டில் கிளி நிற்பான். அவனுக்குத் தன் கோட்டிலும் மற்ற வரப்புக் கோடுகளிலும் செல்ல உரிமையுண்டு. பிறர்க்கு அவரவர் தட்டுக் கோட்டிலேயே செல்ல முடியும். புகும் பக்கத்து வரப்புக்கோடு வெறுமையாய் விடப்படும்.

இயங்கும் கட்சியார் ஒவ்வொருவராய் அல்லது மொத்தமாய்த் தட்டிற்குள் புகுந்து, தட்டுக்காரனாலாவது கிளியினாலாவது தொடப்படாதபடி எட்டி நின்று, இருபுற நெடுவரப்புக் கோட்டிற்கப்பால் கால் வையாது, மேற் சென்று வெளியேற முயல்வர். மறிக்கும் கட்சியார் ஒவ்வொருவரும் ஒவ்வொருவரை மறித்துக்கொள்வர். ஒருவர் பலரை மறிக்க முடியாதாதலின், ஒவ்வொரு தட்டிலும் இயங்கியவருள் ஒருவருக்கு மேற்பட்டவர் மேல்தட்டிற்கு ஏறிவிடுவது எளிது. இங்ஙனம் முதல் தட்டுக்காரன் முதல் கிளிவரையில் ஒவ்வொருவரும் ஒவ்வொருவரை மறித்துக் கொண்டிருக்க நேரும். இறங்கியவர் ஒவ்வொருவரும் தம்மை மறிப்பவரை இடமும் வலமுமாக இடைவிடாது மறுக் காட்டிச் சிறிய இடை நேர்ந்தாலும் மேற்செல்லப் பார்ப்பார். இம் முயற்சியில் யாராவது தொடப்பட்டுவிட்டால் அவர் கட்சி தோற்றுவிடும். உடனே ஆட்டம் நிறுத்தப்பட்டு மறுபடியும் தொடங்கும்; வென்ற கட்சியார் இறங்குவர். இறங்கின கட்சியாருள் யாராவது ஒருவர் கிளிக்கும் தப்பியோடிக் குறிக்கப்பட்ட எல்லையை மிதித்துவிட்டால், அவர் கட்சியார் வென்றவராவர்; அடுத்த ஆட்டையிலும் அவரே இறங்குவர். கிளிக்குத் தப்பி ஒருவர் ஓடிவிட்டதைக் 'கிளி போய்விட்டது' என்னும் மரபுத் தொடராற் குறிப்பர்.

சோழநாட்டு முறை

சோழநாட்டில், இறங்கின கட்சியாருள் ஒருவன் ஒருமுறை கிளிக்குத் தப்பி ஓடினவுடன் ஆட்டை முடிந்துவிடாது. அங்ஙனம் ஓடினவன் குறித்த எல்லையிற் குவித்து வைத்திருக்கும் மண்ணிற் சிறிது ஒரு கையில் அள்ளிக்கொண்டு, மீண்டும் அரங்கிற்குட் புகுந்து, முன்பின்னாகத் திசைமாறித் தட்டுக்கட்டி நிற்கும் எதிர்க்கட்சியார் எல்லார்க்குந் தப்பித்தான் முதலிற் புகுந்த வழியாய் வெளியேறிவிடவேண்டும். அல்லாக்கால் தோல்வியாம்.

விளையாட்டு விளக்கம் : கிளித்தட்டு விளைபுலம்; கிளித் தட்டின் வரப்பு தவணை தட்டு பாத்தி என்பவை விளைபுலத்தின் வரப்பு தவணை தட்டு பாத்தி என்பவையாம். இறங்குபவர் கிளிகள்; மறிப்பவர் உழவர். இறங்குபவர் வெளியேற முயலுதல் கிளிகள் தாம் கொய்த கதிர்களைக் கௌவிக்கொண்டு பறந்துபோதல். மறிப்பவர் தடுத்தல் அக் கிளிகளைத் துரத்துதலும் அவை கௌவிச்

செல்லும் கதிர்களைக் கவர்தலும். கிளி ஓடிப்போதல் கொய்த கதிரைக் கௌவிக்கொண்டு கிளிகள் எட்டாத உயரத்தில் பறந்துவிடுதல்.

விளையாட்டிற்கேற்பச் சில செய்திகள் மாற்றவும் கூட்டவும் பட்டுள்ளன.

விளையாட்டின் பயன்

1. பகைவருக்குப் பிடிகொடாமல் தப்பப் பழகுதல்.
2. பகைவனையும் திருடனையும் ஓடும்போது படைக் கலத்தால் தாக்கப் பயிலுதல்.
3. வேகமாய் ஓடுந்திறனை அடைதல்.
4. கிளிகளால் விளையுளுக்குக் கேடு வராதவாறு முன்விழிப்பாக இருத்தல்.

குறிப்பு : கிளித்தட்டு விளையாட்டினைச் சோழநாட்டார் உப்புக்கோடு என்பர்.

2. பாரிக் கோடு

I. *நாலாளம் பாரி*

ஆடுகருவி : *ஏறத்தாழ நாற்கசச் சதுரமான ஓர் அரங்கு கீறப்படும்.*

ஆடுவார் தொகை : *இதை ஆட எண்மர் வேண்டும்.*

ஆடிடம் : *இது பொட்டலிலும் அகன்ற முற்றத்திலும் ஆடப்பெறும்.*

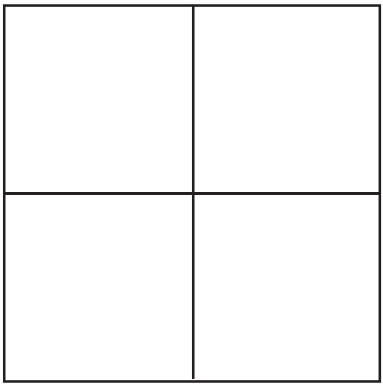
ஆடுமுறை : *நந்நான்கு பேருள்ள இருகட்சி அமைக்கப்படும். உடன்பாட்டின்படியோ, திருவுளச்சீட்டின்படியோ, பிறவகைத் தேர்தற்படியோ, ஒரு கட்சியார் அரங்கிற்குள் நிற்க, இன்னொரு கட்சியார் பக்கத்திற்கொருவராகக் கோட்டின்மேல் நின்று கொள்வர். உள்நிற்பார் கோட்டின்மேல் நிற்பாரால் தொடப் படாமல் வெளியேற வேண்டும். அங்ஙனம் ஒருவன் வெளியேறி விடினும், உள் நிற்பார்க்கு வெற்றியாய் ஆட்டை முடிந்துவிடும். முதலில் வெளியேறுபவன் கோட்டின்மேல் நிற்பாருள் ஒருவனால் தொடப்பட்டுவிடின், மறிப்பார்க்கு (அதாவது கோட்டின்மேல் நிற்பார்க்கு) வெற்றியாய் ஆட்டை முடியும். அதன் பின், மறிப்பார் உள்நிற்பாராகவும், உள்நிற்பார் மறிப்பாராகவும் மாறவேண்டும்.*

II. *எட்டாளம் பாரி*

இது எண் கசச் சதுரங் கீறிப் பதினறுவரால் ஆடப்படும். எண்மர் உள்நிற்க, எண்மர் பக்கத்திற் கிருவராகக் கோட்டின்மேல் நின்று மறிப்பர். நாலாளம் பாரியும் எட்டாளம் பாரியும் ஆடுமுறை யொன்றே.

3. அணிற்பிள்ளை

ஆட்டின் பெயர் : *ஒருவன், ஒரு பெருஞ் சதுரத்தின் நடுவிலுள்ள குறுக்கை (சிலுவை) போன்ற கோட்டின்மேல் நின்றுகொண்டு, அணில்போல் முன்னும் பின்னும் இயங்கியாடும் ஆட்டு* ***அணிற்பிள்ளை*** *எனப்படும்.*



அணிற்பிள்ளை அரங்கு

ஆடுவார் தொகை : *இதை ஐவர் ஆடுவர்.*

ஆடுகருவி : *நாற்சதுரமாக வகுக்கப்பட்ட ஒரு பெருஞ் சதுரமும் நாற்கல்லும் இதை ஆடுகருவிகளாம்.*

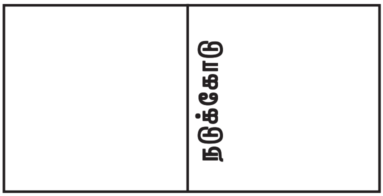
ஆடிடம் : *பொட்டலும், அகன்ற தெருவும் இதை ஆடுமிடமாம்.*

ஆடுமுறை : *நாற்சதுரமாக வகுக்கப்பட்ட ஒரு பெருஞ் சதுரத்தின் ஒவ்வொரு சதுரத்திலும் ஒவ்வொருவனாக, நால்வர் நின்றுகொள்வர். பெருஞ் சதுரத்தின் நடுவில் நாற்கல் வைக்கப் படும். ஒருவன் நடுவிலுள்ள குறுக்கை போன்ற கோட்டில்*

குறுக்கும் மறுக்கும் முன்னும் பின்னுமாக முன்னோக்கியே இயங்கிக் கொண்டு, அந் நால்வரும் அக் கற்களை யெடாதவாறு தடுப்பன். அவர் அவனால் தொடப்படாமல் ஆளுக்கொரு கல்லை எடுத்துக் கொள்ள வேண்டும். ஒருவனே நாற்கல்லையும் எடுத்து ஆளுக் கொன்றாகக் கையிற் கொடுக்கவுஞ் செய்யலாம். ஒவ்வொருவனும் ஒவ்வொன்றாக எடுக்கும்போதேனும், ஒருவனே நான்கையும் எடுத்துக் கொடுக்கும்போதேனும், அணிற்பிள்ளை தொட முயல்வான் : தொட்டுவிடின், தொடப்பட்டவன் அணிற்பிள்ளை யாதல் வேண்டும். இங்ஙனமே தொடரும்.

4. சடுகுடு

ஆட்டின் பெயர் : ஆடுவாருள் ஒவ்வொருவனும் எதிர்க் கட்சியின் எல்லைக்குட் சென்று, சடுகுடு என்று சொல்லியாடும்



சடுகுடு அரங்கு (சேலம்)

ஆட்டு, **சடுகுடு** எனப்பட்டது. இது, பாண்டி நாட்டில் **குடட்டி** என்றும், வடசோழ நாட்டில் **பலிச்சப்பிளான்** அல்லது **பலீன் சடுகுடு** என்றும் பெயர் பெறும். சடுகுடு என்பது தென்சோழ நாட்டிலும் கொங்குநாட்டிலும் இதற்கு வழங்கும் பெயராம்.

ஆடுவார் தொகை : நால்வர்க்குக் குறையாத இரட்டைப் படையான தொகையினர், இதை ஆடலாம்.

ஆடிடம் : வெளிநிலத்திலும், பொட்டலிலும் அகன்ற தெருவிலும் இது ஆடப்பெறும்.

ஆடுமுறை : ஆடுவாரெல்லாரும், உத்திகட்டிச் சமத்தொகை யான இரு கட்சியாகப் பிரிந்துகொள்வர். இரு கட்சியார் இடத்திற்கும் இடையில் ஒரு குறுக்குக் கோடு கீறப்பெறும்.

முதலாவது, எந்தக் கட்சியார் பாடிவருவது என்று ஏதாவதொரு வகையில் தீர்மானிக்கப்பெறும். அங்ஙனம் தீர்மானிக்கப்பெற்ற கட்சியாருள் ஒருவன் குறுக்குக்கோட்டைத் தாண்டி எதிர்க்கட்சி யெல்லைக்குட் புகுந்து, ‘சடுகுடு சடுகுடு’

என்றோ, 'சடுகுடு குடு குடு குடு' என்றோ, 'பலீன் சடுகுடு குடுகுடு' என்றோ, இடைவிடாது பாடிக்கொண்டு எதிர்க்கட்சியாருள் ஒருவனையோ, பலரையோ தொட்டுவிட்டு அவனிடமேனும் அவரிடமேனும் பிடிகொடாது தன் கட்சி எல்லைக்குள் வந்துவிட வேண்டும். அங்ஙனம் வரும்வரை பாடுவதை நிறுத்தக்கூடாது. அவனால் தொடப்பட்டவரெல்லாம் தொலைந்துவிடுவர். அவர் ஆட்டிற் கலவாது ஒரு புறமாய்ப் போயிருத்தல் வேண்டும். அதன் பின், தொடப்பட்ட கட்சியாருள் ஒருவன் இங்ஙனமே எதிர்க்கட்சி யெல்லைக்குட் புகுந்து ஆடிச்செல்லவேண்டும்.

ஒருவன் எதிர்க்கட்சி எல்லைக்குள் ஆடும்போது பாடுவதைத் தானே நிறுத்திவிட்டாலும், எதிர்க்கட்சியாரிடம் பிடிபட்டு அதை நிறுத்திவிட்டாலும், அவன் தொலைந்தவனாவன். தொலைதலைப் பட்டுப்போதல் என்பர். ஒரு கட்சியார் தம் எல்லைக்குள் ஆடும் எதிரியைத் தொட்டுப் பிடிக்க முயன்று முடியாமற்போயின், அவனைத் தொட்டவரெல்லாம் தொடப்பட்டராகவே கருதப் பட்டுத் தொலைந்துவிடுவர். ஒருவன் எதிர்க்கட்சியாருள் ஒருவனை யோ பலரையோ தொட்டுவிட்டு வரும்போது, தன் கட்சியெல்லைக் குட் கால்வைக்குமுன் பாடுவதை நிறுத்திவிடின் அவனால் தொடப்பட்டவர் பட்டுப்போகார்.

தனிப்பட்டவர்க்கு வெற்றியோ தோல்வியோ இல்லாமல் இருகட்சியாரும் சமமாகவுள்ளவரை, கட்சிக்கொருவனாக மாறிமாறிப் பாடிவரல் வேண்டும். ஒரு கட்சியார் ஒருவனை இழந்துவிடின் (அஃதாவது அவருள் ஒருவன் பட்டுப்போனால்) அவரே அடுத்த முறையும் பாடிச் செல்ல வேண்டும்.

ஒருசில ஆடகர் சடுகுடு என்று சொல்லாமல் பாட்டுப்போல் மோனை யெதுகை அமைந்த நெடுமொழித் தொடர்களையும் சொல்வதுண்டு. (ஒருவன் தன் வெற்றி வீரம் வலிமை முதலியவற்றை எதிரியிடம் மிகுத்துக் கூறுவது நெடுமொழியாம்.)

'சடுகுடு' முதலிய தொடர்களை மூச்சுவிடாமற் சொல்ல வேண்டும் என்பது மரபு. ஆயினும் சிலர் மூச்சு விட்டுக்கொண்டே இடைவிடாது பாடிக்கொள்வர். எந்தக் கட்சியில் அனைவரும் முன்பு படுகின்றனரோ, அந்தக் கட்சி தோற்றதாகும். தோற்றவர்க் குத் தோல்வியால் உண்டாகும் சிற்றவமானமேயன்றி வேறொரு தண்டனையுமில்லை.

ஆட்டுத்தோற்ற விளக்கம் : பண்டைத் தமிழரசர் செய்துவந்த போர்வகைகளுள் **வெட்சி** என்பது ஒன்று. அது நிரை கவர்தல் அல்லது நிரை மீட்டல். இவற்றுட் பின்னது **கரந்தை** யெனப்படும்.

குறும்பரசர் கொள்ளைத்தலைவர் செயலாகவாவது, வேந்தர் ஏவலாலாவது நிகழ்வது நிரை கவர்தல். நிரை கவரப்பட்ட நாட்டரசன் தன் படைகளைக்கொண்டு நிரைமீட்டல் கரந்தை.

நிரை கவரும்போதும் நிரை மீட்கும்போதும் போர் நிகழும். அப் போரில் வெற்றி தருமாறு கொற்றவை என்னும் காளிக்குத் துடிகொட்டிப் பலியிடுதல் மரபு. இது **கொற்றவை** நிலை யெனப்படும்.

> **"மறங்கடைக் கூட்டிய துடிநிலை சிறந்த**
> **கொற்றவை நிலையும் அத்திணைப் புறனே"** (புறத். 4)

என்பது தொல்காப்பியம்.

சடுகுடு என்னும் விளையாட்டு, வெட்சிப்போரினின்று தோன்றியதாகத் தெரிகின்றது. இரு கட்சியாரும் வெட்சி மறவரும் கரந்தை மறவரும் போல்வர். இடைக்கோடு, அவ் விருசாரார் நாட்டிற்கும் இடைப்பட்ட எல்லைப்புறம் போன்றது. 'பலிசடுகுடு' என்று பாடுவது, காளிக்குப் பலியிடுவதையும் துடி கொட்டுவதை யும் குறிப்பது (துடிப்பறையிற் சிறியவகை சடுகுடுக்கை அல்லது குடுகுடுப்பை என்று பெயர் பெற்றிருத்தல் காண்க.) இரு கட்சி யாரும் தத்தம் எதிர்க்கட்சியாரைப் பிடித்து நிறுத்துவது, நிரை கவர்தலையும் நிரை மீட்டலையும் நிகர்ப்பது. 'பட்டுப் போதல்' என்னும் வழக்கு வெட்சிப்போரில் வீழ்ந்திறத்தலைக் குறிப்பது.

ஆட்டின் பெயர் : இந்த ஆட்டினால், நீண்ட நேரம் மூச்சடக் கவும், திருடனைப் பிடிக்கவும், எதிரியினின்று தப்பிக் கொள்ளவும், பயிற்சி பெறலாம்.

கொங்குநாட்டு வேறுபாடு : பாண்டிநாட்டார் சடுகுடு விற்கு இடைக்கோடொன்றே கீறிக்கொள்வர். கொங்கு நாட்டாரோ, இருகட்சியார்க்கும் இருவேறு சதுரக் கட்டங்களை அமைத்துக்கொள்வர். ஆடும்போது ஒவ்வொருவரும் தத்தம் கட்டத்திற்குள்ளேயே நிற்றல் வேண்டும். வெளியேறின் விலகி விடல் வேண்டும்.

5. கால் தூக்குகிற கணக்கப் பிள்ளை

ஆட்டின் பெயர் : *ஒரு முதலாளியின் காலைத் தூக்கிய கணக்கப் பிள்ளைபோல், ஒருவன் இன்னொருவன் காலைத் தூக்கி ஆடும் ஆட்டு,* ***கால் தூக்குகிற கணக்கப் பிள்ளை****யாம்.*

ஆடுவார் தொகை : *இதை ஆட நால்வர் வேண்டும்.*

ஆடிடம் : *இது பொட்டலிலும், தெருவிலும் ஆடப் பெறும்.*

ஆடுமுறை : *ஒருவன் வலக்கையும் ஒருவன் இடக்கையுமாக இருவர் கைகோத்துக் குடங்கையாகக் கீழே தொங்கவிட்டு முன்னோக்கி நிற்க, மூன்றாமவன் அவ் விருவருள் இடவன் கழுத்தை இடக்கையாலும் வலவன் கழுத்தை வலக்கையாலும் அணைத்துக்கொண்டு, தன் வல முழங்காலை அவருடைய கோத்த குடங்கையில் வைத்தபின், அவனது இட முழங்காலை நாலாமவன் நிலத்தில் ஊன்றாதவாறு இரு கையாலும் தாங்கிப் பிடித்துக் கொள்வான். இந்த நிலையில் மூன்றாமவனைத் தூக்கிக்கொண்டு, முதலிருவரும் நாலாமவனும் அங்கு மிங்கும் இயங்கிக்கொண்டிருப் பர். அங்ஙனம் இயங்கும்போது, முதலிருவரும், "கால் தூக்குகிற கணக்கப் பிள்ளைக்கு மாதம் ஐந்து ரூபா," என்று மடக்கிக் மடக்கிச் சொல்லிக்கொண்டே செல்வர்.*

ஆட்டுத் தோற்றம் : *நோய்ப்பட்ட அல்லது நடக்க வியலாத முதலாளி யொருவர், வீட்டிற்குள் இடம் பெயர வேண்டிய விடத்தும், வெளியே சென்று வண்டியேறிய விடத்தும், அவரைக் கைத்தாங்கலாக இருவர் தாங்கிச் செல்ல, அவருடைய கணக்கப்பிள்ளை அவரது காலொன்றைத் தூக்கிச் சென்றதாகவும், அத் தொண்டு பற்றி அவருக்கு மாதம் ஐந்து ரூபா சம்பளம் கொடுக்கப்பட்டதாகவும், தெரிகின்றது. இச் செய்தியை நடித்துக் காட்டுவதே இவ் விளையாட்டு. பண்டைக் காலத்தில் ஐந்து ரூபா நல்ல சம்பளம் என்றறிதல் வேண்டும்.*

6. பூக் குதிரை

ஆட்டின் பெயர் : *ஒரு பூப் பெயரைச் சொல்லி, ஒருவன்மே லொருவன் குதிரையேறி விளையாடுவது* ***பூக்குதிரை****.*

ஆடுவார் தொகை : *பொதுவாக, ஐவர்க்கு மேற்பட்ட பலர் இதை ஆடுவர்.*

ஆடிடம் : *முற்றத்திலும் தெருவிலும் பிற வெளியிடங்களிலும் இதை ஆடலாம்.*

ஆடுமுறை : *ஏதேனுமொரு தேர்ந்தெடுப்பு வகையில் தவறி விட்ட ஒருவன், அண்ணாவிபோல் நிற்கும் ஒருவனிடம் மறைவாக ஒரு பூப் பெயரைச் சொல்லிவிட்டுக் குனிந்து நிற்க வேண்டும். பிறர் ஒவ்வொருவனாய் அவன்மேற் குதிரையேறுமுன், ஒவ்வொரு பூப்பெயரை அண்ணாவியிடம் வெளிப்படையாய்ச் சொல்ல வேண்டும். யாரேனும் ஒருவன் சொல்ல, பூ குனிந்தவன் சொன்னதா யிருப்பின் பின்பு அவன் அண்ணாவியிடம் ஒரு பூப் பெயரை மறைவாகச் சொல்லிவிட்டுத் தான் குனிய வேண்டும். முன்பு குனிந்து நின்றவன், பின்பு பிறரொடு சேர்ந்து முன் சொன்னவாறு விளையாடுவான். குனிந்தவன் சொல்லாத வேறு பூப் பெயர் சொல்லிக் குதிரையேறினவன், ஒரு நிமையத்திற்குள் இறங்கிவிடல் வேண்டும். குனிந்தவன் சொன்ன பூ வரும்வரையும், ஒவ்வொருவனாகவும் மாறி மாறியும் ஏறியிறங்கிக் கொண்டே யிருப்பர்.*

7. பச்சைக் குதிரை[1]

சிறுவர், குதிரைபோற் குனிந்து விளையாடும் விளையாட்டுகளுள் ஒன்று **பச்சைக் குதிரை**. ஒரு சிறுவன் குனிந்து நிற்பது ஒரு சிறு குதிரைபோல் தோன்றுவதால், இது இப் பெயர் பெற்றிருக் கலாம். இதில் இருவகையுண்டு.

I. ஒருவகை

பலர் வரிசையாக இடையிட்டுக் குனிந்துகொண்டு நிற்பர். அவருள் ஒரு கோடியில் இருப்பவன், பிறரையெல்லாந் தாண்டித் தாண்டி மறுகோடியிற்போய்க் குனிந்து நிற்பான். இங்ஙனமே பிறரும் வரிசைப்படி ஒவ்வொருவனாய்த் தாண்டித் தாண்டி மறுகோடியிற் போய் நிற்பர். இவ்வாறு ஆட்டுத் தொடரத் தொடர இடம் பெயர்ந்து கொண்டே யிருப்பர். இந்த ஆட்டு, பல சுவர்களைத் தொடர்ந்து தாண்டுதற்கேற்ற பயிற்சியாகும்.

II. மற்றொரு வகை

ஏதேனுமொரு தேர்ந்தெடுப்பில் தவறிய சிறுவன் ஒரு காலை நீட்டி உட்கார்ந்திருப்பன். அவனது நீட்டிய காலைப் பிற சிறுவர் ஒவ்வொருவராய்த் தாண்டித் தாண்டிச் செல்வர். அடுத்த முறை அவன் கால்மேற் கால்வைத்து நீட்டியிருப்பான். அதையும் அவ்வாறே தாண்டுவர். அதற்கடுத்த முறை ஒரு கை அதன்மேல் வைத்திருப்பன். பின்பு, முறையே, உட்கார்ந்த நிலையில் தாழக் குனிந்தும், அந் நிலையில் சற்று நிமிர்ந்தும், எழுந்து நின்று தாழக் குனிந்தும், அந்நிலையில் சற்று நிமிர்ந்தும், இவ்வாறு படிப்படியாக உயர்ந்துகொண்டிருப்பன். பிறரும் உடனுடன் தாண்டிக் கொண்டே வருவர். எந்நிலையிலேனும் ஒருவன் தாண்டமுடியாது நின்றால், பின்பு அவன் கீழே உட்கார்ந்து முன்சொன்னவாறு படிப்படியாய் உயர்ந்துகொண்டிருக்க வேண்டும். முன்பு கீழேயிருந்தவன் பின்பு பிறரொடு சேர்ந்து விளையாடுவான். இங்ஙனம் ஆட்டுத் தொடரும். சிறுவர்க்கு இஃதொரு படிமுறை யுயரத் தாண்டற் பயிற்சியாம்.

---

1. பாய்ச்சல் குதிரை பச்சைக் குதிரையெனத் திரிந்தது - ப.ர்.

8. குதிரைச் சில்லி

ஆட்டின் பெயர் : *ஒருவன்மே லொருவன் குதிரையேறிச் சில்லியெறிந்தாடும் ஆட்டு* ***குதிரைச் சில்லி****.*

ஆடுவார் தொகை : *இதை ஆட இருவர் வேண்டும்.*

ஆடிடம் : *முற்றத்திலும், தெருவிலும் பிற வெளியிடங்களிலும் இது ஆடப்பெறும்.*

ஆடுகருவி : *ஆளுக்கொன்றாக இரு கற்கள் அல்லது ஓடுகளே இதற்குத் தேவை. அவை சில்லியெனப்படும்.*

ஆடுமுறை : *இருவர் ஒரு சிறு குழி கில்லி அதனின்று ஐந்தாறு கசத்தொலைவிற் கீறப்பட்ட உத்தியில் நின்றுகொண்டு, ஒவ்வொருவனாய்த் தன்தன் சில்லியை எறிவர். குழிக்குப் பக்கமாக எறிந்தவன் முந்தியாடுவான்.*

முந்தியாடுகிறவன் இன்னொருவன் முதுகின்மேல் ஏறிக்கொள்வான். சுமக்கிறவன் தன் சில்லியை முன்னால் சற்றுத் தொலைவிற்கு எறிவான். ஏறியிருப்பவன் அதைத் தன் சில்லியால் அடித்தல் வேண்டும். அடித்துவிடின், மேலிருந்துகொண்டே அடுத்த முறையும் அடிக்கலாம். அடியாவிடின், கீழே இறங்கிவிடல் வேண்டும். அதோடு ஓர் ஆட்டை முடியும். ஒவ்வோர் ஆட்டைக்கும் சில்லி எறிந்து, யார் முந்தியாடுவதென்று துணியப்படும்.

மேலே யிருக்கிறவன், தானே யடிக்காமல், தன்னைச் சுமந்துகொண்டிருக்கிறவனையும் அவன் எறிந்த சில்லியை அடிக்கச் சொல்லாம், அன்று "நீ அடிக்கின்றாயா? நானே அடிக்கட்டுமா?" என்று கேட்பான். சுமக்கிறவன் "நீயே அடி" என்றால், மேலிருக்கிறவன் அடிப்பான்; அன்றி, "நான் அடிக்கிறேன்" என்றால், மேலிருக்கிறவன் சுமக்கிறவனிடம் தன் சில்லியைக் கொடுத்துவிடல் வேண்டும். சுமக்கிறவன் பின்பு

அடிப்பான். அடிபட்டுவிடின், மேலிருக்கிறவன் கீழே யிறங்கிவிடல் வேண்டும்; படாவிடின், தான் கெலிக்கும்வரை அல்லது மேலிருக்கிறவன் தோற்கும்வரை, சுமக்கிறவன் சுமந்து கொண்டே யிருத்தல் வேண்டும். மேலிருக்கிறவன் கீழிறங்க ஆட்டை முடியும்.

2. பெண்பாற் பகுதி

(I) பகலாட்டு

1. தட்டாங்கல்

பெரும்பான்மை இருவரும் சிறுபான்மை பலருமான மகளிர் சிறு கற்களைக் கையால் தட்டிப்பிடிக்கும் விளையாட்டு, **தட்டாங்கல்**. இது பண்டைக் காலத்தில் கழங்கு கொண்டு ஆடப்பட்டதினால், **கழங்கு** என வழங்கியதாகத் தெரிகின்றது. கழங்காவது கழற்காய் அல்லது கழற்சிக்காய். கழற்சிக்காய் என்பது இன்று கெச்சக்காய் என மருவி வழங்குகின்றது.

> ***"செறியரிச் சிலம்பிற் குறுந்தொடி மகளிர்***
> ***பொலஞ்செய் கழங்கிற் றெற்றி யாடும்"*** **(புறம். 36)**

> ***"மகளிர்.... முத்தவார்மணற்***
> ***பொற்கழங் காடும்."*** **(பெரும்பாண். 327 – 35)**

தட்டாங்கல் கீழ்வருமாறு பலவகைப்படும். அவையனைத்தும் வீட்டுள்ளும் வீட்டு முற்றத்திலும் விளையாடப் பெறும்.

I. *மூன்றாங்கல்*

ஆட்டின் பெயர் : மூன்று கற்களைக் கொண்டு ஆடும் ஆட்டு **மூன்றாங்கல்**.

ஆடுமுறை : மூன்று கற்களுள் ஒன்றைக் கீழ்வைத்து ஏனையிரண்டையும் கையில் வைத்துக்கொண்டு, அவற்றுள் ஒன்றை மேலெறிந்து இன்னொன்றைக் கீழ்வைத்து முந்திக் கீழ்வைத்ததை எடுத்துக்கொண்டு, மேலெறிந்ததைப் பிடித்தல் வேண்டும். பின்பு மீண்டும் ஒன்றை மேலெறிந்து, கையிலுள்

ளதைக் கீழ் வைத்துக் கீழிருந்ததை எடுத்துக் கொண்டு மேலெறிந்ததைப் பிடித்தல் வேண்டும். இவ்வாறே பன்னிருமுறை தொடர்ந்து தவறாது ஆடிவிடின், பழமாம். பன்னிருமுறைக்கும் கீழ்வருமாறு பாட்டுப் பாடப்படும்.

(1) ஒன்றாவது ஒன்றாங்காய்.

(2) இரண்டாவது இரத்தினக்கிளி (அல்லது ஈச்சங்காய்.)

(3) மூன்றாவது முத்துச்சரம்.

(4) நாலாவது நாற்காலி.

(5) அஞ்சாவது பஞ்சவர்ணம்.

(6) ஆறாவது பாலாறு.

(7) ஏழாவது எழுத்தாணி.

(8) எட்டாவது கொட்டாரம்.

(9) ஒன்பதாவது ஓலைப்பூ.

(10) பத்தாவது பனங்கொட்டை.

(11) பதினொன்றாவது தென்னம் பிள்ளை.

(12) தென்னைமரத் தடியிலே தேரோடும் பிள்ளையார்.

ஒருத்தி ஆடும்போது தவறிவிடின், அடுத்தவள் ஆடல் வேண்டும். ஆடினவள் மறுமுறையாடும்போது, மீண்டும் முதலிலிருந்தே ஆடல் வேண்டும்.

II. ஐந்தாங்கல் (ஒருவகை)

ஆட்டின் பெயர் : ஐந்து கற்களைக்கொண்டு ஆடும் ஆட்டு **ஐந்தாங்கல்**.

ஆடுமுறை : முந்தியாடுபவள், இந்த ஆட்டிற்குரிய ஐந்து கற்களையும் ஒருங்கே சிதறி, அவற்றுள் ஒன்றை எடுத்து மேலே போட்டுக், கீழிருப்பவற்றுள் ஒன்றையெடுத்துக் கொண்டு பிடித்தல்வேண்டும். பின்பு, கையிலிருப்பவற்றுள் ஒவ்வொன்றை மேலே போட்டுப்போட்டு, ஒவ்வொரு தடவையும் கீழிருப்பவற்றுள் ஒவ்வொன்றை யெடுத்துக்கொண்டு பிடித்தல் வேண்டும்.

பின்பு மீண்டுஞ் சிதறி ஒரு கல்லையெடுத்து மேலெறிந்து, கீழிருப்பவற்றுள் இரண்டை எடுத்துப் பிடித்தல் வேண்டும். அதன்பின், கையிலிருப்பவற்றுள் ஒன்றை மேலெறிந்து, கீழிருக்கும் ஏனையிரண்டையும் எடுத்துக்கொண்டு பிடித்தல்வேண்டும். இங்ஙனம் ஐந்துமுறை சிதறிப் பிடிக்கும்போது, மூன்றாம் முறை ஒன்றும் மூன்றுமாகவும், நாலாம் முறை நாலையும் ஒருங்கேயும், ஐந்தாம் முறை மூன்றும் ஒன்றுமாகவும், கீழிருக்குங் காய்களை எடுத்தல்வேண்டும். இம் முறைகள் முறையே, ஒன்றாங்கொட்டை, இரண்டாங்கொட்டை, மூன்றாங்கொட்டை, நாலாங்கொட்டை, ஐந்தாங்கொட்டை என அவ்வவ் விறுதியிற் கூறப்படும்.

அதன்பின் நாலு கற்களைக் கைக்குள் வைத்துக்கொண்டு, ஒரு கல்லை இரு தடவை மேலே போட்டுப் பிடித்தல் வேண்டும். முதல்தடவை ஆட்காட்டி விரலால் நிலத்தில் இழுத்துக் [I]"கோழி கொக்காம்" என்றும், இரண்டாம் தடவை குத்துக்கையால் நிலத்திற் குத்திக் "குத்துவிளக்காம்" என்றும், மேலெறிந்த கல்லைப் பிடிக்கு முன் சொல்லவேண்டும். பின்பும், அவ்வாறொரு கல்லை இரு தடவை மேலெறிந்து பிடித்தல்வேண்டும். முதல்தடவை பிடிக்குமுன் ஏனை நாலுகற்களையும் கீழே வைத்து "வைத்து எடுப்பாம்" என்றும், மறுதடவை பிடிக்குமுன் அந் நான்கையும் வாரிக்கொண்டு "வாரிக்கொண்டாம்" என்றும், சொல்லவேண்டும்.

பின்பு, இரு கைகளையும் சேர்த்துக் கூட்டுக்கையாக வைத்துக்கொண்டு, ஐங்கல்லும் கீழே விழாதவாறு, "தப்பு தாளம் தலைவலி மோளம்" என்று நாற்சீர்படச் சொல்லிக் கொண்டு, வலக்கையைப் புறங்கையும் அகங்கையும் புறங்கையும் அகங்கையுமாக இருதடவை புரட்டி வைத்தல் வேண்டும். அதன் பின், ஐங்கல்லையும் மேலெறிந்து பிடித்து அவற்றுள் ஒன்றைச் சொக்கல் வேண்டும். சொக்குதலாவது சிலுப்புதல்.

பின்பு ஐங்கல்லையும் போட்டுப் புறங்கைமேல் தாங்கி, அவற்றுள் எதிரி பிடிக்கச்சொன்ன கல்லைப் பிறவற்றுடன் மேலெறிந்து பிடித்துக்காட்டல் வேண்டும். காட்டியபின் அதைத் தனியாய் எடுத்துவைத்துவிட்டு, ஏனை நான்கனுள் ஒன்றை மேலெறிந்து மூன்றைக் கீழே வைத்துவிட்டுப் பிடித்து, மீண்டும்

I. இத் தொடர் சேலத்தில் "கோழிப்பீயாம்" என்று வழங்குகின்றது.

அதை மேலெறிந்து கீழே வைத்த கல்லை வாரிக்கொண்டு பிடித்தல் வேண்டும்; அல்லது, வலக் குடங்கையிலுள்ள நாற்கற்களையும் இவ்விரண்டாக இரு தடவை சற்றே மேலெறிந்து, அவற்றைப் புறம்மேனோக்கிய இடக்குடங்கையால் உடனுடன் பிடித்துக் கொள்ள வேண்டும். இங்ஙனஞ் செய்யின் பழமாம்.

ஒருத்தி ஆடும்போது, மேலெறிந்து பிடிக்குங் கல் தவறினாலும், கீழிருக்குங் கல்லை யெடுக்கும்போது பிற கல்லைத் தொட்டுவிட்டாலும், அவள் நின்றுவிடவேண்டும். அதன்பின் அடுத்தவள் ஆடுவாள். ஒருத்தி ஒரே ஆட்டையில் மறுமுறை அல்லது வழிமுறை ஆடும்போது, முன்பு விட்டதிலிருந்து ஆடுவாள். இவை எல்லாவகைக்கும் பொதுவாம்.

ஆட்டை முடிந்தபின், வென்றவள் தோற்றவளின் கைகட்கிடையில் ஒரு கல்லை வைத்து, மேற்கைமேல் மூன்று தடவை குத்துவது வழக்கம். இது எல்லா வகைக்கும் பொது.

ஆட்டின் பயன் : கையும் கைநரம்பும் இந்த ஆட்டால் உரம்பெறும். இதுவும் பொதுவரம்.

ஐந்தாங்கல் (மற்றொரு வகை)

நாலாங் கொட்டைக்குப்பின், ஐங்கல்லையுங் கீழிட்டு அவற்றுள் ஒன்றை முன்னதிற்போல் நான்கு தடவை மேலே போட்டுப் போட்டு அதை ஒவ்வொரு தடவையும் கீழிருக்குங் கல்லை ஒவ்வொன்றாய் இடப்பக்கமாகச் சற்றுத் தள்ளித் தள்ளிப் பிடித்தல் வேண்டும்.

பின்பு, மறுபடியும் எல்லாவற்றையும் கீழிட்டு அவற்றுள் ஒன்றை முன்போற் பலதடவை மேலெறிந்து, அதை முற்பட்ட ஒவ்வொரு தடவையும் கீழிருக்குங் கற்களுள் நீங்கியிருப்பவற்றை ஒவ்வொன்றாக நெருங்க வைத்துப் பிடித்து, இறுதியில் கீழிருப்ப வற்றையெல்லாம் ஒருங்கே வாரிப் பிடித்தல் வேண்டும்.

அதன்பின் இரு பாதங்களையும் கூட்டி வைத்து, அவற்றின் மேல் மூலைக்கொன்றாக நான்மூலைக்கும் நாலு கல்வைத்து, ஏனையொன்றை நான்குதடவை மேலெறிந்து, அதை ஒவ்வொரு

தடவையும் பாதங்களின் மேலுள்ள கல்லை ஒவ்வொன்றாய் இருபாத இடைக்குள் தள்ளித் தள்ளிப் பிடித்தல் வேண்டும்.

பிறகு மீண்டும், ஐங்கல்லையும் கீழிட்டு அவற்றுள் ஒன்றை முன்போல் நான்கு தடவை மேலெறிந்து, அதை ஒவ்வொரு தடவையும், கீழிருக்குங் கற்களை ஒவ்வொன்றாய் இடப்புறம் நிலத்திற் பொத்திச் சற்றே திறந்துவைக்கப்பட்டிருக்கும் இடக் குடங் கைக்குள் தள்ளித் தள்ளிப் பிடித்தல் வேண்டும்.

பின்பு, ஐங்கல்லையும் போட்டுப் புறங்கைமேல் தாங்கி, அவற்றுள் எதிரி சுட்டியதைப் பிறவற்றுடன் மேலெறிந்து பிடித்துக் காட்டி, அதைத் தனியே எடுத்துவைத்துவிட்டு, ஏனை நான்கனுள் ஒன்றை மேலெறிந்து, மூன்றைக் கீழே வைத்துப் பிடித்து, மீண்டும் அதை மேலெறிந்து கீழுள்ளவற்றை வாரிப் பிடித்தல் வேண்டும். அதோடு பழம்.

III. *ஏழாங்கல் (ஒருவகை)*

ஏழாங்கல்லின் இவ்வகை ஏறத்தாழ ஐந்தாங்கல்லின் முதல்வகை போன்றதே.

ஏழு கல்லையும் உருட்டி அவற்றுள் ஒன்றையெடுத்து மேலெறிந்து ஒன்றாங்கொட்டை முதல் ஏழாங்கொட்டை வரை யாடல் வேண்டும். ஒன்றாங் கொட்டையில் ஒவ்வொன்றாகவும், இரண்டாங்கொட்டையில் இவ்விரண்டாகவும், மூன்றாங்கொட்டையில் மும்மூன்றாகவும், நாலாங் கொட்டையில் இரண்டும் நாலுமாகவும், ஐந்தாங்கொட்டையில் ஐந்தும் ஒன்றுமாகவும், ஆறாங்கொட்டையில் ஆறும் ஒரேயடியாகவும், ஏழாங்கொட் டையில் ஒன்றும் இரண்டும் மூன்றுமாகவும், கீழிருக்குங் கற்கள் எடுக்கப்பெறும்.

பின்பு, முறையே, இழுத்தல் குத்தல் வைத்தல் வாரல் நான்கும் “தப்பு-தாளம்-தலைவலி-மோளம்” நான்கும் நிகழும்.

அதன்பின், எல்லாக் கற்களையும் மேலெறிந்து புறங்கையால் தாங்கவேண்டும். மூன்று கல்மட்டும் புறங்கைமேல் நிற்பின், அவை ‘கட்டான் கருங்கல்’ எனக் கீழே போடப்படும். அதற்கு மேலுங் கீழும் நிற்பின் சொக்க வேண்டும்.

மீண்டும் எல்லாவற்றையும் முன்போற் புறங்கையில் தாங்கி, எதிரி சுட்டியதைப் பிடித்துக்காட்டித் தனியாக வைத்துவிட்டு, எஞ்சியவற்றுள் ஒன்றை மேலெறிந்து ஐந்தைக் கீழ்வைத்துப் பிடித்து, மீண்டும் அதை மேலெறிந்து கீழுள்ளவற்றை வாரிப் பிடித்தல்வேண்டும்; பிடித்துவிடின் பழம்.

ஏழாங்கல் (மற்றொரு வகை)

ஒரு கல்லை வைத்துக்கொண்டு எஞ்சிய ஆறு கல்லையும் உருட்டி ஒன்றாங்கொட்டை முதல் ஏழாங்கொட்டை வரை ஆடல் வேண்டும். ஒன்றாங்கொட்டையில் ஒவ்வொன்றாகவும், இரண்டாங்கொட்டையில் இவ்விரண்டாகவும், மூன்றாங்கொட் டையில் மும்மூன்றாகவும், நாலாங்கொட்டையில் நாலும் இரண்டுமாகவும், ஐந்தாங்கொட்டையில் ஐந்தும் ஒன்றுமாகவும், ஆறாங்கொட்டையில் ஆறும் ஒரேயடியாகவும், ஏழாங்கொட் டையில் ஒன்றும் இரண்டும் மூன்றுமாகவும், கீழிருக்குங் கற்கள் எடுக்கப்படும்.

கீழிருந்தெடுக்குங் கற்களை ஒரே கைக்குள் அடக்க இயலாதார், இருகையையும் பயன்படுத்திக் கொள்வதுமுண்டு. ஆயின், இது அத்துணைச் சிறப்பினதன்று; அனைவராலும் ஒப்புக்கொள்ளப்பட்டதுமன்று :

கீழிருக்குங் கற்கள் தூரத்தூர இருந்தால், கைக்கல்லைப் பக்கத்தில் வைத்துவிட்டுத் தொலைவிலுள்ள கல்லை எடுத்துக் கொள்ளலாம்.

ஏழுகொட்டைக்கும் பின்வருமாறு பாட்டுப் பாடப்படும்:

(1) "பொறுக்கி சிறுக்கி போ(கி)றாளாம் தண்ணீர்க்குத் தண்ணீர்க் குடமெடுத்து."

(2) (அல்லது, வேறு ஏதேனுமொன்று.) "இரண்டு இரும்பு, ஏழடிக் கரும்பு."

(3) "மூன்று முக்கோடு, முருகன் செங்கோடு".

(4) "நான்கு நடலம், தேங்காய்ப் புடலம்."

(5) "ஐவர் அரைக்கும் மஞ்சள் தேவர் குளிக்கும் மஞ்சள்."

(6) "ஆக்கூர் அடி வாழை, அண்ணன் தம்பி பெருவாழை."

(7) "ஏழண்ணன் காட்டிலே, எங்களண்ணன் ரோட்டிலே, மஞ்சள் சாரட்டிலே."

இன்னொரு பாட்டுப் பின்வருமாறு :

(1) "தூப்பொறுக்கி தூதுளங்காய்
மாப்பொறுக்கி மாதுளங்காய்
கல் பொறுக்கி கடாரங்காய்."

(2) "ஈர் ஈர்த்திக்கொள்
பூப்பறித்துக்கொள்
பெட்டியில் வைத்துக்கொள்."

(3) "முக்கோண வாசலிலே
முத்துத்தட்டுப் பந்தலிலே."

(4) "நான்கு டோங்கு டம்மாரம்
நாங்களாடும் பம்பரம்."

(அல்லது)

"நான்கு டோங்கு
நாலுவெற்றிலை வாங்கு"

(5) "ஐவர் அரைக்கும் மஞ்சள்
தேவர் குளிக்கும் மஞ்சள்."

(6) "கூறு கூறு சித்தப்பா
குறுக்கே வந்த பெரியப்பா."

(7) "ஏழை எண்ணிக் கொள்
எண்ணெய் மரம் சேர்த்துக்கொள்
பெண்ணை அழைத்துக் கொள்." [1]

---

1. இப் பாட்டிலுள்ள சில சொற்களின் கொச்சை வடிவம் திருத்தப்பெற்றுள்ளது.

ஏழாங்கொட்டைக்குப் பின், ஒரு கையில் முக்கல்லும் இன்னொரு கையில் நாற்கல்லுமாக வைத்துக்கொண்டு, நாற்கல்லுள் ஒன்றை மேலெறிந்து எஞ்சிய இருமூன்றையுங் கீழ்வைத்து மேலெறிந்து கல்லைப் பிடித்து, பின்பு மீண்டும் அதை மேலெறிந்து அதைக் கீழ்வைத்த இருமூன்றையும் இருகையாலும் வாரிக்கொண்டு பிடித்தல் வேண்டும்.

இது **சிறுபுதை** எனப்படும். இதை ஆடும்போது பாடும் பாட்டு "புதை புதைக்கிற பம்பரம், செட்டி சிதம்பரம்" என்பதாகும்.

இதன்பின், இருகையிலும் மும்மூன்று கல்லை வைத்துக் கொண்டு, ஏனையொன்றை மேலெறிந்து, ஆட்காட்டி விரலால் நிலத்தில் இழுத்துப் பிடித்தல்வேண்டும்.

பின்பு, ஒரு கல்லை மேலெறிந்து ஆறுகல்லைக் கீழ் வைத்துப் பிடித்தபின், மீண்டும் ஒன்றை மேலெறிந்து ஏனை ஆறையும் ஒருங்கே வாரிப் பிடித்தல் வேண்டும். இது **பெரும்புதை** எனப்படும்.

இதையடுத்துத் "தப்பு - தாளம் - தலைவலி - மேளம்" நான்கும் நிகழும். பின்னர் ஒரு கல்லைக் கீழிட, அதை எதிரி எடுத்துக் கொடுத்தல் வேண்டும். இது பழத்தின் ஒப்பக்குறியாம்.

IV. *பல நாலொரு கல்*

ஒன்பதும் பதின்மூன்றும் பதினேழும் இருபத்தொன்றும் போல் பல நாலொடு ஒன்றுசேர்ந்த கற்களை மேலெறிந்து, புறங்கையில் தாங்கிப், பிடிக்குமளவு வைத்துக்கொண்டு மிகுதியைக் கீழிட்டுவிட்டு, புறங்கையிலுள்ளவற்றை மேலே போட்டு அகங்கையிற் பிடித்து, அவற்றினின்று நந்நான்காய் இடக்கையாற் பிடித்துக் கீழே நந்நான்காய் வைத்தல் வேண்டும். இவ்வகையிற் பெரும்பாலும் ஒரு நான்கைத்தான் பிடித்தல் கூடும்.

பின்பு, வலக்கையிலுள்ளவற்றுள் ஒரு கல்லை மேலேறிந்து அதைக் கீழேயுள்ளவற்றுள் ஒன்றையோ பலவற்றையோ எடுத்துக்கொண்டு பிடித்தல்வேண்டும். இங்ஙனம் கீழே கல்லுள்ள வரை (அல்லது தவறும் வரை) திரும்பத் திரும்ப ஆடவேண்டும். கையிற் பலகற்கள் சேர்ந்துவிட்டால், உடனே இடக்கையால் ஒரு நான்கை அல்லது பல நான்கைப் பிடித்து நந்நான்காய்க் கீழே வைத்துக்கொள்ள வேண்டும். இவ்வாறு எல்லாக் கற்களையும்

பிடித்து நந்நான்காய்க் கீழே வைத்தபின், இறுதியில் எஞ்சியுள்ள ஒற்றைக்கல்லை மேலேபோட்டுப் புறங்கையில் தாங்கி, அதை மீண்டும் மேலெறிந்து நிலத்தைத் தொட்டு, அது கீழேவிழுமுன் அதைக் கையாலமுத்தி நேரே வீழ்த்தி மூடிவிடல் வேண்டும். இது **அமுக்குதல்** அல்லது **மூடுதல்** எனப்படும். இதோடு ஒரு பழமாம்.

முதலாவது புறங்கையால் தாங்கும்போது எல்லாக் கற்களையும் கீழே விட்டுவிட்டாலும், பிடிக்கும்போது கல் தவறினாலும், நான்காய் அல்லது நந்நான்காய்ப் பிடிக்கும்போது கூடக் குறையப் பிடிபட்டாலும், கீழுள்ள கல்லை எடுக்கும்போது மற்றக் கல் அலுங்கினாலும், ஆட்டம் நின்றுவிடும். பின்பு அடுத்தவள் ஆடவேண்டும்.

ஒரே ஆட்டையில், அடுத்தவள் ஆடினாலும், ஆடினவளே மறுமுறை ஆடினாலும், நந்நான்காய்ப் பிடித்து வைக்கப்பட்ட கற்களை விட்டுவிட்டு மற்றக் கற்களைக் கொண்டுதான் ஆடவேண்டும். ஒருத்தி கடைசிக் கல்லை அமுக்கும்போது தவறிப்போய் அடுத்தவள் அதைச் சரியாய் அமுக்கிவிட்டால், அவளுக்குத்தான் பழம்.

V. பன்னிரு கல்

பன்னிரு கற்களை மேலெறிந்து அவற்றைப் புறங்கையில் தாங்கி, அவற்றுள் ஒன்றைமட்டும் இருவிரற் கிடையில் இடுக்கிக்கொண்டு ஏனையவற்றைக் கீழே விட்டுவிட்டு, அவற்றை ஒவ்வொன்றாகவோ இவ்விரண்டாகவோ மும்மூன்றா கவோ, ஒன்றும் பலவுமாகவோ, வேறிரு விரலால் இடுக்கிப் பிடித்துக் கீழே வைத்து எல்லாவற்றையும் பிடித்தபின் புறங்கையி லுள்ளதை அமுக்கி, அதையும் மற்றவற்றொடு சேர்த்து மும்மூன்றாக நாற்கூறிட்டு, ஒவ்வொன்றினின்றும் ஒவ்வொரு கல்லை எடுத்துவிடவேண்டும். இக் கூறுகட்கு ‘உட்டைகள்’ என்று பெயர். நாலுட்டையினின்றும் ஒவ்வொரு கல்லை நீக்கியபின், எட்டுக் கல் எஞ்சி நிற்கும். அவ் வெட்டையும் முன்போன்றே ஆடி, மீண்டும் மும்மூன்றாக உட்டை வைத்து ஒவ்வொரு கல்லை நீக்கியபின், ஆறு கல் எஞ்சிநிற்கும். இவ்வாறே தொடர்ந்து ஆடின், இறுதியில் இருகல் எஞ்சும். அவற்றுள் ஒன்றை மேலேயெறிந்து

இன்னொன்றைக் கீழே வைத்துப்பிடித்து, பின்பு மீண்டும் அதை மேலேயெறிந்து கீழேவைத்ததை எடுத்துப் பிடித்தல் வேண்டும். இங்ஙனம் மும்முறை செய்தபின், மேலெறிந்த கல்லை, மூன்று தடவை சிலுப்பியும், மூன்று தடவை மேலேறிந்து நிலந்தொட்டுப் பிடித்தும், பின்னும் மூன்று தடவை மேலெறிந்து நிலமும் மார்புந் தொட்டுப் பிடித்தும், முடிப்பின் பழமாம்.

சிலுப்புதலாவது, அகங்கையிலுள்ளதைப் புறங்கையிலிட்டு வெட்டிப்பிடித்தல்.

ஆடும்போது தவறும் வகையும், அதன்பின் நிகழுஞ் செய்தியும், முற்கூறியவையே.

VI. *பல கல்*

ஒன்பது முதல் இருபத்தைந்துவரை ஒற்றைப்படையான ஏதேனும் ஒரு தொகைக் கற்களை, மேலே போட்டுப் புறங்கையால் தாங்கி ஒருகல் தவிர மற்றவற்றை யெல்லாங் கீழே போட்டுவிட்டு, அவ் வொரு கல்லை மேலேயெறிந்து உள்ளங்கையாற் பிடித்து, அதை மீண்டும் மேலேயெறிந்து, கீழே கிடக்குங் கற்களுள் இரண்டு நான்கு ஆறு எட்டு என இரட்டைப்படையாக எடுத்துக்கொண்டு, மேலேயெறிந்த கல்லையும் பிடித்தல் வேண்டும். இங்ஙனம் ஒவ்வோர் எடுப்பிற்கும், முன்னும் பின்னும், ஒரு கல்லை மேலெறிதலும் அதைப் பிடித்தலும் முறையே நிகழும்.

இருகல் எடுப்பின் காய்; நான்கு ஆறு எட்டு ஆயின் பழம். பழக்கற்களெல்லாவற்றையும் தன் பங்கில் வைத்துக்கொண்டு, காய்க்கற்களிற் பாதியை விளையாட்டிற் போட்டுவிடல்வேண்டும். ஆட்டை முடிந்தபின், கூடுதலான கற்களைப் பிடித்திருப்பவள் கெலித்தவளாவள்.

பிற இயல்புகளும் செய்திகளும் முற்கூறியவையே.

VII. *பதினாறாங் கல்*

பதினாறு கற்களைக்கொண்டு ஆடுவது **பதினாறாங்கல்.** இது பலவகையாய் ஆடப்பெறும். வடார்க்காட்டு வட்டாரத்தார் இதை ஆடுவர்.

2. கிச்சுக் கிச்சுத் தம்பலம்

ஆட்டின் பெயர் : *திரியை மண்ணுள் வைத்து மறைத்துக் 'கிச்சுக் கிச்சுத் தம்பலம்' என்று சொல்லியாடும் ஆட்டு, அச் சொல்லையே பெயராகக்கொண்டது. இது பாண்டி நாட்டில் 'திரித்திரி பொம்முதிரி' என வழங்கும்.*

ஆடுவார் தொகை : *இரு சிறுமியர் இதை ஆடுவர்.*

ஆடுகருவி : *ஒரு முழ நீளமும் நால்விரல் உயரமுமுள்ள ஒரு சிறுமண் அல்லது மணற்கரையும், ஒருவிரல் அகலமும் இருவிரல் நீளமுமுள்ள ஒரு துணித்திரியும், இதை ஆடுகருவியாம். திரிக்குப் பதிலாகச் சிலவிடத்துக் குச்சையும் வைத்துக்கொள்வதுண்டு. பொதுவாக, பாண்டி நாட்டில் திரியும் சோழகொங்கு நாட்டில் குச்சும் வைத்துக் கொள்ளப்படும்.*

ஆடிடம் : *மண்ணும் மணலும் உள்ள இடமெல்லாம் இதை ஆடுமிடமாம்.*

ஆடுமுறை : *ஒருத்தி, திரியைப் பற்றிக்கொண்டிருக்கும் தன் வலக்கைப் பெருவிரல் ஆட்காட்டிவிரல்களை மண்கரையின் வலப்பக்கத்திலும், வெறுமனே பொருத்தியிருக்கும் இடக்கைப் பெருவிரல் ஆட்காட்டி விரல்களை அதன் இடப்பக்கத்திலும், வைத்து உட்புகுத்தி அதன் ஒரு கோடியினின்று மறு கோடிவரை முன்னும் பின்னுமாகப் பலமுறை நகர்த்தி யியக்கி, திரியை மறைவாக ஓரிடத்தில் வைத்துவிட்டுப் பிறிதோரிடத்தில் வைத்ததாக நடித்துக்காட்டி, திரியுள்ள விடத்திற் கைவைக்கும்படி தன் எதிரியைக் கேட்பாள். எதிரி தன் இருகைகளையும் கோத்துத் தான் ஐயுற்றவிடத்திற் கரையின் குறுக்கே பொத்தி வைப்பாள். அவள் சரியான இடத்திலும் வைத்திருக்கலாம்; தவறான இடத்திலும் வைத்திருக்கலாம். சரியான இடத்தில் வைத்திருந்தால் பொத்தின வளும், தவறான இடத்தில் வைத்திருந்தால் திரியை வைத்தவளும், வென்றவராவர். ஒவ்வொரு வெற்றிக்கும் அடையாளமாக*

ஒவ்வொரு சிறுமண் குவியல் வைக்கப்படும். யாராயினும், வென்றவளே அடுத்த முறை ஆடவேண்டும்.

திரியை மண்ணுக்குள் வைத்து மறைக்கும்போது, "கிச்சுக் கிச்சுத் தம்பலம் கீயாக் கீயாத் தம்பலம், மச்சு மச்சுத் தம்பலம் மாயா மாயாத் தம்பலம்" என்று பாடுவதுண்டு. பாண்டி நாட்டிற் கீழ்வரு மாறு பாடப்படும் :

"திரித்திரி பொம்முதிரி
திரி காலடி பொம்முதிரி
காசு கொண்டு பொம்முதிரி
கடையிலே கொண்டும் பொம்முதிரி
நாலு கரண்டி நல்லெண்ணெய்
நாற்பத் தொரு தீவட்டி
கள்ளன் வருகிறான் கதவையடை
வெள்ளச்சி வருகிறாள் விளக்கேற்று
வருகிறார் ஐயா சுப்பையா
வழிவி டம்மா மீனாட்சி."

இதில், 'வருகிறான்' 'வருகிறாள்' 'வருகிறார்' என்னுஞ் சொற்கள், முறையே, 'வாறான்', 'வாறாள்', 'வாறார்' எனக் கொச்சை வடிவிற் பாடப்படும்.

பத்துமுறை முந்தி வென்றவள், எதிரியின் கூட்டுக்கை நிரம்ப மண்ணள்ளி வைத்து அதனுள் திரியை (அல்லது குச்சை) வைத்து மறைத்து, மண் நடுவில் எச்சைத் துப்பி அதில் ஒரு சிற்றெறும்பைப் பிடித்துப் போட்டு, எதிரியின் கண்பட்டைமயிர் அல்லது தலைமயிர் ஒன்றை அவளைப் பிடுங்கச்சொல்லி அதையும் அவ் வெச்சின்மேல் இட்டு, அவள் கண்ணை இறுகப்பொத்தி ஐம்பது கசத்தொலைவு கொண்டு சென்று மண்ணைக் கீழே கொட்டுவித்து, பின்பு புறப்பட்ட இடத்திற்குக் கொண்டுவந்து, கண்ணைப் பொத்தின கையை எடுத்துவிட்டு, மண் கொட்டின இடத்திற்குப் போய்த் திரியை (அல்லது குச்சை) எடுத்துக்கொணடு வரச்சொல்வாள். எதிரி எடுத்துக்கொண்டு வந்துவிட்டால் தண்டனையில்லை; இல்லாவிடின் அவள் தலையில் ஒரு குட்டுக்

குட்டப்படும். எதிரி மண் கொட்டிய இடத்தை எளிதாய்க் கண்டுபிடிக்க முடியாதபடி, அவளைக் கண்பொத்திக் கொண்டுபோம்போதும் கொண்டு வரும்போதும், நேராகச் சென்று நேராக வராமல் வளைந்து வளைந்து பல திசையில் போய்வருவது வழக்கம். வென்றவள் தோற்றவளைக் குட்டும்போது, பக்கத்திலிருக்கும் பிள்ளைகளும் ஆளுக்கொன்று குட்டுவது சிலவிடத்துண்டு.

ஆட்டுத் தோற்றம் : ஒருகால் இது கொள்ளைத் தொழிலினின்று தோன்றியிருக்கலாம்.

ஆட்டின் பயன் : நினைவாற்றலும் திசையறியுந் திறனும் இதனால் வளர்க்கப் பெறலாம்.

3. குறிஞ்சி (குஞ்சி)

பொதுவாக ஐவர்க்குக் குறையாத பல பிள்ளைகள் வரிசையாகவோ வட்டமாகவோ கூட்டமாகவோ நின்றுகொண்டு, அவருள் ஒருத்தி ஏனை ஒவ்வொருத்தியையும் வரிசைப் படி சுட்டி, 'ஒண்ணரி, டூவரி, டிக்கரி, ஆவன், சாவன், இங்கிலீஷ், மென், பிளெளன், போடிங், 'சிட்' என்று சொல்லுவாள். சிட் என்ற சொல்லப்பட்ட பிள்ளை நீங்கிவிட வேண்டும். பின்பு, மீண்டும் மீண்டும் பல தடவை இச் சொற்கள் சொல்லப்படும். ஒவ்வொரு தடவையும் சிட் என்று சொல்லப்பட்ட பிள்ளை நீங்கிவிட வேண்டும். இங்ஙனம் தொடர்ந்து செய்யின் இறுதியில் ஒரு பிள்ளை எஞ்சிநிற்கும். அவள் மற்றவரை ஓடித் தொடவேண்டும்.

ஆட்டந் தொடங்குமுன் காலால் ஒரு வட்டம் போடப்படும். தொடவேண்டியவள் பிறரெல்லாம் ஓடிப்போய் ஒளிந்து கொள்ளும்வரை, தன் கண்ணை மூடிக்கொள்ள வேண்டும். எல்லாரும் ஒளிந்துகொண்டபின் "வரலாமா?" என்று கேட்டு, அவர் "வரலாம்" என்று சொன்னபின், தொடவேண்டியவள் அங்குமிங்கும் ஓடிப்போய்ப் பலவிடங்களிலும் தேடிப்பார்ப்பாள். ஒளிந்திருந்தவர் ஓடிவந்து வட்டத்திற்குள் நின்றுவிடின், அவரைத் தொடல் கூடாது. வட்டம் நோக்கி ஓடிவரும்போது, ஆடை அவிழ்ந்துவிட்டாலும் கீழே விழுந்துவிட்டாலும், அன்றும் அவரைத் தொடல்கூடாது. சிலர், ஒளிந்திராமலே நீண்டநேரம் ஆட்டம்காட்டி வட்டத்திற்குள் வந்து நின்றுகொள்வர்.

வட்டத்திற்கு வெளியே தொடப்பட்டவள், அடுத்த முறை முன் சொன்னவாறு பிறரைத் தொடல்வேண்டும்.

வட்டத்திற்குப் பதிலாக ஓர் எல்லைப்பொருள் குறிக்கப்படு வதுமுண்டு. அவ் வெல்லைப் பொருளைத் தொட்டுவிட்டாலும், அதன்பின் தொடுதல் கூடாது.

(2) இரவாட்டு

1. 'பாக்குவெட்டியைக் காணோமே'

ஆட்டின் பெயர் : 'பாக்குவெட்டியைக் காணோமே' என்று சொல்லித் தொடங்கும் விளையாட்டு, அச் சொல்லையே பெயராகக் கொண்டது; இது வடகொங்கு நாட்டில் **'பருப்புச்சட்டி'** எனப்படும்.

ஆடுவார் தொகை : பொதுவாக அறுவர்க்குக் குறையாத பலர் இதை ஆடுவர்.

ஆடிடம் : ஊர்ப்பொட்டல் இதை ஆடுமிடமாம்.

ஆடுமுறை : தலைமையான இரு பெதும்பையார்[1] அண்ணாவியர்போல் எதிரெதிர் நின்றுகொள்வர். அவருள் ஒருத்தியின் பின்னால், ஏனைச் சிறுமியரெல்லாரும் ஒருத்தி அரையாடையை இன்னொருத்தி பற்றிக்கொண்டு வரிசையாய் நிற்பர். இன்னொருத்தி, அவ் வரிசைக்கு எதிர் நின்று மறுக்காட்டி வலமும் இடமும் சுற்றிச்சென்று, வரிசையாய் நிற்கும் சிறுமியருள் அண்ணாவியொழிந்த பிறருள் ஒருத்தியை அல்லது பலரைத் தொடமுயல்வாள். அவள் வலஞ் செல்லும் போது இடமும், இடஞ் செல்லும்போது வலமுமாக, வரிசையாய் நிற்குஞ் சிறுமியர் வளைந்து வளைந்து இயங்குவர். தொடப்பட்ட பெண் நீங்கிவிட வேண்டும். இங்ஙனம் (அண்ணாவியொழிந்த) எல்லாப் பெண்களும் தொடப்படும்வரை, ஆட்டுத்தொடரலாம்.

ஓர் ஆட்டை முடிந்தபின் மறுமுறையும் முன் போன்றே ஆடப்பெறும்.

ஆட்டு நிகழும்போது, தனித்து நிற்பவளும் வரிசை முதல்வியுமான அண்ணாவியர் இருவரும், பின் வருமாறு

1. எட்டு அகவை முதல் 11 அகவை வரையுள்ள பெண் பெதும்பை.

பாட்டுப்பாடி நெடுகலும் உறழ்ந்துரைப்பர். பாட்டு முடிந்தவுடன் திருப்பப்படும்.

பாண்டிநாட்டுப் பாட்டு

(1) **த :** பாக்குவெட்டியைக் காணோமே.
வ : தேடி ஓடிப் பிடித்துக்கொள்.

(2) **த :** வெற்றிலைப் பெட்டியைக் காணோமே.
வ : தேடி ஓடிப் பிடித்துக்கொள்.

(3) **த :** ஆடுகிடக்கிற கிடையைப் பார்.
வ : ஆட்டுப் பிழுக்கையைத் தூர்த்துப் பார்.

(4) **த :** குட்டி கிடக்கிற கிடையைப் பார்.
வ : குட்டிப் பிழுக்கையைத் தூர்த்துப் பார்.

(5) **த :** பல்லே வலிக்குதே
வ : நெல்லைக் கொறித்துக்கொள்.

கொங்குநாட்டுப் பாட்டு

(1) **த :** பருப்புச் சட்டி.
வ : திருப்பி நக்கு.[1]

(2) **த :** வாழை யிலை.
வ : வழித்து நக்கு.[2]

(3) **த :** ஊசியாலே குத்துவேன்.
வ : வீட்டுமேலே ஏறுவேன்.

(4) **த :** கிணற்றிலே குதிப்பேன்.
வ : கல்லெடுத்துப் போடுவேன்.

(5) **த :** தலையே நோகுதே.
வ : தலையணை போட்டுக்கொள்.

ஆட்டுத் தோற்றம் : இந்த ஆட்டு, நரி ஆட்டுக்குட்டி களையோ, பருந்து கோழிக் குஞ்சுகளையோ, பிடிப்பதினின்று தோன்றியதாகத் தெரிகின்றது.

1,2. 'நக்கு' என்னுஞ் சொற்குப் பதிலாக 'நொக்கு' என்று வைத்துக்கொள்ளலாம். நொக்குதல் = உண்டு குறையச் செய்தல், மிகுதியாக வுண்ணுதல்.

2. நிலாக் குப்பல்

ஆடுவாரெல்லாரும் 1ஆம் கட்சி 2ஆம் கட்சி என இரு கட்சியாகப் பிரிந்துகொள்வர்.

பின்பு, இரு கட்சியாரும் வெவ்வேறு பக்கமாகச் சென்று, குறிப்பிட்ட எல்லைக்குள், மரநிழலும் தெருச்சந்தும் பொட்டலும் போன்ற பல இடங்களில் ஆளுக்கொன்றாகச் சிறுசிறு மண் குப்பல்களை வைத்துவிட்டு வந்துவிடுவர். மண் குப்பலுக்கு அடையாளமாக மேலே குச்சு நட்டுவைப்பதுமுண்டு. சில சமயங்களில் மண் குப்பலுக்குப் பதிலாகத் தென்னைமரம் வரைவர்.

இரு கட்சியாரும் குப்பல் வைத்துவிட்டுவந்த பின், ஒவ்வொரு கட்சியாரும் ஒருங்கே சென்று, எதிர்க் கட்சியார் வைத்த குப்பல்களைக் கண்டுபிடித்து அழித்துவிடுவர். முதலாவது, ஒன்றாங் கட்சியார் இரண்டாங் கட்சியாரின் குப்பல்களைக் கண்டுபிடிப்பர். எல்லாக் குப்பல்களையும் கண்டுபிடிப்பது பெரும்பாலும் அரிதாகும். கண்டுபிடித்தவற்றை அழித்தபின், "வயிறு நிரம்பிவிட்டதா" என்று 2ஆம் கட்சியார் கேட்பர். மேலுங் கண்டுபிடிக்க விருப்பமிருப்பின், "இன்னும் வயிறு நிரம்பவில்லை" என்றும், விருப்பமில்லாவிடின், "வயிறு நிரம்பிவிட்டது" என்றும், ஒன்றாங் கட்சியார் பதிலுரைப்பர். பின்பு, 2ஆம் கட்சியார் 1ஆம் கட்சியார் கண்டுபிடியாத குப்பல் களைக் காட்டி அவற்றை எண்ணிக்கொள்வர். இவ்வாறே 2ஆம் கட்சியார் 1ஆம் கட்சியாரின் குப்பல்களைக் கண்டுபிடிக்கும்போதும் நிகபம். இங்ஙனம் இரு கட்சியாரும் கண்டுபிடித்து முடிந்தபின், எக்கட்சியார் மிகுதியான குப்பல்களைக் கண்டுபிடித்திருக் கின்றனரோ, அக் கட்சியார் தம் கட்சியை அரசன் (ராஜா) என்று சொல்லிக் கொள்வர். இங்ஙனம் பலமுறை ஆடி, 50 அல்லது 100 எனக் குறித்த எண்ணிக்கையை முந்தியடைந்த கட்சியார் வென்றவராவர். தோற்ற கட்சியார் தோப்புக்கரணம் போடல் வேண்டும். குப்பலுக்குப் பதிலாகத் தென்னைமரம் வரையப்படின், அதன் ஒவ்வொரு கோட்டிற்கும் எண்ணிக்கையுண்டு.

மறைக்கப்பட்டதைக் கண்டுபிடிக்கும் பயிற்சி இவ் விளையாட்டிலுண்டு எனலாம். இந்த ஆட்டுச் சிறுமியருக்குரியதாயினும், ஐந்தாண்டிற்கும் பத்தாண்டிற்கும் இடைப்பட்ட சிறுவரும் இதிற் கலந்துகொள்வர்.

3. பன்னீர்க்குளத்தில் முழுகுதல்

பதினொரு பெண்பிள்ளைகள் கூடித் தெருவில் ஓரிடத்தில் வட்டமாய் உட்கார்ந்தபின், அவருள் தலைமையானவள் ஒவ்வொருத்தியின் முட்டிக்கால்களையும் ஒவ்வொன்றாக வரிசைப்படி சுற்றிச் சுற்றித் தொட்டுக்கொண்டு.

1	2	3	4
ஒருப்புட்டம்	திருப்புட்டம்	ஓடிவா	மங்களம்
5	6	7	8
செக்கைத்	திருப்பிச்	செவ்வெண்ணெய்	வார்த்து
9	10	11	12
மாடுங்	கன்றும்	வருகிற	வேளை
13	14	15	16
மஞ்சள்	தண்ணீர்	தெளிக்கிற	வேளை
17	18	19	
காலை	மடக்கடி	காமாட்சி	

என்னும் மரபுத் தொடரை, தொடுகைக்கொன்றாகப் பத்தொன்பது சீர்படச் சொல்வாள். காமாட்சி என்று முடிகிற பெண் உடனே ஒரு காலை மடக்கி உட்கார வேண்டும் (அதாவது மண்டியிட்டுக் கொள்ள வேண்டும்). இங்ஙனமே மீண்டும் மீண்டும் அம் மரபுத் தொடர் சொல்லப்பட்டு, ஒவ்வொரு தடவையும் காமாட்சி என்று முடிகிற பெண் தன் காலை மடக்கிக்கொள்ள வேண்டும். இரண்டாந் தடவையாகக் காமாட்சி என்று முடியும் பெண் தன் மறு காலையும் மடக்கினவுடன் எழுந்து போய்விட வேண்டும். இங்ஙனம் ஏனைப் பதின்மரும் எழுந்துபோய் ஓரிடத்திற் கூட்டமாயிருப்பர்.

பின்பு, தலைமையானவள் ஓரிடத்தில் தனிமையாக இருந்துகொண்டு, "முதலில் போன காமாட்சி ஓடிவா" என்பாள். அவள் வந்தவுடன் "உன் குழந்தையை என்ன செய்தாய்?" என்று

கேட்பாள். அவள், "என் குழந்தையைக் கிணற்றில் முறித்துப் போட்டுவிட்டுக் குளத்தில் முழுகிவிட்டு வந்தேன்" என்று சொல்வாள். "நீ எந்தக் குளத்தில் முழுகினாய்?" என்று தலைமை யானவள் கேட்பாள். அதற்கு அவள், "தயிர்க்குளத்தில் முழுகி னேன்" என்று பதிலுரைப்பாள். உடனே, தலைமையானவள் "போ போ போ, என் வீடெல்லாம் வெள்ளையாய்ப் போய் விட்டது" என்று சொல்லி, அவளைத் துரத்திவிடுவாள்.

பின்பு, "இரண்டாவது போன காமாட்சி ஓடி வா", "மூன்றாவது போன காமாட்சி ஓடி வா," என்று இங்ஙனம் எஞ்சியோருள் ஒவ்வொருத்தியையும் முறையே அழைத்து முன்போற் கேட்பாள். ஒவ்வொரு தடவையும் முன் சொன்னவாறே நிகழும். குளத்தில் முழுகினதைப்பற்றிச் சொல்லும்போது, இரண்டாவது போன காமாட்சி "பருப்புக்குளத்தில் முழுகினேன்" என்பாள். அன்று, தலைமையானவள் "போ போ போ, என் வீடெல்லாம் மஞ்சளாய்ப் போய்விட்டது" என்று சொல்லித் துரத்தி விடுவாள். மூன்றாவதுபோன காமாட்சி "நெய்க் குளத்தில் முழுகினேன்" என்பாள். உடனே, தலைமையானவள் "போ போ போ, என் வீடெல்லாம் எண்ணெயாய்ப் போய்விட்டது" என்று, சொல்லித் துரத்திவிடுவாள். நாலாவது போன காமாட்சி "பவ்வீக்[1] குளத்தில் முழுகினேன்" என்பாள். உடனே, தலைமையானவள் "போ போ போ, என் வீடெல்லாம் பவ்வீயாய்ப் போய்விட்டது" என்று சொல்லித் துரத்திவிடுவாள். இங்ஙனம் ஒன்பது பெண்கள் ஏற்காத ஒவ்வொன்றைச் சொல்லித் துரத்தப்பட்டபின், பத்தாவது பெண்மட்டும் "நான் பன்னீர்க் குளத்தில் முழுகினேன்" என்பாள். உடனே தலைமையானவள் "வா வா வா" என்று சொல்லி அவளைச் சேர்த்து அணைத்துக் கொள்வாள். அதோடு ஆட்டம் முடியும்.

தலைமையானவளிடம் ஒவ்வொருத்தியும் ஓடி வரும் போது, ஓர் இடக்கரான மரபுரை கூறிக்கொண்டு வருவது வழக்கம்.

1. இடக்கரான சொல் இடக்கரடக்கி அச்சிடப்பெற்றது.

(8) இருபொழுதாட்டு

1. 'ஒருகுடம் தண்ணீர் ஊற்றி'

ஆட்டின் பெயர் : "ஒருகுடம் தண்ணீர் ஊற்றி" என்று தொடங்கும் பாட்டைப் பாடி ஆடும் விளையாட்டு, அம் முதற் குறிப்பையே பெயராகக் கொண்டது.

ஆடுவார் தொகை : இதை ஆட நால்வர்க்குக் குறையாது வேண்டும்.

ஆடிடம் : இது தெருவில் ஆடப்பெறும்.

ஆடுமுறை : இருவர் கைகோத்து உயர்த்தி வைத்துக் கொண்டிருக்க அவருக்கிடையே வேறிருவர் அல்லது பலர் ஒருத்திபின் ஒருத்தியாக ஒருத்தி யரையாடையை இன்னொருத்தி பற்றிக்கொண்டு நுழைந்து சென்று, "ஒரு குடம் தண்ணீர் ஊற்றி ஒரு பூப் பூத்ததாம், இரண்டு குடம் தண்ணீர் ஊற்றி இரண்டு பூப் பூத்ததாம்" என்று "பத்துக்குடம் தண்ணீர்" வரையும் பாடிக் கொண்டு கைகோத்து நிற்கும் இருவரையும் மாறி மாறிச் சுற்றிக் கொண்டேயிருப்பர்.

"பத்துக்குடம் தண்ணீர் ஊற்றி" என்ற அடி முடிந்தவுடன், அல்லது அதற்குச் சற்று முன்பே, கைகோத்து நிற்கும் இருவரும் கையைத் தாழ்த்தி இரண்டாவது அல்லது கடைசிப் பிள்ளையைப் பிடித்துக்கொள்வர் அல்லது சிறைசெய்வர். அப்போது வரிசை முதல்விக்கும் கைகோத்து நிற்பவருக்கும் பின்வருமாறு உறழுரை யாட்டு நிகழும்.

வ : விடடா துலுக்கா!

கை : விடமாட்டேன் மலுக்கா!

வ : *(கணைக்காலிற் கைவைத்து) இம்மாம் இம்மாம் பொன் தருகிறேன்[1], விடடா துலுக்கா!*

கை : *விடமாட்டேன் மலுக்கா!*

வ : *(முழங்காலில் கைவைத்து) இம்மாம் இம்மாம் பொன் தருகிறேன், விடடா துலுக்கா!*

கை : *விடமாட்டேன் மலுக்கா!*

வ : *(இடுப்பிற் கைவைத்து) இம்மாம் இம்மாம் பொன் தருகிறேன், விடடா துலுக்கா!*

கை : *விடமாட்டேன் மலுக்கா!*

வ : *(தோளிற் கைவைத்து) இம்மாம் இம்மாம் பொன் தருகிறேன், விடடா துலுக்கா!*

கை : *விடமாட்டேன் மலுக்கா!*

வ : *(தலையிற் கை வைத்து) இம்மாம் இம்மாம் பொன் தருகிறேன், விடடா துலுக்கா!*

கை : *விடமாட்டேன் மலுக்கா!*

வ : *(தலைக்குமேற் கைதூக்கி) இம்மாம் இம்மாம் பொன் தருகிறேன், விடடா துலுக்கா!*

கை : *விடமாட்டேன் மலுக்கா!*

வ : *(தலைக்குமேற் கைதூக்கிக் குதித்து) இம்மாம் இம்மாம் பொன் தருகிறேன், விடடா துலுக்கா!*

கை : *விடமாட்டேன் மலுக்கா!*

இங்ஙனம் உறழ்ந்துரையாடியபின், "ஆட்டுக் கறியும் சோறும் தருகிறேன், விடடா துலுக்கா!" என்று வரிசை முதல்வி கூறியவுடன், சிறைசெய்யப்பட்ட பிள்ளை விடுதலை செய்யப் படும். அதோடு விளையாட்டு முடியும். "விடடா துலுக்கா!" என்னும் ஏவலும், "விடமாட்டேன் மலுக்கா" என்னும் மறுப்பும், ஒருமை குறித்தனவேனும், கைகோத்து நிற்பவர் இருவரும் ஒருங்கே ஏவப்படுவதும் ஒருங்கே மறுத்துரைப்பதுமே மரபாம்.

---

1. 'பொன் தருகிறேன்' என்பது 'பொன்னு தாறேன்' என்று கொச்சை வடிவிற் சொல்லப்படும்.

ஆட்டுத் தோற்றம் : அரண்மனைப் பூந்தோட்டத்திற்குக் காவலாயிருந்த ஒரு மகமதியன், தன் காவல் தோட்டத்தில் பூப்பறித்ததொரு பிள்ளையைப் பிடித்துக்கொண்டு, அவள் பெற்றோர் எவ்வளவு பணந்தந்தும் ஏற்காமல் கடைசியில் புலவு அல்லது கறிச்சோறு தருவதாகச் சொன்னவுடன், அப் பிள்ளையை விட்டுவிட்ட செய்தியை, நடித்துக் காட்டுவதுபோல் உள்ளது இவ் விளையாட்டு.

2. என் உலக்கை குத்துக் குத்து

ஆடு முறை : *இருபது சிறுமியர்போல் ஒரு வீட்டு முற்றத்தில் வட்டமாக நெருங்கி யிருந்து, நடுவண் (மையம்) நோக்கிக் கால்நீட்டி ஒருத்தி பாதத்தோடு ஒருத்தி பாதத்தைச் சேர்த்துவைத்து, ஒவ்வொருத்தியும் இரு முழங்கையாலும் இரு விலாவையும் இடைவிடாது அடித்துக்கொண்டும், "என் உலக்கை குத்துக் குத்து, அக்கா உலக்கை சந்தைக்குப் போ" என்று மடக்கி மடக்கிப் பாடிக்கொண்டு, மெல்ல மெல்லப் பெயர்ந்து சுற்றிச் சுற்றி இயங்கிக்கொண்டே யிருப்பர்.*

ஆட்டுத் தோற்றம் : *தமக்கைக் கொன்றும் தங்கைக் கொன்றுமாகக் குறிக்கப்பட்ட ஈருலக்கைகளுள், தமக்கையினது சந்தைக்கு விற்பனைக்காகப் போக, தங்கையினது தங்கிப்போன தினால், அவள் மகிழ்ச்சியோடு அதனால் குத்தின செயலை, இவ் விளையாட்டு நினைவு கூர்விக்கின்றது போலும்!*

3. ஊதா மணி

பல பிள்ளைகளுள் மூவர் கைகோத்துச் 'சாட் பூட்திரி' என்று சொல்லிக்கொண்டு மூன்றுதரம் கை அசைத்துத் திரி என்று சொன்னவுடன் கையை யுருவிக் கைமேற்கை வைப்பர். மேற்கை, அகங்கை மேனோக்கியிருந்தால் 'வெள்ளை' என்றும், புறங்கை மேனோக்கியிருந்தால் 'கருப்பு' என்றும், சொல்லப்படும். இவ் விரண்டில் எவ்வகையிலேனும், தனியாக வைத்த பிள்ளை விலகிவிட வேண்டும். பின்பு, ஏனையிருவரும் முதலிற் சேராத வேறொரு பிள்ளையுடன் கைகோத்து, முன்போன்றே ஒரு பிள்ளையைப் பிரிக்கவேண்டும். மூவரும் ஒரே வகையாய்க் கைவைத்திருந்தால், மீண்டுங் கோக்கவேண்டும். இங்ஙனம் மும்மூவராய்க் கைகோத்து ஒவ்வொருத்தியைப் பிரித்தபின், இறுதியில் இருவர் இருப்பர். அவ் விருவருடன், முதன்முதற் பிரிந்த பிள்ளை 'ஒப்புக்கு' என்று சொல்லிக் கைகோக்கும். முன்பு பிரியாத இருவருள் யாரேனும் ஒருத்தி தனிவகையிற் கைவைப்பின், அவள் விலகிவிட, அடுத்தவள் அகப்பட்டுக்கொள்வாள்.

அகப்பட்டுக் கொண்டவள் சற்றுத் தொலைவிற்போய் நிற்க, அவளுக்கு முன்னமே காட்டப்பட்ட ஒரு மணிமாலை அல்லது வேறோர் அணி, ஒரு பிள்ளையிடம் ஒளித்து வைக்கப்படும். தொலைவில் நிற்பவள், "வரலாமா?" என்று கேட்டு, "வரலாம்" என்று சொன்னபின் வந்து, மணிமாலை வைத்திருக்கிறவள் என்று ஒரு பிள்ளையை ஊகிப்பாய்ச் சுட்டிக்காட்டும். இல்லாதவள் எழுந்து நிற்பாள். ஐயத்திற்கிடமாயிருப்பின், அவள் மடி முகலியவற்றைப் பிடித்துப் பார்க்கலாம். ஒருமுறை கண்டுபிடிக்கத் தவறினவள் மறுமுறையுங் கண்டுபிடித்தல் வேண்டும். மணிமாலை வைத்திருப்பவளைக் கண்டுபிடித்துவிடின், மற்றெல்லாப் பிள்ளைகளுஞ் சேர்ந்து, "ஊதாமணியைக் கண்டுபிடித்தால் கைதட்டுவோம்" என்று பாடிக் கைதட்டி மகிழ்வர். இது தெருவிலும் ஊர்ப்பொட்டலிலும் விளையாடப்பெறும்.

4. பூப்பறிக்க வருகிறோம்

பொதுவாகப் பதின்மருக்குக் குறையாத பல பிள்ளைகள் உத்திகட்டிச் சமமான இருகட்சியாகப் பிரிந்து, ஓர் அகன்ற தெருவிலேனும் ஊர்ப்பொட்டலிலேனும் இரு கட்சிக்கும் பொதுவாக ஒரு நடுக்கே ாடு கீறி, அதற்கு இப்பாலும் அப்பாலும் நின்றுகொள்வர். பின்பு இருகட்சியாரும் கட்சிவாரியாகக் கைகோத்து முன்பின்னாகப் பின் வருமாறு பாடிக்கொண்டு, மாறிமாறி நடுக்கோடு வரைசென்று மீள்வர்.

முதற் கட்சியார் : *பூப்பறிக்க வருகிறோம்,*
பூப்பறிக்க வருகிறோம், இந்த நாளிலே.

இரண்டாங் கட்சியார் : *யாரனுப்பப் போகிறீர்?*
யாரனுப்பப் போகிறீர்? இந்த நாளிலே.

மு : *கமலா அனுப்பப் போகிறோம்,*
கமலா அனுப்பப் போகிறோம், இந்தநாளிலே.

இ : *எந்தப்பூ வேண்டும்?*
எந்தப்பூ வேண்டும்? இந்த நாளிலே.

மு : *மல்லிகைப்பூ வேண்டும்,*
மல்லிகைப்பூ வேண்டும், இந்த நாளிலே.

இன்னபூ வேண்டுமென்று சொல்லி முதற்கட்சியார் பாடி முடிந்ததும் , இருகட்சியினின்றும் ஒவ்வொரு பிள்ளை முன்சென்று நடுக்கோட்டை யடுத்தவுடன், இருவரும் ஒருத்தியை யொருத்தி பிடித்திழுப்பர். கோட்டிற்கப்பால் இழுத்துக் கொள்ளப்பட்ட பிள்ளை எதிர்க்கட்சியைச் சேரும். பின்பு முன்போற் பாடி, வேறிருவர் இழுப்பர். இங்ஙனம் இவ்விருவராய் எல்லாரும் இழுக்கப்பட்டபின், மிகுதியாகப் பிள்ளைகள் சேர்ந்திருக்கிற கட்சியார் வென்றவராவர்.

5. தண்ணீர் சேந்துகிறது

நான்கு பிள்ளைகள், சதுரமாக நெருங்கி ஒற்றைக் காலால் நின்று மற்றைக் காலைக் கால்மேற்போட்டு, நடுவிற் கிணறு போன்ற பள்ளம் தோற்றி,

"தண்ணீர் சேந்தித் தண்ணீர் சேந்திக் குடத்திலே ஊற்று,
பூப்பறித்துப் பூப்பறித்துக் கூடையிலே போடு,
விற்றுவிற்றுப் பணத்தையெடுத்துப் பெட்டியிலே போடு,"

என்று பாடிக்கொண்டு, தண்ணீர் சேந்திக் குடத்திலே ஊற்றுவதுபோன்றும், பூப்பறித்துக் கூடையிலே போடுவது போன்றும், பூ விற்ற பணத்தைப் பெட்டியிலே போடுவது போன்றும், அவ்வவ் வடிக்கேற்ப அவிநயஞ் செய்வர்.

ஒற்றைக் காலில் நிற்கும் பயிற்சியை இவ் விளையாட்டாற் பெறலாம்.

இருபாற் பகுதி

சிறுவரும் சிறுமியரும் பால் வேறுபாடின்றிக் கலந்தும், பையன்களும் பெதும்பையரும் பால் வேறுபாட்டாற் பிரிந்தும், ஆடும் ஆட்டுத் தொகுதி ***இருபாற் பகுதி****யாம்.*

(I) பகலாட்டு

1. பண்ணாங்குழி

I. *பொதுவகை*

ஆட்டின் பெயர் : *நெற்குத்தும் பண்ணைபோல் வட்டமான பள்ளம் அல்லது குழிதோண்டி, அதிற் கற்களையிட்டு ஆடும் ஆட்டு* ***பண்ணாங்குழி*** *எனப்படும். பண்ணையென்பது பள்ளம். பண்ணை பறித்தல் குழிதோண்டுதல்.*

பண்ணாங்குழி என்னும் பெயர், அவ்வவ் விடத்தைப் பொறுத்துப் பன்னாங்குழி, பல்லாங்குழி, பள்ளாங்குழி என வெவ்வேறு வடிவில் வழங்கும். பெரும்பாலும் பதினான்கு குழிவைத்து இவ் விளையாட்டு ஆடப்பெறுவதால், பதினான்கு குழி என்பது முறையே பதினாங்குழி பன்னாங்குழி எனத் திரிந்ததாகச் சிலர் கொள்வர். ஆயின், பதினாங்குழி என எங்கேனும் வழங்காமையானும், பன்னான்கு என்பது இலக்கிய வழக்காதலா னும், பண்ணாங்குழி, பள்ளாங்குழி என்னும் வடிவங்களே பெருவழக்காய் வழங்குதலானும், பதினான்கிற்குக் குறைந்தும் கூடியும் குழிகள் வைத்துக் கொள்ளப்படுதலானும், பள்ளாங்குழி என்பதற்குப் பள்ளமான குழி என்றே பொதுமக்களாற் பொருள் கொள்ளப்படுதலானும், பண்ணாங்குழி அல்லது பள்ளாங்குழி என்பதே திருந்திய வடிவமாம்.

ஆடுவார் தொகை : இதை இருவர் ஆடுவர்.

ஆடுகருவி : நிலத்திற் சமமான இருபடுக்கை வரிசையாகக் கில்லப்பட்ட 10 அல்லது 14 அல்லது 16 குழிகளும், அவற்றுள் அவ்வைந்தாய் இடுவதற்கு வேண்டிய கழற்சிக்காய் (கச்சக்காய்) அல்லது புளியங்கொட்டை அல்லது கூழாங்கற்களும், இதற்கு வேண்டுங் கருவிகளாம்.

சிலர், என்றும் எங்கும் வசதியாய் ஆடுதற்பொருட்டு, வேண்டிய அளவு பள்ளஞ் செதுக்கப்பெற்ற மரக்கட்டைகளை வைத்திருப்பர்.

ஆடிடம் : இது வீட்டுள்ளும் வீட்டு அல்லது மரநிழலிலும் ஆடப்பெறும். இது ஏனை வகைகட்கும் ஒக்கும்.

ஆடுமுறை : குழி வரிசைக்கொருவராக இருவர் வரிசை யடுத்து எதிரெதிர் உட்கார்ந்து, குழிக்கைந்தாக எல்லாக் குழிகளிலும் கற்களைப் போடுவர். முந்தியாடுபவர், தம் வரிசையில் ஏதேனுமொரு குழியிலுள்ள கற்களைந்தையும் எடுத்து, வலப்புறமாகச் சுற்றிக் குழிக்கொன்றாகப் போட்டுக்கொண்டே போதல் வேண்டும். கற்களைப் போட்டு முடிந்தபின், கடைசிக்கல் போட்ட குழிக்கு அடுத்த குழியிலுள்ள கற்களைந்தையும் எடுத்து, அதற்கப்பாலுள்ள குழியில் ஒவ்வொன்றாகப் போட்டுக் கொண்டு போதல்வேண்டும். இங்ஙனம் போடும்போது, தம் வரிசையில் இடவலமாகவும், எதிரி வரிசையில் வல இடமாகவும் போட்டுச் செல்லவேண்டும். கடைசியாகப் போட்ட குழிக்கு அடுத்த குழி, வெறுமையாக இருந்தால் அதற்கடுத்த குழியிலுள்ள கற்களனைத்தையும் எடுத்துத் தம்மிடம் வைத்துக்கொள்ள வேண்டும். அதன்பின், எதிரியார் தம் வரிசையிலுள்ள ஒரு குழியிலிருந்து தொடங்கி, முன் சொன்னவாறே ஆடுவர். கடைசியாகப் போட்ட குழிக்கு அடுத்த இரு குழியிலும் கல் இல்லாவிடின், ஆடுபவர் ஒன்றும் எடுக்காமலே நின்றுவிட வேண்டும். ஒவ்வொருவரும் தத்தம் வரிசையிலுள்ள குழியொன்றில் 4 கற்கள் சேர்ந்துவிடின், அவற்றைப் **பசு** என்று சொல்லி எடுத்துக்கொள்வர். சிலவிடங்களில், 8 கல் சேர்ந்துவிடின் அவற்றைப் **பழம்** என்று சொல்லி எடுத்துக்கொள்வர்.

இங்ஙனம் இருவரும் மாறி மாறி ஆடிவரும்போது, எடுத்துக் கொள்ளப்படாது எஞ்சியுள்ள கற்களெல்லாம் ஒரே வரிசையிற் போய்ச் சேர்ந்துவிடின், ஆட்டம் நின்றுவிடும். இருவரும் தாந்தாம் எடுத்துவைத்திருக்கும் கற்களை எண்ணுவர். கடைசியில் ஒரே வரிசையிற் போய்ச் சேர்ந்த கற்களெல்லாம், அவ் வரிசையாரைச் சேரும். மிகுதியான கற்களை எடுத்தவர் வென்றவராவர்.

சிலவிடங்களில், ஒரே ஆட்டையில் வெற்றியைத் தீர்மானியாமல், ஐந்தாட்டையின் பின் அல்லது பத்தாட்டையின் பின் தீர்மானிப்பர். அம்முறைப்படி ஆடும்போது, முன் ஆட்டைகளில் தோற்றவர் வென்றவரிடம் தமக்கு வேண்டிய கற்களைக் கடன் வாங்கிக் கொள்வர். வென்றவர் கடன் கொடாவிடின், இருக்கின்ற கற்களை அவ்வைந்தாகக் குழிகளில் போட்டுவிட்டு, கல் இல்லாத அல்லது ஐந்து கல் இல்லாத குழிகளை வெறுமையாக விட்டுவிடவேண்டும். அவ் வெறும் குழிகட்குப் 'பவ்வீக் குழிகள்' என்று பெயர். அவற்றில் ஒவ்வொரு குச்சு இடப்படும். ஒருவரும் அவற்றில் ஆடல் கூடாது.

தோற்றவர்க்கு ஒருகுழியும் நிரம்பாதபோது (அதாவது ஐந்து கற்கும் குறைவாக இருக்கும்போது) இருக்கின்ற கற்களை ஒவ்வொன்றாகக் குழிகளிற் போட்டுவிட்டு, கல் இல்லாத குழிகளைப் பவ்வீக் குழிகளாக விட்டுவிடல் வேண்டும். அன்று எதிரியாரும் தம் வரிசையிலுள்ள எல்லாக் குழிகட்கும் ஒவ்வொரு கல்லே போடவேண்டும். இங்ஙனம் ஒவ்வொரு கல்லே போட்டு ஆடும் முறைக்குக் 'கஞ்சி காய்ச்சுதல்' என்று பெயர். அவ்வைந்து கல் போட்டு ஆடித் தோற்றவர், கஞ்சிகாய்ச்சி ஆடும்போது வெல்ல இடமுண்டு. ஒரு முறை வென்றவர் மறுமுறை முந்தியாடல் வேண்டும்.

ஓர் ஆட்டை முடிந்தபின், வெற்றியும் தோல்வியுமின்றி இருவரும் சமமாகக் கற்கள் வைத்திருப்பின், அடுத்த ஆட்டையில் 'சரிபாண்டி' ஆடல் வேண்டும். முதலாவது அவ்வைந்தாகவும் பின்பு பப்பத்தாகவும் கற்களையெடுத்து, அத்தனையே போட்டு ஆடுவது, சரிபாண்டியாடலாகும். இதில் விரைந்து விளைவு காணலாம்.

II. கட்டுக் கட்டல்

ஆட்டின் பெயர் : *நான்கு மூலைக்குங் கட்டுக்கட்டி ஆடும் பண்ணாங்குழி விளையாட்டுவகை,* ***கட்டுக்கட்டல்*** *எனப்படும்.*

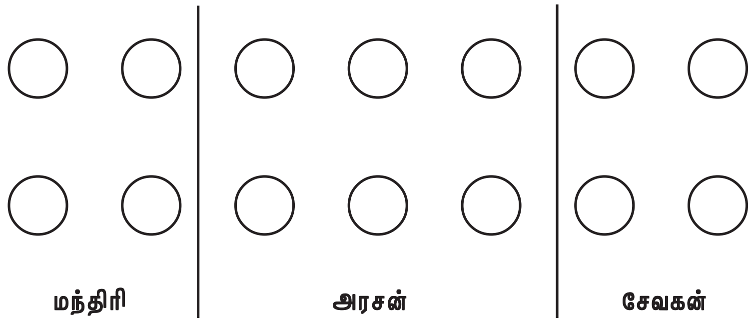
ஆடுவார் தொகை : *இருவர் இதை ஆடுவர்.*

ஆடுகருவி : *இரு சமவரிசையாகவுள்ள பதினான்கு குழிகளும், குழிக்கைந்தாக அவற்றிற்கு வேண்டிய கற்களும், இதற்குரிய கருவிகளாம்.*

ஆடுமுறை : *ஆடகர் ஒவ்வொருவரும் தத்தம் வரிசையின் இடக்கோடி (அதாவது இடப்புறக் கடைசி)க் குழியினின்று தொடங்கி ஆடல்வேண்டும். எடுத்த கற்களையெல்லாம் ஒவ்வொன்றாய்ப் போட்டபின், கடைசியாகப் போட்ட குழியினின்றே கற்களையெடுத்து ஆடல் வேண்டும். கடைசியாகப் போட்ட குழியில் ஏற்கெனவே ஒரு கல்லேனும் இருந்தால்தான், அதினின்று எடுக்க முடியும்; இல்லாவிட்டால் (அதாவது போட்டபின் ஒரு கல்லேயிருந்தால்) எடுக்க முடியாது. வெறுங்குழியைத் துடைத்து அடுத்த குழியிலிருந்தேனும், பிற வகையிலேனும், கற்களை எடுத்து வைத்துக்கொள்ளுதல் இவ் விளையாட்டில் இல்லை. ஒரு மூலைக் குழியில் ஏற்கெனவே மூன்று கல்லிருப்பின், நாலாவது கல்லைப் போடும்போது, அதைக் குழிக்குள் போடாமல் குழிக்குப் பக்கமாக வைத்துவிட வேண்டும். இதுவே 'கட்டுக்கட்டல்' எனப்படுவது. கட்டுக் கட்டிய குழியில், கட்டினவரே மேற்கொண்டு கல்போட முடியும்; அடுத்தவர் போடமுடியாது. இங்ஙனம் ஒருவரேயோ இருவருமாகவோ நான்கு மூலைக்கும் கட்டுக் கட்டிக் கொள்ளலாம். கட்டிய குழியில் கல் போடலாமேயன்றி எடுக்க முடியாது. ஆதலால், கட்டுக்கட்டிய குழிகளில் மேலும் மேலும் கல் சேர்ந்து கொண்டேயிருக்கும். எல்லாக் கற்களும் நான்கு மூலைக்கும் போய்ச் சேர்ந்தபின் அவரவர் கட்டிய குழிக்கற்களை யெடுத்து எண்ணல் வேண்டும். மிகுதியான கற்களையுடையவர் வென்றவராவர்.*

III. *அரசனும் மந்திரியும் சேவகனும்*

ஆட்டின் பெயர் : *அரசனும் மந்திரியும் சேவகனும் என மூவர் ஆடும் பண்ணாங்குழியாட்டுவகை, அவர் புனைபதவிப் பெயரையே பெயராகக் கொண்டது.*



ஆடுகருவி : *கட்டுக்கட்டற்குப் போன்றே, இரு சமவரிசை யாகவுள்ள பதினான்கு குழிகளும், குழிக்கைந்தாக அவற்றிற்கு வேண்டிய கற்களும், இதை ஆடு கருவியாம்.*

ஆடுமுறை : *இரு வரிசைக் குழிகளுள்ளும், நடு இரு மூன்று அரசனுடையனவென்றும், இடப்புற ஈரிரண்டு மந்திரியுடையன வென்றும், வலப்புற ஈரிரண்டு சேவகனுடையனவென்றும் கொண்டு, அரசன் மந்திரி சேவகன் என்ற வரிசையொழுங்கில், ஆடகர் மூவரும் ஆடல் வேண்டும்.*

ஒவ்வொருவரும், தாந்தாம் ஆடும் ஒவ்வொரு தடவையும், தத்தம் குழியிலிருந்தே தொடங்கி ஆடல்வேண்டும். ஆயின், எல்லார் குழிகளிலும் வரிசைப்படி கற்களைப் போடலாம். ஒவ்வொன் றாகக் கற்களைப் போட்டு முடிந்த பின், கடைசியாகப் போட்ட குழிக்கு அடுத்த குழியிலுள்ள கற்களையெடுத்து முன்போல் ஆடவேண்டும். கடைசியாகப் போட்ட குழிக்கு அடுத்த குழி வெறுமையாக இருப்பின் அதைத் துடைத்து அதற்கடுத்த குழியிலுள்ள கற்களையெல்லாம் எடுத்து வைத்துக்கொள்ளலாம். அதன்பின் அடுத்தவர் ஆடல்வேண்டும். கடைசியாகப் போட்ட குழிக்கு அடுத்த இரு குழிகளும் வெறுமையாக இருப்பின், ஆடுபவர் ஒன்றும் எடுக்காமலே நின்றுகொள்ள வேண்டும். வெறுங்குழிக்கு

அடுத்த குழியிலுள்ள கற்களை எடுக்கும்போது, யாரும் யார் காயையும் எடுக்கலாம்.

அவரவர் குழிகளிலுள்ள பசுவை அவரவர் எடுத்துக் கொள்ளவேண்டும்.

எல்லாக் காயும் எடுத்துக்கொள்ளப்பட்ட பின், அரசன் ஏனையிருவர்க்கும் ஒவ்வொன்று கொடுத்துவிட வேண்டும். அதன்பின், அவனுக்கு **6** குழி நிரம்பினால் (அதாவது **30** காய் இருந்தால்), அவனுக்கு வெற்றியாம். என்றும், யார் மிகுந்த காய் எடுக்கின்றனரோ அவருக்கே வெற்றியாம். வென்றவர் தமக்கடுத்த மேற்பதவியும் தோற்றவர் தமக்கடுத்த கீழ்ப்பதவியும் அடைதல் வேண்டும். அரசன் வெல்லின் தன் பதவியைக் காத்துக் கொள்வான். ஆயின், அரசனும் மந்திரியும் மூன்றுமுறை தொடர்ந்து பழமாயின், கீழ்ப்பதவி யடைதல்வேண்டும். உலக வாழ்க்கையி லுள்ள ஏற்றிறக்கம் இவ் விளையாட்டால் உணர்த்தப்படுவது, கவனிக்கத்தக்கது.

IV. அசோகவனத் தாட்டம்

ஆட்டின் பெயர் : ஒருவர் தமித்திருக்கும்போது தாமாய் ஆடிக்கொள்ளம் பண்ணாங்குழியாட்டுவகை, அசோக வனத்தில் தனித்திருந்ததாகச் சொல்லப்படும் சீதையொடு தொடர்புபடுத்தி, அசோகவனத் தாட்டம் என்று அழைக்கப்படுகிறது.

ஆடுகருவி : கட்டுக் கட்டற்குரியவையே இதற்கும்.

ஆடுமுறை : இருகுழி வரிசையுள்ளும், மேல்வரிசையில், முறையே ஒன்றும் இரண்டும் மூன்றும் நான்கும் ஐந்தும் ஆறும் ஏழுமாக மேன்மே லேற்ற முறையிலும், கீழ்வரிசையில், முறையே ஏழும் ஆறும் ஐந்தும் நான்கும் மூன்றும் இரண்டும் ஒன்றுமாக மேன்மே லிறக்க முறையிலும், இடவலமாகக் காய்களைப் போட்டுக்கொள்ள வேண்டும். இங்ஙனமன்றி, மேல் வரிசையில் மேன்மே லிறக்க முறையிலும் கீழ்வரிசையில் மேன்மே லேற்ற முறையிலும் போட்டுக்கொள்ளலாம். எங்ஙனமாயினும், இருவரிசை யிலும் ஏற்றிறக்க முறை மாறியிருத்தல் வேண்டுமென்பதே விதியாம்.

தொடங்கும்போது கீழ்வரிசையிலுள்ள பெருந்தொகைக் குழியினின்று (அதாவது 7 காய்கள் உள்ள குழியினின்று) தொடங் கல் வேண்டும். காய்களைக் குழிக்கொன்றாகப் போட்டுச் செல்லும்போது, பிறவகை யாட்டுகளிற் போன்றே கீழ்வரிசை யில் இடவலமாகவும் மேல் வரிசையில் வலஇடமாகவும் போட்டுச் செல்லவேண்டும். காய்களைப் போட்டு முடிந்தபின், கடைசி யாகப் போட்ட குழிக்கு அடுத்த பெருந்தொகைக் குழியினின்று காய்களை எடுத்தாடவேண்டும். அது கடைசியாகப் போட்ட குழிக்கு அடுத்தே யிருக்கும்.

வெறுங்குழி அமைவதும், அதைத் துடைத்து அடுத்த குழி யிலுள்ள காய்களை எடுத்துக்கொள்வதும், இவ் விளையாட்டில் இல்லை.

மேற்சொன்னவாறு (அதாவது என்றும் ஒரு வரிசையி லுள்ள பெருந்தொகைக் குழியினின்றே காயெடுத்து) ஒன்பது முறை தொடர்ந்து ஆடின், ஆட்டந் தொடங்குமுன் போட்டிருந்த வாறே, அவ்வக் குழிகளிற் காய்கள் அமைந்துவிடும். அங்ஙனம் இராவிடின் ஆடினது தவறென்று அறிந்துகொள்ளலாம்.

ஒருவர் தமித்தாடுதற்கேற்ற விருப்பத்தை இவ் விளையாட்டு உண்டுபண்ண வல்லது.

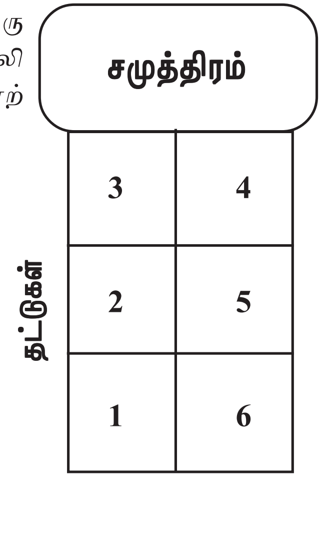
குறிப்பு : பண்ணாங்குழி பெண்பிள்ளைகட்கே ஏற்றதாயினும், பையன் களாலும் ஆடப்படுவதுபற்றி இருபாற் பகுதியிற் கூறப்பட்டதென்க.

2. பாண்டி

(1) பாண்டிநாட்டு முறை

ஆட்டின் பெயர் : பல கட்டங்களுள்ளதாய் நிலத்திற் கீறப் பட்ட அரங்கினுள் வட்டெறிந்து, அதை நொண்டியடித்துக் காலால் தள்ளியாடும் ஆட்டு, **பாண்டி** எனப்படும்.

இவ் விளையாட்டு, ஏனையிரு தமிழ்நாடுகளிலும், வட்டு என்றும் சில்லி என்றும் சில்லாக்கு என்றும் எறிகருவியாற் பெயர் பெற்றிருப்பதால், ஒருகால் பாண்டி என்பதும் எறிகருவிப் பெயராய் இருக்கலாம்.



பாண்டில் என்னுஞ் சொல் வட்டம் என்று பொருள்படுவதால், அதன் கடைக்குறையான பாண்டி என்பதும் அப் பொருள் படலாம். வட்டு சில்லி (சில்லாக்கு) என்னும் பெயர்கள், வட்டம் என்னும் பொருளையே மொழிப் பொருட் காரணமாகக் கொண்டிருப்பது போல், பாண்டி என்பதும் கொண் டிருக்கலாம்.

பாண்டி விளையாட்டிற்கு **வட்டு** அல்லது **வட்டாட்டு** என்பது பழம்பெயர். இன்றும் பழஞ்சேர நாடாகிய மலையாளத்தில் அப் பெயரே வழங்குகின்றது.

ஆடுவார் தொகை : இதை இருவர் ஆடுவர். இது ஏனை வகைகட்கும் ஒக்கும்.

ஆடுகருவி : *வரிசைக்கு மூன்று ஆக இரு நட்டு வரிசையாக ஆறு கட்டங்கொண்ட ஒரு நீள்சதுர அரங்கும், ஆடகர் ஒவ்வொருவர்க்கும் அரையங்குலக் கனமும் ஈரங்குல விட்டமுமுள்ள ஒரு வட்டமான கல் அல்லது ஒட்டாஞ்சல்லியும், இதை ஆடு கருவியாம். அரங்கு, பொதுவாக, ஆறடி நீளமும் நாலடி அகலமும் உள்ளதாயும், மேற்குறும்பக்கத்தில், 'சமுத்திரம்' என்னும் ஓர் அரைவட்டங் கொண்டதாயும், இருக்கும். அவ் வரை வட்டத்தின் உச்சியில் சிறுபான்மை அமைக்கப்படும் ஒரு சிறு வளைவு, 'கும்பக்குடம்' எனப்படும். கட்டங்கட்குத் தட்டுகள் என்று பெயர். கல்லிற்கு அல்லது ஒட்டாஞ் சல்லிக்கு வட்டு என்று பெயர்.*

ஆடிடம் : *அகன்ற தெருவும் பெரு முற்றமும் பொட்டலும் இதை ஆடிடமாம். இது ஏனை வகைகட்கும் ஒக்கும்.*

ஆடுமுறை : *உடன்பாட்டின்படியோ திருவுளச் சீட்டின் படியோ யார் முந்தி யாடுவதென்று துணிந்துகொண்டு இருவருள் ஒருவர் ஆடத் தொடங்குவர், திருவுளச்சீட்டுத் தீர்ப்பு, காசு சுண்டி அல்லது வட்டெறிந்து அறியப்பெறும்.*

ஆடுபவர், அரங்கிற்கு முன் நின்று, இடவரிசை முதற்கட்டத்தில் தம் வட்டையெறிந்து, நொண்டியடித்து ஒரேயெட்டில் அவ் வட்டை மிதித்து, அதைக் காலால் முன்புறமாக வெளியே தள்ளி, மீண்டும் நொண்டியடித்து ஒரேயெட்டில் அதை மிதித்தல் வேண்டும்.

எறியப்பட்ட வட்டு கட்டத்திற்கப்பால் வீழினும் கட்டத்திற் குள் விழாது கோட்டின்மேல் வீழினும், நொண்டியடித்துக் கட்டத்திற்குள்ளும் வெளியும் ஒரேயெட்டில் வட்டை மிதிக்கத் தவறினும், கோட்டின்மேல் மிதிக்கினும் தூக்கிய காலை ஆடும்போது கீழே ஊன்றினும், காலால் வெளியே தள்ளப்பட்ட வட்டு முதற்கட்டத்தினின்று ஒரே யெட்டில் மிதிக்க இயலாதவாறு தொலைவிற் சென்றுவிடினும், ஆடுபவர் தவறியவராவர். அதன்பின் அடுத்தவர் ஆடல் வேண்டும். அடுத்தவரும் தவறின் முன்னவர் மீண்டும் ஆடவேண்டும். இங்ஙனம் மாறி மாறிக் கடைபோக ஆடுவர்.

முதற்கட்ட ஆட்டுத் தவறாது முடியின், அடுத்த இரு கட்டங்களிலும், பின்பு சமுத்திரத்திலும், அதன்பின் வலப்புற

முக்கட்டங்களிலும், முறையே முன்போல் ஆடவேண்டும். 2ஆம், 3ஆம், 5ஆம், 6ஆம் கட்டங்களில் ஆடும்போது, கட்டந்தொறும் மிதித்து நொண்டியடிப்பதும், ஒரு கட்டம் இடையிட்டு நொண்டியடிப்பதுமாக, இருவேறு முறையுண்டு. இவற்றுள் பின்னதே பெரும்பான்மை. வட்டைக் காலால் தள்ளுவதிலும், மிதிக்கக் கூடிய கட்டங்கட்டமாய்த் தள்ளுவதும், ஒரேயடியாய் வெளியே தள்ளுவதும், என இருமுறை யுண்டு.

என்றும் இடவரிசைக் கட்டங்களின் வழியாகவே அரங்கிற்குட் புகவேண்டியிருத்தலின், இடவரிசைக் கட்டங்களும் சமுத்திரமும் முறையே கீழிருந்து மேலாகவும், வலவரிசைக் கட்டங்கள் முறையே மேலிருந்து கீழாகவும், ஆடப்பெறும் என்பதை அறிதல் வேண்டும்.

இருவரிசைக் கட்டங்களும் ஆடப்பட்டபின், அரங்கின் முன்நின்று, ஆயின் அரங்குப் பக்கம் புறங்காட்டித் தலைக்கு மேலாக, சமுத்திரத்தில் விழுமாறு வட்டையெறிந்து, முன்போல் நொண்டியடித்துச் சென்று மிதித்துக் காலால் முன்புறமாக வெளியே தள்ளி, மீண்டும் மிதித்தல் வேண்டும். இங்ஙனம் இடையில் ஒன்றும், இறுதியில் ஒன்றுமாக, இருதடவை சமுத்திரத் தில் வட்டெறிந்து ஆடப்படும். முதல் தடவை எதிர்நோக்கியும், இரண்டாம் தடவை புறங்காட்டியும், வட்டெறிவதே வேறுபாடாம்.

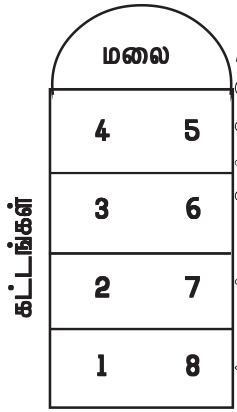
யாரேனும் ஒருவர் இரண்டாந்தடவை சமுத்திரத்தில் தவறாது ஆடியபின், ஆட்டை முடியும். வெற்றிபெற்றவர், அரங்கிற்கு வெளியே முன்புற மூலையொன்றை யடுத்து, குதிங்காலை நடுவாக வூன்றிப் பெருவிரல் அல்லது பாதத்தால் ஒரு வட்டம் வரைவர். அதற்கு உப்பு என்று பெயர். அதை வரைதல் 'உப்பு வைத்தல்' எனப்படும். ஒவ்வொரு வெற்றிக்கும் ஒவ்வோர் உப்பு முன்னேர் வரிசையாக வைக்கப்பெறும். முந்தி வென்றவர் அரங்கின் இடப்புற மூலையடுத்தும், பிந்தி வென்றவர் அதன் வலப்புற மூலை யடுத்தும் உப்புவைத்தல் மரபு. அரங்கிற்கு முன்னால் தள்ளப்பட்ட வட்டு, அரங்கின் முதற்கட்டத்திலிருந்து ஒரே யெட்டில் மிதிக்க முடியாதவாறு எட்டத்திலிருப்பவன், ஆடகர் தாம் வைத்த உப்பு வழியாக நடந்தேனும் நொண்டியடித்தேனும் சென்று மிதிக்கலாம். இது உப்பு வைத்தவருக்கும் ஏற்படும் வசதி. இவ் வசதி உப்பு மிகுதிக்குத் தக்கவாறு மிகும்.

ஆட்டுத் தோற்றம் : ஒருகால், இவ் விளையாட்டு, ஒரு நொண்டி வணிகன் பலநாடு கடந்து அரும்பொருள் தேடி வந்ததைக் குறித்ததாக இருக்கலாம்.

ஆட்டின் பயன் : ஒற்றைக்காற் செலவு, குறித்த இடத்திற்கு ஒரு பொருளை எறிதல், காலால் ஒரு பொருளைக் குறித்த இடத்திற்குத் தள்ளுதல். பின்புறமாகக் குறித்த இடத்திற்கு ஒன்றை யெறிதல் முதலிய பயிற்சிகள் இவ் விளையாட்டின் பயனாம்.

(2) சோழ கொங்குநாட்டு முறை

I. ஒற்றைச் சில்லி



ஆட்டின் பெயர் : பாண்டி நாட்டிற் பாண்டியென வழங்கும் வளையாட்டு, சோழ கொங்கு நாடுகளிற் **சில்லி** என்றும் **சில்லாக்கு** என்றும், பெயர் பெறும். ஒற்றைக்கட்ட அரங்கு கீறி ஆடப்படும் சில்லி **ஒற்றைச் சில்லி** எனப்படும்.

சில்லிக்குப் பாண்டி என்னும் பெயரும் சிலவிடத்து அருகி வழங்கும்.

ஆடுவார் தொகை : இருவர் இதை ஆடுவர்.

ஆடுகருவி : நான்கு சமகட்டங்கள் கொண்டதும், ஏறத்தாழ 6 அடி நீளமும் 2 அடி அகலமும் உள்ளதுமான, ஒரு நீள் சதுர அரங்கும், ஆளுக்கொரு **சில்லி** (சில்லாக்கு) எனப்படும் வட்டும், இதற்குரிய கருவிகளாம். அரங்கின் மேற்பகுதியான அரைவட்டத் திற்குச் சோழநாட்டில் **மலை** என்றும் கொங்கு**நாட்டில்** கரகம் என்றும் பெயர். சேலம் வட்டாரத்திற் கரகங் கீறாமலும் ஆடப்பெறும்.

ஆடுமுறை : முதலாவது முதற் கட்டத்திற் சில்லியெறிந்து, நொண்டியடித்து அக் கட்டத்தைத் தாண்டி அடுத்த கட்டங்களை ஒவ்வோர் எட்டில் மிதித்துச் சென்று கரகத்தில் அல்லது கடைசிக் கட்டத்திற்கு வெளியே காலூன்றி, மீண்டும் முன்போல் நொண்டியடித்துக் கீழ் வந்து சில்லியை மிதித்து வெளியே தள்ளி, அதை ஓர் எட்டில் மிதித்தல் வேண்டும்.

இங்ஙனம் பிற கட்டங்களிலும், தொடர்ந்து சில்லியெறிந்து ஆடல் வேண்டும்.

மேற் கட்டங்களில் எறிந்த சில்லியை ஒவ்வொரு கட்டமாய்க் கீழே தள்ளிக்கொண்டு வந்து, அடிக் கட்டத்திலிருந்து வெளியே தள்ளி ஒரே யெட்டில் மிதித்தல் வேண்டும்.

கட்டங்களினூடு செல்லும்போதும் மீளும்போதும், நொண்டியடிக்க வேண்டியபோதெல்லாம், நொண்டியடித்தே சென்று மீளவேண்டும்.

எறியப்பட்ட சில்லி கட்டத்திற்கப்பால் வீழினும், கட்டத்திற் குள் வீழாது கோட்டின்மேல் வீழினும் நொண்டியடித்துக் கட்டத்திற்குள்ளும் வெளியும் ஒரேயெட்டில் சில்லியை மிதிக்கத் தவறினும், கோட்டின்மேல் மிதிக்கினும், நொண்டியடிக்கும்போது தூக்கிய காலைக் கட்டத்திற்குள் ஊன்றினும், காலால் வெளியே தள்ளப்பட்ட சில்லி முதற் கட்டத்தினின்று ஒரேயெட்டில் மிதிக்க முடியாதவாறு நெடுந்தொலைவிற்குச் செல்லினும் ஆடுபவர் தவறியவராவர். அதன்பின் அடுத்தவர் ஆடல் வேண்டும். அடுத்தவரும் தவறின் முன்னவர் மீண்டும் ஆடல்வேண்டும். இங்ஙனம், ஆட்டை முடியும்வரை இருவரும் மாறிமாறி யாடுவர்.

நாலு கட்டத்திலும் சில்லியெறிந்தாடியபின், அகங்கையில் ஒருமுறையும் புறங்கையில் ஒருமுறையும் குத்துக்கைமேல் ஒருமுறை யும் சில்லியை வைத்துக்கொண்டு, கரகம்வரை நொண்டியடித்துச் சென்று மீளவேண்டும். கரகத்தில் காலூன்றிக் கொள்ளலாம்.

அதன்பின், தலைமேல் ஒருமுறையும் வலப்பாதத்தின்மேல் ஒருமுறையும் சில்லியை வைத்துக்கொண்டு, ஒவ்வொரு கட்டத்தை யும் ஒவ்வோர் எட்டில் மிதித்துக் கரகம் வரை நடந்து சென்று நடந்து மீளவேண்டும்.

பின்பு, அரங்கிற்கு முன் நின்று, கரகத்தில் அல்லது மேற்புற வெளியில் சில்லியெறிந்து, முன்போல் நொண்டியடித்துச் சென்று அதை மிதித்தல் வேண்டும். பின்பு அங்கு நின்று அரங்கிற்கு முன்பாகச் சில்லியெறிந்து, அங்கிருந்து நொண்டியடித்து வந்து அதை மிதித்தல் வேண்டும்.

பின்னர், மீண்டும் ஒருமுறை கரகத்தில் அல்லது மேற்புற வெளியில் சில்லியெறிந்து, கண்ணை மூடிக்கொண்டாவது மேனோக்கிக் கொண்டாவது ஒவ்வொரு கட்டத்திற்குள்ளும் ஒவ்வோர் எட்டுவைத்து நடந்துசென்று, சில்லியை மிதித்தல் வேண்டும். ஒவ்வோர் எட்டுவைக்கும் போதும் "அமரேசா" என்று சொல்லவேண்டும். கால் கோட்டில் படாது எட்டுச் சரியாயிருப் பின், எதிரியார் உடன் உடன் "ரேசு" (அமரேசு) என்று வழிமொழி வர்; சரியாயில்லாவிடின் "இல்லை" என்பர். அதன்பின் எதிரியார் ஆடல்வேண்டும்.

"அமரேசா"ப் பகுதி தவறாது முடியின்; எதிரியாரை "யானையா, பூனையா?" என்று வினவி, "யானை" என்று சொல்லின் நிமிர்ந்து நின்று தலைக்கு மேலாகவும், "பூனை" என்று சொல்லின் குனிந்து இருகாற் கவட்டூடும் சில்லியை ஒரு கட்டத்திற்குள் எறியவேண்டும். அது எக் கட்டத்திற்குள் விழுகிறதோ அக்கட்டத்தில், மூலைக் குறுக்குக் கோடுகள் கீறல்வேண்டும். அது பழம் எனப்படும். பழம் போட்ட கட்டத்திற்குள் எதிரியார் கால் வைத்தல் கூடாது; என்றும் அதைத் தாண்டியே செல்ல வேண்டும். ஆயின், எதிரியாரின் வசதிக்காக, அக் கட்டத்திற்கு வெளியே வலப்புறத்தில் அல்லது இடப்புறத்தில், கட்டத்தையொட்டி ஓர் அரைவட்டம் அமைத்துக் கொடுக்கப்படும் . அதற்கு 'யானைக்கால்' என்று பெயர். இங்ஙனம் ஒவ்வோர் ஆடகரும், தத்தம் பழக்கட்டத்தின் பக்கமாக எதிரியார்க்கு யானைக்கால் அமைத்துக் கொடுப்பர்.

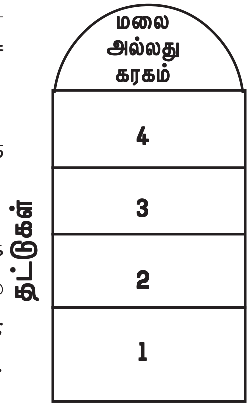
ஒருமுறை பழம் போட்டவர் மறுமுறை முந்தியாடுவர். மறுமுறை பழத்திற்குச் சில்லியெறியும்போது, அது பழக் கட்டத்தில் விழுந்துவிடின் தவறாம்.

ஒருவரேயோ இருவருமோ எல்லாக் கட்டத்திலும் பழம் போட்டபின், அரங்கு கலைக்கப்பட்டு மீண்டும் கீறப்படும்.

II. *இரட்டைச் சில்லி*

முதலாம் வகை

ஆட்டின் பெயர் : இரட்டைக் கட்ட அரங்கு கீறி ஆடப்படும் சில்லி **இரட்டைச் சில்லி**யாம்.



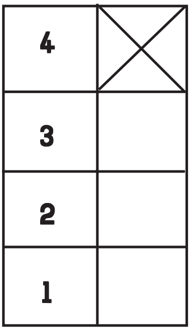
ஆடுவார் தொகை : இருவர் இதை ஆடுவர்.

ஆடுகருவி : வரிசைக்கு நான்காக இருவரிசைக்கு எட்டுச் சதுரக் கட்டங்களும் அவற்றோடு மலையுங்கொண்ட, ஓர் அரங்கும்; ஆளுக்கொரு சில்லியும்; இதை ஆடுகருவியாம்.

ஆடுமுறை : இது பெரும்பாலும் பாண்டிநாட்டு முறைப்படி ஆடப்பெறும்.

இரண்டாம் வகை

ஆடுமுறை : இது ஏறத்தாழ ஒற்றைச் சில்லி போன்றே ஆடப்பெறும். ஒற்றைச் சில்லியில், ஒவ்வொரு கட்டத்திலும் சில்லியெறிந்தபின், கரகம் அல்லது மேற்புற வெளிவரை நொண்டியடித்துச் சென்று மீளவேண்டும். இதிலோ, வலப்புறக் கட்டங்களின் வழியாகச் சென்று இடப்புறக் கட்டங்களிலுள்ள சில்லியை மிதித்துத் தள்ள வேண்டும். வலப்புற உச்சிக் கட்டத்தில் காலூன்றிக் கொள்ளலாம். இதைக் குறித்தற்கு அதில் மூலைக் குறுக்குக் கோடுகள் கீறப்பட்டிருக்கும்.

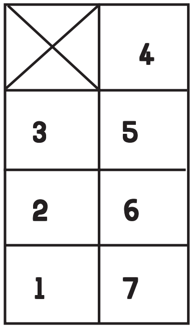


நடந்து செல்லவேண்டிய பகுதிகளில், ஒரே சமயத்தில் இரு காலையும் இருபுறக் கட்டத்திலும் வைத்துக் கொள்ளவேண்டும்.

மூன்றாம் வகை

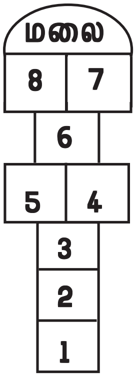
ஆட்டின் பெயர் : இது சரிகைப் பாண்டி எனப்படும்.

ஆடுமுறை : இதுவும் ஒற்றைச் சில்லி போன்றதே. ஆயின் இருவரிசைக் கட்டங் களிலும் ஆடப்பெறும். இடவரிசையில் சில்லி யெறியும்போது வலவரிசை வழியாகவும், வலவரிசையிற் சில்லி யெறியும்போது இட வரிசை வழியாகவும் செல்லவேண்டும். இட வரிசை யுச்சிக்கட்டத்தில் காலூன்றிக் கொள்ள லாம்.



நடந்து செல்லவேண்டிய பகுதிகள் மேற்கூறிய இரண்டாம் வகையைப்போல் ஆடப்பெறும்.

III. *வானூர்திச் சில்லி*



ஆட்டின் பெயர் : வானூர்திபோல் அரங்கு கீறி ஆடப்படும் சில்லி **வானூர்திச் சில்லி**யாம். இதை ஏரோப்பிளேன் (Aeroplane) சில்லி என ஆங்கிலச் சொற்கொண்டே அழைப்பர்.

மேனாட்டு வானூர்தி தமிழ்நாட்டிற்கு வருமுன்னரே இந்த ஆட்டு ஆடப்பட்டிருப்பின், அன்று இதற்கு வேறொரு தமிழ்ப் பெயர் வழங்கியிருத்தல் வேண்டும்.

ஆடுவார் தொகை : இருவர் இதை ஆடுவர்.

ஆடுகருவி : மேலே காட்டப்பட்டபடி ஓர் அரங்கும், ஆளுக்கொரு சில்லியும், இதை ஆடுகருவியாகும்.

ஆடுமுறை : முதலாவது, முதற் கட்டத்தில் சில்லியெறிந்து நொண்டியடித்து அக் கட்டத்தைத் தாண்டி, மேற்கட்டங்களுள் ஒற்றைக் கட்டங்களிலெல்லாம் ஒவ்வோர் எட்டுவைத்து நொண்டியடித்தும், இரட்டைக் கட்டங்களில் கட்டத்திற்கொன்றாக ஒரேசமயத்தில் இருகாலும் ஊன்றியும், மேலிரட்டைக் கட்டம் வரை

சென்று, பின்பு அங்கிருந்து இங்ஙனமே மீண்டுவந்து முதற் கட்டத்திலுள்ள சில்லியை மிதித்து முன்புறமாக வெளியேதள்ளி, அதை ஒரே எட்டில் நொண்டியடித்து மிதித்தல் வேண்டும்.

ஆனால், கட்டத்தினின்று குதித்து மேலிரட்டைக் கட்டத்திற் காலூன்றும்போது, மலைநோக்கி ஊன்றாமல், அதற்குப் புறங்காட்டிக் குதித்து முன்புறம் நோக்கி ஊன்றவேண்டும்.

இங்ஙனம் எட்டாங் கட்டம்வரை ஆடல்வேண்டும். சில்லியிருக்கிற கட்டம் எதுவாயினும், மேலே செல்லும்போது அதை மிதித்தல் கூடாது; கீழே வரும்போதுதான் அதை மிதித்தல் வேண்டும். ஆகவே கீழிரட்டையிலாயினும் மேலிரட்டையிலாயினும் சில்லி இருக்கும்போது, அதிற் பிறசமயம்போல் இருகாலும் ஊன்ற முடியாது. சில்லியுள்ள கட்டத்தை விட்டுவிட்டுச் சில்லியில்லாத கட்டத்தைத் தான் ஒற்றைக் கட்டம்போல் நொண்டியடித்து மிதித்துச் சென்று மீளவேண்டும். மேற்செல்லும் போதும் கீழ்வரும்போதும், கட்டங்களின் எண்முறைப்படியே சென்று வரவேண்டும். கட்டத்தி லுள்ள சில்லியை மிதித்து முன்புறமாகத் தள்ளும்போது, கட்டங் கட்டமாகவும் தள்ளலாம்; ஒரேயடியாகவுந் தள்ளலாம்.

எட்டுக் கட்டங்களும் இங்ஙனம் ஆடப்பட்டபின், ஒற்றைச் சில்லியிற்போல், வெள்ளைக்கையும் கருப்புக்கையும் குத்துக்கையும் தலையும் காலும், முறையே ஆடப்பெறும். தலையுங்காலும் ஆடும்போது, இரட்டைக் கட்டத்தில் ஒரே சமயத்தில் இருகாலும் வைத்தல் வேண்டும்.

அதன்பின், மலைக்குச் சில்லியெறிந்து நொண்டியடித்துச் சென்று மிதித்து, பின்பு அங்கிருந்து முன்புறமாகத் தள்ளி அவ்வாறே வந்து மிதித்தல் வேண்டும். இப் பகுதி **நொண்டி** எனச் சிறப்பித்துக் கூறப்படும். இதிலும், இரட்டைக் கட்டத்தில் இருகாலும் ஊன்றவேண்டும்.

பின்பு, மலைக்கு மீண்டு சில்லி யெறிந்து 'அமரேசா' ஆடிச்சென்று மிதித்தல் வேண்டும். இரட்டைக் கட்டத்தில் ஒரே சமையத்தில் இருகால் வைத்தல் வேண்டும்.

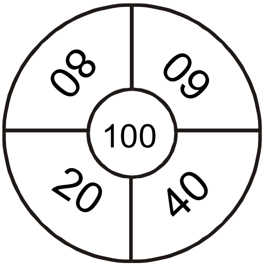
'அமரேசா' முடிந்தபின், மலையில் நின்றுகொண்டு எதிரியாரை "யானையா, பூனையா?" என்று கேட்டு, பதிலுக்கேற்பச் சில்லியெறிந்து, நொண்டியடித்துவந்து அதை

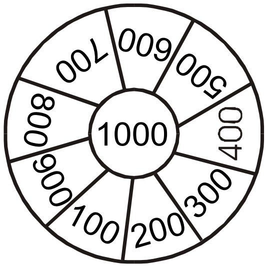
மிதித்து, சில்லி விழுந்த கட்டத்தில் ஒரு காலால் நின்றுகொண்டு, "பழம் போட்டுவிட்டுச் செல்லவேண்டுமா? வந்து பழம் போட வேண்டுமா?" என்று எதிரியாரை வினவி, முன்னது குறிப்பின் போட்டுவிட்டு நொண்டியடித்து முன்வரவேண்டும்; பின்னது குறிப்பின் நொண்டியடித்து அரங்கிற்கு முன்புறமாக வந்தபின் சென்று போடவேண்டும்; போட்டபின் ஆட்டை முடியும்.

'நொண்டி'யிலும் 'அமரேசா'விலும் தவிர, பிற பகுதிகளில் மலைக்குச் செல்வதில்லை.

ஆட்டத்தில் தவறும் வகையும், அதன்பின் நிகழும் செயலும், பிற சில்லிகட்குக் கூறியவையே.

ஓர் ஆட்டையில் வென்றவர் அடுத்த ஆட்டையில் முந்தியாடுவர்.





IV. *வட்டச் சில்லி*

ஆட்டின் பெயர் : வட்டமான அரங்கு கீறி ஆடும் சில்லி ***வட்டச் சில்லி***யாம்.

ஆடு கருவி : சக்கரவடிமான ஓர் அரங்கும் ஆளுக்கொரு சில்லியும் இதை ஆடு கருவியாம்.

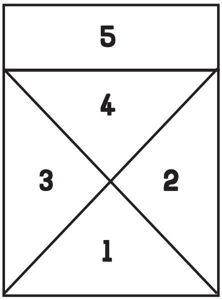
சக்கரத்தின் குறட்டில் ஒரு குறிப்பிட்ட வட்டத் தொகையும், அதன் ஆரைகட்கிடையில் முறையே அத் தொகைக்கு வரிசை யொழுங்காகக் கீழ்ப்பட்ட சிறுதொகைகளும், குறிக்கப்படும்.

ஆடு முறை : முதலாவது கீழ்த்தொகையுள்ள கட்டத்திற் சில்லியெறிந்து, நொண்டியடித்து அதை ஒரேயெட்டில் மிதித்து வெளியே தள்ளி, மீண்டும் ஒரேயெட்டில் அதை மிதித்தல் வேண்டும். இங்ஙனம் தொடர்ந்து மேன்மேலுயர்ந்த தொகையுள்ள சுற்றுக் கட்டங்களிலெல்லாம் ஆடியபின், நடுக்கட்டத்தில் ஆடல் வேண்டும். நடுக்கட்டத்துள் எறிந்த சில்லியை, அது அங்கிருக்கும்போதும் அதை வெளியே தள்ளிய பின்பும், நேரே ஒரேயெட்டில் மிதித்தல் வேண்டுமேயன்றிச் சுற்றுக் கட்டத்தின் வழியாய்ச் சென்று மிதித்தல் கூடாது.

ஒருவர் தவறியபின் அடுத்தவர் ஆடல் வேண்டும்.

குறித்த வட்டத் தொகையை முந்தி யெடுத்தவர் (அதாவது எல்லாக் கட்டங்களையும் தவறாது முந்தியாடியவர்), கெலித்தவ ராவர். கெலிப்பதற்குப் பழம் என்று பெயர். ஒவ்வொரு பழத்திற்கும் காலால் ஒவ்வோர் உப்பு வைக்கப்படும். உப்புக்குள், வட்டையி னின்று தொடங்கி ஒன்றையொன்று தொட்டுக்கொண்டு வரிசையாக இருக்கும். வெளியே தள்ளப்பட்ட சில்லி ஒரெயெட் டில் மிதிக்க முடியாதவாறு தொலைவிலிருப்பின், ஆடுபவர் தாம் வைத்த உப்பு வரிசைமேல் நடந்துசென்று அதை மிதிக்கலாம்.

V. *காலிப்பட்டச் சில்லி*



ஆட்டின் பெயர் : காலிப்பட்டம் போல் அரங்கு கீறி ஆடும் சில்லி **காலிப் பட்டச் சில்லி**யாம்.

காற்றிற் பறக்கவிடும் பட்டத்தைக் காலிப்பட்டம் என்பர் வடார்க்காட்டு மாவட்டத்தார்.

ஆடு கருவி : மூலைக்குறுக்குக் கோடிட்ட ஒரு சதுரமும், அதையொட்டிய படுக்கையான ஒரு சிறு நீள் சதுரமும் கொண்ட ஒரு பெரு நீள்சதுர அரங்கும்; ஆளுக்கொரு சில்லியும்; இதை ஆடு கருவியாம். மூலைக் குறுக்குக் கோடிட்ட சதுரம் நான்கு கட்டமாக அமையும். மேலுள்ள நீள்சதுரம் ஐந்தாங் கட்டமாகும்.

ஆடு முறை : முதலாவது முதற்கட்டத்திற் சில்லியெறிந்து, அதை ஒரேயெட்டில் நொண்டியடித்து மிதித்து வெளியே தள்ளி, மீண்டும் அதை முன்போல் மிதித்தல் வேண்டும். பின்பு மேற்கட்டங்களிலும் சில்லி யெறிந்து, எண் முறைப்படி கட்டங்கட்டமாய் நொண்டியடித்துச் சென்று மிதித்து, நேரடியாகவோ கட்டங்கட்டமாகவோ வெளியே தள்ளி, முன் போன்றே நொண்டியடித்து வந்து மிதித்தல் வேண்டும்.

மலை வேண்டுவாருள் சிலர், ஐந்தாங் கட்டத்தை மலையாகக் கொள்வர். அங்ஙனங் கொள்ளாதார், அதன் மேற்புற வெளியை அங்ஙனம் பயன்படுத்துவர். மலைக்குச் சில்லி யெறியும்போது எதிர்நோக்கியும், மலையிலிருந்து சில்லி யெறியும்போது புறங்காட்டித் தலைக்கு மேலாகவும், எறிவது வழக்கம். பழமானவர் உப்பு வைப்பர். இங்ஙனம் எளியமுறையில் இதை ஆடுவது வடார்க்காட்டு வழக்கமாம்.

சேலம் வட்டாரத்தில், மேற்கூறிய பகுதிகளோடு வெள்ளைக்கை கருப்புக்கை குத்துக்கை தலை கால் 'அமரேசா' என்பவற்றையும் சேர்த்துக்கொள்வர்.

இனி, உத்தியில் நின்று சில்லியெறிந்து, 4ஆம் அல்லது 5ஆம் கட்டத்தில் வீழின் உடனே பழமாவதும், பிறகட்டங்களில் வீழின் நொண்டியடித்துச் சென்று மிதித்து, உத்திவரை நொண்டியடித்துத் தள்ளிக்கொண்டுபோய்ப் பழமாவதும்; சேலம் வட்டாரத்தில் மற்றொரு வகையாய் இதை ஆடும் முறையாம்.

VI. *கைச்சில்லி*

தனியாயிருக்கும் சிறுவன் அல்லது சிறுமி, கீழே உட்கார்ந்து ஒற்றைச் சில்லியரங்கு சிறியதாய் வரைந்து, ஆட்காட்டி விரலைக் கால்போற் பாவித்துக் கட்டங் கட்டமாய் வைத்துச் சென்று, ஆடிக் கொள்ளும் ஆட்டு **கைச்சில்லி**யாம். இது சேலம் வட்டாரத்தில் ஆடப்பெறும்.

3. கம்ப விளையாட்டு

நால்வர், ஒரு மண்டபத்தின் அல்லது சதுர இடத்தின் நான்கு மூலைக் கம்பத்திலும், கம்பத்திற்கொருவராக நின்றுகொண்டு, எதிரும் வலமும் அல்லது எதிரும் இடமுமாக, மாறி மாறி அல்லது சுற்றிச்சுற்றி வேறுவேறு கம்பத்திற்கு இயங்கிக்கொண்டிருக்க, இன்னொருவர் அவரைத் தொடல்வேண்டும். முன்னரே ஏதேனு மொருவகையில் தோற்றவர் அல்லது தவறியவர் தொடவேண்டியவராவர்.

ஒருவர் கம்பத்தைவிட்டு விலகியிருக்கும்போதும், ஏற்கெனவே ஆளுள்ள இன்னொரு கம்பத்தைச் சேர்ந்திருக்கும் போதும், அவரைத் தொடலாம். தொடப்பட்டவர் தொட்டவர் வினையையும், தொட்டவர் தொடப்பட்டவர் வினையையும், மேற்கொள்ள வேண்டும்.

தொடுகிறவர், பால் மோர் தயிர் விற்பவர்போல், "பாலோ பால்!" அல்லது "மோரோ மோர்!" அல்லது "தயிரோ தயிர்!" என்று சொல்லிக்கொண்டு திரிவது, சோழ கொங்குநாட்டு வழக்கும், உச்சந்தலையைக் கையால் தட்டிக்கொண்டு "தொண்டான் தொண்டான் தொடுபிடி தொண்டான்" என்று சொல்லித் திரிவது, பாண்டி நாட்டு வழக்கும் ஆகும். பாண்டி நாட்டில்இவ் விளையாட்டிற்குத் "தொண்டான் தொண்டான் தொடுபிடி தொண்டான்" என்றே பெயர்.

தீட்டுள்ள அல்லது தீண்டப்படாத ஒருவர் தம்மினின்று விலகியோடிய பிறரை, விளையாட்டிற்கோ குறும்பிற்கோ தொட்ட செயலை, நடித்துக் காட்டுவதாகவுள்ளது இவ் விளையாட்டு.

4. கச்சக்காய்ச் சில்லி

ஆட்டின் பெயர் : *கச்சக்காயைச் சில்லியால் அடித்து ஆடும் ஆட்டுக்* ***கச்சக்காய்ச் சில்லி.***

ஆடுவார் தொகை : *பலர் இதை ஆடுவர்.*

ஆடுகருவி : *ஆளுக்குப் பத்திற்குக் குறையாத பல கச்சக்காய்களும், அகன்ற சில்லியும், ஓரடி விட்டமுள்ள ஒரு வட்டமும், இதை ஆடுகருவியாம். சில்லிக்கு வடார்க்காட்டு வட்டத்தில்* ***சப்பாத்தி*** *என்று பெயர்.*

ஆடிடம் : *பொட்டலில் இது ஆடப்பெறும்.*

ஆடுமுறை : *ஆடகர் நாற்கசத் தொலைவிலுள்ள உத்தியில் நின்றுகொண்டு, வட்டத்திற்குள் தத்தம் சில்லியை எறிவர். யாருடையது வட்டத்திற்கு அல்லது வட்டத்தின் நடுவிற்கு மிக நெருங்கியிருக்கின்றதோ, அவர் முந்தியாடல் வேண்டும். ஏனையோரெல்லாம் தத்தம் அண்மை முறைப்படி முன் பின்னாக ஆடுவர்.*

ஆடகரெல்லாரும் தத்தம் கச்சக்காய்களை வட்டத்திற்குள் இட்டபின், ஒவ்வொருவரும் உத்தியில் நின்றுகொண்டு, வட்டத்திற்குள் பரப்பி அல்லது குவித்து வைக்கப்பட்டிருக்கும் கச்சக்காய்களைத் தத்தம் சில்லியால் அடித்தல்வேண்டும். வட்டத்திற்கு வெளிச்சென்ற காய்களையெல்லாம் ஆடுவோர் எடுத்துக்கொள்ளலாம்.

சில்லி வட்டத்திற்குள் செல்லாவிடினும், வட்டத்திற்குள் சென்றும் காய்களை அடித்து வெளியேற்றாவிடினும், காய்களை வெளியேற்றியக்காலும் சில்லியும் உடன் வெளியேறாவிடினும், தவறாம். தவறிவிடின் அடுத்தவர் ஆடல் வேண்டும்; தவறாவிடின் தொடர்ந்து ஆடலாம். இறுதியில், மிகுதியான காய்களை வைத்திருப்பவர் கெலித்தவராவர்.

சேலம் வட்டாரத்தில் கச்சக்காய்க்குப் பதிலாகச் சிறு சுருட்டுப் பெட்டியையும் வைத்து ஆடுவதுண்டு. அது 'சிகரெட் பாகுச்' சில்லி எனப்படும்.

5. குஞ்சு

ஆடுவார் இரு கட்சியாகப் பிரிந்துகொண்டு, ஒரு கட்சியார் பஞ்சாரம் அல்லது ஆட்டுக் கூண்டளவுள்ள ஒரு வட்டக்கோட்டின் அருகும், இன்னொரு கட்சியார் சற்றுத் தொலைவிலும் நிற்பர். தொலைவில் நிற்பவர், தம்முள் ஒருவரைக் 'குஞ்சு' என விளம்பி, எதிர்க் கட்சியில் தத்தம் உத்தியைப் பிடிக்கச் செல்வர். எதிர்க் கட்சியார் குஞ்சினைப் பிடிக்க முயல்வர். குஞ்சு கூடுவந்து சேர்ந்துவிடின் (அதாவது பிடிபடாது வட்டக் கோட்டிற்குள் புகுந்துவிடின்), அதே கட்சியார் மீண்டும் குஞ்சுவைத்து ஆடுவர்; பிடிபட்டுவிடின், கூட்டினருகு நின்றவர் குஞ்சுவைத்து ஆடல் வேண்டும்.

கோழிக்குஞ்சு பருந்திற்குத் தப்பிக் கூட்டிற்குள் அல்லது வீட்டிற்குள் புகுவதை, இவ் விளையாட்டுக் குறிப்பதுபோலும்!

(2) இரவாட்டு

1. கண்ணாம்பொத்தி

ஆட்டின் பெயர் : *ஒருவர் ஒரு பிள்ளையின் கண்ணைப் பொத்திக் கொண்டிருக்கும்போது, பிற பிள்ளைகள் ஓடி ஒளியும் விளையாட்டுக் கண்ணாம்பொத்தி எனப்படும்.*

ஆடுமுறை : *முதியார் ஒருவர், ஆட விரும்பும் பிள்ளைகளை யெல்லாம் ஒருங்கே இருத்திக்கொண்டு, ஒவ்வொருவரையும் சுட்டி ஒரு மரபுத் தொடரைச் சொல்லி, அத் தொடரின் இறுதிச் சொல்லாற் குறிக்கப்பெறும் பிள்ளையின் கண்ணைப் பொத்துவர். இனி, முதியார் ஒருவர்மீது எல்லாப் பிள்ளைகளும் படபடவென்று கையாலடிக்கும்போது, அம் முதியாரின் கையில் அகப்பட்டுக் கொண்ட பிள்ளையின் கண்ணைப் பொத்துவதுமுண்டு. பொத்தும் போது, மற்றப் பிள்ளைகளெல்லாம் ஓடி ஒளிந்து கொள்வர்.*

முதியார் அகப்பட்டுக்கொண்ட பிள்ளையின் கண்ணைப் பொத்திக்கொண்டிருக்கும்போது, அவ் விருவருக்கும் பின்வருமாறு உரையாட்டு நிகழும்.

முதியவர் : *கண்ணாம்பொத்தியாரே கண்ணாம்பொத்தியாரே!* [1]

பிள்ளை : *என்ன?*

மு : *எத்தனை முட்டையிட்டாய்?* [2]

பி : *மூன்று முட்டையிட்டேன்.*

---

1. 'கண்ணாம் பொத்தியாரே' என்பது கொச்சை வடிவில் 'கண்ணாம்பூச்சியாரே' என்று திரியும்.
2. விளி உயர்வுப் பன்மையிலிருப்பினும், பயனிலை ஒருமையாகவே யிருக்கும். இது வழுவே.

மு : அவற்றுள் ஒரு முட்டையைப் பொரித்துத் தின்று விட்டு, ஒரு முட்டையைப் புளித்த தண்ணீருக்குள் போட்டுவிட்டு, ஒரு முட்டையைப் பிடித்துக் கொண்டுவா.

புலா லுண்ணாதாராயின், இவ் வுரையாட்டில் விளிக்குப் பிற்பட்ட வினா, விடை, ஏவல் பின்வருமாறிருக்கும்.

மு : எத்தனை பழம் பறித்தாய்?

பி : மூன்று பழம் பறித்தேன்

மு : அவற்றுள் ஒரு பழத்தைப் பிள்ளையாருக்குப் படைத்துவிட்டு, ஒரு பழத்தை அறுத்துத் தின்று விட்டு, ஒரு பழத்தைப் பிடித்துக் கொண்டுவா.

இனி, மேற்கூறியவாறு உரையாட்டின்றி,

கண்ணாங் கண்ணாம் பூச்சி!
காட்டுத்தலை மூச்சி
ஊளை முட்டையைத் தின்றுவிட்டு
நல்ல முட்டை கொண்டுவா

என்று ஏவுங் கொங்குநாட்டு வழக்கும் உளது.

இங்ஙனம் ஏவப்பட்ட பிள்ளை, உடனே ஓடிப்போய் அங்குமிங்கும் பார்த்து ஒளிந்துகொண்டிருக்கும் பிள்ளைகளுள் ஒருவரைத் தொடமுயலும். முதலாவது தொடப்பட்ட பிள்ளை அடுத்தமுறை கண் பொத்தப்படும். தொடப்படுமுன் ஓடிவந்து முதியாரைத் தொட்டுவிட்டால், பின்பு தொடுதல் கூடாது. ஒருவரும் தொடப்படாவிடின், முன்பு கண்பொத்திய பிள்ளையே மறுமுறையுங் கண்பொத்தப்படும்.

ஆட்டுத் தோற்றம் : பள்ளிக்குச் செல்லாது ஒளிந்து திரியும் திண்ணைப்பள்ளி மாணவரைச் சட்டநம்பிப் பிள்ளை பிடித்து வருவதினின்றோ, சிறைக்குத் தப்பி ஒளிந்து திரியும் குற்றவாளி களை ஊர்காவலர் பிடித்துவருவதினின்றோ, இவ் விளையாட்டுத் தோன்றியிருக்கலாம்.

2. புகையிலைக் கட்டை யுருட்டல்

இது ஒருவாறு கண்ணாம்பொத்தி போன்றதே. ஆயின் இதற்கு ஒரு வட்டம் போடப்படும்; அதோடு முந்தித் தொடுவது யார் என்று தீர்மானித்தற்கு, எல்லாரையும் வரிசையாய்க் குனிய வைத்து, அவர்கள் நிழலில் புகையிலைக் கட்டையை ஒருவர் உருட்டுவர். அது யார் நிழலிற்போய் நிற்கின்றதோ, அவர் ஏனையோரைத் தொடுதல் வேண்டும்.

பிறரெல்லாம் ஓடி ஒளிந்துகொள்ளுதற்கு இரண்டொரு நிமையங் கொடுக்கப்படும். தொடும் பிள்ளை தொடவரும்போது, எல்லாரும் ஓடிப்போய் வட்டத்திற்குள் நின்றுகொள்வர். வட்டத்திற் குட் சென்றபின் தொடுதல் கூடாது. வட்டத்திற்குட் செல்லுமுன் தொடப்பட்ட பிள்ளை அடுத்த முறை தொடுதல் வேண்டும். ஒருவரும் தொடப்படாவிடின், முன்பு தொடமுயன்ற பிள்ளையே மீண்டும் தொடுதல் வேண்டும்.

ஒருவர் தொடர்ந்து மூவாட்டை ஒருவரையுந் தொடாவிடின், அவர்மீது ஏனையோர் சிறிது சிறிது குதிரையேறுவதுண்டு. அதன்பின், மீண்டும் புகையிலைக் கட்டை உருட்டப்படும்.

3. புகையிலைக் கட்டை யெடுத்தல்

இதுவும் ஒளிந்து விளையாடும் விளையாட்டே.

ஆடுவாரெல்லாம் உத்திகட்டி இருகட்சியாகப் பிரிந்து கொண்டபின், ஒரு கட்சியார் ஓடி ஒளிந்துகொள்வர். இன்னொரு கட்சியார், கடைகட்குச் சென்று புகையிலைக் கட்டை (அல்லது வெற்றிலைக்காம்பு) எடுத்துவந்து, ஒளிந்தவரைத் தேடிப்பிடிப்பர். யாரையேனும் கண்டுபிடித்தபோது, கடைக்குச் சென்று வந்தமைக்கு அடையாளமாகப் புகையிலைக் கட்டையைக் காட்டல் வேண்டும். கண்டுபிடிக்கப்பட்டவர் முன்பு எல்லாரும் நின்ற இடத்திற்கு வந்துவிடுவர். எல்லாருங் கண்டுபிடிக்கப்பட்டபின் வினைமாறி விளையாடுவர்.

ஒளிந்திருந்தவரைக் கண்டுபிடிக்கும்போது புகையிலைக் கட்டையைக் காட்டாவிடினும், யாரையேனும் கண்டுபிடிக்க முடியாவிடினும், முன்பு கண்டுபிடித்தவரே மீண்டுங் கண்டு பிடித்தல் வேண்டும். இது பாண்டிநாட்டு விளையாட்டு. இதன் சோழநாட்டு வகை வருமாறு :

ஆடுவாரெல்லாரும் கைபோட்டு ஒவ்வொருவராகப் பிரித்து, இறுதியிலகப்பட்டுக் கொண்டவர் ஏனையாரைப் பிடித்தல்வேண்டும். பிடிக்கவேண்டியவர் சற்றுத் தொலைவி லுள்ள ஒரு குறிப்பிட்ட தழையைக் கொண்டுவந்த பின்புதான் பிடித்தல் வேண்டும். அதற்குள் ஏனையரெல்லாம் மறைவான இடங்களில் ஒளிந்துகொள்வர். கண்டுபிடிப்பவர் ஒளிந்திருப்ப வரைக் கையினாற் பிடித்துக்கொள்ளலாம், அல்லது அவர் பெயரைமட்டும் பிறர்க்குக் கேட்குமாறு உரக்கச் சொல்லலாம். இவ் விரண்டில் எது செய்வதென்று முன்னரே தீர்மானிக்கப் பட்டிருக்கும். கண்டுபிடிக்கப்பட்டவர் தழையைக் காட்டச் சொல்லும்போது, கண்டுபிடித்தவர் காட்டல் வேண்டும்;

இல்லாவிடின், மறுமுறையும் அவரே கண்டு பிடித்தல் வேண்டும். தழை காட்டப்படின், கண்டுபிடிக்கப்பட்டவர் மறுமுறை கண்டு பிடித்தல் வேண்டும். இவ் விளையாட்டு **குலீம்தார்** என்னும் உருதுப் பெயரால் வழங்குகின்றது. இதைத் தனித்தமிழில் தழைபறித்தல் எனலாம்.

4. பூச்சி

பூச்சி என்பது ஆள்நிழல். நிலவொளியிற் பூச்சி தெரியும் போது ஒருவரைத் தொடும் விளையாட்டு, பூச்சி அல்லது பூச்சி விளையாட்டு. ஆடுவாருள் ஏதேனுமொரு வகையில் அகப்பட்டுக் கொண்ட ஒருவர், நிலவொளியிடத்தில் நிற்க, ஏனையரெல்லாம் அருகேயுள்ள ஓர் இருண்ட இடத்தில் நின்றுகொள்வர். இருண்ட இடத்தில் நிற்பவர் ஒளியிடத்திற்கு வரின், அவரைத் தொடலாம்; இல்லாவிடின் தொடல் கூடாது. ஒளியிடத்தில் தொடப்பட்டவர் பின்பு பிறரைத் தொடுதல் வேண்டும்.

5. அரசனுந் தோட்டமும்

அரசனும் சேவகனும் தோட்டக்காரனும் தோட்டமும் (அதாவது பூசணிக்கொடிகளும்) என ஆடுவார் முதலாவது பிரிந்துகொள்வர்.

அரசன் சற்று எட்டத்திலிருந்து கொண்டு, பூசணித் தோட்டம் போடும்படி சேவகன்வழித் தோட்டக்காரனை ஏவுவன். தோட்டக் காரன் வேலை தொடங்குவன்.

அரசன் அடிக்கடி தன் சேவகனை ஏவித் தோட்டத்தின் நிலைமையைப் பார்த்துவிட்டு வரச் சொல்வன். சேவகன் வந்து கேட்கும் ஒவ்வொரு தடவையும், முறையே, ஒவ்வொரு பயிர்த்தொழில் வினை நிகழ்ந்துள்ளதாகத் தோட்டக்காரன் சொல்வான். இங்ஙனம் உழுதல், விதைத்தல், நீர் பாய்ச்சல். முளைத்தல், ஓரிலை முதற் பல இலைவரை விடல், கொடியோடல், களையெடுத்தல், பூப்பூத்தல், பிஞ்சுவிடல், காய் ஆதல், முற்றுதல் ஆகிய பல வினைகளும் சொல்லப்படும். உழுதல் முதற் காய் ஆதல் வரை ஒவ்வொரு வினையைச் சொல்லும்போதும், தோட்டத்தை நிகர்க்கும் பிள்ளைகள் அவ்வவ் வினையைக் கையால் நடித்துக் காட்டுவர்.

காய்கள் முற்றியதைச் சொல்லுமுன், தோட்டக்காரன் காய்களைத் தட்டிப்பார்ப்பதுபோல் ஒவ்வொரு பிள்ளையின் தலையையும் குட்டி "முற்றிவிட்டதா?" என்று தன்னைத்தானே கேட்டு, சில தலைகளை "முற்றிவிட்டது" என்றும், சில தலைகளை "முற்றவில்லை" என்றும், சொல்லி; முற்றிவிட்டதென்று சொன்ன பிள்ளைகளை வேறாக வைப்பான். காய் கொண்டுவரும்படி அரசனால் ஏவப்பட்ட சேவகன் சில காய்களைக் கொண்டுபோய்த் தன் வீட்டில் வைத்திருப்பதுபோல், சில பிள்ளைகளைக் கொண்டு போய்ச் சற்றுத் தொலைவில் வைத்திருப்பான். அக் காய்கள் களவு போவதுபோல், அப் பிள்ளைகள் தாம் முன்பிருந்த இடத்திற்கு

வந்துவிடுவர். இங்ஙனம் இரண்டொருமுறை நிகழ்ந்தபின், சேவகன் அரசனையே அழைத்து வந்து, எல்லாக் காய்களையுங் கொண்டு போவதுபோல் எல்லாப் பிள்ளைகளையுங் கொண்டுபோவன். இதோடு ஆட்டம் முடியும். இவ் விளையாட்டின் தோற்றம் வெளிப்படை.

6. 'குலைகுலையாய் முந்திரிக்காய்'

பல பிள்ளைகள் வட்டமாய் உள்நோக்கி உட்கார்ந்திருக்க, ஒரு பிள்ளை திரிபோல் முறுக்கிய துணியொன்றைக் கையில் வைத்துக்கொண்டு, "குலைகுலையாய் முந்திரிக்காய்" என்று விட்டு விட்டு உரக்கச் சொல்லி, வட்டத்திற்கு வெளியே பிள்ளை கட்கு அருகில் வலமாகச் சுற்றிச் சுற்றிவரும். அப் பிள்ளை "குலை.... காய்" என்று சொல்லுந்தொறும், உட்கார்ந்திருக்கும் பிள்ளைகளெல்லாம் ஒருங்கே "நரியே, நரியே, ஓடி வா" என்று கத்திச் சொல்வர்.

இங்ஙனம் நிகழ்ந்து கொண்டிருக்கும்போதே, சுற்றி வரும் பிள்ளை திடுமென்று திரியை ஒரு பிள்ளையின் பின்னால் வைத்துவிடும்; திரிவைக்கப்பட்ட பிள்ளை உடனே கண்டு அதை எடுக்காவிடின், வைத்தபிள்ளை ஒரு சுற்றுச் சுற்றி வந்து, வைக்கப் பட்ட பிள்ளையின் முதுகில் அத் திரியால் ஓரடி ஓங்கிவைத்து எழுப்பி, அதை அப் பிள்ளையிடம் கொடுத்துவிட்டு, அப் பிள்ளை யின் இடத்தில் தான் உட்கார்ந்துகொள்ளும். திரி வைத்தவுடன் வைக்கப்பட்ட பிள்ளை கண்டு எடுத்துக்கொண்டு எழுந்துவிடின், வைத்த பிள்ளை விரைந்து ஒரு சுற்றுச் சுற்றி வந்து வெற்றிடத்தில் உட்கார்ந்து அடிக்குத் தப்பிக்கொள்ளும்.

திரியெடுத்த அல்லது திரிவாங்கின பிள்ளை, முன்போல் "குலை... காய்", என்று முன்சொல்ல, மற்றப் பிள்ளைகளெல்லாம், "நரியே.. ...வா" என்று பின் சொல்வர். பின்பு திரிவைப்பதும் பிறவும் நிகழும். இங்ஙனம் தொடர்ந்து ஆடப்பெறும்.

இவ் விளையாட்டிற்குத் ***திரித்திரி பந்தம்*** என்று பெயர்.

பாண்டிநாட்டில், பிள்ளைகள் வட்டமாய் உட்காராது வரிசையாய் உட்கார்ந்து, இவ் விளையாட்டை ஆடுவதுண்டு. அது ***யானைத்திரி*** என்று பெயர் பெறும்.

(3) இருபொழுதாட்டு

1. நொண்டி

ஆடிடமும் பொழுதும் ஆடுவாரும் : நொண்டி என்பது, பொட்டலிலும் திறந்த வெளிநிலத்திலும், பெரும்பாலும் சிறுவரும் சிறுபான்மை சிறுமியரும், பகலிலும் நிலவிரவிலும் விளையாடும் விளையாட்டு.

ஆடுகருவி : ஆடுவார் தொகைக்கேற்ப நிலத்திற் கீறப்பட்ட ஒரு பெரு வட்டமே இவ் வாட்டுக் கருவியாம்.

ஆடுமுறை : இருவருக்குக் குறையாத சிலரும் பலரும் சமத் தொகையவான இருகட்சிகளாய்ப் பிரிந்து கொள்ளல் வேண்டும். இருவர்க்கு மேற்பட்டவராயின் உத்திகட்டிப் பிரிந்து கொள்வர்.

மரபான முறைகளுள் ஒன்றன்படி துணிந்துகொண்டு ஒரு கட்சியார் வட்டத்திற்குள்ளிறங்குவர். மறு கட்சியார் வெளி நின்று கொண்டு, ஒவ்வொருவராய் ஒவ்வொருமுறை வட்டத்திற்குள் நொண்டியடித்துச் சென்று, உள் நிற்பாருள் ஒருவரையோ பலரையோ எல்லாரையுமோ தொடமுயல்வர். தொடப்பட்டவர் உடனே வெளிவந்துவிடல் வேண்டும். உள்நிற்பார் அனைவரும், தம்மை நொண்டியடிப்பவர் தொடாதவாறு, வட்டத்திற்குள் அங்குமிங்கும் ஓடித்திரிவர். அங்ஙனம் ஓடும்போது கோட்டை மிதிப்பினும், கோட்டிற்கு வெளியே கால் வைப்பினும், உடனே வெளிவந்துவிடல் வேண்டும். நொண்டியடிப்பார் களைத்துப் போயின் கோட்டிற்கு வெளியே சென்று காலூன்றல் வேண்டும். ஒருமுறை வெளியே சென்றபின், காலூன்றாக்காலும், மீண்டும் உள்ளே வரல் கூடாது. நொண்டியடிப்பவர் வட்டத்திற்குள்ளும் கோட்டின்மேலும் காலூன்றினும், கோட்டை மிதிக்கினும், அவர் தொலைவதோடு, அவராலும் (அவர் பிந்தினவராயின்) அவருக்கு முந்தினவராலும் தொடப்பட்டு வெளியேறியுள்ள அத்துணைப்

பேரும் உடனே உள்ளே வந்துவிடுவர். மீண்டும் அவரைத் தொடுதல் வேண்டும். ஒருவர் நொண்டியடித்து முடிந்த பின், இன்னொருவர் நொண்டியடிப்பர். வெளிநிற்கும் கட்சியாருள், முதலிலோ இடையிலோ இறுதியிலோ நொண்டியடிப்பவர் ஒருவரே உள்நிற்பார் எல்லாரையும் தொட்டுவிடுவதுமுண்டு; ஒவ்வொருவரும் ஒவ்வொருவரைத் தொடுவதுமுண்டு; இடையிட்டு ஒரோவொருவர் ஒருவரையோ பலரையோ தொடுவதுமுண்டு; ஒரேயொருவர் ஒரேயொருவரைத் தொடுவது முண்டு; ஒருவரும் ஒருவரையும் தொடாதிருப்பதுமுண்டு. இங்ஙனம், உள் நிற்கும் கட்சியாருள் ஒருவரே வெளியேறியிருத்தலும், சிலரோ பலரோ வெளியேறியிருத்தலும், அனைவரும் வெளியேறியிருத் தலும், அனைவரும் வெளியேறாதிருத்தலும், ஆகிய நால்வகை நிலைமை ஏற்படக்கூடும்.

வெளிநிற்கும் கட்சியாரும் அனைவரும் நொண்டியடித்து முடிந்தபின், அல்லது உள்நிற்கும் கட்சியாருள் அனைவரும் தொடப்பட்டபின், ஓர் ஆட்டம் முடியும்.

ஆட்ட வெற்றி : உள்நிற்பார் அனைவரும் தொடப்பட்டு விடின் வெளிநிற்பார்க்கும், அங்ஙனமன்றி ஒருவர் எஞ்சியிருப் பினும் உள் நிற்பார்க்கும், வெற்றியாம்.

ஆட்டத் தொடர்ச்சி : ஒருமுறை யாடியபின், மீண்டும் ஒருமுறையோ பல முறையோ ஆட நேரமும் விருப்பமுமிருப்பின், அங்ஙனஞ் செய்வர். முந்திய ஆட்டத்தில் வென்ற கட்சியாரே பிந்திய ஆட்டத்திலும் உள்நிற்பர். உள்நிற்பதே இனியதாகக் கருதப்படும்.

ஆட்டுத் தோற்றம் : இவ் விளையாட்டுப் போர்வினை யினின்று தோன்றியதாகும். போர்க்களத்தில் ஒரு கால் வெட்டுண்ட மறவன் மறுகாலால் நொண்டியடித்துச் சென்றே, தான் பட்டு வீழுந்துணையும், பகைவரை வெட்டி வீழ்த்துவதுண்டு. இம் மற வினையை நடித்துக்காட்டும் முகமாகவே இவ் விளையாட்டுத் தோன்றிற்று.

குறைத்தலைகள் கூத்தாடுவதும் தலையைக் கையிலேந்தி நிற்பதும் போன்ற மறவினைகளை நோக்கும்போது, ஒரு காற் குறைகள் நொண்டிச் சென்று நூழிலாட்டுவது வியப்பன்று.

கள்வனொருவன் படையிலுள்ள குதிரையொன்றைத் திருட முயன்று கால் தறியுண்டபின் நல்வழிப்பட்ட செய்தியைச் சிந்துச் செய்யுளாற் புனைந்து கூறும் **நொண்டி நாடகம்** *என்னும் நாடக நூல்வகையும் உளது. 'சீதக்காதி நொண்டி நாடகம்' இதற்கோர் எடுத்துக்காட்டாம். இந் நாடகச் செய்தி மேற்கூறிய போர் வினைச் செய்தியின் வேறாம்.*

ஆட்டின் பயன் : *ஒரு கால் நோய்ப்பட்டும் வெட்டுண்டும் நடக்கவியலாதபோது மறுகாலால் நொண்டியடித்து வேண்டு மிடஞ் செல்வதற்கான பயிற்சியை, இவ் விளையாட்டு அளிக்கும்.*

2. நின்றால் பிடித்துக்கொள்

ஏதேனும் ஒரு வகையில் அகப்பட்டுக்கொண்டபிள்ளை பிற பிள்ளைகளை நின்றால் தொடவேண்டும்; உட்கார்ந்து கொண்டால் தொடக்கூடாது. தொடப்பட்ட பிள்ளை, பின்பு பிறரைத் தொடல் வேண்டும்.

3. பருப்புச் சட்டி

பல பிள்ளைகள் "விறகு விறகு" என்று சொல்லிக் கொண்டு, வட்டமாய்ச் சுற்றி வரவேண்டும். ஒரு பெரிய பிள்ளை அவர்களை அப்படியே உட்காரச் சொல்லி, வட்டத்துள் நின்று "உங்கள் வீட்டில் என்ன குழம்பு?" என்று வரிசைப்படி ஒவ்வொருவரையும் கேட்கும். ஒவ்வொருவரும் பருப்பல்லாத ஒவ்வொரு குழம்பைச் சொல்வர். பின்பு, இறுதியில் எல்லாப் பிள்ளைகளுஞ் சேர்ந்து, அப் பெரிய பிள்ளையை அவ்வாறே கேட்பர். அப் பிள்ளை "பருப்புக்குழம்பு" என்னும். உடனே எல்லாரும் எழுந்திருந்து, அப் பிள்ளையைப் பருப்புச்சட்டி என அழைத்து நகையாடி மகிழ்வர்.

நாள்தோறும் பருப்புக் குழம்பையே விரும்பியுண்ணும் ஒருவரைப் பழிப்பதுபோல் உள்ளது, இவ் விளையாட்டு.

4. மோதிரம் வைத்தல்

ஆடுவாரெல்லாரும் இருகட்சியாகப் பிரிந்துகொண்டு, கட்சிக்கொருவராக இருவரொழிய ஏனையரெல்லாம், கட்சி வாரியாய் இரு வரிசையாக எதிரெதிர் உட்கார்ந்து கொள்வர். உட்காராத இருவரும் தத்தம் கட்சி வரிசையின் பின்னால் நின்றுகொண்டிருப்பர். அவருள் ஒருவர் ஒரு மோதிரத்தைக் கையில் வைத்துக்கொண்டு குனிந்து, தம் வரிசையில் ஒவ்வொருவர் பின்னாலும் அதை வைப்பதாக நடித்து, யாரேனும் ஒருவர் பின்னால் வைத்துவிட்டு, வரிசை நெடுகலும் சென்றபின் நிமிர்ந்து நிற்பர். எதிர் வரிசைக்குப் பின்னால் நிற்பவர், மோதிரம் வைக்கப்பட்ட இடத்தை இன்னாருக்குப் பின் என்று சுட்டிக்கூற வேண்டும். சரியாய்ச் சொல்லிவிடின், அடுத்த முறை எதிர் வரிசையாள் மோதிரம் வைத்தல் வேண்டும்; இல்லாவிடின் முன்வைத்தவரே வைத்தல் வேண்டும். இங்ஙனம் தொடர்ந்து ஆடப்பெறும். கீழே யிருப்பவர் ஆட்டு நெடுகலும் உட்கார்ந்து கொண்டே யிருப்பர்.

5. புலியும் ஆடும்

பல பிள்ளைகள் வட்டமாய்க் கைகோத்து நிற்க, ஒரு பிள்ளை உள்ளும் மற்றொரு பிள்ளை வெளியும் நிற்பர். உள் நிற்கும் பிள்ளை ஆடாகவும், வெளி நிற்கும் பிள்ளை புலியாகவும், பாவிக்கப் பெறுவர். புலிக்கும் வட்டமாய் நிற்கும் பிள்ளைகட்கும் பின் வருமாறு உரையாட்டு நிகழும்:

புலி : *சங்கிலி புங்கிலி கதவைத் திற.*

பிள்ளைகள் : *நான்மாட்டேன் வேங்கைப்புலி.*

புலி : *வரலாமா? வரக்கூடாதா?*

பிள்ளைகள் : *வரக்கூடாது.*

பிள்ளைகள் வழிமறுத்தபின், புலி யாரேனும் இருபிள்ளைகட் கிடையில் நுழையப் பார்க்கும். பிள்ளைகள் இடம் விடுவதில்லை. பலமுறை அங்குமிங்கும் சுற்றிப் பார்த்தபின், புலி திடுமென்று ஓரிடத்தில் வலிந்து புகும். உடனே ஆடு வெளியே விடப்பெறும். புலி ஆட்டைப் பிடிக்க வெளியேறும். ஆடு மீண்டும் உள்ளே விடப்பெறும். இங்ஙனம் மாறிமாறி இரண்டொருமுறை நிகழ்ந்து பின், இறுதியில் புலி ஆட்டைப் பிடித்துக்கொள்ளும்.

இவ் விளையாட்டின் தோற்றம் வெளிப்படை. வட்டமாய் நிற்கும் பிள்ளைகள் ஆட்டுத் தொழுவத்தை நிகர்ப்பர்.

6. 'இதென்ன மூட்டை?'

பல பிள்ளைகள் கூடினவிடத்து, ஒரு பெரிய பிள்ளை பிறரையெல்லாம் வட்டமாக இருத்தி, அவர்கள் கைகளை விரித்து நிலத்தின்மேற் குப்புற வைக்கச் செய்து, ஒரு மரபுத்தொடர்ச் சொற்களைத் தனித்தனி சொல்லி ஒவ்வொரு சொல்லாலும் ஒவ்வொரு கையைச் சுட்டி, இறுதிச் சொல்லாற் குறிக்கப்பட்ட பிள்ளையை "உங்கள் அப்பன் பேர் என்ன?" என்று கேட்கும். அதற்கு அப் பிள்ளை "முருங்கைப்பூ" என்னும். பின்பு அப் பெரிய பிள்ளை "முருங்கைப்பூ தின்றவனே?" (ளே!) முள்ளாந் தண்ணீர் குடித்தவனே! (ளே!)" பாம்புக்கை படக்கென்று எடுத்துக் கொள்" என்று சொல்லும். "முருங்கைப்பூ....... குடித்தவனே! (ளே)" என்னும் பகுதியால், சொல்லுக்கொருவராக நான்கு பிள்ளைகள் சுட்டப்பெறும். "குடித்தவனே! (ளே)" என்று முடியும் பிள்ளை, உடனே ஒரு கையை எடுத்துப் பின்னால் வைத்துக்கொள்ள வேண்டும். "குடித்தவனே! (ளே)" என்று இரண்டாம் முறை முடியும் பிள்ளை, இன்னொரு கையையும் எடுத்துப் பின்னால் வைத்துக்கொள்ள வேண்டும். இங்ஙனம் திரும்பத் திரும்பச் செய்யின், இறுதியில் ஒரு பிள்ளை அகப்பட்டுக்கொள்ளும்.

அப் பிள்ளை தன் இருகைகளையும் மடக்கி ஒன்றன்மேலொன்றாய்க் கீழேவைக்க, மற்றப் பிள்ளைகளும் தம் கைகளை அவ்வாறே அவற்றின்மேல் அடுக்கி வைப்பர்.

பெரிய பிள்ளை "கீழே சாணிபோட்டு மெழுகலாமா? மண்போட்டு மெழுகலாமா?" என்று கேட்டு, பிறர் "சாணிபோட்டு மெழுகு" என்றால், தன் அகங்கையால் அடிக்கையின் கீழ்ப் பூசுவதுபோல் தடவவேண்டும்; "மண்போட்டு மெழுகு" என்றால், புறங்கையால் அவ்வாறு செய்யவேண்டும்.

பின்பு மீண்டும், "தீட்டின கத்தியில் வெட்டலாமா? தீட்டாத கத்தியில் வெட்டலாமா?" என்று பெரிய பிள்ளை கேட்டு, "தீட்டின கத்தியில்" என்றால் ஐந்துவிரலும் நெருக்கி நீட்டிப் பக்கவாட்

டாலும், "தீட்டாத கத்தியில்" என்றால் மணிக்கைப் பக்கத்தாலும் வெட்டவேண்டும்.

இனி, வெட்டுஞ் செயல்பற்றி, முற்கூறிய வினாவிற்குப் பதிலாக, "அடியில் வெட்டட்டுமா? நுனியில் வெட்டட்டுமா?" என்று கேட்டு, "அடியில் வெட்டு" என்றால் குத்துக்கையடுக்கின் அடியிலும், "நுனியில் வெட்டு" என்றால் அதன் நுனியிலும் வெட்டுவதுமுண்டு.

பின்பு மீண்டும் முன்முறைப்படி கைகளை அடுக்கி வைக்கவேண்டும். பெரிய பிள்ளை ஒவ்வொரு கையாய்த் தொட்டு "இதென்ன மூட்டை?" "இதென்ன மூட்டை?" என்று கேட்கும். பிறர் "அரிசி மூட்டை", "பருப்பு மூட்டை," "புளி மூட்டை", "உப்பு மூட்டை" என ஒவ்வொரு சரக்கின் பெயராற் கூறுவர். "ஒவ்வொரு மூட்டையிலும் கொஞ்சங் கொஞ்சந் தாருங்கள்" என்று பெரிய பிள்ளை கேட்கும். பிறர் "தரமாட்டோம்" என்பர். அதனாற் பெரிய பிள்ளை, எல்லாரையும் கண்ணை மூடிக்கொண்டு குப்புறக் கவிழ்ந்துகொள்ளச் சொல்வாள். அவர் அங்ஙனஞ் செய்தபின், "உங்கள் அப்பா வருகிறார்கள்," "உங்கள் அம்மா வருகிறார்கள்" என்று ஏமாற்றி யாரையேனும் எழவைத்து, அப் பிள்ளைக்கு ஒரு குறிப்பிட்ட தொகையான அடி பெரியபிள்ளை கொடுக்கும். ஒருவரும் ஏமாறி எழாவிடின், "விளையாட்டுப் போதும், எழுந்திருங்கள்" என்று சொல்லி, எல்லாரும் எழுந்தபின் எல்லார்க்கும் அடிகொடுக்கும். இதோடு ஆட்டம் முடியும்.

7. கும்மி

பல பேதையரும்[1] பெதும்பையரும், வட்டமாகச் சுற்றிவந்து பாடிக் கைகுவித்து அடிக்கும் கூத்து, **கும்மி** எனப்படும். வடார்க் காட்டு வட்டாரத்தார் இதைக் கொப்பி என்பர்.

கும்முதல் கைகுவித்தல் அல்லது கைகுவித் தடித்தல். கைகுவித் தடிக்கும் விளையாட்டாதலால், இது **கும்மி**யெனப்பட்டது.

கும்மி யாட்டத்திற்கென்று தனிவகைப் பாட்டுண்டு. அது ‘கும்மியடி’ என்று தொடங்குவதோடு, அத் தொடரையே ஒவ்வோர் உருவிலும் (சரணத்திலும்) மகுடமாகவும் கொண் டிருக்கும்.

எடுத்துக்காட்டு

கும்மியடி பெண்ணே கும்மியடி – நல்ல
கொன்றை மலர்சூடிக் கும்மியடி
நம்மையா ளும்தனி நாயகம் நம்மிடம்
நண்ணிய தென்றுநீ கும்மியடி
ஆட்சிமொழி யிங்கே ஆங்கிலமாய் – என்றும்
ஆகி விடின்அது கேடாகும்
மாட்சி மிகுந்தமிழ் மாநிலத் தாளுகை
மாதர சேவரக் கும்மியடி.

இக்காலை, ஒற்றைத் தாளத்திற்கும் அடித்தாளத்திற்கும் ஏற்கும் எல்லாப் பாட்டுகளும் கும்மிக்கும் பாடப்படுகின்றன. ஒற்றை = ஏகம். அடி = ஆதி.

---

1. ஐந்தாண்டு முதல் ஏழாண்டுவரைப்பட்ட பெண் பேதையெனப்படுவாள்.

2

குழந்தைப் பக்கம்

நற்றாயரும் செவிலித்தாயரும் பிறரும், ஐயாண்டிற்குக் கீழ்ப்பட்ட குழந்தைகளைக் கொண்டு ஆடும் ஆட்டத்தொகுதி, **குழந்தைப் பக்கம்** ஆகும்.

இருபொழுதாட்டு

1. 'சோறு கொண்டுபோகிற வழியிலே'

முதியார் ஒருவர் ஒரு குழந்தையின் கையை அகங்கை மேனோக்கப் பிடித்துக்கொண்டு, அதன் ஐந்து விரல்களையும் ஒவ்வொன்றாக முறையே தொட்டு "இது ஐயாவிற்கு, இது அம்மாவிற்கு, இது அண்ணனுக்கு, இது அக்காவிற்கு, இது உனக்கு," என்று கூறி, அவ் வகங்கையிற் பருப்புக் கடைவதுபோல் தம் கையால் நடித்துக்காட்டி, பின்பு மீண்டும் பருப்புக் கடைந்து, "சோறு கொண்டுபோகிற வழியிலே" என்று சொல்லிக் கொண்டு தம் கையை அக் குழந்தையின் அக்குள்வரை மெல்ல இழுத்துச்சென்று, "கிச்சுக் கிச்சு" என்று சொல்லிக் கிச்சங் காட்டுவர். இது குழந்தைக்கு மகிழ்ச்சியும் சிரிப்பையும் உண்டு பண்ணும்.

பருப்புக் கடைவதுபோற் செய்யும்போது, "பருப்புக் கடைந்து பருப்புக் கடைந்து" என்றும், பருப்பைப் பகிர்வதுபோற் செய்யும் போது, "இந்தா உனக்கு, இந்தா உனக்கு" என்றும் சொல்லப்படும்.

வழக்கமாய்க் கூழுங் கஞ்சியும் உண்பவர், "சோறு கொண்டுபோகிற வழியிலே" என்பதிற்குப் பதிலாக, "கஞ்சி கொண்டுபோகிற வழியிலே" என்பர். அதனால் அவர் அத் தொடராலேயே இவ் விளையாட்டைக் குறிப்பர்.

தொலைவான இடத்தில் வேலை செய்யும் அண்ணனுக்குப் பருப்பும் சோறும் கொண்டுபோகும் தங்கையை, ஒருவர் கிச்சுக் காட்டிய வினையை இவ் விளையாட்டுக் குறிக்கும்போலும்!

2. 'அட்டலங்காய் புட்டலங்காய்'

செவிலித்தாய் அல்லது மூதாய் (பாட்டி) பல குழந்தைகளை வரிசையாகக் கால்நீட்டி உட்காரவைத்து, அவர்கள் கால்களை இட வலமாகவும் வல இடமாகவும் தடவிக்கொண்டு,

"அட்டலங்காய் புட்டலங்காய் அடுக்கடுக்காய் மாதுளங்காய்
பச்சரிசி குத்திப் பரண்மேலே வைத்திருக்கு
தேங்காய் உடைத்துத் திண்ணைமேலே வைத்திருக்கு
மாங்காய் உடைத்து மடிமேலே வைத்திருக்கு
உப்புக் கண்டஞ் சுட்டு உறிமேலே வைத்திருக்கு
எந்தப் பூனை தின்றது – இந்தப் பூனை தின்றது"

என்று பாடி, "இந்தப் பூனை" என்று சொல்லும்போது ஒரு குழந்தையைச் சுட்டிக் காட்டுவாள்.

பூனை உறியிலுள்ள உப்புக்கண்டத்தைத் தின்றுவிட்டதைக் குறிப்பதாக உள்ளது இவ் விளையாட்டு.

3

பெரியோர் பக்கம்

இளைஞருக்கு மேற்பட்ட இடைஞரும் முதியோரும் ஆடும் ஆட்டுத் தொகுதி பெரியோர் பக்கமாம்.

1. ஆண்பாற் பகுதி

(I) பகலாட்டு

தாயம்

இது பலவகைப்படும். அவற்றுள் பெருவழக்கானது ***பதினைந்து நாயும் புலியும்*** *என்பதாம். இது தொல்காப்பியர் காலத்திற்கு முன்பே ஆடப்பட்டதென்பது,*

"வல்லென் கிளவி தொழிற்பெய ரியற்றே" **(தொல். 373)**

" நாயும் பலகையும் வரூஉங் காலை
ஆவயின் உகரங் கெடுதலு முரித்தே
உகரங் கெடுவழி அகரம் நிலையும்" **(ஷை. 374)**

என்னும் நூற்பாக்களால் (சூத்திரங்களால்) அறியலாம்.

(2) இரவாட்டு

கழியல்

ஒரு குறிப்பிட்ட தொகையினர், குறிப்பிட்ட இடங்களில் நெருங்கி நின்றுகொண்டு, ஒவ்வொரு கையிலும் ஒவ்வொரு குறுங்கழி ஏந்தி அவற்றைப் பிறர் கழிகளோடு தாக்கியடித்து, பின்னிப் பின்னியும் சுற்றிச் சுற்றியும் வரும் ஆட்டு, **கழியல்** எனப்படும்.

இது பகலிலும் ஆடற்குரியதாயினும், பொதுவாக இரவிலேயே ஆடப்பெறும். இதற்கும் கும்மிக்குப் போல் ஒரு தனிவகைப் பாட்டுண்டு. அது,

தன்னன தன்னன தன்னான – தன
தன்னன தானன தன்னான

என்னும் வண்ணம் பற்றியதாகும்.

(3) இருபொழுதாட்டு

முக்குழியாட்டம்

இருவரும் அவர்க்கு மேற்பட்டவரும், பெரிய எலுமிச்சங்கா யளவான இருப்புக்குண்டு ஆளுக்கொன்று வைத்துக்கொண்டு, பப்பத்துக் கசம் இடைப்பட்ட முக்குழிகளில் எறிந்தாடுவது, **முக்குழியாட்டம்** எனப்படும்.

இது பெரும்பான்மை பகலிலும் சிறுபான்மை நிலவிரலி லும் ஆடப்பெறும். திருச்சிராப்பள்ளி வட்டாரத்தார் இதைச் சிறப்பாக ஆடுவர்.

பெண்பாற் பகுதி

(I) பகலாட்டு

1. பண்ணாங்குழி

*இது **இளைஞர் பக்கத்திற்** கூறப்பட்டது.*

2. தாயம்

***பரமபதம், சிலுவைத்தாயம்** என வழங்கும் குறுக்குக் கட்டத் தாயம் ஆகிய இரண்டும், பெரும்பான்மையாக வழங்கும் பெண்டிர் தாய விளையாட்டுகளாம்.*

(2) இருபொழுதாட்டு

கும்மி

இது இளைஞர் பக்கத்திற் கூறப்பட்டுள்ளது.

தலையாய குலத்துப் பெண்டிர் பொதுவாக இதை ஆடுவதில்லை.

*பிற்குறிப்பு : 54ஆம் பக்கத்தில் வரையப்பட்டுள்ள **பாரிக்கோடு** (அல்லது **பாரிகோடு**) என்னும் விளையாட்டு, பாரியின் பறம்புமலையை மூவேந்தரும் முற்றுகையிட்டிருந்ததைக் குறிக்கலாம்.*

பின்னிணைப்பு

I. வழக்கற்ற விளையாட்டுகள்

I. அறியப்பட்டவை

(1) ஆண்பாற் பகுதி

வட்டு

இது பகலில் ஆடப்படும் ஒருவகைச் சூதாட்டாகும்.

(2) பெண்பாற் பகுதி

1. பல பந்து

ஒருத்தி 5 பந்து கொண்டாடியது சிந்தாமணியுள்ளும், இருமகளிர் 7 பந்தும் 12 பந்தும் கொண்டாடியது பெருங்கதையுள் ளும், கூறப்பட்டுள்ளன. இவை பகலாட்டு.

2. அம்மானை

மூவர் மகளிர் முறையே கூற்றும் வினாவும் விடையுமாக முக்கூறுடையதும் 'அம்மானை' என்றிறுவதுமான ஒருவகைக் கொச்சகக் கலிப்பாவைப் பாடிக்கொண்டு, தனித்தனி பல பந்துகளைப் போட்டுப் பிடித்து ஆடும் ஆட்டு அம்மானையாம். இதுவும் பகலாட்டே.

உழுவையுரி யரைக்கசைத்த உலகமெலா முடையபெரு
முழுமுதலே கருவைநகர் முகந்திருந்தார் அம்மானை
முழுமுதலே கருவைநகர் முகந்திருந்தா ராமாயின்
எளியவர்போற் களவாண்ட தெம்முறையே அம்மானை
இதனாலன் றேமறைவாய் இருக்கின்றார் அம்மானை

என்பது ஓர் அம்மானைச் செய்யுளாம்.

3. குரவை

எழுவர் அல்லது பன்னிருவர் மகளிர், வட்டமாகச் சுற்றிவந்து பாடியாடும் கூத்து, குரவையாம். இது இரு பொழுதாட் டாகத் தெரிகின்றது.

2. அறியப்படாதவை

சாழல், தெள்ளேணம் முதலியன.

பந்து புளியங்கொட்டை முதலியன கொண்டு விளையாடும் ஓர் ஆட்டு, 'அச்சுப்பூட்டி விளையாடுதல்' என்னும் பெயரால், **ராட்டிலர்** (Rottler) அகராதியிற் குறிக்கப்பெற்றுளது.

II. பள்ளிக்கூட விளையாட்டுகள்

கோழிக்குஞ்சு - 1

பல பிள்ளைகள், ஒருவர்பின் ஒருவராக ஒருவர் இடுப்பை இன்னொருவர் சேர்ந்து கட்டிக்கொண்டு அல்லது பற்றிக் கொண்டு, வரிசையாக நிற்பர். தலைமையான பிள்ளை முதலில் நிற்கும். அப் பிள்ளைக்கு எதிரே மற்றொரு பிள்ளை நிற்கும்.

தலைமையான பிள்ளை கோழியையும், பின்னால் நிற்கும் பிள்ளைகள் அதன் குஞ்சுகளையும், எதிரே நிற்கும் பிள்ளை கழுகையும், நிகர்ப்பர். கழுகு கடைசிக் குஞ்சைப் பிடிக்க வரும். வரிசை வளைந்து குஞ்சுகள் தப்பும்.

கழுகு கோழியை நோக்கி "எனக்கொரு குஞ்சு தா; இன்றேல் பறந்து வந்து பிடித்துக்கொண்டு போய்விடுவேன்" என்னும். கோழி மறுத்து, கழுகு குஞ்சைப் பிடிக்காதபடி மறிக்கும். கழுகு சுற்றிச் சுற்றி வந்து கடைசிக் குஞ்சைப் பிடித்துக்கொண்டு போகும். இங்ஙனமே, பின்பு ஏனைக் குஞ்சுகளையும் ஒவ்வொன்றாய்ப் பிடித்துக்கொண்டு போய்விடும்.

கோழி மிக மிக வருந்தும்.

கோழிக்குஞ்சு - 2

எட்டுப் பிள்ளைகள் சேர்ந்துகொள்வர். அவருள் ஒரு பிள்ளை கோ ழியையும், ஐந்து பிள்ளைகள் அதன் குஞ்சுகளையும், மற்றொரு பிள்ளை கழுகையும், மற்றுமொரு பிள்ளை நரியையும் நிகர்ப்பர்.

கோழி தன் குஞ்சுகளைக் கூண்டிற்குள் இருக்கச் சொல்லிவிட்டு, இரைதேட வெளியே சென்றுவிடும். குஞ்சுகள் தாய் பேச்சைத் தட்டிக் கூண்டிற்கு வெளியே வரும். கழுகு ஒரு குஞ்சை எடுத்துக்கொண்டுபோகும். ஏனைக் குஞ்சுகளெல்லாம் கூண்டிற்குள் ஓடிவிடும். பின்பு சற்றுநேரம் பொறுத்து மீண்டும் வெளியே வரும். கழுகு மீண்டும் ஒரு குஞ்சை எடுத்துக்கொண்டு போகும். இங்ஙனம் நாலு குஞ்சு போனபின் தாய் திரும்பிவரும். எஞ்சியுள்ள குஞ்சு நடந்ததைச் சொல்லும்.

கோழி கழுகிடம் சென்று, “என் குஞ்சுகளையெல்லாங் கொடுத்துவிடு. அவற்றிற்குப் பதிலாக நான் உனக்கு நாளைக்குக் கறிதருவேன்” என்று வாக்களித்து, குஞ்சுகளை மீட்டுக்கொண்டு போகும்.

மறுநாள், கழுகிற்குக் கறி எங்ஙனம் கொடுப்பதென்று கோழி கவன்றுகொண்டிருக்கும்போது, நரி அதனிடம் வந்து, “நீ கவலைப்படாதே. கழுகிற்குக் கறிகொடுக்க வேண்டியதில்லை. அதனின்று தப்புவதற்கு உனக்கொரு வலக்கராம் (தந்திரம்) சொல்லிக்கொடுப்பேன்,” என்று சொல்லும். கோழி அதை நம்பிக்கொண்டு சும்மா இருந்துவிடும். பின்பு நரி கழுகிடம் சென்று, “கோழி உனக்கு வாக்களித்தபடி கறி கொடுக்காதாம். நீ போய் அதன் குஞ்சுகளைப் பிடித்துக்கொண்டு வந்தால்தான் உனக்குக் கறி கிடைக்கும்” என்று மூட்டிவிடும். கழுகு உடனே போய், எல்லாக் குஞ்சுகளையும் ஒவ்வொன்றாகப் பிடித்துக்கெண்டு வந்துவிடும். நரிக்கு ஒரு குஞ்சு பங்கு கிடைக்கும்.

கோழி நரியை நம்பிக் கெட்டுப்போனதை நினைத்து மிகத் துயருறும்.

குறிப்பு : மேற்கூறிய விளையாட்டிரண்டும் பேதைப்பருவப் பெண்களுக்குரியவை. ஐயாட்டைப் பருவத்தாராயின் ஆண் பிள்ளைகளும் சேர்ந்துகொள்ளலாம்.

III. பண்டை விளையாட்டு விழாக்கள்

(1) புனல் விளையாட்டு

பண்டைக் காலத்தில், ஆற்றருகே யிருந்த நகரமாந்த ரெல்லாரும், ஆண்டுதோறும் ஆற்றிற் புதுவெள்ளம் வந்தவுடன் ஒருங்கே சென்று, ஒரு பகலிற் பெரும்பகுதி அவ் வெள்ளத்தில் திளைத்தாடி இன்புற்ற விளையாட்டு விழா, புனல் விளையாட்டு அல்லது புனலாட்டு என்று பெயர் பெற்றது. அது நீர்விழா, நீராட்டு, நீராட்டணி முதலிய பெயர் கொண்டும் வழங்கிற்று.

நீராடுவாரெல்லாம், ஆற்றிலிடுவதற்குப் பொன்னாலும் வெள்ளியாலும் செய்த மீன் முதலிய காணிக்கைக் கருவிகளையும், புணை தெப்பம் பரிசல் முதலிய மிதவைக் கருவிகளையும், காதலர்மீது வாச நெய்யையும் வண்ண நீரையும் தெளித்தற்குத் துருத்தி கொம்பு சிவிறி முதலிய விளையாட்டுக் கருவிகளையும், நீராடியபின் வேண்டும் ஊண் உடை அகில் முதலியவற்றையும், தத்தமக்கு இயன்றவாறு, யானை குதிரை தேர் முதலியவற்றில் ஊர்ந்தும் கால்நடையாய் நடந்தும், கொண்டு செல்வர். குடிவாரியாக ஆங்காங்கு அமைக்கப்பெற்ற குற்றில்களும் புதுக்கடைகளும், சேர்ந்து, ஒரு விழவூர் போலக் காட்சியளிக்கும்.

நீந்தவல்லார் சற்று ஆழத்திலும் அல்லாதார் கரையை யடுத்தும் நீராடுவதும், பூசுஞ் சுண்ணம் சாந்து குழம்பு முதலியனவற்றின் ஏற்றத்தாழ்வுபற்றிப் பெண்டிர் இகலாடுவதும், தம் கணவன்மார் பிற பெண்டிரொடு கூடிப் புனலாடினாரென்று மனைக்கிழத் தியர் ஊடுவதும், பூசுசாந்தம் புனைந்தமாலை உழக்கும் நீராட்டு முதலியவற்றாற் கலங்கல் வெள்ளம் புதுமணம் பெறுவதும், புனலாட்டு நிகழ்ச்சிகளாம்.

நீராடியவர் மாலைக்காலத்தில் மகிழ்ந்தும் அயர்ந்தும் மனை திரும்புவர்.

நீராட்டு விழா உஞ்சை நகரத்தில் 21 நாள் நிகழ்ந்த தெனப் பெருங்கதை கூறும்.

இக் காலத்துக் கொண்டாடப்பெறும் ஆடிப் பதினெட்டாம் பெருக்கு, பண்டைப் புனலாட்டை ஒரு புடையொக்கும்.

(2) பொழில் விளையாட்டு

நகரவாணர், இளவேனிற் காலத்தில், ஊருக்குச் சற்றுத் தொலைவிலுள்ள ஒரு சோலைக்குச் சென்று, தனித்தனியாகவும் கூட்டங் கூட்டமாகவும் ஒரு பகல் சமைத்துண்டு மகிழ்ந்த விழா, பொழில் விளையாட்டு எனப்பட்டது. இஃது இக்காலத்தில் உறவினரும் நண்பருமாக ஒரு சிலர் சென்றுண்ணும் காட்டுணாப் போன்றதாகும்.

சோலையை அடைந்தபின், அடிசில் தொழிலில் ஈடு பட்டவரொழிந்த ஏனையரெல்லாம் வெவ்வேறு வினைபற்றி வெவ்வேறிடஞ்சென்று விடுவர். ஆடவருள் பெரியோர் வேட்டையாடவும், சிறியோர் மரமேறுதல் காய்கனி பறித்துண்டல் விளையாடுதல் முதலிய வினை நிகழ்த்தவும், பிரிந்துவிடுவர். பெண்டிருள் மூத்தோர் அடிசில் தொழிலில் அமர, இளையோர், மலர் கொய்து மாலை தொடுக்கவும், பாவை புனைந்து பாராட்டி மகிழவும், ஊஞ்சலமைத்து உந்தியாடவும், சிற்றிலிழைத்துச் சிறுசோறு சமைக்கவும், ஆங்காங்கு அகன்றுவிடுவர்.

சிலர் கட்டமுது கொண்டுசெல்வதுமுண்டு. அங்ஙனமாயின், அன்னார் அனைவரும் இன்ப விளையாட்டில் ஈடுபடுவர்.

நண்பகல் உணவுண்டபின், சில நாழிகை நேரம் இளைப்பாறி மாலைக் காலம் வீடு திரும்புவது இயல்பாகும்.

புதிதாய் மணந்த காதலர், தாமே சென்று ஆடும் பொழிலாட்டும், மேற்கூறியவாறு பொது நகர மாந்தர் கொண்டாடும் பொழிலாட்டும், வெவ்வேறாம்.

* * * * *