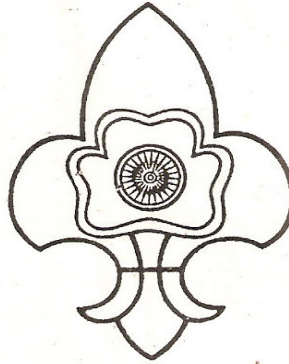


PROFICIENCY BADGE



GAMES LEADER



K.P.M. ABDURAHIMAN ALT(S)
ISS SENIOR SECONDARY SCHOOL
PERINTALMANNA

ഗെയിംസ് ലീഡർ



1. താഴെ പറയുന്ന ഓരോ കളികളെ കുറിച്ചും അറിവുണ്ടാവുകയും അവ കളിക്കുന്നതിനും, കളി നടത്തുന്നതിനും കഴിവുണ്ടായിരിക്കുകയും ചെയ്യുക. ഇന്ത്യൻ ഔട്ട്ഡോർ ഗെയിംസ്, ഇൻഡോർ ഗെയിംസ്, റ്റാഗ് ഗെയിംസ്, റിലേ റെയ്സ്, സെൻസ് ട്രെയിനിങ്ങ് ഗെയിംസ്, ബാൾ ഗെയിംസ്, ഇന്റീവിജുൽ കണ്ടസ്റ്റ്.
2. ടീം മത്സരങ്ങളുടെ ഘടനയേയും രീതിയേയും പഠി അറിവുണ്ടായിരിക്കുക.
3. കളികളിൽ അച്ചടക്കത്തിന്റേയും സംപാർട്സ്മാൻഷിപ്പിന്റേയും വിലയെകുറിച്ച് അറിയുക.
4. പട്ടണത്തിന്റെ ഏതെങ്കിലും ഒരു വാർഡിലോ, ഗ്രാമത്തിലോ, ചേരി പ്രദേശത്തോ കുട്ടികൾക്കായി വാരാന്ത്യത്തിൽ രണ്ടു മാസക്കാലം കളികൾ സംഘടിപ്പിക്കുക.

1. താഴെ പറയുന്ന ഓരോ കളികളെ കുറിച്ചും അറിവുണ്ടാവുകയും അവ കളിക്കുന്നതിനും, കളി നടത്തുന്നതിനും കഴിവുണ്ടായിരിക്കുകയും ചെയ്യുക. ഇന്ത്യൻ ഔട്ട്ഡോർ ഗെയിംസ്, ഇൻഡോർ ഗെയിംസ്, റ്റാഗ് ഗെയിംസ്, റിലേ റെയ്സ്, സെൻസ് ട്രെയിനിങ്ങ് ഗെയിംസ്, ബാൾ ഗെയിംസ്, ഇറ്റീവിജൽ കണ്ടസ്.

ഇന്ത്യൻ ഔട്ട്ഡോർ ഗെയിംസ്

ലോക പ്രശസ്തമായ നിരവധി ഔട്ട്ഡോർ ഗെയിംസ് ഇന്ന് നിലവിലുണ്ടെങ്കിലും അതിപുരാതനകാലം മുതൽക്കേ ഭാരതത്തിന്റെ തനതായ ചില കളികൾ പരക്കെ അംഗീകരി ക്കപ്പെട്ടിട്ടുണ്ട്. അതിൽ പ്രധാനപ്പെട്ട രണ്ടെണ്ണമാണ് 'കബഡി' യും 'ഖൊഖൊ' യും. കൂടാതെ ഓരോ പ്രദേശത്തും പ്രചാരത്തിലിരിക്കുന്ന നാടൻ കളികളും ധാരാളമുണ്ട്. കിളിത്തട്ടുകളി, കുഴിച്ചന്തു കളി, കൊങ്കികളി, അടയ്ക്കാകളി എന്നിവ ഉദാഹരണങ്ങളാണ്.

കിളിത്തട്ടുകളി

കേരളത്തിൽ പ്രചാരത്തിലുള്ള ഒരു നാടൻ കായിക വിനോദമാണിത്.

കളിക്കുന്ന രീതി :-

കല്ലിലാത്ത നിരപ്പായ സ്ഥലത്ത് 12 മീറ്റർ നീളത്തിലും 6 മീറ്റർ വീതിയിലും ഒരുക്കുന്ന കളിസ്ഥലത്തെ നീളത്തിൽ രണ്ടു തുല്യ തട്ടുകളായി തിരിക്കുന്നു. കൂടാതെ വീതിയിൽ തുല്യ അകലത്തിലുള്ള അഞ്ചു തട്ടുകളായി തിരിക്കുക.

6 മീറ്റർ

ഒരു ടീമിൽ അഞ്ചു കളിക്കാർ ഉണ്ടായിരിക്കും. നാലു പേർ നടക്കുമുള്ള തട്ടുകൾ കാക്കുന്നു. ആദ്യത്തേതും അവസാനത്തേതുമായ തട്ടുകൾ കിളിയുടേതാണ്. കിളിക്ക് വശങ്ങളിലും നടക്കുമുള്ള വരകളിലൂടെ ഓടി നടക്കാവുന്നതാണ്. തട്ടു കാക്കുന്ന ടീമിനെ വെട്ടിച്ച് എതിർ ടീം തട്ടുകൾ കടന്ന് പുറത്തുവരാൻ ശ്രമിക്കും. തട്ടുകൾ കടക്കാൻ ശ്രമിക്കുന്നവരെ കാവൽക്കാർ തടയുന്നു. കാവൽക്കാരുടെ 'അടി' വാങ്ങാതെ വേണം പുറത്തു കടക്കേണ്ടത് "ഉപ്പ്" "ഉപ്പ്" "ഉപ്പ്" എന്ന് ആർത്തുവിളിച്ചുകൊണ്ടാണ് കളിക്കാർ പുറത്തു കടക്കുന്നത്. പുറത്തു കടന്നവർ വീണ്ടും അകത്ത് "ഉപ്പും" കൊണ്ട് കയറാൻ ശ്രമിക്കുന്നു. ഈ സമയത്താണ് കളിക്ക് വീര്യം ഉണ്ടാകുന്നത്. കിളി പറന്നു നടന്ന് ഉപ്പു കൊണ്ടുവരുന്ന കളിക്കാരനെ ചെറുക്കുന്നു. കാവൽക്കാരെ മുഴുവൻ വെട്ടിച്ച് കളങ്ങൾ താണ്ടി മറുവശത്തെത്തിയാൽ ആ ടീമിനു ഒരു ഉപ്പ് (പോയിന്റ്) ലഭിക്കുന്നു. കാവൽ ടീമിന്റെ അടി ലഭിച്ചാൽ, അവർ കാവൽ ടീമായി മാറുന്നു. ഒരരു നിശ്ചിത സമയത്തെ കളിക്കുശേഷം ഏറ്റവും കൂടുതൽ ഉപ്പ് ലഭിച്ച ടീം വിജയികളാകുന്നു.

കൊക്കിക്കളി

കേരളത്തിൽ കാണപ്പെടുന്ന ഒരു നാടൻ കായിക വിനോദമാണ് കൊക്കിക്കളി.

കളിയുടെ രീതി :-

അൽപം വിസ്തൃതമായ ഒരു സ്ഥലത്ത് വൃത്താകൃതിയിലോ, ചതുരാകൃതിയിലോ കളിസ്ഥലത്തിന് അതിരുകൾ വരയ്ക്കാം.

കളിക്കാർ രണ്ടു ടീമുകളായി തിരിയുന്നു. ഒരു ടീം കളത്തിനുള്ളിലും മറ്റേ ടീം കളത്തിനു പുറത്തും നിൽക്കുന്നു. കളത്തിനു പുറത്തുള്ള ടീമിലെ ഒരാൾ കൊക്കിക്കൊണ്ട് കളത്തിനുള്ളിലുള്ളവരെ തൊടുന്നു. ആരെ തൊടുന്നുവോ അയാൾ പുറത്താവുന്നു. വിശ്രമമില്ലാതെ കൊക്കിക്കൊണ്ട് എതിർ ടീമിലെ മുഴുവൻ ആളുകളെ തൊട്ടുകൊണ്ട് പുറത്താക്കാൻ കഴിഞ്ഞാൽ ആ ടീമിന് ഒരു പോയിന്റ് ലഭിക്കും. ഒരാൾ കുഴഞ്ഞ് പുറത്തായാൽ അടുത്തയാൾ കൊക്കിക്കൊണ്ട് കളി തുടരുന്നു. ഒരു ടീമിലെ എല്ലാവരും കൊക്കികഴിഞ്ഞിട്ടും എതിർ ടീമിലെ അംഗങ്ങളെ മുഴുവൻ പുറത്താക്കാൻ കഴിഞ്ഞില്ലെങ്കിൽ ആ ടീമിന് ഒരു പോയിന്റ് കിട്ടുന്നു. തുടർന്ന് കളത്തിനുള്ളിലെ ടീം പുറത്തു വരികയും പുറത്തുള്ളവർ അകത്ത് കളിക്കാരാവുകയും ചെയ്യുന്നു. കളിതുടരുന്നു. കൂടുതൽ പോയിന്റു കിട്ടുന്നവർ വിജയികളാകുന്നു.

ഇൻഡോർ ഗെയിം

(ഉത്തരവും പ്രവൃത്തിയും)

ക്രമീകരണം:-

ട്രൂഷിനെ വൃത്താകൃതിയിൽ അണിനിരത്തുന്നു. ഗെയിംസ് ലീഡർ വൃത്തത്തിന്റെ മദ്ധ്യത്തിലായി നിൽക്കുന്നു.

കളിയുടെ രീതി:-

ഗെയിംസ് ലീഡർ നിർദ്ദേശങ്ങൾ നൽകുന്നു. “ഞാൻ ചെയ്യുന്നതെന്തോ അത് നിങ്ങൾ ചെയ്യുക. ഞാൻ പറയുന്നത് നിങ്ങൾ ചെയ്യാതിരിക്കുക.” ഈ നിർദ്ദേശത്തിനുശേഷം കൈകൾ രണ്ടും മുകളിലോട്ടുയർത്തിയിട്ട് "Sit down" എന്നു പറയുന്നു. നിർദ്ദേശം കേട്ട് ഇരിക്കുന്നവരെ കളിയിൽനിന്നും പുറത്താക്കുന്നു. വീണ്ടും പ്രവൃത്തിയും ഉത്തരവും മാറ്റി ആവർത്തിക്കുന്നു. കുറച്ചു സമയം കഴിഞ്ഞ് പറയുന്നു “ഇനി ഞാൻ ചെയ്യുന്നതുപോലെ ചെയ്യാതിരിക്കുക. പറയുന്നതുപോലെ ചെയ്യുക” ഈ നിർദ്ദേശത്തിനുശേഷം എല്ലാവരും ചിരിക്കുക. എന്നു പറഞ്ഞിട്ട് ഗെയിംസ് ലീഡർ തല ചൊരിയുന്നു. പ്രവൃത്തി ചെയ്യുന്നവരെ കളിയിൽനിന്നും പുറത്താക്കുന്നു. വീണ്ടും പ്രവൃത്തിയും ഉത്തരവും മാറ്റി ആവർത്തിക്കുന്നു. ഒടുവിൽ ബാക്കിവരുന്നവരെ വിജയികളായി പ്രഖ്യാപിക്കുന്നു.

അനുധാവനം ചെയ്തൽ

ക്രമീകരണം:

ട്രൂഷിനെ ഒറ്റ വരിയായി അണിനിരത്തുന്നു. ഗെയിംസ് ലീഡർ ലൈനിന്റെ മുമ്പിൽ നിർദ്ദേശങ്ങൾ കൊടുത്തതിനുശേഷം ഇരിക്കുന്നു.

കളിയുടെ രീതി:-

ഗെയിംസ് ലീഡർ പക്ഷിയെപ്പോലെ മുന്നോട്ടു നീങ്ങുന്നു. കളിയിൽ പങ്കെടുക്കുന്ന കുട്ടികൾ പക്ഷിയുടെ സഞ്ചാര ഗതിയെ അനുകരിച്ചോ, നടന്നോ, ഓടിയോ പിന്നാലെ ചെല്ലുന്നു. ലീഡർ പിന്നിലേക്ക് തിരിഞ്ഞു നോക്കുമ്പോൾ അനുധാവനം ചെയ്യുന്നവർ നിശ്ചലമാകുന്നു. ആരെങ്കിലും ചെറുതായിപ്പോലും ചലിച്ചാൽ അയാളെ കളിയിൽനിന്നും ഔട്ട് ആക്കുന്നു. വീണ്ടും കളി തുടരുന്നു. നിശ്ചിത സമയത്തിനുശേഷം ബാക്കി വരുന്നവർ വിജയികളായി പ്രഖ്യാപിക്കുന്നു.

റ്റാഗ് ഗെയിം

ഒന്നോ ഒന്നിലധികമോ പേർ മറുത്തവരുടെ പിന്നാലെ ചെന്ന് തൊട്ട് പുറത്താക്കുന്ന കളികളെയാണ് റ്റാഗ് ഗെയിം എന്നു പറയുന്നത്.

വാലു പഠിക്കൽ

കളിക്കാർ പിന്നിൽ സ്കാർഷ്കൊണ്ട് വാൽ നിർമ്മിക്കുന്നു. കളിസ്ഥലത്തിന് അതിർത്തി നിർണ്ണയിക്കുന്നു. കളിക്കാർ അതിർത്തികളിൽ നിൽക്കുന്നു. ലീഡർ വിസിലടിക്കുമ്പോൾ എല്ലാവരും ഓടി മറുത്തവരുടെ വാലുകൾ പഠിച്ചെടുക്കുന്നു. ഒരോരുത്തരും തങ്ങളുടെ വാലു നഷ്ടപ്പെടാതെ വേണം മറുത്തവരുടെ വാലു പഠിച്ചെടുക്കേണ്ടത്. ഓലു നഷ്ടപ്പെട്ടവർ പുറത്തു പോകുന്നു. കളിക്കിടയിൽ അതിർത്തികു പുറത്തു പോകുന്നവരും ഔട്ടാകുന്നു. നിശ്ചിത സമയത്തിനുശേഷം കളി അവസാനിപ്പിക്കുന്നു. ഏറ്റവും കൂടുതൽ വാലുകൾ സ്വന്തം വാൽ നഷ്ടപ്പെടാതെ ശേഖരിക്കുന്ന ആൾ വിജയിയാകുന്നു.

എലിയും മൂയലും (Rat and Rabbit)

കളിക്കാർ രണ്ട് സംഘങ്ങളായി പിരിയുന്നു. ഒരു കൂട്ടർ എലിയും (Rats) മറുവർ മൂയലുകളും (Rabbits) ആണ്. നാല് അടി അകലത്തിൽ വരച്ചിട്ടുള്ള രണ്ടു രേഖകളിൽ ഓരോന്നിലും ഇരു ടീമുകളും അഭിമുഖമായി നിൽക്കുന്നു. ഓരോ ടീമിന്റേയും പിന്നിൽ 10 അടി അകലെ അവരുടെ അതിർത്തി രേഖകൾ വരച്ചിട്ടുണ്ട്. എലികൾ അവരുടെ അതിർത്തി രേഖ കടന്നാൽ സുരക്ഷിതരാവും. മറിച്ച് മൂയലുകളും. ഇവർ പരസ്പരം ആക്രമിക്കാൻ കാത്തു നിൽക്കുകയാണ്. ലീഡറുടെ ആജ്ഞ കിട്ടിയാൽ അതിനനുസരിച്ച് ഇരു ടീമുകളും പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ലീഡർ Rat എന്നു പറഞ്ഞാൽ Rabbits എലികളെ തൊടുന്നതിനായി ഓടുന്നു. എലികൾ പിടികൊടുക്കാതെ തിരിഞ്ഞ് ഓടുന്നു. അവരുടെ അതിർത്തികളിൽ വെച്ച് തൊടുന്നവരെ പുറത്താക്കുന്നു. ലീഡർ ആജ്ഞ കൊടുക്കുന്നത് ഒരു പ്രത്യേക രീതിയിലാണ്. ഇരു ടീമുകളുടേയും മധ്യത്ത് ഒരു വശത്തുനിന്ന് രർർ..... റാറ്റ് എന്നോ രർർ..... റാബിറ്റ് എന്നോ ഉച്ചത്തിൽ പറയുന്നു. ഇരു ടീമിനും ആകാംക്ഷ ഉണ്ടാകുന്ന രീതിയിലായിരിക്കണം ആജ്ഞ കൊടുക്കുന്നത്. ഒരു നിശ്ചിത സമയത്തിനുശേഷം കളി അവസാനിപ്പിക്കുമ്പോൾ ഏറ്റവും കൂടുതൽ അംഗങ്ങൾ ശേഖരിക്കുന്ന ടീം വിജയികളാകുന്നു.

കുറുക്കനും കോഴിയും

കളിക്കാരിൽ ഒരാൾ കുറുക്കനും മറ്റൊരാൾ കോഴിയുമായി മാറി നിൽക്കുന്നു. മറു കളിക്കാർ കൈകൾ കോർത്തു പിടിച്ച് വൃത്താകൃതിയിൽ നിൽക്കുന്നു. കളി ആരംഭിക്കുമ്പോൾ കുറുക്കൻ വൃത്തത്തിനുള്ളിലും കോഴി വൃത്തത്തിനു പുറത്തുമാണ്. ലീഡർ വിസിൽ മുഴക്കുന്ന തോടെ കളി തുടങ്ങുന്നു. കുറുക്കൻ കോഴിയെ പിടിക്കാൻവേണ്ടി വൃത്തവലയം കടക്കാൻ ശ്രമിക്കുന്നു. കളിക്കാർ കുറുക്കനെ പുറത്തു കടത്താതിരിക്കാൻ ശ്രദ്ധിക്കുന്നു. കോർത്ത കൈകൾക്കു മുകളിലൂടെയോ, കീഴെ കൂടെയോ കുറുക്കൻ പുറത്തു കടന്നാൽ കോഴി വൃത്തത്തിനുള്ളിൽ കടക്കുന്നു. കോഴിക്ക് നിർബാധം അകത്തോ പുറത്തോ കടക്കാൻ കളിക്കാർ അവസരം നൽകിക്കൊണ്ടിരിക്കും. കുറുക്കൻ കോഴിയെ തൊട്ടു കഴിഞ്ഞാൽ മറു രണ്ടുപേർ കുറുക്കനും കോഴിയുമായി കളിതുടരുന്നു.

റിലേ ഗെയിംസ്

(മദ്ധ്യപാനിയുടെ ഓട്ടം)

ഉപകരണങ്ങൾ: 4 കുറ്റികൾ or സ്റ്റുജുകൾ

(ക്രമീകരണം:- കളിസ്ഥലത്ത് പട്രോൾവൈസായി നിർത്തുന്നു. പട്രോളുകളുടെ മുന്നിൽ ഒരു രേഖ വരക്കുന്നു. പട്രോളുകളുടെ മുന്നിൽനിന്നും 25 അടി അകലെ ഓരോ കുറ്റി തറക്കുന്നു. അല്ലെങ്കിൽ ഓരോ സ്റ്റുൾ വയ്ക്കുന്നു.

കളിയുടെ രീതി: നിർദ്ദേശങ്ങൾക്കു ശേഷം ഗെയിംസ് ലീഡർ വിസിൽ മുഴക്കുന്നു. പട്രോളിന്റെ ഏറ്റവും മുന്നിൽ നിൽക്കുന്നയാൾ മുന്നോട്ടോടി കുറ്റിയിൽ ചുറ്റി തിരിച്ച് തന്റെ പട്രോളിന്റെ മുമ്പിൽ നിൽക്കുന്ന ആളെ തൊട്ട് പിന്നിൽ പോയി നിൽക്കുന്നു. രണ്ടാമനും ഇതുപോലെ ആവർത്തിക്കുന്നു. ഇങ്ങനെ എല്ലാവരും ചെയ്യുന്നു. ആദ്യം തീർക്കുന്ന പട്രോളിനെ വിജയിയായി പ്രഖ്യാപിക്കുന്നു.

(ജലം കൈമാറ്റം)

(ക്രമീകരണം: കളിസ്ഥലത്തിന്റെ ഒത്ത മദ്ധ്യത്തിലായി വെള്ളം നിറച്ച ബക്കറ്റ് വയ്ക്കുന്നു. ബക്കറ്റിൽനിന്നും തുല്യ അകലെ നാലു ദിശകളിലും നാല് ടംബ്ലറുകൾ വച്ചിരിക്കുന്നു. ടംബ്ലറിനും ബക്കറിനും ഇടയിലായി പട്രോൾ അംഗങ്ങൾ വരിയായി നിൽക്കുന്നു. ഒരു ദിശയിലേക്ക് ഒരു പട്രോൾ എന്ന കണക്കിലാണ് നിൽക്കുന്നത്.

കളിയുടെ രീതി: ഗെയിംസ് ലീഡർ വിസിലടിച്ചു കഴിയുമ്പോൾ കളി ആരംഭിക്കും. ബക്കറ്റിനടുത്തു നിൽക്കുന്ന പട്രോൾ അംഗങ്ങൾ രണ്ടു കൈപ്പത്തികളും ചേർത്തുവെച്ച്

ബക്കറ്റിൽനിന്നും വെള്ളം കോരിയെടു കുന്നു. ഉടൻതന്നെ വേഗത്തിൽ അയാൾ പട്രോളിലെ തൊട്ടടുത്ത് നിൽക്കുന്ന രണ്ടാമന്റെ കൈകളിലേക്ക് വെള്ളം പകരുന്നു. രണ്ടാമൻ മൂന്നാമന്റെ കയ്യിൽ. ഇങ്ങനെ പകർന്നു പകർന്ന് അവസാനത്തെ ആൾ അത് ടംബ്ലറിൽ ഒഴിക്കുന്നു. ടംബ്ലർ നിറയുന്നതുവരെയോ ഒരു നിശ്ചിത സമയത്തിനുള്ളിലോ ഏറ്റവും കൂടുതൽ വെള്ളം നിറച്ച പത്രോൾ വിജയിയാവുന്നു.

സെൻസ് ട്രെയ്നിംഗ് ഗെയിം

പഞ്ചേന്ദ്രിയങ്ങളുടെ പ്രവർത്തന വികാസത്തെ ഉത്തേജിപ്പിക്കാൻ സഹായകമായ കളികളാണ് സെൻസ് ട്രെയ്നിംഗ് ഗെയിം

OBSERVATION GAME, നിരീക്ഷണ കളി

(വിരലടയാളം)

ഗെയിംസ് ലീഡർ, കളിയിൽ പങ്കെടുക്കുന്ന ഒരോരുത്തരെയും മുന്നിലേക്ക് വരുത്തി അവരുടെ കൈവശമുള്ള കടലാസിൽ ഒരിക്കൽകൂടി അവരുടെ ഇടതുകയ്യിലെ തള്ളവിരലിന്റെ പ്രിന്റ് എടുത്തു. അതിനുശേഷം മുമ്പ് ഇതുപോലെ എടുത്തുവെച്ച വിരലിന്റെ പ്രിന്റിന്റെ ആൽബം നോക്കി കണ്ടുപിടിച്ച് പേജ് നമ്പർ പുതിയ വിരലടയാളം പ്രിന്റ് ചെയ്ത പേപ്പറിൽ എഴുതിയശേഷം പട്രോളിന്റെ പിന്നിൽ പോയി നിന്നു. പിന്നെ അടുത്ത കുട്ടി വന്ന് ഇതുപോലെ ചെയ്യുന്നു. എല്ലാവരും പൂർത്തിയായപ്പോൾ ഗെയിംസ് ലീഡർ പേജ് നമ്പർ പരിശോധിച്ച് ശരിയായി രേഖപ്പെടുത്തിയവരെ നിർണ്ണയിച്ചു. അവരെ വിജയികളായി പ്രഖ്യാപിച്ചു. അവരെ അനുമോദിച്ചു.

TASTE GAME (രുചിയറിയാൽ)

ഗെയിംസ് ലീഡർ ഞങ്ങളെ വട്ടത്തിൽ നിർത്തി. എല്ലാവരുടേയും കണ്ണ് കെട്ടി. മുമ്പു തയ്യാറാക്കി വെച്ചിരുന്ന പഞ്ചസാര, പൂളി, ഉപ്പ്, തേൻ, വെളിച്ചെണ്ണ, മുളക്പൊടി, തേയില, വെള്ളം, ബിസ്കറ്റ് പൊടിച്ചത്, മല്ലിപ്പൊടി, കാപ്പിപ്പൊടി, ജീരകപ്പൊടി എന്നിവയിൽനിന്ന് ഓരോന്നായി അൽപംവീതം കൈകളിൽ കൊടുത്ത് വിസിലിച്ചപ്പോൾ രുചിച്ചുനോക്കി. അത് രുചിച്ച് കഴിഞ്ഞപ്പോൾ വേറൊന്ന്. അങ്ങനെ എല്ലാം രുചിച്ചു തീർന്നപ്പോൾ കണ്ണുകളിലെ കെട്ടഴിച്ചു. അതിനുശേഷം രുചിച്ചറിഞ്ഞ വസ്തുക്കളുടെ പേര് ക്രമത്തിൽ എഴുതാൻ ആവശ്യപ്പെട്ടു. ക്രമമായി ഏറ്റവും കൂടുതൽ വസ്തുക്കളുടെ പേരുകൾ എഴുതിയവരെ വിജയികളായി പ്രഖ്യാപിച്ചു. അഭിനന്ദിച്ചു.

SOUND GAME (ശബ്ദം തിരിച്ചറിയൽ)

ഗെയിംസ് ലീഡർ ഞങ്ങളെ ഒരു റൂമിന്റെ മുമ്പിൽ നിശബ്ദമായി നിൽക്കാൻ ആവശ്യപ്പെട്ടു. അതിനു ശേഷം ലീഡർ താഴെ പറയുന്ന ശബ്ദങ്ങൾ ഉണ്ടാക്കി. (കെറിലിൽ നിന്ന് ഗ്ലാസിലേക്ക് വെള്ളം പകരുന്നു, ടൈപ്പറൈറ്റർ പ്രവർത്തിപ്പിക്കുന്നു, ചു പോളിഷ് ചെയ്യുന്നു, നാണയങ്ങൾ തറയിൽ ഇടുന്നു, ബുക്കിന്റെ പേജുകൾ മറിക്കുന്നു, കുപ്പി തറയിൽ ഉരുട്ടുന്നു. വീരൽ ഞൊടിക്കുന്നു, മൂക്ക് ചീറുന്നു, പ്ലേറ്റ് താഴെ ഇടുന്നു, ഓടക്കുഴലിൽ ഊതുന്നു, ഒരു മിനുട്ട് കഴിഞ്ഞ, ഇവ കേട്ട ക്രമത്തിൽ എഴുതാൻ ആവശ്യപ്പെട്ടു. ക്രമത്തിൽ കേട്ട ശബ്ദങ്ങൾ എഴുതിയവരെ വിജയികളായി പ്രഖ്യാപിച്ചു. അഭിനന്ദിച്ചു.

SMELLING GAME (മണം പിടിക്കൽ)

എല്ലാവരെയും ഒറാവരിയായി നിർത്തി. മുമ്പിൽ ഒരു കയറിൽ ലോലമായ തുണികളിൽ കെട്ടിത്തൂക്കിയ കിഴികളിൽ തേയില, ചന്ദനത്തിരി, ജീരകം, ഇഞ്ചി, കായം, വെളുത്തുള്ളി, മഞ്ഞൾ, ചു പോളിഷ്, കാപ്പിച്ചൊടി, തുളസിയില, മല്ലി, കർപ്പൂരം എന്നിവ കൈ തൊടാതെ മണത്തു മനസ്സിലാക്കുക. എല്ലാവരും മണത്തു കഴിഞ്ഞപ്പോൾ നിശ്ചയിച്ച സമയത്തിനു ഉള്ളിൽ ക്രമമായി എഴുതി. കൂടുതൽ വസ്തുക്കൾ ക്രമമായി കൂടുതൽ ശരിയാക്കി എഴുതിയവരെ വിജയിയായി പ്രഖ്യാപിച്ചു. അഭിനന്ദിച്ചു.

TECHING GAME (സ്പർശനം)

ഗെയിംസ് ലീഡർ കളി വിശദീകരിച്ചു. വരിയായി നിർത്തി. ഗെയിംസ് ലീഡർ മുമ്പു തയ്യാറാക്കി വെച്ചിരുന്ന നാണയം, ബട്ടൺ, പേന, കോട്ടി, റബ്ബർ ബാസ്റ്റ്, കല്ല്, കടല, ടൂത്ത് ബ്രഷ്, ചീപ്പ് മുതലായവ ഓരോന്നായി വരിയുടെ അറ്റത്തുള്ള സ്കൗട്ടിന്റെ അടുത്ത് നൽകി അത് നോക്കാതെ പിന്നിൽകൂടി അടുത്തുള്ള ആൾക്ക് കൈമാറി അറഞ്ഞെത്തിക്കുന്നു. അതുപോലെ എല്ലാ വസ്തുക്കളും ഇങ്ങനെ കൈമാറുന്നു. അവസാനം നിൽക്കുന്ന ആളുടെ കയ്യിൽ എത്തുമ്പോൾ താഴെ ഇടുന്നു. അടുത്ത വിസിലിന് സ്പർശിച്ച വസ്തുവിന്റെ പേര് ക്രമമായി എഴുതി. കൂടുതൽ ക്രമമായി എഴുതിയവരെ വിജയിയായി പ്രഖ്യാപിച്ചു. അഭിനന്ദിച്ചു.

വ്യക്തിഗത മത്സരം

(Individual contest)

കായികശേഷി വളർത്താനുള്ള ഒരു പ്രവർത്തനമാണിത്. ഇത് കളികളിലൂടെയും മത്സരങ്ങളിലൂടെയും ആകുമ്പോൾ കൂടുതൽ അനായാസമാകും. ഒരു വ്യക്തിക്ക് തനിച്ചോ, രണ്ടു വ്യക്തികൾ ചേർന്നോ ഇത് നടത്താവുന്നതാണ്.

കൈപ്പട ഗുസ്തി (Wrist Pushing)

ഒരാൾക്ക് തനിച്ചു ചെയ്യാവുന്ന ഒരു പ്രവർത്തനമാണിത്. നിവർന്നുനിന്ന് കൈപ്പടങ്ങൾ അരയോളം ഉയർത്തി ഒന്ന് മലർത്തിയും മറ്റേത് കമിഴ്ത്തിയും വച്ച് പരസ്പരം മണിബന്ധത്തിൽ മുറുകെ പിടിക്കുക. മലർന്നിരിക്കുന്ന കൈ കൂടുതൽ ബലം കൊടുത്ത് മറ്റൊരു കൈ ഉയർത്തി നെറ്റി വരെ എത്തിക്കുന്നു. അപ്പോൾ കമിഴ്ന്നിരിക്കുന്ന കൈ താഴേക്ക് അൽപം ബലം പ്രയോഗിച്ചിരിക്കണം. നെറ്റിവരെ എത്തുമ്പോൾ കമിഴ്ന്നിരിക്കുന്ന കൈ കൂടുതൽ ബലം പ്രയോഗിച്ച് മലർന്നിരിക്കുന്ന കൈയെ അരയോളം കൊണ്ടു വരുന്നു. ഈ സന്ദർഭത്തിൽ മലർന്നിരിക്കുന്ന കൈ താഴേക്ക് വരാതിരിക്കത്തക്ക ഒരു ചെറിയ ബലം മുകളിലേക്ക് കൊടുക്കുന്നു. ഈ വിധം രണ്ടോ മൂന്നോ മിനിട്ട് ആവർത്തിക്കുന്നു. നിസ്സാരമെന്ന് തോന്നാമെങ്കിലും ശരീരത്തിന്റെ മിക്ക മാംസപേശികളെയും ദൃഢപ്പെടുത്തുന്ന ഒരു പ്രവർത്തനമാണിത്.

വടിയെറിഞ്ഞു പിടുതം

ഏകദേശം ഒന്നര മീറ്റർ നീളമുള്ള ഒരു വടി കീഴ്ഭേൽ വരത്തക്കവണ്ണം വലതു കൈ കൊണ്ട് പിടിക്കുന്നു. വടിയുടെ മുകളറ്റത്തോ, കീഴ് അറ്റത്തോ ആയിരിക്കണം പിടുതം. എന്നിട്ട് അതേ ദിശയിൽ മുകളിലേക്ക് എറിയുന്നു. താഴേക്ക് വരുന്നവടിയെ ഇടതു കൈകൊടു പിടിക്കുന്നു. തുടർന്ന് ഇടതു കൈകൊണ്ട് മുകളിലേക്ക് എറിഞ്ഞ് വലതു കൈകൊണ്ട് പിടിക്കുന്നു. കൈകൾ മാറിമാറി എറിഞ്ഞും പിടിച്ചും ഏകദേശം മൂന്നു മിനിട്ടു ആവർത്തിക്കുന്നു. ശരീരഭാഗങ്ങൾക്ക് പ്രയോജനം ചെയ്യുന്ന ഒരു പ്രവർത്തനമാണിത്.

ബോൾ ഗെയിംസ്

പന്തുകൾ ഉപകരണമാക്കിയുള്ള കളികളാണ് ഇവ. ഒരു ട്രൂപ്പ് മൊത്തത്തിലായോ അതിനെ രണ്ടു ടീമുകളാക്കിയോ ബോൾ ഗെയിം നടത്താം.

കോട്ട ആക്രമണം

ഉപകരണങ്ങൾ:

ഒരു മീറ്റർ നീളമുള്ള മൂന്നു കമ്പുകൾ ഓരോ പട്രോളിനും. കൂടാതെ ഒരു ടെന്നീസ് പന്ത്.

കളിയുടെ രീതി:

കളി സ്ഥലത്തിന്റെ വിവിധ ദിശകളിൽ പട്രോളുകൾ അവരുടെ കോർണറുകൾ സങ്കൽപ്പിച്ച് അവിടെ മൂന്നു കമ്പുകൾ ത്രികോണാകൃതിയിൽ ഒരു ഗേപ്പുരം പോലെ ചേർത്തു വയ്ക്കുന്നു. കമ്പുകളുടെ ചുവടുകൾ തമ്മിൽ ഒരടി അകലം ഉണ്ടായിരിക്കേണ്ടതാണ്. ഇത് ഓരോ പട്രോളിന്റെയും കോട്ടയാണ്. കളിക്കാർ മുഴുവനും ഗൗണ്ടിലാണ്. ലീഡർ കളിസ്ഥലത്ത് മദ്ധ്യത്തിൽനിന്ന് പന്ത് മുകളിലേക്ക് എറിയുന്നതോടെ കളി ആരംഭിക്കുന്നു. കളിക്കാർ ഓടിയടുത്ത് പന്തു പിടിച്ച് എതിർ പട്രോളുകളുടെ കോട്ട എറിഞ്ഞു തകർക്കാൻ ശ്രമിക്കുന്നു. കോട്ട തകരാതെ പന്തു പിടിച്ച് ആക്രമണത്തെ ചെറുക്കേണ്ടത് അതാതു പട്രോൾ അംഗങ്ങളുടെ ചുമതലയാണ്. പന്തു പിടിക്കുന്നയാൾ അതുമായി ഓടുകയോ, കൈവശം വെച്ചിരിക്കുകയോ ചെയ്യാൻ പാടില്ല. കിട്ടിയപാടെ ലക്ഷ്യത്തിലേക്ക് എറിയുകയാണ് വേണ്ടത്. കോട്ട തകർന്ന പട്രോൾ മുഴുവനായി മാറുന്നു. മറ്റുള്ളവർ കളി തുടരുന്നു. അവസാനം വരെ കോട്ട തകരാതെ നിൽക്കുന്ന പട്രോൾ വിജയികളാകുന്നു.

ഒഴിഞ്ഞു മാറൽ

ഉപകരണം: ഒരു വോളിബോൾ

കളിയുടെ രീതി:

കളിക്കാർ രണ്ടു സംഘങ്ങളായി തിരിഞ്ഞ് ഒരു സംഘം വൃത്താകൃതിയിൽ നിൽക്കുന്നു. മറ്റൊരു സംഘം വൃത്തത്തിനുള്ളിലായി നില്ക്കുകയോ വൃത്തത്തിലെ ഒരാൾ വശം ഒരു ബോൾ ഉണ്ട്. ലീഡർ വിസിൾ മുഴക്കുമ്പോൾ കളി ആരംഭിക്കുന്നു. ബോൾ കൈവശമുള്ളയാൾ വൃത്തത്തിലുള്ളവരെ പന്തുകൊണ്ട് എറിയുന്നു. പന്തിന്റെ ഏറ്റവും കഠിനമായൊരു കളിക്കാർ ഓടി ഒഴിയുന്നു. പന്തു കൊണ്ടുള്ള ഏറ്റവും കഠിനമായൊരു വൃത്തത്തിന്റെ ഭാഗമായി മാറുന്നു. കാൽ മുട്ടുകളുടെ താഴേക്കു മാത്രമേ എറിയാവൂ. ഒരു നിശ്ചിത സമയത്തിനുള്ളിൽ ഏറ്റവും കഠിനമായൊരു ശേഷിക്കുന്നവർ വിജയികളാകുന്നു.

2. ടീം മത്സരങ്ങളുടെ ഘടനയേയും രീതിയേയും പഠി അറിവുണ്ടായിരിക്കുക.

ടീം മത്സരങ്ങളുടെ ഘടനയും രീതിയും

- ❖ ടീം മത്സരങ്ങൾ നടത്തുമ്പോൾ അവയുടെ ഘടനയും രീതിയും ശ്രദ്ധിക്കേണ്ടതുണ്ട്.
- ❖ ഇരു ടീമിലും അംഗസംഖ്യ തുല്യമായിരിക്കണം.
- ❖ ടീം അംഗങ്ങളുടെ പ്രായം പൊരുത്തമുള്ളതായിരിക്കണം.
- ❖ ഓരോ ടീമിലേയും അംഗങ്ങളുടെ കായികശേഷി തുല്യമായിരിക്കാൻ ശ്രദ്ധിക്കണം

കളിയുടെ ക്രമം

- ❖ കുട്ടികളെ കളിനടത്തേണ്ട ഷോർഷേനിൽ അണിനിരത്തണം.
- ❖ കളിയുടെ നിയമം ഹ്രസ്വമായും എന്നാൽ വളരെ വ്യക്തമായും എല്ലാവർക്കും ഗ്രഹിക്കത്തക്കവണ്ണം വിവരിക്കണം.
- ❖ ഒരു ട്രയൽ നടത്തണം.
- ❖ സംശയമുണ്ടെങ്കിൽ ദുരീകരിക്കണം.
- ❖ അറ്റൻഷൻ പോസിഷനിൽ നിർത്തിയിട്ട് യഥാർത്ഥ കളി നടത്തണം.
- ❖ ഏറ്റവും രസപ്രദമായ ഘട്ടത്തിൽ കളിക്കുമ്പോൾ കളി നിർത്തണം.
- ❖ വീണ്ടും അറ്റൻഷൻ പോസിഷനിൽ കൊണ്ടുവരണം.
- ❖ വിജയിയെ പ്രഖ്യാപിക്കണം.
- ❖ വിജയിയെ അഭിനന്ദിക്കണം .(അറ്റൻഷൻ പോസിഷനിൽ)
- ❖ കളിയുടെ പേരു പറയണം.
- ❖ അവസാനം പിച്ചുവിടണം.

3. കളികളിൽ അച്ചടക്കത്തിന്റേയും സ്പോർട്സ് മാനുഷിപ്പിന്റേയും വിലയെ കുറിച്ച് അറിയാം.

കളികളിൽ അച്ചടക്കത്തിന്റെ ആവശ്യകത

കളികൾ ഒരാളുടെ വ്യക്തിത്വം വെളിപ്പെടുത്തുന്ന സന്ദർഭങ്ങളിൽ ഒന്നാണ്. അച്ചടക്കമുള്ള ഒരാളിനു മാത്രമേ വ്യക്തിത്വമുണ്ടായിരിക്കുകയുള്ളൂ. ആജ്ഞകൾ അനുസരിക്കൽ, പരസ്പര വിശ്വാസം, പരസ്പര സ്നേഹം, പ്രസരിപ്പ്, വൃത്തി, സമയനിഷ്ഠ, വിനയം തുടങ്ങിയവ വ്യക്തിത്വത്തിന്റെ ഘടകങ്ങളാണ്. ഇവകളിലെല്ലാം അനിവാര്യതകളുമാണ്. അതിനാൽ കളികളിൽ അച്ചടക്കം ആവശ്യമാണ്.

സ്പോർട്സ് മാനുഷിപ്പ്

“സ്പോർട്സ് മാനുഷിപ്പ്” എന്ന പ്രയോഗം പരക്കെ വാഴ്ത്താറുണ്ട്. ഒരു കളിക്കാരനെ സംബന്ധിച്ചിടത്തോളം കളിയിൽ ജയിക്കുക എന്നതിനേക്കാൾ അഭിമാനകരമായിട്ടുള്ളത് കളിയിൽ പങ്കെടുക്കുന്നതാണ്. ജയിക്കുക എന്നതിലുപരി പങ്കെടുക്കുകയെന്ന നല്ല മനോഭാവത്തെയാണ് ‘സ്പോർട്സ് മാനുഷിപ്പ് സ്പിരിറ്റ്’ എന്നു പറയുന്നത്. ‘സ്പോർട്സ് മാനുഷിപ്പ് സ്പിരിറ്റ്’ എന്നത് ഒരു ശീലമെങ്കിൽ സ്പോർട്സ് മാനുഷിപ്പ് ഒരു ഗുണം ആണ്. കളികളിൽ പങ്കെടുക്കുന്നവർ ആർജ്ജിച്ചു പ്രകടിപ്പിക്കേണ്ട ഒരു ഉത്തമഗുണമാണ് സ്പോർട്സ് മാനുഷിപ്പ്. ജയിച്ചവരെ തോറ്റവർ അഭിനന്ദിക്കുന്നത് ഈ ഗുണത്തിന്റെ ഒരു മഹത്തായ ഭൂഷണം ആണ്.

4. പട്ടണത്തിന്റെ ഏതെങ്കിലും ഒരു വാർഡിലോ, ഗ്രാമത്തിലോ, ചേരി പ്രദേശത്തോ കുട്ടികൾക്കായി വാരാന്ത്യത്തിൽ രണ്ടു മാസക്കാലം കളികൾ സംഘടിപ്പിക്കുക.

ഞാൻ എന്റെ വീടിനടുത്തുള്ള താഴെ പറയുന്ന കുട്ടികൾക്ക് രണ്ട് മാസക്കാലം കളികളിപ്പിച്ചു

കളിയിൽ പങ്കെടുത്തവർ

നമ്പർ	പേര്	വയസ്സ്	രക്ഷിതാവിന്റെ പേര്

കളിപ്പിച്ച കളികൾ

തിയ്യതി:

ധൃതിപിടിച്ച ചോഷിങ്

ഓരോ മരവും ഓരോ തരം കടയായി സങ്കല്പിക്കുക. ഉദാഹരണമായി പലചരക്കുകട, മെഡിക്കൽ സ്റ്റോർ, തുണിക്കട തുടങ്ങിയവ.

ലീഡർ: “എനിക്കൊരു ഗുളിവേണം” എന്നു പറയുന്നു. കുട്ടികൾ ഓടിപ്പോയി മെഡിക്കൽ സ്റ്റോർ എന്ന് സങ്കല്പിച്ച മരത്തിനു മുന്നിൽ വരിയായി ഒന്നിനു പുറകെ ഒന്നായി നിൽക്കുന്നു. അവസാനത്തെ രണ്ടുപേർക്ക് മൈനസ് മാർക്ക് നൽകുന്നു. ഇങ്ങനെ സാധനങ്ങളുടെ പേര് മാറ്റി മാറ്റി പറഞ്ഞ് കളിതുടരുന്നു. വിജയിയെ പ്രഖ്യാപിക്കുന്നു.

തിയ്യതി:

തള്ളപക്ഷി

രണ്ടു ടീം പരസ്പരം അഭിമുഖമായി നിൽക്കുന്നു. മുമ്പിലുള്ള ലീഡർ (തള്ളപക്ഷി) ഒഴികെ മറ്റുള്ളവർ തൊട്ടു മുന്നിൽ നിൽക്കുന്ന കുട്ടിയുടെ വയറിന്റെ ഭാഗത്ത് ചുറ്റിപ്പിടിച്ചു നിൽക്കുന്നു. ലീഡറുടെ കൈകൾ മാത്രം സ്വതന്ത്രമായി നിൽക്കുന്നു. ഏറ്റവും പുറകിലുള്ള കുട്ടിയുടെ പുറകിൽ ഒരു സ്കാർഫ് കൊണ്ട് വാൽ വയ്ക്കുക. രണ്ടു ടീമിന്റെയും തള്ളപക്ഷി വലപൊട്ടാതെ എതിരെ നിൽക്കുന്ന ടീമിന്റെ പുറകിൽ വെച്ചിട്ടുള്ള വാല് പിടിച്ചെടുക്കാൻ ശ്രമിക്കുന്നു. അതേ സമയം എതിർ ടീമിനെ തടഞ്ഞു നിർത്താൻ ശ്രമിക്കുന്നു. ആദ്യം വാൽ പരിച്ചെടുക്കുന്ന ടീം വിജയിക്കുന്നു.

തിയ്യതി:

കുളംകര (In the pond on the bank)

കുട്ടികൾ വൃത്തത്തിൽ നിൽക്കുന്നു. വൃത്തം കുളമായി സങ്കല്പിച്ച് in the pond എന്നു പറയുമ്പോൾ അകത്തേക്കും, on the bank എന്നു പറയുമ്പോൾ പുറകിലോട്ടും ചാടുന്നു. മാറ്റി ക്രമം തെറ്റിച്ച് ലീഡർ പറയുമ്പോൾ തെറ്റി ചെയ്യുന്നവരെ പുറത്താക്കുന്നു. അവസാനമുള്ളവരെ വിജയിയായി പ്രഖ്യാപിക്കുന്നു.

തിയ്യതി:

എന്നോട് പറക്കുക (Fly with me)

ഓരോ കുട്ടിയും കാൽകൊണ്ട് ഒരു ചെറിയ വൃത്തം വരച്ച് അതിനകം ഒരു വിമാനത്താവളമായി സങ്കല്പിച്ച് നിൽക്കുന്നു. ലീഡർ Fly with me എന്നു പറ

ഞത് കൈ ഇരുവശത്തേക്കും നീട്ടി പറക്കുന്നപേലെ വീശി നടക്കുന്നു. കുട്ടികൾ അതനുസരിച്ച് പുറകെ പോകുന്നു. ലീഡർ വിസിലടിക്കുമ്പോൾ കുട്ടികൾ ഓടി ഏതെങ്കിലും വിമാനത്താവളത്തിൽ വന്നു നിൽക്കുന്നു. അവസാനം വന്നു നിൽക്കുന്ന കുട്ടി വിമാനം ഇടിച്ചിറങ്ങിയതായി പ്രഖ്യാപിച്ച് ഔട്ടാക്കുന്നു. കളി തുടരുന്നു. അവസാനം ഉള്ളവരെ വിജയിയായി പ്രഖ്യാപിക്കുന്നു.

തിയ്യതി:

നമ്പർ പിടിക്കുക

കുട്ടികൾ വൃത്തത്തിൽ ഓടിക്കൊണ്ടിരിക്കുന്നു. ലീഡർ ഒരു വിസിൽ അടിച്ചശേഷം ഒരു നമ്പർ പറയുന്നു. ഉദാഹരണമായി 5. ഇതു കേട്ടു കഴിഞ്ഞ ഉടനെ അഞ്ചു പേരുള്ള സംഘങ്ങളായി ഒരുമിച്ച് കൈപിടിച്ച് ഇരിക്കുക. 5ൽ കൂടു കയോ കുറയുകയോ ചെയ്തവർക്ക് മൈനസ് മാർക്ക്. കൂടുതൽ പോയന്റ് നേടിയവരെ വിജയിയായി പ്രഖ്യാപിക്കുന്നു.

തിയ്യതി:

വക്കീലും പ്രതിയും

കുട്ടികളെ വൃത്തത്തിൽ നിറുത്തുക. ലീഡർ ചോദിക്കുന്ന ചോദ്യങ്ങൾക്ക് ചോദിക്കുന്നവർ മറുപടിപറയരുത്. തൊട്ടടുത്ത് കുട്ടിയുടെ ഇടതു വശത്ത് രണ്ടാമത്തെ ആൾ ഉത്തരം പറയണം. ചോദിക്കുന്നവർ ഉത്തരം പറഞ്ഞാൽ മൈനസ് മാർക്ക്. ഇടതുഭാഗത്ത് രണ്ടാമത്തെ ആൾ മറുപടിപറഞ്ഞില്ലെങ്കിൽ മൈനസ് മാർക്ക്. കൂടുതൽ പോയന്റ് നേടിയവർ വിജയിക്കുന്നു.

തിയ്യതി:

കൊമ്പരകൊമ്പരേ

വട്ടത്തിൽ നിർത്തുക. ലീഡർ തലയിൽ കൈവെച്ചുകൊണ്ട് കൊമ്പര കൊമ്പരേ എന്നു പറയുമ്പോൾ എല്ലാവരും അതേപടി കൈവെച്ചുകൊണ്ട് വാ..... വാ..... എന്നു പറയുന്നു. തുടർന്ന് ഓരാ മൃഗത്തിന്റെ പേരു പറഞ്ഞ് കൊമ്പര കൊമ്പരേ എന്നു പറയുമ്പോഴും കൈവെച്ചുകൊണ്ട് വാ.....വാ..... എന്നു പറയുന്നു. എന്നാൽ കൊമ്പുള്ള മൃഗങ്ങളുടെ പേരു പറയുമ്പോൾ മാത്രമേ വാ..... വാ..... എന്നു പറയാവൂ. അല്ലാത്തവർ ഔട്ടാവുന്നു. അവസാനം വരുന്നവർ വിജയിക്കുന്നു.

തിയ്യതി:

കൊക്കിക്കളി

അൽപം വിസ്തൃതമായ ഒരു സ്ഥലത്ത് വൃത്താകൃതിയിലോ, ചതുരാകൃതിയിലോ കളിസ്ഥലത്തിന് അതിരുകൾ വരയ്ക്കാം.

കളിക്കാർ രണ്ടു ടീമുകളായി തിരിയുന്നു. ഒരു ടീം കളത്തിനുള്ളിലും മറെറു ടീം കളത്തിനു പുറത്തും നിൽക്കുന്നു. കളത്തിനു പുറത്തുള്ള ടീമിലെ ഒരാൾ കൊക്കിക്കൊണ്ട് കളത്തിനു ഉള്ളിലുള്ളവരെ തൊടുന്നു. ആരെ തൊടുന്നുവോ അയാൾ പുറത്താവുന്നു. വിശ്രമമില്ലാതെ കൊക്കിക്കൊണ്ട് എതിർ ടീമിലെ മുഴുവൻ ആളുകളെ തൊട്ടുകൊണ്ട് പുറത്താക്കാൻ കഴിഞ്ഞാൽ ആ ടീമിന് ഒരു പോയിന്റ് ലഭിക്കും. ഒരാൾ കുഴഞ്ഞ് പുറത്തായാൽ അടുത്തയാൾ കൊക്കിക്കൊണ്ട് കളി തുടരുന്നു. ഒരു ടീമിലെ എല്ലാവരും കൊക്കികഴിഞ്ഞിട്ടും എതിർ ടീമിലെ അംഗങ്ങളെ മുഴുവൻ പുറത്താക്കാൻ കഴിഞ്ഞില്ലെങ്കിൽ ആ ടീമിന് ഒരു പോയിന്റ് കിട്ടുന്നു. തുടർന്ന് കളത്തിനുള്ളിലെ ടീം പുറത്തു വരികയും പുറത്തുള്ളവർ അകത്ത് കളിക്കാരാവുകയും ചെയ്യുന്നു. കളിതുടരുന്നു. കൂടുതൽ പോയിന്റ് കിട്ടുന്നവർ വിജയികളാകുന്നു.

തിയ്യതി:

ഉത്തരവും പ്രവൃത്തിയും

വൃത്താകൃതിയിൽ അണിനിരത്തുന്നു. ഗെയിംസ് ലീഡർ വൃത്തത്തിന്റെ മദ്ധ്യത്തിലായി നിൽക്കുന്നു.

ഗെയിംസ് ലീഡർ നിർദ്ദേശങ്ങൾ നൽകുന്നു. “ഞാൻ ചെയ്യുന്നതെന്തോ അത് നിങ്ങൾ ചെയ്യുക. ഞാൻ പറയുന്നത് നിങ്ങൾ ചെയ്യാതിരിക്കുക.” ഈ നിർദ്ദേശത്തിനുശേഷം കൈകൾ രണ്ടും മുകളിലോട്ടുയർത്തിയിട്ട് "Sit down" എന്നു പറയുന്നു. നിർദ്ദേശം കേട്ട് ഇരിക്കുന്നവരെ കളിയിൽനിന്നും പുറത്താക്കുന്നു. വീണ്ടും പ്രവൃത്തിയും ഉത്തരവും മാറ്റി ആവർത്തിക്കുന്നു. കുറച്ചു സമയം കഴിഞ്ഞ് പറയുന്നു “ഇനി ഞാൻ ചെയ്യുന്നതുപോലെ ചെയ്യാതിരിക്കുക. പറയുന്നതുപോലെ ചെയ്യുക” ഈ നിർദ്ദേശത്തിനുശേഷം എല്ലാവരും ചിരിക്കുക. എന്നു പറഞ്ഞിട്ട് ഗെയിംസ് ലീഡർ തല ചൊരിയുന്നു. പ്രവൃത്തി ചെയ്യുന്നവരെ കളിയിൽനിന്നും പുറത്താക്കുന്നു. വീണ്ടും പ്രവൃത്തിയും ഉത്തരവും മാറ്റി ആവർത്തിക്കുന്നു. ഒടുവിൽ ബാക്കിവരുന്നവരെ വിജയികളായി പ്രഖ്യാപിക്കുന്നു.

തിയ്യതി:

അനുധാവനം ചെയ്യൽ

ഒറ്റ വരിയായി അണിനിരത്തുന്നു. ഗെയിംസ് ലീഡർ ലൈനിന്റെ മുമ്പിൽ നിർദ്ദേശങ്ങൾ കൊടുത്തതിനുശേഷം ഇരിക്കുന്നു.

ഗെയിംസ് ലീഡർ പക്ഷിയെപോലെ മുന്നോട്ടു നീങ്ങുന്നു. കളിയിൽ പങ്കെടുക്കുന്ന കുട്ടികൾ പക്ഷിയുടെ സഞ്ചാരഗതിയെ അനുകരിച്ചോ, നടന്നോ, ഓടിയോ പിന്നാലെ ചെല്ലുന്നു. ലീഡർ പിന്നിലേക്ക് തിരിഞ്ഞു നോക്കുമ്പോൾ അനുധാവനം ചെയ്യുന്നവർ നിശ്ചലമാകുന്നു. ആരെങ്കിലും ചെറുതായിപ്പോലും ചലിച്ചാൽ അയാളെ കളിയിൽനിന്നും ഔട്ട് ആക്കുന്നു. വീണ്ടും കളി തുടരുന്നു. നിശ്ചിത സമയത്തിനുശേഷം ബാക്കി വരുന്നവർ വിജയികളായി പ്രഖ്യാപിക്കുന്നു.

തിയ്യതി:

വാലു പഠിക്കൽ

കളിക്കാർ പിന്നിൽ സ്കാർഫ്കൊണ്ട് വാൽ നിർമ്മിക്കുന്നു. കളിസ്ഥലത്തിന് അതിർത്തി നിർണ്ണയിക്കുന്നു. കളിക്കാർ അതിർത്തിക്കുള്ളിൽ നിൽക്കുന്നു. ലീഡർ വിസിലടിക്കുമ്പോൾ എല്ലാവരും ഓടി മറുതട്ടിലുള്ളവരുടെ വാലുകൾ പരിചെയ്തുകൊടുക്കുന്നു. ഒരോരുത്തരും തങ്ങളുടെ വാലു നഷ്ടപ്പെടാതെ വേണം മറ്റുള്ളവരുടെ വാലു പരിചെയ്തുകൊണ്ടത്. ഓലു നഷ്ടപ്പെട്ടവർ പുറത്തു പോകുന്നു. കളിക്കിടയിൽ അതിർത്തിക്കു പുറത്തു പോകുന്നവരും ഔട്ടാകുന്നു. നിശ്ചിത സമയത്തിനു ശേഷം കളി അവസാനിപ്പിക്കുന്നു. ഏറ്റവും കൂടുതൽ വാലുകൾ സ്വന്തം വാൽ നഷ്ടപ്പെടാതെ ശേഖരിക്കുന്ന ആൾ വിജയിയാകുന്നു.

തിയ്യതി:

എലിയും മൂയലും (Rat and Rabbit)

കളിക്കാർ രണ്ട് സംഘങ്ങളായി പിരിയുന്നു. ഒരു കൂട്ടർ എലിയും (Rats) മറ്റവർ മൂയലുകളും (Rabbits) ആണ്. നാല് അടി അകലത്തിൽ വരച്ചിട്ടുള്ള രണ്ടു രേഖകളിൽ ഓരോ നിലും ഇരു ടീമുകളും അഭിമുഖമായി നിൽക്കുന്നു. ഓരോ ടീമിന്റേയും പിന്നിൽ 10 അടി അകലെ അവരുടെ അതിർത്തി രേഖകൾ വരച്ചിട്ടുണ്ട്. എലികൾ അവരുടെ അതിർത്തി രേഖ കടന്നാൽ സുരക്ഷിതരാവും. മറിച്ച് മൂയലുകളും. ഇവർ പരസ്പരം ആക്രമിക്കാൻ കാത്തു നിൽക്കുകയാണ്. ലീഡറുടെ ആജ്ഞ കിട്ടിയാൽ അതിനനുസരിച്ച് ഇരു ടീമുകളും പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ലീഡർ Rat എന്നു പറഞ്ഞാൽ Rabbits എലികളെ തൊടുന്നതിനായി ഓടുന്നു. എലികൾ പിടി കൊടുക്കാതെ തിരിഞ്ഞ് ഓടുന്നു. അവരുടെ അമതിർത്തിക്കുള്ളിൽവെച്ച് തൊടുന്നവരെ പുറത്താക്കുന്നു. ലീഡർ ആജ്ഞ കൊടുക്കുന്നത് ഒരു പ്രത്യേക രീതിയിലാണ്. ഇരു ടീമുകളുടേയും മധ്യത്ത് ഒരു വശത്തുനിന്ന് രർർ..... റാറ്റ് എന്നോ രർർർ..... റാബിറ്റ് എന്നോ ഉച്ചത്തിൽ പറയുന്നു. ഒരു നിശ്ചിത സമയത്തിനുശേഷം കളി അവസാനിപ്പിക്കുമ്പോൾ ഏറ്റവും കൂടുതൽ അംഗങ്ങൾ ശേഖരിക്കുന്ന ടീം വിജയികളാകുന്നു.

തിയ്യതി:

കുറുക്കനും കോഴിയും

കളിക്കാരിൽ ഒരാൾ കുറുക്കനും മറ്റൊരാൾ കോഴിയുമായി മാറി നിൽക്കുന്നു. മറു കളിക്കാർ കൈകൾ കോർത്തു പിടിച്ച് വൃത്താകൃതിയിൽ നിൽക്കുന്നു. കളി ആരംഭിക്കുമ്പോൾ കുറുക്കൻ വൃത്തത്തിനുള്ളിലും കോഴി വൃത്തത്തിനു പുറത്തുമാണ്. ലീഡർ വിസിൽ മുഴക്കുന്നതോടെ കളി തുടങ്ങുന്നു. കുറുക്കൻ കോഴിയെ പിടിക്കാൻവേണ്ടി വൃത്തവലയം കടക്കാൻ ശ്രമിക്കുന്നു. കളിക്കാർ കുറുക്കനെ പുറത്തു കടത്താതിരിക്കാൻ ശ്രദ്ധിക്കുന്നു. കോർത്ത കൈകൾക്കുമുകളിലൂടെയോ, കീഴെ കൂടെയോ കുറുക്കൻ പുറത്തു കടന്നാൽ കോഴി വൃത്തത്തിനുള്ളിൽ കടക്കുന്നു. കോഴിക്ക് നിർബാധം അകത്തോ പുറത്തോ കടക്കാൻ കളിക്കാർ അവസരം നൽകിക്കൊണ്ടിരിക്കും. കുറുക്കൻ കോഴിയെ തൊട്ടു കഴിഞ്ഞാൽ മറു രണ്ടുപേർ കുറുക്കനും കോഴിയുമായി കളിതുടരുന്നു.