

43

சிறு விளையாட்டுகள்

நாயத்தமிழ்த் தொடக்கப்பள்ளி  
செம்பாக்கவுண்டர் தோட்டம்  
துளேசுவரன்பட்டி, பொள்ளாச்சி-6.



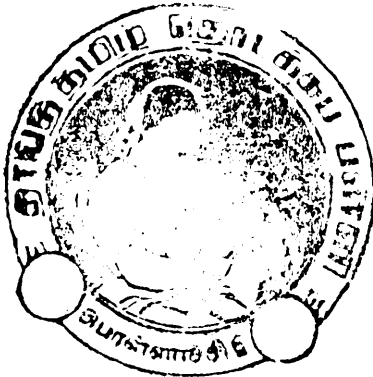
தலைவர் ஆசிரியர்  
நாயத்தமிழ்த் தொடக்கப்பள்ளி  
செம்பாக்கவுண்டர் தோட்டம்  
துளேசுவரன்பட்டி, பொள்ளாச்சி-6.

டாக்டர் A. புஷ்பராஜன் M.P.E.,D.S.M.,Ph.D.

திரு. S. அழகேசன் M.A.,M.P.Ed.,M.Phil.,N.I.S.



# சிறு விளையாட்டுக்கள்



செ. பி. - 642 112.  
Lecturer, D.I.E.T.,  
Thirumoorthy Nagar,  
M. Natesan,

M. Natesan,  
Lecturer, D.I.E.T.,  
Thirumoorthy Nagar,  
CMB Di. - 642 112.

ஆசிரியர்

டாக்டர் A. புஷ்பராஜன் M.P.E., D.S.M., Ph.D.  
முதல்வர், மாருதி உடற்கல்விக் கல்லூரி, கோவை - 20

திரு. S. அழகேசன் M.A., M.P.Ed., M.Phil., N.I.S.  
விரிவுரையாளர், முதுநிலை  
மாருதி உடற்கல்விக் கல்லூரி, கோவை - 20

# சுயநிறை

விளையாடுவதன் மூலம் ஒரு மனிதன் தனது உடலில் பல நன்மைகள் பெறுகின்றான். விளையாட்டுக்களில் ஈடுபடுவது என்பது சிறு குழந்தை முதல் பெரியவர்கள் வரை மகிழ்ச்சியான ஒன்று என்பது அனைவராலும் ஏற்றுக் கொள்ளப்பட்டது. உடல்தகுதி பெறுவதற்காக நாம் பல வழிகளில் ஈடுபடுகின்றோம். சிறு விளையாட்டுக்களில் ஈடுபடுவதன் மூலம் மனமகிழ்ச்சியை மட்டுமல்லாமல், உடல் தகுதி, மன அமைதி மற்றும் நற்பண்புகள் பலவற்றைப் பெறுகின்றனர்.

பல விதிமுறைகளைக் கொண்டு முதன்மை விளையாட்டுக்களில் அனைவரும் ஈடுபடுவது என்பது சிறிது கடினமான ஒன்றாகும். அதனால் எளிய விதிமுறைகள் கொண்ட சிறுவிளையாட்டுக்கள் அனைவரும் விளையாடும் விதத்தில் இங்கு தொகுத்து வழங்கப்பட்டுள்ளது. இந்த சிறுவிளையாட்டுக்கள் விளையாடுவதற்கு அதிக உபகரணங்களோ பெரிய மைதானமோ தேவையில்லை.

உடற்கல்வி ஆசிரியர்கள் மட்டுமல்லாமல், பொழுதுபோக்கிற்காக சேர்ந்து விளையாடி மகிழ விரும்புவார்கள் அனைவரும் பயன்படுத்தும் விதத்தில் இந்த சிறு விளையாட்டுக்கள் எழுதப்பட்டுள்ளன.

மேலும், இந்த முயற்சியை உடற்கல்வித்துறை ஆசிரியர்கள், நண்பர்கள் மற்றும் மாணவர்கள் ஆதரவு அளித்து வரவேற்பார்கள் என்ற நம்பிக்கை வைத்து இந்த நூலை சமர்ப்பிக்கின்றோம்.

## பொருளடக்கம்

- |  |    |
|--|----|
| 1. தொடரோட்டங்கள்                               | 1  |
| 2. தொடு விளையாட்டுக்கள்                        | 23 |
| 3. வட்டத்தில் விளையாடும் விளையாட்டுக்கள்       | 32 |
| 4. வரிசையில் நின்று விளையாடும் விளையாட்டுக்கள் | 46 |
| 5. தூரத்திப் பிடித்தாடும் விளையாட்டுக்கள்      | 50 |





## 1. தொடரோட்டங்கள்

### Kunning Relays

ஆட்டக்காரர்களை சம எண்ணிக்கை அளவில் 2/3/4 அணிகளாகப் பிரிக்க வேண்டும். ஒடத் தொடங்கும் கோடு (Starting line) ஒன்று வரைந்து அதன் பின்னே எல்லா அணிகளையும் ஒருவர் பின் ஒருவராக வரிசையாக நிறுத்த வேண்டும். அவர்களுக்கு எதிரே 15 மீட்டர் தூரத்தில் ஒரு எல்லைக்கோடு வரைந்து ஒவ்வொரு அணியினரும் சுற்றி வர ஒரு உருளைக் கட்டையை வைக்க வேண்டும்.

X X X X X X X	<input type="checkbox"/>
X X X X X X X	<input type="checkbox"/>
X X X X X X X	<input type="checkbox"/>

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் எல்லா அணியினரின் முதல் ஆட்டக்காரர்கள் அனைவரும் வேகமாக ஓடி எல்லைக்கோடு வரை சென்று அங்கு வைக்கப்பட்டுள்ள உருளைக்கட்டையை சுற்றி வந்து அணியின் இரண்டாம் நபரைத் தொட்டு விட்டு வரிசையின் பின்னால் அமர்ந்து கொள்ள வேண்டும். பின் இரண்டாம் ஆட்டக்காரர்கள் ஓடி எல்லைக்கோடு வரை சென்று வந்து மூன்றாம் ஆட்டக்காரர்களைத் தொட வேண்டும். இதேபோல் அணியில் உள்ள அனைவரும் ஓடி எந்த அணி முதலில் முடிக்கின்றனோ அதுவே வெற்றி பெற்ற அணியாகும். இது போன்ற கீழ்க்கண்ட தொடரோட்டங்களை விளையாட வேண்டும்.

1:1 முன்னால் ஓடும் தொடரோட்டம் (Forward Running Relay)

ஒவ்வொரு அணியைச் சேர்ந்த முதல் ஆட்டக்காரர் முன்னோக்கி ஓடிச் சென்று முடிவெல்லைக் கோட்டைச் சுற்றிக் கொண்டு வந்து தனக்குப் பின்னால் நின்று இரண்டாம் நபரைத் தொடவேண்டும். இரண்டாவது

நபரைத் தொட்டு விட்டு அணியின் கடைசியில் நின்று கொள்ள வேண்டும். இரண்டாவது நபர் முதல் ஆட்டக்காரர் செய்தது போல் செய்ய இது கடைசி நபர் வரை தொடர்ந்து நடைபெறும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்.

### 1:2 பின்னோக்கி ஓடும் தொடரோட்டம் (Backward Running Relay)

ஒவ்வொரு அணியைச் சேர்ந்த முதல் ஆட்டக்காரர் முடிவெல்லைக் கோட்டின் திசையில் உடலைப் பின் திருப்பி பின்னோக்கி ஓடிச் சென்று எல்லைக் கோட்டைச் சுற்றி வந்து தனக்குப் பின்னால் நின்ற இரண்டாம் நபரைத் தொட வேண்டும். இரண்டாவது நபரைத் தொட்டு விட்டு அணியின் கடைசியில் நின்று கொள்ள வேண்டும். இரண்டாவது நபர் முதல் ஆட்டக்காரர் செய்தது போல் செய்ய இது கடைசி நபர் வரை தொடர்ந்து நடைபெறும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்.

### 1:3 பக்கவாட்டில் ஓடும் தொடரோட்டம் (Sideward Running Relay)

ஒவ்வொரு அணியைச் சேர்ந்த முதல் ஆட்டக்காரர் பக்கவாட்டுத் திசையில் உடலைத் திருப்பி பக்கவாட்டிலேயே ஓடிச் சென்று முடிவெல்லைக் கோட்டைச் சுற்றிக் கொண்டு வந்து தனக்குப் பின்னால் நின்ற இரண்டாம் நபரைத் தொட வேண்டும். இரண்டாவது நபரைத் தொட்டு விட்டு அணியின் கடைசியில் நின்று கொள்ள வேண்டும். இரண்டாவது நபர் முதல் ஆட்டக்காரர் செய்தது போல் செய்ய இது கடைசி நபர் வரை தொடர்ந்து நடைபெறும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்.

### 1:4 நொண்டி அடித்து ஓடும் தொடரோட்டம் (Nondi Relay)

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் விளையாட்டில் கலந்து கொள்பவர்களில் முதல் ஆட்டக்காரர் நொண்டி அடித்துச் சென்று முடிவெல்லைக் கோட்டைச் சுற்றிக் கொண்டு வந்து தனக்கு பின்னால் நின்ற இரண்டாம் நபரைத் தொட வேண்டும். இரண்டாவது நபரைத் தொட்டு விட்டு அணியின் கடைசியில் நின்று கொள்ள வேண்டும். இரண்டாவது நபர் முதல் ஆட்டக்காரர் செய்தது போல் செய்ய இது கடைசி நபர் வரை



தொடர்ந்து நடைபெறும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்.

### 1:5 குதித்து குதித்து ஓடும் தொடரோட்டம் (Jumping Relay Race)

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் விளையாட்டில் கலந்து கொள்பவர்களில் முதல் ஆட்டக்காரர் குதித்து குதித்துச் சென்று முடிவெல்லைக் கோட்டைச் சுற்றிக் கொண்டு வந்து தனக்கு பின்னால் நின்ற இரண்டாம் நபரைத் தொட வேண்டும். இரண்டாவது நபரைத் தொட்டு விட்டு அணியின் கடைசியில் நின்று கொள்ள வேண்டும். இரண்டாவது நபர் முதல் ஆட்டக்காரர் செய்தது போல் செய்ய இது கடைசி நபர் வரை தொடர்ந்து நடைபெறும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்.

### 1:6 பெருவிரலைப் பிடித்து ஓடும் தொடரோட்டம் (Sore Toe Relay)

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் அணியின் முதலாட்டக்காரர் வலது காலைத் தூக்கி பெருவிரலை இருவிரலாலும் பிடித்துக் கொண்டு இடது காலால் நொண்டி அடித்துச் சென்று முடிவு எல்லைக் கோட்டை அடைந்ததும் இடது காலின் பெருவிரலை பிடித்துக் கொண்டு வலதுகாலால் நொண்டியடித்துச் சென்று தொடக்கக் கோட்டை அடைந்து இரண்டாம் நபரைத் தொடவேண்டும். இரண்டாவது நபரைத் தொட்டு விட்டு அணியின் கடைசியில் நின்று கொள்ள வேண்டும். இரண்டாவது நபர் முதல் ஆட்டக்காரர் செய்தது போல் செய்ய இது கடைசி நபர் வரை தொடர்ந்து நடைபெறும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்.

### 1:7 தவழ்ந்து செல்லும் தொடரோட்டம் (Crawling Relay)

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் முதல் ஆட்டக்காரர், கீழே, இரண்டு கைகளாலும், முழங்கால்களாலும் தவழ்ந்து (ஊர்ந்து) சென்று முடிவெல்லைக் கோட்டை சுற்றிக்கொண்டு வந்து, தொடக்கக் கோட்டை அடைய வேண்டும். இரண்டாவது நபரைத் தொட்டு விட்டு அணியின் கடைசியில் நின்று கொள்ள வேண்டும். இரண்டாவது நபர் முதல் ஆட்டக்காரர் செய்தது போல் செய்ய இது கடைசி நபர் வரை தொடர்ந்து நடைபெறும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்.

## 1:8 ஒரு காலின் குதிகாலை மறுகாலின் வீரல்களுக்கு முன் வைத்து நடத்தல் (Foot to Foot Relay)

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் முதல் ஆட்டக்காரர் தனது ஒரு காலின் குதிகாலை மற்றொரு காலின் வீரல்களுக்கு முன் வைத்து நடந்து செல்ல வேண்டும். இவ்வாறு முடிவெல்லைக் கோட்டைச் சுற்றிக் கொண்டு வந்து இரண்டாம் நபரைத் தொட வேண்டும். இரண்டாவது நபரைத் தொட்டு விட்டு அணியின் கடைசியில் நின்று கொள்ள வேண்டும். இரண்டாவது நபர் முதல் ஆட்டக்காரர் செய்தது போல் செய்ய இது கடைசி நபர் வரை தொடர்ந்து நடைபெறும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்.

## 1:9 குதிக்காலில் ஒடுதல் (Heel Relay)

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் முதல் ஆட்டக்காரர் தனது குதிக்காலிலேயே ஓடி முடிவெல்லைக் கோட்டைச் சுற்றிக் கொண்டு வந்து இரண்டாம் நபரைத் தொட வேண்டும். இரண்டாவது நபரைத் தொட்டு விட்டு அணியின் கடைசியில் நின்று கொள்ள வேண்டும். இரண்டாவது நபர் முதல் ஆட்டக்காரர் செய்தது போல் செய்ய இது கடைசி நபர் வரை தொடர்ந்து நடைபெறும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்.

## 1:10 முழங்காலை மடக்காமல் நடத்தல் (Stiff Knee Relay)

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் முதல் ஆட்டக்காரர் தனது முழங்கால்களை மடக்காமல் நேராக நடந்து சென்று முடிவு எல்லைக் கோட்டைச் சுற்றிக் கொண்டு வந்து இரண்டாம் நபரைத் தொட வேண்டும். இரண்டாவது நபரைத் தொட்டு விட்டு அணியின் கடைசியில் நின்று கொள்ள வேண்டும். இரண்டாவது நபர் முதல் ஆட்டக்காரர் செய்தது போல் செய்ய இது கடைசி நபர் வரை தொடர்ந்து நடைபெறும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்.

## 1:11 பெருவிரலைப்பிடித்துக் கொண்டு நடத்தல்(Toe hold Relay)

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் முதல் ஆட்டக்காரர் தனது ஒரு காலின் பெருவிரலை குனிந்து பிடித்துக் கொண்டே ஓட வேண்டும். ஓடி முடிவெல்லைக் கோட்டைச் சுற்றி கொண்டு வந்து இரண்டாம் ஆட்டக்காரரைத் தொட வேண்டும். இரண்டாவது நபரைத் தொட்டு விட்டு

அணியின் கடைசியில் நின்று கொள்ள வேண்டும். இரண்டாவது நபர் முதல் ஆட்டக்காரர் செய்தது போல் செய்ய இது கடைசி நபர் வரை தொடர்ந்து நடைபெறும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்.

**1:12 வலதுகால் பெருவிரலை இடது கையிலும் இடது கால் பெரு விரலை வலது கையிலும் பிடித்துக் கொண்டு ஓடுதல் (Criss cross -Toe hold Relay)**

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் முதல் ஆட்டக்காரர் தனது வலது காலின் பெருவிரலை இடது கையினாலும் இடது காலின் பெருவிரலை வலது கையினாலும் பிடித்துக் கொண்டு ஓட வேண்டும். இவ்வாறு முடிவு எல்லைக்கோட்டைச் சுற்றிக் கொண்டு வந்து இரண்டாம் நபரைத் தொட வேண்டும். இரண்டாவது நபரைத் தொட்டு விட்டு அணியின் கடைசியில் நின்று கொள்ள வேண்டும். இரண்டாவது நபர் முதல் ஆட்டக்காரர் செய்தது போல் செய்ய இது கடைசி நபர் வரை தொடர்ந்து நடைபெறும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்.

**1:13 கணுக்காலை பிடித்துக்கொண்டு ஓடுதல்(Heel hold Relay)**

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் முதல் ஆட்டக்காரர் தனது குதிக்காலை குனிந்துப் பிடித்துக் கொண்டு ஓட வேண்டும். இவ்வாறு முடிவு எல்லைக்கோட்டை சுற்றிக்கொண்டு வந்து இரண்டாம் நபரைத் தொடவேண்டும். இரண்டாவது நபரைத் தொட்டு விட்டு அணியின் கடைசியில் நின்று கொள்ள வேண்டும். இரண்டாவது நபர் முதல் ஆட்டக்காரர் செய்தது போல் செய்ய இது கடைசி நபர் வரை தொடர்ந்து நடைபெறும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்.

**1:14 முன்னங்கால்களால் ஓடுதல் (Toe Running Relay)**

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் முதல் ஆட்டக்காரர் தனது முன்னங்கால்களாலேயே ஓட வேண்டும். இவ்வாறு முடிவெல்லைக் கோட்டைச் சுற்றி கொண்டு வந்து இரண்டாம் நபரைத் தொட வேண்டும். இரண்டாவது நபரைத் தொட்டு விட்டு அணியின் கடைசியில் நின்று கொள்ள வேண்டும். இரண்டாவது நபர் முதல் ஆட்டக்காரர் செய்தது போல் செய்ய இது கடைசி

நபர் வரை தொடர்ந்து நடைபெறும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்.

1:15 ஒடுதல் - உட்கார்தல் - ஒடுதல் - உட்கார்தல்  
தொடரோட்டம்

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் முதல் ஆட்டக்காரர் ஓடி உட்கார்ந்து கொண்டு அதாவது ஒரு விசில் ஊதியவுடன் உட்கார்ந்து மற்றொரு விசிலுக்கு எழுந்து ஓட வேண்டும். ஓடி உட்கார்ந்து ஓட வேண்டும். இவ்வாறு முடிவெல்லைக் கோட்டைச் சுற்றி கொண்டு வந்து இரண்டாம் நபரைத் தொட வேண்டும். இரண்டாவது நபரைத் தொட்டு விட்டு அணியின் கடைசியில் நின்று கொள்ள வேண்டும். இரண்டாவது நபர் முதல் ஆட்டக்காரர் செய்தது போல் செய்ய இது கடைசி நபர் வரை தொடர்ந்து நடைபெறும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்.

1:16 வளைந்து - வளைந்து ஓடும் தொடரோட்டம் (zig - zag Running Relay)

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் முதல் ஆட்டக்காரர் முதலில் நோக்க ஓடி பின் வலதுபுறமாகவும், இடதுபுறமாகவும் மாறி ஓட வேண்டும். இவ்வாறு முடிவு எல்லைக்கோட்டைச் சுற்றிக் கொண்டு இரண்டாம் நபரை தொட வேண்டும். இரண்டாவது நபரைத் தொட்டு விட்டு அணியின் கடைசியில் நின்று கொள்ள வேண்டும். இரண்டாவது நபர் முதல் ஆட்டக்காரர் செய்தது போல் செய்ய இது கடைசி நபர் வரை தொடர்ந்து நடைபெறும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்.

1:17 ஒருவருக்கொருவர் பின்னால் சாய்ந்து கொண்டு  
ஒடுதல் (Back to Back Race)

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் ஆட்டத்தில் முதல் இரண்டு ஆட்டக்காரர்கள் ஒருவருக்கொருவர் பின்னால் சாய்ந்து கொண்டு ஓட வேண்டும். இவ்வாறு முடிவெல்லைக்கோட்டைச் சுற்றிக்கொண்டு வந்து மற்ற இரண்டு ஆட்டக்காரர்களைத் தொட வேண்டும். இரண்டாவது ஜோடி ஆட்டக்காரர்கள் முதல் ஜோடி செய்தது போல் செய்ய இது கடைசி ஜோடி வரை தொடர்ந்து நடைபெறும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்.

## 1:18 இரட்டையர் இடுப்பை பிடித்துக் கொண்டு ஓடும் தொடர் ஒட்டம் ( Centipeds Relay)

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் முதல் இரண்டு ஆட்டக்காரர்கள் தங்கள் இடுப்பை ஒருவர் மாற்றி ஒருவர் பிடித்துக் கொண்டு ஓட வேண்டும். இவ்வாறு முடிவெல்லைக் கோட்டை சுற்றி வந்து அடுத்த இரண்டு நபரை தொட வேண்டும். இரண்டாவது ஜோடி ஆட்டக்காரர்கள் முதல் ஜோடி செய்தது போல் செய்ய இது கடைசி ஜோடி வரை தொடர்ந்து நடைபெறும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்.

## மிருகங்கள் மாதிரி பாவனை செய்து ஓடுதல் (Animal Imitation Relay)

### 1:19 கங்காரு தொடரோட்டம் (Kangaroo Relay)

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் முதல் ஆட்டக்காரர் கங்காருவைப் போல் குதித்து குதித்து ஓட வேண்டும். இவ்வாறு முடிவு எல்லைக்கோட்டைச் சுற்றி வந்து இரண்டாம் நபரைத் தொட வேண்டும். இரண்டாவது நபரைத் தொட்டு விட்டு அணியின் கடைசியில் நின்று கொள்ள வேண்டும். இரண்டாவது நபர் முதல் ஆட்டக்காரர் செய்தது போல் செய்ய இது கடைசி நபர் வரை தொடர்ந்து நடைபெறும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்.

### 1:20 நண்டு தொடரோட்டம் (Crab Relay)

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் முதல் ஆட்டக்காரர் தனது கைகள் இரண்டையும் தரையில் ஊன்றி நண்டு போல் நடந்து செல்ல வேண்டும். இவ்வாறு முடிவு எல்லைக்கோட்டை சுற்றி வந்து இரண்டாம் நபரைத் தொட வேண்டும். இரண்டாவது நபரைத் தொட்டு விட்டு அணியின் கடைசியில் நின்று கொள்ள வேண்டும். இரண்டாவது நபர் முதல் ஆட்டக்காரர் செய்தது போல் செய்ய இது கடைசி நபர் வரை தொடர்ந்து

நடைபெறும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்.

### 1:21 யாணை தொடரோட்டம் (Elephant Walk Race)

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் முதல் ஆட்டக்காரர் குனிந்து கொண்டு தனது வலது கையை மட்டும் மேலும் கீழும் ஆட்டிக் கொண்டே செல்ல வேண்டும். முடிவு எல்லைக் கோட்டைச் சுற்றிக் கொண்டு இரண்டாம் நபரைத் தொட வேண்டும். இரண்டாவது நபரைத் தொட்டு விட்டு அணியின் கடைசியில் நின்று கொள்ள வேண்டும். இரண்டாவது நபர் முதல் ஆட்டக்காரர் செய்தது போல் செய்ய இது கடைசி நபர் வரை தொடர்ந்து நடைபெறும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்.

### 1:22 கரடி நடை தொடரோட்டம் (Bear walk Relay)

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் முதல் ஆட்டக்காரர் தனது இரண்டு கைகளையும் ஆட்டிக்கொண்டு அதாவது ஒரு கை மேலையும் மற்றொரு கை தாழ்ந்தும் கரடி போல் நடந்து செல்ல வேண்டும். இவ்வாறு முடிவு எல்லைக்கோட்டை சுற்றி வந்து இரண்டாம் நபரை தொட வேண்டும். இரண்டாவது நபரைத் தொட்டு விட்டு அணியின் கடைசியில் நின்று கொள்ள வேண்டும். இரண்டாவது நபர் முதல் ஆட்டக்காரர் செய்தது போல் செய்ய இது கடைசி நபர் வரை தொடர்ந்து நடைபெறும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்.

### 1:23 தவளை தொடரோட்டம் (Frog Jumping Relay)

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் முதல் ஆட்டக்காரர் தவளைபோல் உட்கார்ந்து இரண்டு கால்களுக்கு முன்னால் கைகளை ஊன்றி தவளை போல் தத்தி தத்தி ஓட வேண்டும். இவ்வாறு முடிவு எல்லைக்கோட்டைச் சுற்றி வந்து இரண்டாம் நபரை தொட வேண்டும். இரண்டாவது நபரைத் தொட்டு விட்டு அணியின் கடைசியில் நின்று கொள்ள வேண்டும். இரண்டாவது நபர் முதல் ஆட்டக்காரர் செய்தது போல் செய்ய இது கடைசி நபர் வரை தொடர்ந்து நடைபெறும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்.

## 1:24 பாம்பு நடை தொடரோட்டம் (Snake Walk Relay)

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் முதல் ஆட்டக்காரர் கீழே படுத்தவாறு பாம்பு போல் வளைந்து வளைந்து செல்ல வேண்டும். இவ்வாறே முடிவு. எல்லைக்கோட்டைச் சுற்றி வந்து இரண்டாம் நபரை தொட வேண்டும். இரண்டாவது நபரைத் தொட்டு விட்டு அணியின் கடைசியில் நின்று கொள்ள வேண்டும். இரண்டாவது நபர் முதல் ஆட்டக்காரர் செய்தது போல் செய்ய இது கடைசி நபர் வரை தொடர்ந்து நடைபெறும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்

### இதர வகைத் தொடரோட்டம் (Other Relays)

## 1:25 கயிறு தாண்டி குதித்தோடும் தொடரோட்டம் (Rope-Skipping Relay)

மாணவர்கள் ஒன்றன் பின் ஒன்றாக அதாவது ஸ்கிப்பிங் (கயிறு தாண்டி குதித்தல்) தனியாக செய்ய ஆரம்பித்து குறிப்பிட்ட எல்லையை அடைந்து அதை திரும்ப வந்து அடுத்த நபரிடம் வழங்க வேண்டும். இது கடைசி நபர் வரைத் தொடரும். எந்த குழு முதலில் நிறைவு செய்கிறதோ அந்த குழு வெற்றி பெற்றதாகும்.

## 1:26 இருவர் கம்பை காலுக்கு இடையே பிடித்து ஓடும் தொடர் ஓட்டம்

இருவர் தனது கால்களுக்கிடையே கம்பை பிடித்தவாறு ஓடி முடிவு எல்லைக்கோட்டை சுற்றி வந்து அடுத்த இரு நபரிடம் கொடுக்க வேண்டும். அந்த இருவர் அதேபோல செய்ய வேண்டும். இது கடைசி இரட்டையர் வரை தொடரும். எந்த குழு முதலில் செய்து முடிக்கின்றதோ அக்குழுவே வெற்றி பெற்றதாகும்.

## 1:27 கழி தாண்டும் தொடரோட்டம் (Jump Stick Relay)

இருவர் ஒரு கழியின் இரு முனையை பிடித்துக் கொண்டு வரிசையாக நிற்கும் குழுவின் முதல் நபரிலிருந்து கடைசி நபர் வரை கழியை தாண்டச் செய்து கொண்டு செல்ல வேண்டும். பிறகு இருவரும் அதேமுறையில்

பிடித்தவாறு திரும்பி எதிர்திசையில் உள்ள கரலாக்கட்டையை சுற்றி வந்து அடுத்த இரண்டு நபர்களிடம் கொடுத்து அவர்களும் இதேமுறையை பின்பற்ற வேண்டும். எந்த குழு முதலில் செய்து முடிக்கின்றதோ அக்குழுவே வெற்றி பெற்றதாகும்.

### 1:28 தலை சுமையோடு தொடரோட்டம் (Luggage Relay)

பந்தையோ (or) ஏதேனும் எளிதான ஒரு பொருளை தலையில் வைத்துக் கொண்டு முதல் நபர் முடிவு எல்லைக்கோட்டை சுற்றி வந்து இரண்டாம் நபரிடம் கொடுக்க வேண்டும். இரண்டாவது நபரைத் தொட்டு விட்டு அணியின் கடைசியில் நின்று கொள்ள வேண்டும். இரண்டாவது நபர் முதல் ஆட்டக்காரர் செய்தது போல் செய்ய இது கடைசி நபர் வரை தொடர்ந்து நடைபெறும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்.

### 1:29 கையில் குச்சியை ஏந்தி ஓடும் தொடரோட்டம் (Stick Balance Relay)

முதல் நபர் உள்ளங்கையில் குச்சியை Balance செய்தவாறு, ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் ஆட்டத்தின் முதல் மாணவன் எல்லைக் கோட்டை சுற்றி வந்து இரண்டாம் மாணவனைத் தொட வேண்டும். இரண்டாவது நபரைத் தொட்டு விட்டு அணியின் கடைசியில் நின்று கொள்ள வேண்டும். இரண்டாவது நபர் முதல் ஆட்டக்காரர் செய்தது போல் செய்ய இது கடைசி நபர் வரை தொடர்ந்து நடைபெறும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்.

### 1:30 சாக்கு தொடரோட்டம்

முதலாம் நபர் சாக்கினால் தன் கால்களை புகுத்திக் கொண்டு முடிவு எல்லைக்கோட்டை சுற்றி வந்து இரண்டாம் நபரிடம் கொடுக்க (சாக்கை) வேண்டும். இரண்டாவது நபரைத் தொட்டு விட்டு அணியின் கடைசியில் நின்று கொள்ள வேண்டும். இரண்டாவது நபர் முதல் ஆட்டக்காரர் செய்தது போல் செய்ய இது கடைசி நபர் வரை தொடர்ந்து நடைபெறும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்.



1:31 கம்பிற்குக் கீழாக ஓடும் தொடரோட்டம் (Low bridge Relay)

ஒவ்வொரு வரிசையிலும் மாணவர்கள், கம்பிகளை பரிடீஜ் (bridge) போல பிடித்து நிற்பார்கள். அணியின் முதலாம் நபர் கம்பிகளுக்குகிடையே நுழைந்து சென்று முடிவெல்லைக்கோட்டை சுற்றி வந்து அடுத்த நபரைத் தொட வேண்டும். இரண்டாவது நபரைத் தொட்டு விட்டு அணியின் கடைசியில் நின்று கொள்ள வேண்டும். இரண்டாவது நபர் முதல் ஆட்டக்காரர் செய்தது போல் செய்ய இது கடைசி நபர் வரை தொடர்ந்து நடைபெறும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்.

1:32 இருவர் முதுகிற்கிடையே குச்சியை வைத்து ஓடும் தொடர் ஒட்டம் (Salamese Twins Relay)

இரு மாணவர்கள் ஒவ்வொருவர் முதுகும் இணைந்தாற்போல் நின்று கைகோர்த்துக் கொள்ள வேண்டும். இப்போது அவ்விருவர் முதுகிற்கிடையே குச்சியை வைத்துக் கொண்டே எல்லைக்கோட்டைத் தொட்டுவிட்டு மீண்டும் திரும்பி வந்து இரண்டாம் நபரை அடைந்தவுடன் அடுத்த இருவர் ஓடுவர். இது கடைசி இரட்டையர் வரை தொடரும். எந்த குழு முதலில் செய்து முடிக்கின்றதோ அக்குழுவே வெற்றி பெற்றதாகும்.

1:33 மூன்று காலில் ஓடும் தொடரோட்டம்

ஜோடி ஜோடியாக நின்றுள்ள மாணவர்களின் காலை மட்டும் இணைத்து கட்டி விட வேண்டும். அதாவது ஒரு மாணவனின் வலது காலையும் மற்றொரு மாணவனின் இடதுகையையும் சேர்த்து கட்டிவிட வேண்டும்.

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் அம்மாணவர்கள் தத்தி தத்தி ஓடி முடிவு எல்லைக்கோட்டை சுற்றிக் கொண்டு வந்து மற்ற ஒரு ஜோடியை தொட வேண்டும். அவர்களும் அவ்வாறே செய்வார். இது கடைசி ஜோடி மாணவர்கள் வரை தொடரும். எந்த குழு முதலில் செய்து முடிக்கின்றதோ அக்குழுவே வெற்றி பெற்றதாகும்.

1:34 கையை கால்களுக்கிடையில் வீட்டு பின்னால் நின்று கையை பிடித்து ஓடுதல் (China Man's Race)

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் ஒரு மாணவன் தன் கையை கால்களுக்கிடையில் விட்டு பின்னால் நிற்பவனின் கையை பிடித்துக் கொண்டு ஜோடியாக ஓட வேண்டும். இவ்வாறு முடிவு எல்லைக் கோட்டை சுற்றி வந்து இரண்டாம் ஜோடியை தொட வேண்டும். இது கடைசி ஜோடி வரை ஆட்டம் தொடரும். எந்த குழு முதலில் செய்து முடிக்கின்றதோ அக்குழுவே வெற்றி பெற்றதாகும்.

### 1:35 தள்ளுவண்டி போல் ஓடும் தொடரோட்டம் (Wheel barrow race)

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் ஒரு மாணவன் கை கீழே ஊன்றிக் கொண்டிருக்க அவனுடைய கால்களை பின்னால் நிற்பவன் தூக்கி பிடித்து கொள்ள வேண்டும். முதல் மாணவன் தன் கைகளாலேயே நடந்து செல்ல வேண்டும். இவ்வாறு முடிவு எல்லைக் கோட்டை சுற்றி வந்து இரண்டாம் ஜோடி மாணவனை தொட வேண்டும். இது கடைசி ஜோடி வரை தொடரும். எந்த குழு முதலில் செய்து முடிக்கின்றதோ அக்குழுவே வெற்றி பெற்றதாகும்.

### 1:36 தடைகளுக்கிடையே ஓடும் தொடரோட்டம் (Obstacle Relay)

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் ஆட்டத்தின் முதல் மாணவன் முதலில் நாற்காலி ஒன்றை சுற்றிக் கொண்டு பின் தடையின் கீழ் (Hurdles) குனிந்து சென்று பின் விரிப்பை (MAT) தாண்டி செல்ல வேண்டும். இவர்களை எல்லாம் கடந்து சென்று எல்லைக் கோட்டை சுற்றி வந்து இரண்டாம் மாணவனை தொட வேண்டும். இரண்டாவது நபரைத் தொட்டு விட்டு அணியின் கடைசியில் நின்று கொள்ள வேண்டும். இரண்டாவது நபர் முதல் ஆட்டக்காரர் செய்தது போல் செய்ய இது கடைசி நபர் வரை தொடர்ந்து நடைபெறும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்

### 1:37 கால்வாயை தாண்டி ஓடும் தொடரோட்டம் (Jump Ditch Relay)

தொடக்க கோட்டிற்கு முடிவு கோட்டிற்கும் உள்ள தூரம் 20 அடி வைத்து இடையில் 5 மீட்டர் இடைவெளி விட்டு இரண்டு கோடுகள் கால்வாய் போல் போட்டுக் கொள்ள வேண்டும். இவ்வாறு 3 கால்வாய்கள் போட்டுக் கொள்ள வேண்டும்.

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் ஆட்டத்தின் முதல் மாணவன் ஒவ்வொரு கால்வாயாக தாண்டிச் சென்று முடிவு எல்லைக் கோட்டை சுற்றி வந்து இரண்டாம் மாணவனை தொட வேண்டும். இரண்டாவது நபரைத் தொட்டு விட்டு அணியின் கடைசியில் நின்று கொள்ள வேண்டும். இரண்டாவது நபர் முதல் ஆட்டக்காரர் செய்தது போல் செய்ய இது கடைசி நபர் வரை தொடர்ந்து நடைபெறும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்.

### 1:38 எலும்பிச்சம். பழத்தை கரண்டியில் எடுத்து ஒடும் தொடர் ஒட்டம் (Lime and Spoon Relay)

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் ஆட்டத்தின் முதல் மாணவன் ஒரு கரண்டியில் எலும்பிச்சை பழத்தை வைத்துக் கொண்டு ஓட வேண்டும். அவ்வாறு முடிவு எல்லைக் கோட்டை சுற்றிக் கொண்டு இரண்டாம் மாணவனிடம் கொடுக்க வேண்டும். இரண்டாவது நபரைத் தொட்டு விட்டு அணியின் கடைசியில் நின்று கொள்ள வேண்டும். இரண்டாவது நபர் முதல் ஆட்டக்காரர் செய்தது போல் செய்ய இது கடைசி நபர் வரை தொடர்ந்து நடைபெறும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்.

### 1:39 மனிதத்தடை தொடரோட்டம் (Human Obstacle Relay)

அதாவது ஆட்டத்தில் ஒரு மாணவன் நேராக நிற்க வேண்டும். பின் 10 அடி இடைவெளி விட்டு மற்றொரு மாணவன் ஒரு மாணவன் புகுந்து செல்வதற்கு ஏற்ப வளைந்து நிற்க வேண்டும். பின் 10 அடி இடைவெளி விட்டு மற்றொரு மாணவன் சிறிது குறுகி இருக்க வேண்டும். பின் 10 அடி இடைவெளி விட்டு ஒரு மாணவன் நேராக நிற்க வேண்டும். பின் ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் ஆட்டத்தின் முதல் மாணவன் நேராக நிற்கும் மாணவனை சுற்றிக்கொண்டு பின் வளைந்து நிற்கும் மாணவனிடம் புகுந்து சென்று மூன்றாவது நிற்கும் மாணவனை தாண்டிச் சென்று பின் நான்காவது நிற்கும் மாணவனை சுற்றி வந்து முன் வந்தது போல செய்துக் கொண்டு இரண்டாம் மாணவனைத் தொட வேண்டும். இரண்டாவது நபரைத் தொட்டு விட்டு அணியின் கடைசியில் நின்று கொள்ள வேண்டும். இரண்டாவது நபர் முதல் ஆட்டக்காரர் செய்தது போல் செய்ய இது கடைசி நபர் வரை தொடர்ந்து நடைபெறும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்.

## 1:40 பாட்டில் மேல் பந்தை வைக்கும் தொடர் ஒட்டம் (Ball and Bottle Relay)

ஆட்டத்தின் முதலில் 6 பாட்டில்கள் இருக்கும் ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் ஆட்டத்தின் முதல் மாணவன் மூன்று பந்தை எடுத்து கொண்டு ஒடி முதல் மூன்று பாட்டில் மேல் வைத்து விட்டு இரண்டாம் மாணவனை தொட, இரண்டாம் மாணவன் முதல் மூன்று பாட்டில்கள் மேல் இருந்து பந்துகளை எடுத்து அடுத்த மூன்று பாட்டில்கள் மேல் வைத்து விட்டு ஒடி வர வேண்டும். மூன்றாம் மாணவன் அவற்றை எடுத்து வந்து விட வேண்டும். எடுத்து வந்து நான்காம் மாணவனிடம் கொடுக்க. அவன் முன்பு இருந்து போல் முதல் மூன்று பாட்டில்கள் மேல் பந்துக்களை வைக்க வேண்டும். இவ்வாறு கடைசி நபர் வரைத் தொடரும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்.

## 1:41 தலையில் அட்டையை வைத்து ஒட்டம் தொடர் ஒட்டம் (Head Balance Relay)

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் ஆட்டத்தின் முதல் மாணவர் தன் தலையில் ஒரு அட்டையை வைத்துக் கொண்டு கையால் பிடிக்காமல் ஓட வேண்டும். இவ்வாறு ஒடி முடிவு எல்லைக் கோட்டை சுற்றி வந்து இரண்டாம் மாணவனிடம் கொடுக்க வேண்டும். இதில் அட்டை கீழே விழுந்து விட்டால் விழுந்த இடத்தில் நின்று அட்டையை தலையில் வைத்தப் பிறகே ஓட வேண்டும். ஒடிக்கொண்டே வைக்கக் கூடாது. இரண்டாவது நபரைத் தொட்டு விட்டு அணியின் கடைசியில் நின்று கொள்ள வேண்டும். இரண்டாவது நபர் முதல் ஆட்டக்காரர் செய்தது போல் செய்ய இது கடைசி நபர் வரை தொடர்ந்து நடைபெறும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்.

## 1:42 உருளைக்கிழங்கு - கரண்டி தோடரோட்டம் (Potato - and Spoon Relay)

ஆட்டத்தில் தொடக்க கோட்டிலிருந்து 6 அடி தள்ளி ஒரு வட்டம் வரைந்து அதில் ஒரு உருளை கிழங்கை வைத்து, பின் முடிவு எல்லைக் கோட்டருகே ஒரு வட்டம் வரைந்து கொள்ள வேண்டும்.

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் ஆட்டத்தின் முதல் மாணவன் ஒரு கரண்டியை எடுத்துக் கொண்டு ஒடி முதல் வட்டத்தில் இருக்கும். உருளைக்கிழங்கை கரண்டியில் எடுத்து அதை இரண்டாவது வட்டத்தில்

வைத்து, விட்டு வர வேண்டும். பின் அக்கரண்டியை இரண்டாவது நபரிடம் கொடுத்து விட்டு அணியின் கடைசியில் நின்று கொள்ள வேண்டும். இரண்டாவது நபர் உருளைக்கிழங்கை இரண்டாவது வட்டத்திலிருந்து எடுத்து முதல் வட்டத்தில் வைக்க வேண்டும். இது கடைசி நபர் வரை தொடர்ந்து மாறி மாறி நடைபெறும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்.

### 1:43 வளையத்தை உருட்டிச் செல்லும் தொடர் ஒட்டம் (Hoop - Relay)

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் ஆட்டத்தின் முதல் மாணவன் வளையத்தை (Hoop) உருட்டிக் கொண்டே செல்ல வேண்டும். இவ்வாறு முடிவு எல்லைக் கோட்டைச் சுற்றி வந்து இரண்டாம் மாணவனிடம் கொடுக்க வேண்டும். இரண்டாவது நபரைத் தொட்டு விட்டு அணியின் கடைசியில் நின்று கொள்ள வேண்டும். இரண்டாவது நபர் முதல் ஆட்டக்காரர் செய்தது போல் செய்ய இது கடைசி நபர் வரை தொடர்ந்து நடைபெறும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்.

### 1:44 நாற்காலிப் பல்லாக்குத் தொடரோட்டம் (Chariot Relay)

ஒவ்வொரு அணியைச் சேர்ந்த முதல் இரு ஆட்டக்காரர் முன்னே நின்று ஒருவரோடு ஒருவர் கைகோர்த்துக் கொள்ள வேண்டும். அடுத்த ஒருவர் கைகோர்த்துள்ள அவர்களின் கையின் மேல் அமர்ந்து கொள்ள அவ்விருவரும் ஒடிச் சென்று முடிவெல்லைக் கோட்டைச் சுற்றிக் பெகாண்டு வந்து தனக்குப் பின்னால் நின்ற இரண்டாம் ஜோடியை தொட வேண்டும். இரண்டாவது நபரைத் தொட்டு விட்டு அணியின் கடைசியில் நின்று கொள்ள வேண்டும். இரண்டாவது ஜோடி முதல் ஜோடி செய்தது போல் செய்ய இது கடைசி ஜோடி வரை தொடர்ந்து நடைபெறும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்.

### 1:45 தேர் தொடரோட்டம் (Chairio Relay)

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் ஆட்டத்தின் முதல் இரண்டு ஆட்டக்காரர் சேர்ந்து நின்று கொள்ள வேண்டும். மற்றொருவர் அவர்கள் இருவரின் தோள்பட்டைகளில் அமர்ந்துக் கொள்ள வேண்டும். அந்த இருவர் தன் மேல் உட்கார்ந்து இருப்பவரை சுமந்து கொண்டு ஓட வேண்டும்.

இவ்வாறு முடிவெல்லைக் கோட்டைச் சுற்றிக் கொண்டு வந்து இரண்டாம் ஜோடியை தொட வேண்டும். இரண்டாவது ஜோடி முதல் ஜோடி செய்தது போல் செய்ய இது கடைசி ஜோடி வரை தொடர்ந்து நடைபெறும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்.

#### 1:46 குதிரை சவாரி தொடரோட்டம் (Horse Riding Relay)

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் முதல் ஆட்டக்காரர் குனிந்து கொள்ள வேண்டும். மற்றொருவர் அவரின் முதுகில் அமர்ந்துக் கொள்ளுவார். முதல் ஆட்டக்காரர் அவரை சுமந்துக் கொண்டு ஓட வேண்டும். இவ்வாறு முடிவெல்லைக் கோட்டைச் சுற்றிக் கொண்டு வந்து இரண்டாம் நபரைத் தொட வேண்டும். இரண்டாவது நபர் முதல் ஆட்டக்காரர் செய்தது போல் செய்ய இது கடைசி நபர் வரை தொடர்ந்து நடைபெறும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்.

#### 1:47 மனித தடை தாண்டும் ஒட்டம் (Human obstacle Relay)

ஒரு குழுவில் உள்ள அனைவரும் வரிசையாக சிறிது இடைவெளி விட்டு குனிந்து நிற்க வேண்டும். ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் முதல் ஆட்டக்காரர் அனைவரையும் தாண்டிச் சென்று இறுதியில் அவர் குனிந்து கொள்ள வேண்டும். இரண்டாம் நபரும் அவ்வாறே செய்ய வேண்டும். இது கடைசி நபர் வரைத் தொடரும். எந்த அணியின் கடைசி நபர் முதலில் தாண்டி முடிக்கின்றாரோ அந்த அணி வெற்றி பெற்றதாகும்

#### 1:48 சேர்ந்தோடும் தொடரோட்டம் (Avalanche Relay)

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் ஒரு குழுவில் உள்ள அனைவரும் கைகளை கோர்த்துக் கொண்டு ஓட வேண்டும். இவ்வாறு முடிவு எல்லைக் கோட்டைச் சுற்றி கொண்டு வந்து தொடக்க கோட்டை அடைய வேண்டும். எந்தக் குழு முதலில் செய்து முடிக்கின்றதோ அக்குழுவே வெற்றி பெற்றதாக அறிவிக்க வேண்டும்.

#### 1:49 கைகளில் அமர்ந்துச் செல்லும் தொடரோட்டம் (Arm Carry Relay)

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் முதல் இரண்டு ஆட்டக்காரர்கள் கைகள் கோர்த்துக் கொள்ள வேண்டும். மூன்றாம் ஆட்டக்காரர் இருவரின் கைகளில்

அமர்ந்து கொள்வார். அவர் கையில் ஒரு பொருளை கொடுக்க வேண்டும். விசில் ஊதியவுடன் ஓடவேண்டும். இவ்வாறு முடிவெல்லைக் கோட்டைச் சுற்றி வந்து இரண்டாம் நபரிடம் அந்த பொருளை கொடுக்க வேண்டும். முதல் ஆட்டக்காரர்கள் இரண்டாவது நபரைச் சமந்து கொண்டு முடிவெல்லைக் கோட்டை நோக்கி ஓட வேண்டும். இது கடைசி நபர் வரை தொடர்ந்து நடைபெறும். எந்த அணியில் எல்லோரும் முதலில் முடிக்கின்றனரோ அவ்வணியினர் வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்.

## தொடர் ஓட்ட விளையாட்டுக்கள்

இவ்விளையாட்டுக்களில் குழுவினரின் ஒவ்வொரு மாணவனும் ஒரு குறிப்பிட்ட காரியத்தைக் கண்டிப்பாகச் செய்ய வேண்டும். மாணவர்களை எண்ணிக்கைக்கு ஏற்றவாறு இரண்டு அல்லது மூன்று சம குழுக்களாகப் பிரித்துக் கொள்ள வேண்டும். மாணவர்களை ஒருவர் பின் ஒருவராக வரிசையாக நிறுத்தியோ, வட்டத்தில் நிறுத்தியோ, எதிர் எதிராக நிறுத்தியோ இவ்விளையாட்டுக்களை விளையாடலாம். ஒவ்வொரு குழுவினரும் முதல் மாணவனிலிருந்து கடைசி மாணவன் வரை ஒருவர் பின் ஒருவராகத் தொடர்ச்சியாக விளையாட்டில் கூறிய காரியத்தைச் செய்து முடிக்க வேண்டும். எந்த அணி முதலில் செய்து முடிக்கின்றதோ அந்த அணி வெற்றி பெற்றதாக அறிவிக்கப்படும். கடைசி நபர் வரைத் தொடரும்

1:50 வளைந்து வளைந்து செல்லும் தொடர் ஓட்டம் (Zig Zag Relay)

மாணவர்களை சம எண்ணிக்கையில் பல குழுக்களாகப் பிரிக்க வேண்டும். ஏ, பி இரண்டு கோடுகளாக 20 மீட்டர் இடைவெளியில் வரைய வேண்டும். பல்வேறு குழுக்களும் ஏ கோட்டின் பின்னால் ஒருவர் பின் ஒருவராக வரிசை வரிசையாக நிற்க வேண்டும்.

ஒவ்வொரு குழுவிற்கும் முன்னாலும் 2 மீட்டர் இடைவெளி விட்டு 8 கர்லாக் கட்டைகளை ஏ கோட்டிலிருந்து பி கோடு வரை வைக்கப் பட வேண்டும். ஆசிரியர் விசில் கொடுத்தவுடன் எல்லாக் குழுவினரும் உள்ள முதல் மாணவன் கர்லாக் கட்டைகளுக்கு இடையில் வலது புறமாகவும் இடதுபுறமாகவும் மாறி மாறி ஓடி பி கோடு வரை சென்று மீண்டும் கர்லாக்

கட்டைகளுக்குள் வளைந்து வளைந்து ஓடி இரண்டாம் மாணவனைத் தொடவேண்டும். எல்லாக் குழுவில் உள்ள இரண்டாம் மாணவன் முதல் மாணவன் செய்தது போல் செய்ய வேண்டும். ஓடி முடித்த மாணவன் வரிசையின் கடைசியில் சேர்ந்து கொள்வான். இவ்வாறு விளையாட்டு தொடரும். எந்த அணி முதலில் ஓடி முடிக்கிறதோ அந்த அணி வெற்றி பெற்றதாக அறிவிக்கப்படும்.

### 1:51 மேலும் கீழும் தொடர்ஒட்டம் (over and Under Relay)

மாணவர்களை சம எண்ணிக்கையுள்ள நான்கு குழுக்களதாகப் பிரித்துக்கொள்ள வேண்டும். ஆரம்பக் கோடு ஒன்று வரைந்து எல்லாக் குழுவினரும் கோட்டிற்குப் பின்னால் வரிசை வரிசையாக நிற்க வேண்டும். 20 மீட்டர் தூரத்தில் வெள்ளைக் கோடு ஒன்று வரைய வேண்டும். ஒவ்வொரு குழுவினரும் முதலில் நிற்கும் மாணவரிடம் ஒரு பந்தைக் கொடுக்க வேண்டும்.

ஆசிரியர் விசில் கொடுத்தவுடன் பந்தை வைத்திருக்கும் முதல் மாணவர் தன் தலைக்கு மேலாக இரு கைகளாலும் பந்தைத் தூக்கி தன் பின்னால் நிற்பவரிடம் கொடுக்க, பந்தை வாங்கிய இரண்டாவாமவர் பந்தைத் தம் கால்களுக்கிடையே தமக்குப் பின்னால் இருப்பவரிடம் கொடுக்க இவ்வாறு ஒருவர் மாறி ஒருவர் தலைக்கு மேலும் கால்களுக்கிடையிலும் பந்தைக் கொடுக்க வேண்டும். குழுவின் கடைசியில் நிற்பவரிடம் பந்து வந்தவுடன் அவர் பந்தை எடுத்துக் கொண்டு எல்லைக்கோடு வரை ஓடி கோட்டைக் கடந்து திரும்பி வந்து தன் குழுவில் முதலில் நின்று தலைக்குமேலாக பந்தை வழங்க வேண்டும். இவ்வாறாக ஆட்டம் தொடரும். எந்தக் குழுவின் கடைசி ஆட்டக்காரர் முதலில் ஓடி முடிக்கின்றாரோ அந்தக் குழு வெற்றி பெற்றதாகும்.

### 1:52 கர்லாக்கட்டைகளை நிறுத்துவதும், வீழ்த்துவதும் மான தொடர் ஒட்டம் (All up and all down Relay)

மாணவர்களை சம எண்ணிக்கையுள்ள பல குழுக்களாகப் பிரித்துக் கொள்ளவும். ஒவ்வொரு குழுவினையும் தொடக்கக் கோட்டும் பின் வரிசையாக நிற்கச் செய்யவும். ஒவ்வொரு குழுவினரும் முன்பாக 20 மீட்டர் தூரத்தில் 1 மீட்டர் விட்டமுள்ள வட்டம் ஒவ்வொன்று வரைந்து கொள்ளவும். ஒவ்வொரு வட்டத்தினுள்ளும் நான்கு கர்லாக் கட்டைகளை நிறுத்திய நிலையில் வைக்கவும்.



ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் குழுவில் உள்ள முதல் மாணவர் அவர்களுக்கு எதிரே உள்ள வட்டத்திற்கு ஓடிச் சென்று நிறுத்திய நிலையிலுள்ள கர்லாக் கட்டைகள் அனைத்தையும் வீழ்த்திக் கீழே சாய்த்து விட்டு பின் தொடக்க கோட்டிற்கு ஓடி வந்து அடுத்த மாணவனைத் தொடர், அந்த மாணவன் ஓடிச் சென்று மீண்டும் கர்லாக் கட்டைகள் அனைத்தையும் நிறுத்திய நிலையில் ஊன்றி வைக்க வேண்டும். இவ்வாறு தொடர் ஓட்டம் நிறுத்தியும் வீழ்த்தியும் தொடர்ந்து நடைபெறும். எந்த அணி முதலில் முடிக்கின்றதோ அந்த அணியே வெற்றி பெற்றதாகும்.

### 1:53 கங்காரு தொடர் ஓட்டம் (Kangaroo Relay)

மாணவர்களை சம எண்ணிக்கையில் பல குழுக்களாகப் பிரித்து தொடக்கக் கோட்டிற்குப் பின்னர் வரிசை வரிசையாக நிற்கச் செய்யவும். ஒவ்வொரு அணியிலுள்ள முதல் மாணவரிடம் ஒரு பந்து கொடுக்கவும்.

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் அணியிலுள்ள முதல் மாணவர் பந்தை இரண்டு கால்களுக்கு மத்தியில் வைத்து (தொடைகளுக்கு நடுவில்) பந்தைத் தொடாமல் குதித்து குதித்து கங்காரு போலத் தாவி எல்லைக் குறியீட்டைச் சுற்றி வந்து தமது அணியின் இரண்டாம் மாணவரிடம் கொடுக்க வேண்டும். இரண்டாமவன் முதல் மாணவன் செய்தது போலவே செய்து அணியில் பின்னால் சேர்ந்து கொள்ள வேண்டும். இவ்வாறு விளையாட்டு தொடர்ந்து ஆடப்படும். எந்த அணியில் முதலில் எல்லோரும் ஓடி முடிக்கின்றார்களோ அந்த அணியே வெற்றி பெற்ற அணியாகும்.

### 1:54 ஆள் திரட்டும் தொடர் ஓட்டம் (Over the Border Relay)

மாணவர்களைச் சம எண்ணிக்கையில் பல குழுக்களாகப் பிரித்துக் கொள்ள வேண்டும். குழுக்கள் தொடக்கக் கோட்டிற்குப் பின் வரிசை வரிசையாக நிற்க வேண்டும். 15 மீட்டர் தூரத்தில் ஒரு எல்லைக்கோடு வரைந்து எல்லைக் கோட்டிற்குப் பின்னால் ஒவ்வொரு குழுவின் தலைவரும் அவரவர் குழுவிற்கு எதிர்த்தாற் போல் நிறுத்தி வைத்துக் கொள்ள வேண்டும்.

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் ஒவ்வொரு குழுத் தலைவனும் தன் குழுவை நோக்கி ஓடிச் சென்று தன் குழுவிலுள்ள முதல் ஆட்டக்காரரை கையைப் பிடித்து இழுத்துக் கொண்டு ஓடி வந்து, தான் நின்று கோட்டிற்கு வந்து அப்படியே நின்று கொள்ள வேண்டும். அழைந்து வரப்பட்ட மாணவர் ஓடிப்போய் அவர் அணியிலுள்ள அடுத்த மாணவரை அழைத்து வந்து தான் நின்று கொண்டு, வந்தவரை ஆள் அழைக்க அனுப்ப வேண்டும்.

இவ்வாறு எந்தக்குழு முதலில் தங்கள் குழு ஆட்டக்காரர்களை எல்லைக் கோட்டில் சேர்க்கின்றதோ அந்தக் குழுவே வென்றதாகும்.

### 1:55 கால்களிடையே பந்து தொடர் ஒட்டம் ( Tunnel Relay)

மாணவர்களை சம எண்ணிக்கையில் பல குழுக்களாகப் பிரித்துக் கொள்ள வேண்டும். குழுக்களை தொடக்கக் கோட்டிற்குப் பின் வரிசை வரிசையாக நிறுத்த வேண்டும். ஒவ்வொரு குழுவிலும் வரிசையில் நிற்கும் மாணவர்கள் தங்கள் கால்களை அகலமாக விரித்து நின்று கால்களுக்கிடையே சந்து போன்ற அமைப்பினை ஏற்படுத்த வேண்டும். தொடக்கக் கோட்டிலிருந்து 15 மீட்டர் தூரத்தில் ஓடி முடிக்கும் எல்லைக்கோடு ஒன்று போட வேண்டும். ஒவ்வொரு குழுவின் வரிசையில் கடைசி ஆட்டக்காரரின் கையில் பந்து ஒன்று கொடுக்க வேண்டும்.

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் ஒவ்வொரு குழுவின் கடைசி ஆட்டக்காரர் பந்தை எடுத்துக் கொண்டு எல்லைக்கோடு வரை ஓடிக் கடந்து தன் குழுவை நோக்கி ஓடி வர வேண்டும். அவ்வாறு ஓடி வந்து தன் குழுவின் முன்னால் நின்று குனிந்து தன் கால்களுக்கிடையேயும் தன் குழுவினரின் கால்களுக்கிடையேயும் பந்தை உருட்ட வேண்டும். அவ்வாறு உருட்டப்பட்ட பந்து குழுவின் கடைசி ஆட்டக்காரரிடம் சேர்ந்தவுடன் அவர் பந்தை கையில் எடுத்துக் கொண்டு முதல் ஆட்டக்காரர் செய்தது போல செய்ய வேண்டும். இவ்வாறு குழுவின் எல்லா மாணவர்களும் ஓடும் வரை ஆட்டம் தொடரும். எந்தக் குழு முதலில் ஓடி தொடக்கக் கோட்டை அடைகிறார்களோ அது வென்றதாகும்.

### 1:56 பந்தை தட்டும் தொடர் ஆட்டம் (Ball bounce Relay)

மாணவர்களை சம எண்ணிக்கையில் 4 குழுக்களாகப் பிரித்துக் கொண்டு ஒவ்வொரு குழுவின் முதல் மாணவரிடத்தில் ஒரு பந்து கொடுக்க வேண்டும். தொடக்க கோட்டிற்கு எதிராக 15 மீட்டர் தூரத்தில் ஒரு எல்லைக் கோடு குறிக்க வேண்டும்.

ஆசிரியர் விசில் கொடுத்தவுடன் பந்தை வைத்திருக்கும் முதல் மாணவன் பந்தை தரையில் அடித்துக்கொண்டு எல்லைக்கோடு வரை சென்று திரும்பி வந்து தன் அணியின் இரண்டாவது மாணவரிடம் கொடுக்க வேண்டும். இரண்டாவது நபர் முதல் மாணவர் செய்தது போல செய்ய ஆட்டம் தொடரும்.

இவ்வாறு எந்த குழு முதலில் முடிக்கிறதோ அந்தக்குழு வெற்றி பெற்றதாகும்.

## 1:57 முன் காலை பீடித்தோடும் தொடர்ஒட்டம் (Lame Duck Relay)

மாணவர்களை சம எண்ணிக்கையில் நான்கு குழுக்களாகப் பிரித்துக் கொண்டு ஒவ்வொரு குழுவையும் தொடக்கக் கோட்டிற்கு பின் வரிசை வரிசையாக நிறுத்த வேண்டும். தொடக்கக் கோட்டிலிருந்து 15 மீட்டர் தூரத்தில் எல்லைக்கோடு ஒன்று போட்டுக் கொள்ள வேண்டும்.

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் எல்லாக் குழுவிலும் உள்ள முதல் மாணவன் ஒரு காலில் நின்று மறுகாலை உயர்த்தி முன்புறமாக முன் பாதத்தை இரண்டு கைகளாலும் பிடித்துக் கொண்டு எல்லைக் கோட்டைக் கடந்து வந்து தனது அணியில் தனக்கு அடுத்து திற்கும் ஆட்டக்காரரைத் தொட்டுவிட்டு வரிசையின் கடைசியில் போய் நின்று கொள்ள வேண்டும். அடுத்த ஆட்டக்காரர் முதல் மாணவர் போல் செய்ய வேண்டும். இவ்வாறு ஆட்டம் தொடரும். எந்தக்குழு முதலில் முடிக்கின்றதோ அந்தக்குழு வெற்றி பெற்றதாகும்.

## 1:58 உருளைக்கிழங்கு பொறுக்கும் தொடர் ஒட்டம் (Potato Race)

மாணவர்களை சம எண்ணிக்கையில் 4 குழுக்களாகப் பிரித்துக் கொண்டு தொடக்கக் கோட்டிற்குப் பின் வரிசை வரிசையாக நிறுத்த வேண்டும். ஒவ்வொரு குழுவிற்கும் நேராக தொடக்கக் கோட்டிலிருந்து 2 மீட்டர் இடைவெளியில் 5 சிறு வட்டங்கள் வரைந்து முதல் வட்டத்தைத் தவிர ஒவ்வொரு வட்டத்திலும் சிறு மரக்கட்டை அல்லது உருளைக்கிழங்கு ஒன்றை வைக்க வேண்டும்.

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் ஒவ்வொரு குழுவிலும் உள்ள முதல் மாணவன் ஒடிச் சென்று இரண்டாம் வட்டத்தில் உள்ள உருளைக்கிழங்கை எடுத்து முதல் வட்டத்திற்குள் கொண்டு வைக்க வேண்டும். பின்பு மூன்றாவது வட்டத்திலுள்ள உருளைக்கிழங்கை எடுத்து முதல் வட்டத்திற்குள் வைக்க வேண்டும். இவ்வாறாக 4வது, 5வது வட்டத்திலும் உள்ள உருளைக்கிழங்கை ஒவ்வொன்றாக எடுத்து முதல் வட்டத்தில் சேகரித்து விட்டு அவரது குழுவில் உள்ள இரண்டாவது மாணவனைத் தொட்டு விட்டு வரிசையின் கடைசியில் நின்று கொள்ள வேண்டும். இரண்டாவது மாணவர் முதல் வட்டத்தில் உள்ள சேகரிக்கப்பட்ட உருளைக்கிழங்குகளை ஒரு முறைக்கு ஒன்றாக 2-வது வட்டத்திலிருந்து

5-வது வட்டம் வரை ஒவ்வொரு உருளைக்கிழங்காக வைக்க வேண்டும். பின்பு ஓடி வந்து அடுத்த மாணவரைத் தொடுவார். இவ்வாறு மாணவர்கள் மாறி மாறி உருளைக்கிழங்கை சேகரித்தலும், வட்டத்தில் திரும்ப வைத்தலும் என்று ஆட்டத்தை தொடருவார்கள். எந்த அணி முதலில் ஆட்டத்தை முடித்து தொடக்கக் கோட்டை அடைகின்றதோ அந்த அணி வெற்றி பெற்றதாகும்.

1:59 பன்றியைச் சந்தைக்கு ஓட்டிச் செல்லும் தொடர்  
ஓட்டம் (Driving the pig to the market)

மாணவர்களை சம எண்ணிக்கையில் 4 குழுக்களாகப் பிரித்துக் கொண்டு குழுக்களை தொடக்கக் கோட்டிற்குப் பின்னால் வரிசை வரிசையாக நிறுத்த வேண்டும். 15 மீட்டர் தூரத்தில் ஒவ்வொரு அணிக்கும் எதிரே ஒரு கர்லாக் கட்டையை எல்லையாக அமைக்க வேண்டும். ஒவ்வொரு அணியின் முதல் மாணவனிடத்தில் ஒரு குச்சியையும் ஒரு டம்பல்லையும் கொடுக்க வேண்டும். ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் குழுக்களில் உள்ள முதல் மாணவர் டம்பல்லை தரையில் வைத்து குச்சியால் உருட்டிக் கொண்டு கர்லாக் கட்டை வரை சென்று சுற்றி வந்து தனது அணியில் உள்ள இரண்டாம் மாணவரிடம் குச்சியையும் டம்பல்லையும் கொடுக்க வேண்டும். இரண்டாம் மாணவர் முதல் நபர் செய்தது போல செய்து ஆட்டம் தொடர வேண்டும். இவ்வாறாக எந்த அணியின் கடைசி நபர் முதலில் தொடக்கக் கோட்டை அடைகிறாரோ அந்த அணி வெற்றி பெற்றதாகும்.

Other Names :

Stick and Ball Relay

or

Dumbell pushing Relay



M. Natesan,  
Lecturer, D. I. E. T.,  
Thirumworthy Nagar, 22  
CBE Dt. - 642 112.

## 2. தொடு விளையாட்டுக்கள்

### Tag Games

இவ்விளையாட்டுகளில் பொதுவாக ஒருவரை விரட்டுபவராக தேர்ந்தெடுத்துக் கொள்ள வேண்டும். மற்றவர்கள் அனைவரும் ஒடுபவர்கள் ஆகும். இவ்விளையாட்டு ஆரம்பம் ஆக ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் விரட்டுபவர் ஒடுபவர்களை விரட்டித் தொட வேண்டும். அவ்வாறு விரட்டித் தொடும்பொழுது அவர் அவ்விளையாட்டிற்கு ஏற்றார்போல் ஒடித்தொட வேண்டும். உதாரணமாக நொண்டி அடித்துத் தொடுதல், கண்களை கட்டிக் கொண்டு தொடுதல், இருவர் சேர்ந்து தொடுதல் போன்றவையாகும். ஒடித் தொடும் பொழுது, யாரை விரட்டுபவர் தொடுகிறாரோ, அவர் விரட்டுபவராகவும், விரட்டியவர் ஒடுபவராகவும் மாறி தொடர்ந்து விளையாட வேண்டும். இவ்வாறு இவ்விளையாட்டுக்களை 5 நிமிடமோ அல்லது எல்லோருக்கும் ஒரு சந்தர்ப்பம் வரும் வரையிலோ தொடர்ந்து நடத்தலாம். இவ்விளையாட்டுக்களை பொதுவாக ஒரு குறிப்பிட்ட (10 மீ விட்டம் உள்ள) வட்டத்தில் நடத்தலாம். மாணவர்களின் எண்ணிக்கை 30-ல் இருந்து 40 பேர் வரை வைத்துக் கொள்ளலாம். இவ்வளவு மாணவர்கள்தான் வைத்துக் கொள்ள வேண்டும் என்ற நிபந்தனை எதுவும் இல்லை. அதிக அளவில் உபகரணங்கள் ஒன்றும் தேவை இல்லை.

#### 2:1 ஒடித் தொடுதல் (Ordinary Tag)

ஒரு மாணவனைத் தொடுபவராகத் தேர்ந்தெடுத்துக் கொள்ள வேண்டும். மீதியுள்ள மாணவர்களை ஒரு குறிப்பிட்ட எல்லைக்குள் ஆங்காங்கே நிற்கச் செய்து அவ்வெல்லைக்குள் ஓட அனுமதிக்க வேண்டும்.

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் தொடுபவராக தேர்ந்தெடுக்கப்பட்ட மாணவன் எல்லைக் கோட்டிற்கு வெளியில் இருந்து மாணவர்களைத் துரத்தி ஒருவனைத் தொட முயல வேண்டும். அவ்வாறு தொட முயலும் போது ஒடிக்கொண்டிருக்கும் மாணவனைத் தொட்டுவிட்டாலோ அல்லது ஒடிக்கொண்டிருக்கும் மாணவர்களில் ஒருவன் குறிப்பிட்ட எல்லைக் கோட்டை மீறி ஒடி விட்டாலோ அவன் தொடுபவனாக நியமிக்கப்படுவான். தொடுபவனாக ஒடினவன் மற்ற மாணவர்களுடன் சேர்ந்து அவனும் ஒடுபவனாக மாறிவிடுவான். இவ்விளையாட்டுக்களை குறிப்பிட்ட நேரம் வரையில் தொடர்ந்து நடத்தலாம்.

## 2:2 நொண்டி அடித்துத்தொடுதல்(Nondi Tag or Hopping Tag)

முதலில் ஒரு மாணவனைத் தொடுபவனாக தேர்ந்து எடுத்துக் கொள்ள வேண்டும். மீதியுள்ள மாணவர்களை ஒரு குறிப்பிட்ட எல்லைக்குள் நிற்கச் செய்து அவ்வெல்லைக்குள் அவர்களை ஓடச் செய்ய வேண்டும்.

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் தொடுபவராக நியமிக்கப்பட்டவன் எல்லைக் கோட்டிற்கு வெளியில் இருந்து ஒரு காலால் நொண்டி அடித்துக் கொண்டு ஓடும் மற்ற மாணவர்களில் ஒருவனைத் தொட முயலுவார். அவ்வாறு தொட முயலும் போது ஓடும் மாணவர்களில் ஒருவனைத் தொட்டு விட்டாலோ அல்லது அவர்களின் யாரேனும் குறிப்பிட்டுள்ள எல்லைக் கோட்டை தாண்டி ஓடி விட்டாலோ அவன் தொடுபவனாக நியமிக்கப்படுவான், தொடுபவனாக இருந்தவன் ஓடும் மாணவர்களுடன் சேர்ந்து ஓட வேண்டும். இவ்விளையாட்டு ஒரு குறிப்பிட்ட நேரம் வரையில் தொடர்ந்து நடத்தலாம்.

## 2:3 தவளை போல் தத்தித் தொடுதல் (Frog Tag)

தொடுபவனாக நியமிக்கப்பட்டவன் தவளைப் போல் தாவித் தாவி மாணவர்களில் ஒருவரைத் தொட முயலுவார். மாணவர்கள் வரையறுக்கப்பட்ட வட்டத்தினுள் தவளை போல் அமர்ந்திருக்க வேண்டும். தொட வருபவர் தொட வரும் போது தவளை போல் தாவித் தாவி வட்டத்தினுள் தப்பிச் செல்ல வேண்டும். அவ்வாறு தப்பிச் செல்லும் போது தொடப்பட்டால் தொடப்பட்டவர் தொடுபவராக மாறுவார். இவ்வாறாக ஆட்டம் தொடர்ந்து நடைபெறும்.

## 2:4 தீக்கோழிபோல் நின்றால் தொடாதே (Ostrich Tag)

அல்லது மூக்கைப் பிடித்தால் தொடாதே.

வரையறுக்கப்பட்ட வட்டத்தினுள் மாணவர்கள் இருக்க வேண்டும். தொடுபவர் வட்டத்தினுள் இருப்பவர்களை விரட்டித் தொட முயலும் போது வட்டத்தினுள் இருப்பவர்கள் தீக்கோழி (முழங்காலுக்கடியில்) கையை விட்டு மேலே தூக்கி அதே கையால் மூக்கைப் பிடித்துக் கொள்ள வேண்டும்) போல் பாவனை செய்ய வேண்டும். இவ்வாறு பாவனை செய்யாதவரை மட்டுமே தொடுபவர் தொட முயற்சிக்க வேண்டும்.

## 2:5 நமஸ்காரம் செய்தால் தொடாதே (Namaskar Tag)

மாணவர்கள் வரையறுக்கப்பட்ட வட்டத்தினுள் இருக்க வேண்டும். தொடுவவர் தொட முயற்சிக்கும்போது மற்றவர்கள் அவனிடமிருந்து தப்பித்துக் கொள்ள ஒரு காலில் நின்று கைகளைக் கூப்பியவாறு நமஸ்காரம் செய்ய வேண்டும். அவ்வாறு செய்யத் தவறியவர்களைத் தொடுவவர் தொடால் தொடப்பட்டவர் தொடுவராக மாறுவார், ஆட்டம் இவ்விதம் தொடர்ந்து நடக்கும்.

## 2:6 உட்கார்ந்தால் தொடாதே (Squat Tag)

மாணவர்கள் வரையறுக்கப்பட்ட வட்டத்தினுள் இருக்க வேண்டும். தொடுவவர் வேகமாக ஓடி வந்து தொட முயலும் போது ஓட முடியாதவர் தப்பிக்க அப்படியே கீழே உட்கார்ந்து கொள்ள வேண்டும். ஓடாமலும் உட்காராமலும் உள்ள நபர் தொடப்பட்டால் அவர் தொடுவராக மாறுவார். இவ்வாறு ஆட்டம் தொடர்ந்து நடைபெறும்.

## 2:7 குதித்தால் தொடாதே (Jump Tag)

மாணவர்கள் வரையறுக்கப்பட்ட வட்டத்தினுள் இருக்க வேண்டும். தொட வருபவர் தொட வரும்போது வட்டத்திலுள்ள நபர்கள் குதித்தால் தப்பிக்கலாம். குதித்துக் கொண்டிருக்காதவரைத் தொடால் தொடப்பட்டவர் தொடுவராக மாறுவார். இவ்வாறாக ஆட்டம் தொடர்ந்து நடைபெறும் தொட வருபவர் நீண்ட நேரம் ஒரே மாணவனிடம் நிற்கக் கூடாது.

## 2:8 காதையும் காலையும் தொடால் தொடாதே (Ear and Foot Tag)

மாணவர்கள் வரையறுக்கப்பட்ட வட்டத்தினுள் இருக்க வேண்டும். தொட வருபவர் தொட வரும் போது ஒரு காதையும் ஒரு காலையும் கைகளால் தொட்டுக் கொண்டிருக்க வேண்டும். இவ்வாறு செய்யாதவரைத் தொடால் தொடப்பட்டவர் தொடுவராக மாற ஆட்டம் தொடர்ந்து நடைபெறும்.

## 2:9 முதுகும் முதுகும் சேர்ந்து உட்கார்ந்தால் தொடாதே (Back to Back Tag)

மாணவர்கள் வரையறுக்கப்பட்ட வட்டத்தினுள் இருக்க வேண்டும். இதில் தொடுவவர் தொட முயற்சிக்கும் போது வட்டத்தினுள் உள்ளவர்கள் இருவர் இருவராக முதுகோடு முதுகு சேர்ந்து உட்கார்ந்தால் தப்பித்துக்

கொள்ளலாம். அவ்வாறு உட்காராத வரை தொடடால் தொடப்பட்டவர் தொடுபவராக மாறி ஆட்டம் பழையபடி தொடர்ந்து நடைபெறும்.

## 2:10 சிலைபோல் நின்றால் தொடாதே (Statue Tag)

மாணவர்கள் வரையறுக்கப்பட்ட வட்டத்தினுள் நிற்க வேண்டும். தொட வருபவர் தொட வரும்போது ஏதாவது சிலைபோல் பாவனை செய்ய வேண்டும். உதாரணமாக பரத நாட்டியம் போல், குண்டு ஏறிவது போல், தட்டு ஏறிவது போல், கிரிக்கெட் பேட் செய்வது போல், கிரிக்கெட் பந்து வீசுவது போல், கூடைப்பந்து கூடையில் போடுவது போல், பாவனை செய்யாதவரைத் தொடடால் தொடப்பட்டவர் தொடுபவராக மாறுவர். இவ்வாறாக ஆட்டம் தொடர்ந்து நடைபெறும். தொட வருபவர் ஒரே மாணவரிடம் நீண்ட நேரம் நிற்கக் கூடாது.

## 2:11 வேடிக்கை காட்டினால் தொடாதே (Comic Tag)

மாணவர்கள் வரையறுக்கப்பட்ட வட்டத்தினுள் இருக்க வேண்டும். தொட வருபவர் ஓடித் தொட முயற்சிக்கும் முன் வேடிக்கையான ஒரு செயலைச் செய்து காட்டுவார். (குரங்குபோல் செய்கை செய்தால்) பின்பு தொடுபவர் மற்ற மாணவர்களைத் துரத்தித் தொட ஒடுவார். தொடுபவரிடமிருந்து தப்பித்துக் கொள்வதற்கு மற்ற மாணவர்கள் அவர் செய்து காட்டிய செயலைச் செய்ய வேண்டும். அவ்வாறு செய்யாமல் இருப்பதைத் தொடடால் தொடப்பட்டவர் தொடுபவராக ஆவார். இவ்வாறு ஆட்டம் தொடர்ந்து நடைபெறும்.

## 2:12 காலுக்கிடையே கையை விட்டு காதைப் பிடித்தால் தொடாதே (Chinese Tag)

மாணவர்கள் வரையறுக்கப்பட்ட வட்டத்தினுள் இருக்க வேண்டும். தொடுபவர் நடுவில் நிற்பார் ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் வட்டத்தில் உள்ள மாணவர்கள் வலது காலைத் தூக்கிக் கொண்டு வலது கையை உள்ளே விட்டு வலது காதைப் பிடிக்க வேண்டும். அவ்வாறு செய்யாதவர்களைத் தொடுபவர் தொடடால் தொடப்பட்டவர் தொடுபவராக மாற ஆட்டம் தொடர்ந்து நடைபெறும்.



## 2:13 தொடர்ப்பட்ட பாகத்தை பீடித்துக் கொண்டு தொடுதல் (Sore Spot Tag)

மாணவர்கள் வரையறுக்கப்பட்ட வட்டத்தினுள் இருக்க வேண்டும். தொடுபவராக இருப்பவர் ஒடுபவர்களில் ஒருவனைத் தொட்டால் தொடப்பட்டவர் தொடுபவராக தொடப்பட்ட பாகத்தை (முதுகு, கை, கால், முழங்கை, விரல் போன்றவை) ஒரு கையால் தொட்டுக்கொண்டே அடுத்த நபரைத் தொடுபவராக ஆக்கும் வரை ஓட வேண்டும். மீண்டும் தொடப்பட்டவர் தன் மீது தொடப்பட்ட இடத்தை கையால் தொட்டுக் கொண்டே தொட முயற்சிப்பார். இவ்வாறாக ஆட்டம் தொடர்ந்து நடத்தலாம்.

## 2:14 குறுக்கே ஒடுபவரைத் தொடுதல் (Cross Tag)

மாணவர்கள் வரையறுக்கப்பட்ட வட்டத்தினுள் இருக்க வேண்டும். தொடுபவர் ஓடி ஒரு ஆட்டக்காரரை விரட்டிக் கொண்டிருக்கும் போது அவர்கள் இருவருக்கும் இடையே (அதாவது விரட்டப்படுவருக்கும் விரட்டுபவருக்கும் இடையே) புகுந்து ஒடுபவரைத் தொட்டால் தொடப்பட்டவர் தொடுபவராக மாறுவர். இவர்களுக்கு குறுக்கே புகுந்து ஒடுபவரை ஆட்டக்காரர் விரட்டித் தொட வேண்டும். இவ்வாறு ஆட்டம் தொடர்ந்து நடைபெறும் (குறுக்கே புகுந்து ஒடுபவரையே தொட வேண்டும் என நிபந்தனை விதிக்கப்பட வேண்டும்).

## 2:15 தொடுவதும் விடுவிப்பதும் (Free and Caught)

மாணவர்கள் வரையறுக்கப்பட்ட வட்டத்தினுள் இருக்க வேண்டும். ஒருவர் அல்லது இருவரைத் தொடுபவர்களாக நியமிக்க வேண்டும். ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் தொடுபவர்கள் அவர்களால் முடிந்த அளவு எத்தனை பேரைத் தொட முடியுமோ அத்தனை நபர்களைத் தொட முயற்சிக்க வேண்டும்.

தொடுபவர்களில் ஒருவன் ஒடுபவர்களில் ஒருவனைத் தொட்டுவிட்டால் தொடப்பட்ட நபர் அதே இடத்தில் உட்கார்ந்து கொள்ள வேண்டும். அவ்வாறு உட்கார்ந்து கொண்ட நபரை ஒடுபவர்களில் ஒருவர் தொட்டு விட்டால் அவன் விடுதலை பெற்றவனாகி மீண்டும் முன்போல் ஓடத் தொடங்குவான். இவ்வாறு தொடுபவர்கள் மூன்று பேரைத் தொட்டு உட்கார வைத்துவிட்டால் புதியதாக ஒருவரை தொடுபவராக நியமிக்க ஆட்டம் தொடர்ந்து நடைபெறும்.

## 2:16 தவளைபோல் தாவினால் தொடாதே ( Leap Frog Tag)

மாணவர்கள் வரையறுக்கப்பட்ட வட்டத்தினுள் இருக்க வேண்டும். தொட வருபவர் யாரையாவது தொட வரும் போது ஒடுபவர் யாராவது ஒருவர் மேல் ஒருவர் குதித்துத் தாண்டி ஓடினால் தொடபவர் அவரைத் தொடக் கூடாது. வேறு ஒருவரைத் தான் தொட முயற்சி செய்ய வேண்டும். தொடபவர் தொட வரும் போது மற்றவர்கள் தரையில் தவளைபோல் உட்கார்ந்த நிலையில் தாவி ஓட வேண்டும். தொடபவர் தவளைபோல் குதித்து ஓடாதவரைத் தொட்டால் அவர் தொடபவராக மாற ஆட்டம் தொடர்ந்து குறிப்பிட்ட நேரம் வரை நடைபெறும்.

## 2:17 சாட்டையில் தொடுதல் (Whip Tag)

முதலில் மாணவர்களை ஒரு குறிப்பிட்ட எல்லைக்குள் நிற்கச் செய்ய வேண்டும். அவர்களில் ஒருவரைத் தொடபவராக தேர்ந்து எடுத்துக் கொள்ள வேண்டும். தொடபவர் கையில் சாட்டை அல்லது கர்சீப் போன்றவற்றில் ஏதாவது ஒன்றால் வட்டத்தில் ஒடுபவரைத் தொட வேண்டும். தொடப்பட்டவர் அப்பொருளைக் கொண்டு மீண்டும் அடுத்தவர்களைத் தொட முயற்சிப்பார். இவ்வாறாக ஆட்டம் தொடர்ந்து நடைபெறும்.

## 2:18 தொப்பி வைத்திருப்பரைத் தொடுதல் (Cap Tag)

மாணவர்கள் வரையறுக்கப்பட்ட வட்டத்தினுள் இருக்க வேண்டும். ஒருவரை தொடபவராக நியமிக்க வேண்டும். ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் தொடபவர் தொட வரும்போது வட்டத்திலுள்ளவர்கள் தொப்பியை மாற்றி மாற்றி மற்றவர்களுக்கு கொடுத்துவிடுவார்கள். அப்போது தொப்பி யார் கையில் உள்ளதோ அவரை தொடபவர் தொட்டால், தொடப்பட்டவர் தொடபவராக மாற ஆட்டம் தொடர்ந்து நடைபெறும்.

## 2:19 குருடனைப்போல் நொண்டித் தொடுதல் (Blind Hop Tag)

மாணவர்கள் வரையறுக்கப்பட்ட வட்டத்தினுள் இருக்க வேண்டும். தொட வருபவர் குருடனைப் போல் கண்களை மூடிக் கொண்டு அல்லது துணியால் கண்ணைக் கட்டிக் கொண்டோ வட்டத்தில் உள்ளவர்களைத் தொட வேண்டும். தொடபவர் மற்ற மாணவர்களை தூரத்துகின்ற போது அவர்கள் நொண்டிக் கொண்டு ஓடி தப்பித்துக் கொள்ள முயல்வர்.

அவ்வாறு இல்லாமலிருக்கும் பொழுது தொடப்பட்டால் தொடப்பட்டவன் கண்களைக் கட்டிக் கொண்டு தொடுவனாக மாற, ஆட்டம் தொடர்ந்து நடைபெறும்.

## 2:20 நாற்காலியில் உட்கார்ந்தால் தொடாதே ( Chair Tag)

மாணவர்கள் வரையறுக்கப்பட்ட வட்டத்தினுள் இருக்க வேண்டும். அவர்களில் இருவரை தேர்ந்தெடுத்துக் கொண்டு ஒருவர் ஒடுபவராகவும் இன்னொருவர் தொடுபவராகவும் நியமித்துக் கொள்ள வேண்டும். பின்பு வட்டத்தின் உள்ளே உள்ளவர்கள் அனைவருக்கும் ஒவ்வொரு சேர் கொடுத்து அமரச் செய்ய வேண்டும். ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் தொடுபவர் ஒடுபவரைத் தொட வேண்டும். அப்போது ஒடுபவர் தான் தப்பித்துக் கொள்வதற்காக ஏதாவது ஒரு சேர் - ஐ தொடுவார். அந்த சேர்-ல் உள்ளவர் ஒடுபவராக மாறி ஒடுவார். அவ்வாறு சேர் இல்லாதவரை, தொடுபவர் தொட்டால், தொடப்பட்டவர் தொடுபவராக மாறி ஆட்டம் தொடரும்.

## 2:21 பொருளைத் தொட்டால் தொடாதே (Object Tag)

மாணவர்கள் வரையறுக்கப்பட்ட வட்டத்தினுள் இருக்க வேண்டும். தொடுபவர் தொட வரும்போது குறிப்பிட்ட பொருளைத் தொட்டுக் கொண்டிருக்க வேண்டும். உதாரணமாக, கல், மரம், இரும்பு, பலகை போன்றவை ( என்ன பொருள் -ஐ தொடுவது என்பதை ஆசிரியர் முன்னரே சொல்லிவிட வேண்டும்) அவ்வாறு குறிப்பிட்ட பொருளை தொடாதவர்களை தொடுபவர் தொட்டால், தொடப்பட்டவர் தொடுபவராக மாறுவார். இப்படியே ஆட்டம் வரையறுக்கப்பட்ட நேரம் வரை தொடர்ந்து நடைபெறும்.

## 2:22 இருவர் சேர்ந்து தொடுதல் (Couple Tag)

மாணவர்கள் வரையறுக்கப்பட்ட வட்டத்தினுள் இருக்க வேண்டும். இவ்விளையாட்டில் தொடுபவர் இருவர் வட்டத்தினுள் உள்ள நபர்களும் இருவர் இருவராகக் கை கோர்த்து இருக்க வேண்டும் தொடுபவர்கள் (இருவரும்) கை கோர்த்துக் கொண்டே வட்டத்தினுள் ஓடும் இரட்டையர்களைத் தொட வேண்டும். தொடப்பட்ட இரட்டையர்கள் தொடுபவர்களாக மாறுவார். இவ்வாறாக ஆட்டம் தொடர்ந்து நடைபெறும்.

## 2:23 சங்கிலிபோல் கைக்கோர்த்து தொடுதல் (Chain Tag)

மாணவர்கள் வரையறுக்கப்பட்ட வட்டத்தினுள் இருக்க வேண்டும். ஒரு மாணவனை தொடுபவராக நியமிக்கவும் ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் தொடுபவர் மற்ற மாணவர்களைத் தூரத்தித் தொட வேண்டும். தொடப்பட்ட மாணவன் தொடுபவனோடு கைக்கோர்த்துக் கொண்டு இருவருமாக சேர்ந்து மற்றவர்களைத் தொட வேண்டும். இவ்வாறு தொடப்படும் ஒவ்வொரு மாணவனும் தொடுபவர்களோடு சேர்ந்து கைக்கோர்த்துக் கொண்டு மற்றவர்களைத் தொட வேண்டும். வரிசையில் இருமுனைகளில் இருக்கும் மாணவர் மட்டுமே மற்றவர்களை தொட வேண்டும். வரிசையில் கைக்கோர்வை அறுபடா வண்ணம் பார்த்துக் கொள்ள வேண்டும். யார் கடைசி வரையில் தொடப்படாமல் இருக்கிறாரே அவரே வெற்றி பெற்றவராக அறிவிக்கப்படுவார்.

## 2:24 சங்கிலி போல் இடுப்பைப் பிடித்துத் தொடுதல் (Clasp Tag)

மாணவர்கள் வரையறுக்கப்பட்ட வட்டத்தினுள் இருக்க வேண்டும். ஒரு மாணவனை தொடுபவராக நியமிக்க வேண்டும். ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் தொடுபவர் மற்றவர்களை விரட்டி தொட முயற்சிக்க வேண்டும். அவ்வாறு தொடப்பட்டவர் தொடுபவரின் இடுப்பைப் (பின்புறமாக) பற்றிப் பிடித்துக் கொண்டு இருவராக மாறி மற்றவர்களைத் தொட வேண்டும். முதலில் இருப்பவர்தான் மற்றவர்களைத் தொட வேண்டும். தொடர்ந்து தொடப்பட்டவர்கள் தொடுபவரின் இடுப்பைப் பற்றிக் கொண்டு சங்கிலி போல அமைப்பினை உண்டாக்கி எல்லோரும் ஒரே சங்கிலியாக இருந்து மற்றவர்களைத் தொட ஆட்டம் தொடர்ந்து நடைபெறும்.

## 2:25 தொங்கினால் தொடாதே (Hang Tag)

இந்த விளையாட்டு மரங்கள் நிறைந்தப் பகுதியில் நடத்துவது சிறந்ததாகும். மாணவர்கள் வரையறுக்கப்பட்ட இடத்தில் இருக்க வேண்டும். ஒருவரை தொடுபவராக நியமிக்க வேண்டும். பின்பு ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் தொடுபவர் மற்றவர்களை தொட வேண்டும். தொடுபவர் தொட வரும் போது மற்றவர்கள் மரக்கிளைகளைப் பிடித்து தொங்கிக் கொண்டிருக்க வேண்டும். அவ்வாறு செய்யாதவர்களை தொட்டால் தொடப்பட்டவர் தொடுபவராக மாற ஆட்டம் தொடர்ந்து நடைபெறும்.

## 2:26 நிழலைத் தொடுதல் ( Shadow Tag)

மாணவர்கள் வரையறுக்கப்பட்ட வட்டத்தினுள் இருக்க வேண்டும். இந்த ஆட்டத்திற்கு சூரிய வெளிச்சம் நிறைந்த பகுதியைத் தேர்ந்தெடுத்துக் கொள்ள வேண்டும். தொடுபவர் வட்டத்தின் உள்ளே உள்ளவர்களைத் தொடாமல் அவர்களின் நிழலை மிதிக்க வேண்டும். யாருடைய நிழல் மிதிக்கப்படுகின்றதோ அவர் தொடுபவராக மாற ஆட்டம் தொடரும்.

## 2:27 மானிடத்தேள் (Human Scorpion Tag)

மாணவர்கள் வரையறுக்கப்பட்ட வட்டத்தினுள் இருக்க வேண்டும். ஒரு மாணவனை தொடுபவராக நியமிக்க வேண்டும். அவர்தான் “தேள்” ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் அந்தத் தேள் இரண்டு கைகளையும் தரையில் ஊன்றி ஒரு காலை பின்னால் மேலே உயர்த்தி வட்டத்தில் ஒடிக்கொண்டிருப்பவர்களை தொட முயற்சிக்க வேண்டும். ஒருவரும் வட்டத்தை விட்டு வெளியே போகக் கூடாது. தேளால் தொடப்பட்டவர் தேளோடு இடம் மாற ஆட்டம் தொடர்ந்து நடைபெறும்.

## 2:28 குதிரை ஏற்றம் (Mount Tag)

மாணவர்கள் வரையறுக்கப்பட்ட வட்டத்தினுள் இருக்க வேண்டும். ஒருவரை தொடுபவராக நியமிக்க வேண்டும். ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் தொடுபவர், வட்டத்திலுள்ளவர்களை தொட முயற்சிப்பார். ஒடுபவர்கள் ஒடி தப்பித்துக் கொள்ளலாம். முடியாத நிலையில் ஒடுபவர் பக்கத்தில் இருக்கும் முதுகின் மேல் குதிரை ஏறிக்கொள்ள வேண்டும் அல்லது பக்கத்தில் இருக்கும் இன்னொருவரைத் தன் முதுகில் ஏற்றிக் கொண்டாலும் தப்பித்துக் கொள்ளலாம். அப்படி குதிரை ஏறாதவரை தொடுபவர் தொடடால் தொடப்பட்டவர் தொடுபவராக மாற ஆட்டம் தொடர்ந்து நடைபெறும்.



M. Vatesan,

Lecturer, D. I. E. T.,

Thiruvannamalai Nagar,

CBSE DL - 042 112. 31

### 3. வட்டத்தில் விளையாடும் விளையாட்டுக்கள்

#### Circle Games

இவ்விளையாட்டுகளுக்கு முதலில் மாணவர்களை வட்டமாக நிற்கச் செய்யவும் அவர்கள் வட்டத்தின் மையத்தை நோக்கி நிற்க வேண்டும். வட்டத்தின் அளவு 15 மீ. விட்டம் கொண்டதாக இருக்கலாம். விளையாடுபவர்களின் எண்ணிக்கை 20 லிருந்து 30 வரை இருக்கலாம்.

#### 3:1 எல்லோரும் இடம் மாறுதல் (All change)

ஒரு பெரிய வட்டம் வரைந்து அக்கோட்டின் மேல் மூன்றடி தூரத்தில் சிறுசிறு வட்டங்களாக மாணவர்களின் எண்ணிக்கைக்கு ஏற்றபடி வரைந்து கொள்ளவும். எல்லா மாணவர்களையும் சிறு வட்டத்தில் நிற்கச் செய்து ஒரு மாணவனைத் தொடுபவராக தேர்ந்தெடுத்து வட்டத்தின் மத்தியில் நிற்கச் செய்யவும். தொடுபவர், எல்லோரும் இடம் மாறுங்கள் என்று சப்தமாகச் சொல்லும் போது வட்டத்தில் நிற்கும் மாணவர்கள் இடம் மாற வேண்டும். அப்போது தொடுபவர் ஏதாவது ஒரு இடத்தைப் பிடித்துக் கொள்ள வேண்டும். யார் இடம் இல்லாமல் இருக்கிறாரோ அவர் தொடுபவராக மாற ஆட்டம் தொடர்ந்து நடைபெறும்.

#### 3:2 எண்கள் இடம் மாறுதல் (Numbers change)

ஒரு பெரிய வட்டம் வரைந்து அக்கோட்டின் மேல் மூன்று அடி தூரத்தில் சிறு சிறு வட்டங்களைக் குறிக்கவும். மாணவர்களுடைய எண்ணிக்கைக்கு ஏற்றபடி சிறு வட்டங்கள் இருக்க வேண்டும். ஒருவரை தொடுபவராக தேர்ந்தெடுக்க வேண்டும். மற்ற மாணவர்களை சிறு வட்டத்தில் நிற்கச் செய்யவும் வட்டத்திலுள்ள மாணவர்களுக்கு ஒன்று முதல் நம்பர் கொடுக்கவும். தொடுபவர் வட்டத்தின் நடுவே நின்று கொண்டு இருக்க வேண்டும். ஆசிரியர் ஏதாவது இரண்டு நம்பர்களை கூற வேண்டும். அப்போது அந்த இரு நம்பர்களும் தங்களுடைய இடத்தை மாற்றிக் கொள்ள வேண்டும். அவ்வாறு அவர்கள் செய்யும் பொழுது தொடுபவர் இரண்டு இடத்தில் ஏதாவது ஒரு இடத்தைப் பிடித்துக் கொண்டால் இடம் இல்லாதவர் தொடுபவராக மாறுவார். இவ்வாறு ஆட்டம் தொடர்ந்து நடைபெறும்.

குறிப்பு : நம்பர்களுக்குப் பதிலாக கீழ்க்கண்டவைகளைப் பயன்படுத்தி விளையாடும் போது மாணவர்கள் தன்னுடைய பொது அறிவையும் வளர்த்துக் கொள்ள சந்தர்ப்பம் இருக்கிறது.

- 1) நிறங்களுடைய பெயர்கள்
- 2) மாநிலங்களுடைய பெயர்கள்
- 3) முக்கியமான விளையாட்டு வீரர்களுடைய பெயர்கள்
- 4) முக்கியமான நகரங்களுடைய பெயர்கள்.

### வேறு பெயர்

- 1) இடம் மாற்றுதல் (Change Seat)

### 3:3 தட்டி ஒடும் ஆட்டம் (Slap Jack)

முதலில் ஒரு வட்டம் வரைந்து அக்கோட்டின் மேல் மாணவர்களை நிற்கச் செய்ய வேண்டும். ஒரு மாணவனை “இட” ஆக தேர்வு செய்ய வேண்டும். ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் “இட” வட்டத்திற்கு வெளியே இடதுபுறமாக சுற்றி வட்டத்திலுள்ள மாணவர்களின் முதுகைத் தொட்டுவிட்டு திரும்பி வட்டத்தை வலதுபுறமாகச் சுற்றிக் கொண்டு ஓடுவான். தொடப்பட்டவன் தொட்வனை பின் தொடர்ந்து ஓடி அவனை தொட முயற்சிப்பான். இதற்குள்ளாக தொட்டு சென்றவன் அவன் நின்ற இடத்தில் (காலியான இடத்தில்) போய் நின்று விட்டால் தொடப்பட்டவன் தொடுபவனாக மாறிவிட வேண்டும். இவ்வாறு ஆட்டம் தொடரும்.

### 3:4 குதித்து ஓடித் தொடுதல் (Skip Tag)

மாணவர்களை வட்டத்தினுள் நிற்கச் செய்ய வேண்டும். தொடும் மாணவனை தேர்ந்தெடுத்துக் கொள்ள வேண்டும். ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் தொடுபவர் தொடர்ந்து மாற்றி மாற்றி இரண்டு கால்களிலும் குதித்துக் கொண்டு ஓடிப்போய் வட்டத்திலுள்ள மாணவர்களைத் தொட வேண்டும். தப்பிக்க இயலாத மாணவர்கள் தொடப்பட்டால், தொடப் பட்டவர் தொடுபவராக மாற ஆட்டம் தொடர்ந்து நடைபெறும்.

### 3:5 காலை வணக்கம் (Good Morning)

வட்டத்தில் அனைத்து மாணவர்களும் அமர்ந்திருக்க ஒரு மாணவன் ‘இட’ ஆக வட்டத்திற்கு வெளியே ஓடிக் கொண்டிருக்கும் போது திடீரென ஏதாவது ஒரு மாணவனைத் தொடுவார். தொடப்பட்ட மாணவன் எதிர்

திசையில் ஓடி தொட்ட மாணவனை (இட்) சந்திக்கும் போது கை குலுக்கி “குட் மார்னிங்” என்று மூன்று முறைக் கூறி இடத்தைப் பிடிக்க வேண்டும். இடம் கிடைக்காதவர் மீண்டும் “இட்” ஆவார்.

### 3:6 சாட்டையுடன் விரட்டுதல் (Whip Chase)

முதலில் மாணவர்களை வட்டத்தைச் சுற்றி அமரச் செய்து, தொடுபவரிடம் துணியை கொடுத்து அந்த வட்டத்தை சுற்றச் செய்ய வேண்டும். வட்டத்தை சுற்றி ஓடுபவர் யார் பின்னாலாவது துணியைப் போட, அவர் துணியை எடுத்துக் கொண்டு போட்டவரைத் துரத்த வேண்டும். அவ்வாறு துணியை வட்டம் முடியும் வரை கவனிக்காமல் இருந்தால் அந்த துணியை எடுத்து, போட்டவர் அடித்து துரத்துவார்.  
வேறு பெயர்கள்

- 1) வட்டத்தில் விரட்டி அடித்தல் (Circle Chase Slap)
- 2) கர்சீப்பை போடு (Drop the Handkerchief)

### 3:7 வட்டத்தில் முன்னால் ஓடுபவரை தொடுதல்

மாணவர்களை வட்டத்தில் வலப்பக்கமாக திரும்பி நிற்கச் செய்ய வேண்டும். ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் மாணவர்கள் வட்டத்தின் மேல் சுற்றி ஓட வேண்டும். அப்போது ஒவ்வொரு மாணவனும் தன் முன்னே ஓடுபவனை விரட்டித் தொட வேண்டும். அவ்வாறு தொடப்பட்டவர்களை வட்டத்தின் மத்தியில் நிறுத்தவும், கடைசியில் மூவர் நிலைத்து நிற்கும் வரையில் தொடர்ந்து விளையாடலாம். அடிக்கடி விசில் அடித்து ஓடும் திசையை மாற்ற வேண்டும்.

### 3:8 பறக்கும் டச்சு மனிதன் ( Flying Dutch Man)

மாணவர்களை கை கோர்ந்து வட்டமாக நிற்கச் செய்து, இரு மாணவர்களைத் தொடுபவர்களாக நியமித்துக் கொள்ள வேண்டும். ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் வட்டத்தின் வெளியே தொடும் மாணவர்கள் வலப்பக்கமாக சுற்றி ஓட வேண்டும். அப்போது ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் மாணவர்களின் கைக்கோர்வையைத் தட்டி விட்டு ஓட வேண்டும். கைத்தட்டப்பட்ட மாணவர்கள் இருவர்களும் கைகோர்த்துக் கொண்டு தொடுபவர்களின் எதிர்முகமாக ஓடி காலியான இடத்தை நிரப்ப வேண்டும். அவ்வாறு காலியான இடத்தை நிரப்பாதவர்கள் தொடுபவராக மாற ஆட்டம் தொடர்ந்து நடைபெறும்.



### 3:9 என்னுடன் வா (Come with me)

மாணவர்களை வட்டத்தின் மேல் அமரச் செய்து, இட் - ஐ தேர்ந்தெடுத்துவிட்டு, ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் இட் ஒரு குச்சியுடன் விருப்பமான மாணவன் முன்னால் நின்று “என்னுடன் வா” என்று கூற, அழைக்கப்பட்ட மாணவர்கள் இட் செல்லும் தூரம் வரை போய்க் கொண்டே இருக்க வேண்டும். மீண்டும் “இட்” “கோ ஹோம்” என்று உரக்கக் குரல் கொடுக்கும்போது அனைவரும் ஒடிக்கென்று இடம் பிடிக்க வேண்டும். இடம் கிடைக்காத மாணவன் மீண்டும் இட் ஆக மாற ஆட்டம் தொடரும்.

### 3:10 நொண்டி விளையாட்டுப் போட்டி (Nondi Competition)

மாணவர்களை சம எண்ணிக்கை கொண்ட இரு குழுக்களாகப் பிரித்துக் கொண்டு ஒரு குழு வட்டத்தின் வெளியேயும், மற்றொரு குழு வட்டத்தின் உள்ளேயும் நிற்கச் செய்ய வேண்டும். ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் வட்டத்தின் வெளியேயுள்ள குழுவிருந்து ஒரு மாணவர் நொண்டிக் கொண்டு உள்ளேயுள்ள மாணவர்களை தொடுவார். தொடப்பட்டவர் வட்டத்தின் வெளியே அணுப்பப் படுவார். தொடுபவர் காலை கீழே ஊன்றி விட்டால் அவருக்குப் பதிலாக அவருடைய குழுவிருந்து இன்னொருவர் நொண்டிப் போய் தொடுவார் இவ்வாறு 5 நிமிடங்கள் வீதம் ஒவ்வொரு அணிகளுக்கும் 2 முறை ஓடுவதற்கும் 2 முறை தொடுவதற்கும் சந்தர்ப்பம் கொடுக்கப்படும். அதில் குழு வெற்றி பெற்றதாக அறிவிக்கப்படும்.

### 3:11 மூவர் ஆட்டம் (Three Deep)

மாணவர்களைச் சம அளவில் இரு அணிகளாகப் பிரித்து ஒரு அணி உள்வட்டத்தில் உள் நோக்கத்திய படியும், மற்ற அணியினர் சற்று போதிய இடைவெளி விட்டு வெளி வட்டத்தில் உள் நோக்கியபடியும், உள் வட்டத்தில் உள்ளோருக்கு ஒருவர் பின் ஒருவராக ஜோடியாக நிறுத்திக் கொள்ள வேண்டும். இரண்டு மாணவர்களை தேர்ந்தெடுத்து ஒருவனை ஓடுவனாகவும், மற்றவனை விரட்டுபவராகவும் வட்டத்தின் வெளியில் நிறுத்தி வைக்கவும், ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் வி ர ட் டு ப வ ன் ஓடுகின்றவனை துரத்தித் தொட வேண்டும். ஓடுபவன் தப்பித்துக் கொள்வதற்காக ஏதாவது ஒரு ஜோடியின் முன்னால் நின்று கொள்ள வேண்டும். அப்போது அந்த ஜோடியின் பின்னால் நிற்பவன் ஓடுகின்றவனாக மாற வேண்டும். விரட்டுபவன் ஓடுபவனை தொட்டுவிட்டால் தொடப்பட்டவன் விரட்டுபவனாக மாற ஆட்டம் தொடர்ந்து நடைபெறும்.

### 3:12 குளத்திற்கு உள்ளே -வெளியே (In the pond on the Bank)

மாணவர்களை வட்டத்தில் நிற்கச் செய்ய வேண்டும். ஆசிரியர் “உள்ளே வெளியே” என்று மாறி மாறி கூறுவார். அப்போது மாணவர்கள் அவர் கூறியபடி வட்டத்தில் உள்ளே குதித்தும் வெளியே குதித்தும் செயல்பட வேண்டும். ஆசிரியர் மாணவர்களை ஏமாற்றுவதற்காக “உள்ளே, உள்ளே” என்றோ அல்லது “ வெளியே, வெளியே” என்று கூறலாம். அப்போது யார் யார் தவறு செய்கிறார்களோ அவர்களை நடுவர்களாக நியமித்து வட்டத்தின் உள்ளே அமரச் செய்ய வேண்டும். இவ்வாறு கடைசி வரை எந்த மாணவன் ஆசிரியர் சொற்படி தவறு செய்யாமல் இருக்கிறானோ அம்மாணவன் வெற்றி பெற்றவன் ஆவான்.

### 3:13 உட்கார் எழுந்திரு (Sit and Stand)

மாணவர்களை வட்டத்தினுள் நிற்கச் செய்ய வேண்டும். ஆசிரியர் “சிட், ஸ்டேண்ட்” என்று கூறுவார். அப்போது மாணவர்கள் அவர் கூறியபடி வட்டத்தில் செயல்பட வேண்டும். ஆசிரியர் மாணவர்களை ஏமாற்றுவதற்காக “சிட், சிட்” என்றோ அல்லது “ஸ்டேண்ட், ஸ்டேண்ட்” என்று கூறலாம். அப்போது யார் யார் தவறு செய்கிறார்களோ அவர்களை நடுவர்களாக நியமித்து வட்டத்தின் வெளியே அமரச் செய்ய வேண்டும். இவ்வாறு கடைசி வரை எந்த மாணவன் ஆசிரியர் சொற்படி தவறு செய்யாமல் இருக்கிறானோ அவனை வெற்றி பெற்றவன் ஆவான்.

மறுபெயர் : கூறியபடி செய் ( Do as you are told)

### 3:14 குளத்துத்தவளை (Frog in the Pond )

வட்டத்தினுள் “இட்” தவளை போல் இருக்க வட்டத்தின் வெளியே உள்ள மாணவர்கள் “தவளையாரே என்னை பிடிக்க முடியுமா” என்று சொல்லி சுற்றி வர வேண்டும். திடீரென தவளை (இட்) ஓடிச் சென்று துரத்தி யாரையாவது தொட தொடப்பட்ட தவளையாவார். ( இட் ஆவார்).

### 3:15 பிரம்பைப் பிடியுங்கள் (Catch the Cane)

மாணவர்களை வட்டத்தின் உட்புறம் பார்த்தவாறு நிற்கச் செய்து, ஒவ்வொரு மாணவனுக்கும் எண்கள் கொடுத்துவிட வேண்டும். வட்டத்தின் மத்தியில் ஒரு மாணவனை நிற்க வைத்து அவனிடம் 2 மீ. நீளமுள்ள பிரம்பைக் கொடுத்து ஊன்றியவாறு நிற்கச் செய்யவும். அவன் வட்டத்தின் நிற்பவர்களின் ஏதாவது ஒரு எண்ணைச் சொல்லி தடியை விட்டுவிட வேண்டும். அமுடித்த எண்ணுள்ள மாணவன் தரையில் பிரம்பு

விழுவதற்குள் ஓடி வந்து பிரம்பைப் பிடிக்க முயல வேண்டும். அவ்வாறு பிடிக்காவிட்டால் இவன் மத்தியில் நின்று பிரம்பை முன்போல் பிடித்து வேறு எண்ணுள்ள நபரை அழைக்க வேண்டும். பிடித்துவிட்டால் முன்பு இருந்தவனே மத்தியில் நின்று விளையாட்டை ஆரம்பிக்க வேண்டும். இவ்வாறு ஆட்டம் தொடரும்.

### 3:16 மலையில் தீ பிடிக்கிறது ஓடுங்கள், ஓடுங்கள் (Fire on the Mountain Run, Run, Run)

மாணவர்களை சம எண்ணிக்கை உள்ள அணிகளாகப் பிரித்துக் கொள்ள வேண்டும். 5 மீ. விட்டமுள்ள வட்டமும், 6 மீ. விட்டமுள்ள வட்டமும் போட வேண்டும். ஒரு அணியினர் வெளி வட்டத்திலும் மற்றொரு அணியினர் உள் வட்டத்திலும் நிற்க வேண்டும். உள்வட்ட மாணவர்கள் இரு கைகளையும் முன்னால் நீட்டி வட்டத்திற்கு வெளியே பார்த்து நிற்க வேண்டும். ஆட்டம் தொடங்குவதற்கு முன் இட் உள்வட்டத்தில் நின்று கொண்டிருக்க வேண்டும். ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் உள் வட்டத்தில் உள்ள இட் பயர் ஆன் தி மவுன்டன் என்று குரல் கொடுக்க வெளி வட்டத்தில் உள்ளவர்கள் அவர்களுக்கு வலதுபுறம் திரும்பி ரன், ரன், ரன் என்று உரக்கக் குரல் கொடுத்துக் கொண்டு ஓட வேண்டும். அப்போது இட் கோ ஹோம் என்று கூறியவுடன் ஒவ்வொருவரும் அந்தந்த மரத்திற்கு நேராக வந்து நின்று கொள்ள இட்டும் ஓடிப்போய் ஏதாவது ஒரு மரத்திற்கு நேராக நின்று கொண்டால் இட்டம் கிடைக்காதவர் மீண்டும் இட் ஆக மாற, உள்வட்டத்தில் உள்ளவர்கள் வெளி வட்டத்திலும் வெளி வட்டத்தில் உள்ளவர்கள் உள் வட்டத்திலும் மாறி, மாறி விளையாட வேண்டும்.

### 3:17 வட்டத்தில் கண்ணிகள் (Circle Traps)

மாணவர்களை இரு குழுக்களாக பிரித்துக் கொண்டு, ஒவ்வொரு அணியும் ஆளுக்கொரு வட்டத்தை சுற்றி வட்டத்தின் உட்புறம் திரும்பிநிற்க வேண்டும். உள் வட்டத்தில் நிற்பவர்கள் கைகளை கோர்த்து நிற்க வேண்டும். ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் இரு அணியினரும் ஒருவருக்கொருவர் எதிர் திசையில் நடக்க வேண்டும். ஆசிரியர் நிறுத்து என்றதும், உள் வட்ட மாணவர்கள் நின்று கைகளை கோர்த்துக் கொண்டு உயரமாகத் தூக்க வேண்டும். வெளிவட்டத்தில் உள்ளவர்கள் உள்வட்டத்தில் உள்ளவர்கள் கையை கீழாகவே உள் வட்டத்தைக் கடந்து தங்கள் இடத்திற்கு மீண்டும் வர வேண்டும். ஆசிரியர் “டிராப்” என்று சொன்னதும் உள்வட்டத்தில்

உள்ளவர்கள் கைகளை கீழே கொண்டு வந்துவிட வேண்டும். வட்டத்தில் அகப்பட்டவர்கள் வெளியே வந்து விடவேண்டும் இவ்வாறு இரு அணியினரும் இடம் மாற்றி விளையாட வேண்டும்.

### 3:18 ஜோடியாய் நில் (Find a Partner)

மாணவர்களை இரு வட்டங்களாக நிற்கச் செய்து, உள் வட்ட மாணவர்களை உட்காரச் செய்யவும், உள் வட்டத்தில் உள்ள மாணவர்களுக்கு நேராக வெளி வட்டத்தில் உள்ள மாணவர்கள் ஜோடியாக நிற்க வேண்டும். "இட்" வெளி வட்டத்தின் மத்தியில் நிற்பான். அவன் ஒருங்கள் என்றதும், வெளி வட்டத்தில் உள்ள மாணவர்கள் வலதுபுறமாக சுற்றி ஓட வேண்டும். இட் "நில்லுங்கள்" என்றவுடன் ஒவ்வொருவனும் தன் ஜோடிக்கு முன்னால் வந்து நின்று கொள்ள வேண்டும். அதே சமயத்தில் இட்டும் ஒரு மாணவனுக்கு நேராக வந்து நின்று கொள்ள வேண்டும். இச்சமயம் தன் ஜோடி கிடைக்காத மாணவன் இட் ஆக மாற ஆட்டம் தொடரும்.

### 3:19 குருடனின் யூகம் (Blind man's Guess)

மாணவர்களை வட்டமாக நிற்கச் செய்து இட்டின் கண்களை கட்டி வட்டத்தின் மத்தியில் நிறுத்தவும், ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் மாணவர்கள் வட்டத்தில் வலதுபுறமாகத் திரும்பி ஓட வேண்டும். அப்போது இட் நில்லுங்கள் என்றதும் அதே இடத்தில் எல்லோரும் நிற்க வேண்டும். அப்போது குருட்டு மாணவன் ஏதாவது ஒரு பக்கம் தன் கையை கட்டிக் காட்டுவான். கட்டிக் காட்டப்பட்டவன் குருடனின் (இட்-ன்) முன் வந்து மிருகம் போல் கத்த வேண்டும். இதன் மூலம் யார் என்பதை இட் (குருடன்) சொல்லிவிட்டால், இவன் மாணவர்களோடு சேர்ந்து கொள்ள இன்னொருவன் இட் (குருடனாக) ஆக மாறி ஆட்டம் தொடர்ந்து நடைபெறும்.

### 3:20 மகிழ்வான வட்ட ஓட்டம் (Marry Go Round)

25 மீ, 30 மீ விட்டமுள்ள ஒன்றுக்குள் ஒன்றான இரு வட்டங்கள் வரைந்து கொண்டு, மாணவர்களை சம அளவில் அணிகளாகப் பிரித்து, ஒரு அணியினரை வலதுபுறம் நோக்கி உள் வட்டத்திலும், மற்றொரு அணியினரை இடதுபுறம் நோக்கி வெளி வட்டத்திலும், இவ்வாறு வெளி, உள் வட்ட மாணவர்கள் ஜோடியால் நிற்க ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் மாணவர்கள் தங்கள் திசைகளில் ஓடுவர். மீண்டும் விசில் ஊதியவுடன் அனைவரும் வட்டத்தின் மீது நின்று ஒருவரை ஒருவர் வலக் கையை

கொடுத்துக் கொள்ள முயலும் போது இட் ஏதாவது ஒரு பார்டீனர் உடன் சேர்ந்து கொள்வான். எந்த மாணவனுக்கு ஜோடி கிடைக்கவில்லையோ அவனே இட் ஆவான்.

### 3:21 மற்றவர்களின் வாலை பிடுங்குதல் ( Plucking the Tail )

மாணவர்களை குறிப்பிட்ட எல்லைக்குள் நிறுத்த வேண்டும். மாணவர்கள் இலை அல்லது காகிதம் ஒன்றை வாலாக கையில் வைத்துக் கொள்ள வேண்டும். ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் தங்கள் வாலை மாணவர்கள் ஒரு கையில் பிடித்துக் கொண்டு மற்றொரு கையின் உதவியால் மற்ற மாணவர்களின் வாலை பிடித்து இழுக்க வேண்டும். ஒவ்வொரு வரும் தங்கள் வால்களை பாதுகாத்துக் கொண்டு மற்ற மாணவர்களின் வால்களை பிடித்துவிட்டால் அவர்கள் ஆட்டத்திலிருந்து விலக்கப்படுவார். கடைசியாக நிற்கும் மாணவரே வெற்றி பெற்றவராவார்.

### 3:22 கோட்டையைப் பிடித்தல் ( Holding the Fort)

மாணவர்களை இரு குழுக்களாகப் பிரித்துக் கொண்டு, ஒரு குழுவை வட்டத்தின் உள்ளேயும், மற்றொரு குழுவை வட்டத்தின் வெளியேயும், நிறுத்த வேண்டும். இப்போது ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் வெளியேயுள்ள குழு (அணியினர்) வட்டத்தின் உள்ளே செல்ல முயற்சிக்க வேண்டும். உள் வட்டத்தில் உள்ளவர்கள் அவர்களை தடுத்து நிறுத்த வேண்டும். இரண்டு நிமிடமோ, அல்லது மூன்று நிமிடமோ கழித்தவுடன் ஆசிரியர் விசில் ஊதி வட்டத்திற்குள் வெளிவட்ட குழுவினரின் எண்ணிக்கையை கணக்கிட வேண்டும். இதுபோல உள்வட்டத்தினர் வெளியிலும், வெளி வட்டத்தினர் உள்ளேயும் இடம் மாறி விளையாடுவர். முடிவில் உள் வட்டத்திற்குள் வந்த எந்த குழுவினரின் எண்ணிக்கை அதிகமாக உள்ளதோ அவர்கள் வெற்றி பெற்றவராக அறிவிப்பார்.

### 3:23 வட்டத்தின் ராஜா (King of Ring)

அனைத்து மாணவர்களும் வட்டத்திற்குள் நின்று தங்கள் ஒரு காலை மடக்கி கையில் பிடித்துக் கொண்டு ஒரு காலால் நொண்டியடித்து தங்கள் தோள் பகுதியால் அடுத்த மாணவனை இடித்து வெளியே தள்ள வேண்டும். வட்டத்திற்கு வெளியே தள்ளப்பட்ட மாணவனும் காலை மடக்காமல் இருப்பவனும் ஆட்டம் இழப்பான். கடைசியில் வெளியே தள்ளப்படாமல் இருக்கும் மாணவன் “வட்டத்தின் ராஜா” என போற்றப்படுவான்.

### 3:24 கோட்டையில் கொந்தளிப்பு (Storming the Fort)

மாணவர்களை இரு குழுக்களாகப் பிரித்துக் கொண்டு, ஆடுகளத்தில் 30 அடி தூரத்திலுள்ள கோட்டின் மீது நிறுத்த வேண்டும்.

ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் இரு குழுவினருக்கும் மத்தியில் உள்ள வட்டத்தை நோக்கி (கோட்டையை நோக்கி) சென்று கோட்டையைக் கைப் பற்ற எதிர்க் குழுவினரை கோட்டைக்குள் இருந்து தள்ளியும், நுழைப்பவர்களைத் தடுத்தும் போராடுவது 2 அல்லது 3 நிமிடம் நீடிக்கும். அதற்குள் ஆசிரியர் விசில் ஊதி போராட்டத்தை நிறுத்தி கோட்டைக்குள் எந்தக் குழு அதிகமாக இருக்கிறார்களோ அவர்களே வெற்றி பெற்றவர்களாவார்.

### 3:25 தலைவரைக் கண்டுபிடி (Find out the Leader)

மாணவர்களை வட்டத்தில் அமரச் செய்து, ஒரு மாணவரை “இட்” ஆக தேர்ந்தெடுத்துக் கொள்ள வேண்டும். தலைவன் ஒருவனை ஆசிரியர் தேர்வு செய்து கொண்டு அவனை ஏதேனும் பாவனைகள் செய்யச் சொல்ல வேண்டும். ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் “இட்” வந்து தலைவனை கண்டு பிடிக்கும்போது தலைவன் யாது செய்கிறானோ அதையே மற்ற மாணவர்கள் பின்பற்ற வேண்டும். கண்டுபிடிப்பவனுக்கு மூன்று சந்தர்ப்பங்கள் கொடுக்கப்படும். அதற்குள் தலைவனை இட் கண்டுபிடிக்க வேண்டும். அவ்வாறு கண்டு பிடித்தால் தலைவன் தொடுபவனாக மாற வேண்டும். இல்லையென்றால் தலைவன் என்ன கூறினாலும் அது போல செயல்பட வேண்டும்.

இவ்விளையாட்டின் வேறு பெயர்கள்

- 1) தலைவரை பின்பற்றுதல் (Mimic the Leader)

### 3:26 மாயக் கம்பு (Magic Wand)

மாணவர்களை வட்டத்திலுள் நிற்கச் செய்து, ஒருவரை ஆவியாக தேர்ந்தெடுத்து கையில் “மாயக் கம்பை” கொடுத்த ஆசிரியர் விசில் ஊதுவார். விசில் ஊதியதும் ஆவி மாயக்கம்பைக் கொண்டு மற்ற மாணவர்களை தொடும். இவ்வாறு “ஆவி மாயக்கம்பினால் தொடப்பட்டவர்கள் ஆவிக்கு உதவி செய்பவர்கள் ஆகி விடுவார்கள். ஆவிக்கு உதவி செய்பவர்கள் தனியாகவோ அல்லது சேர்ந்தோ மற்றவர்களை பிடிக்க வேண்டும். ஆவிக்கு உதவி செய்பவர்கள் பிடித்தாலும் ஆவி தன் மந்திரக்

கம்பினால் தொட்டால்தான் ஆவியின் கட்சியை சேரலாம். இவ்வாறு எல்லா மாணவர்களும் பிடிபட்டவுடன், புதியதாக ஒரு மாணவரை ஆவியாகத் தேர்ந்தெடுத்து விளையாட்டை தொடர வேண்டும்.

### 3:27 ஒடுபவரை விரட்டுதல் ( Chase the Runner)

மாணவர்கள் ஜோடி ஜோடியாக சேர்ந்து கொண்டு நிற்க வேண்டும். இருவரில் ஒருவர், ஒடுபவர், மற்றவர், விரட்டுபவர், ஒடுபவர் தப்பி ஓட, விரட்டுபவர் ஒடுபவரைத் தொடாமல் எட்டும் தூரத்தில் இருக்கும்படி பார்த்துக் கொள்ள வேண்டும். விரட்டுபவரிடமிருந்து தப்பித்துக் கொள்வதற்காக மற்ற ஜோடிகளுக்கு இடையிலும் புகுந்து ஓடலாம். ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் அனைவரும் ஆங்காங்கே நிற்க வேண்டும். அப்போது விரட்டுபவர் ஒடுபவரைத் தன் கை தொடும் தூரத்தில் இருக்கிறதா என்பதை பார்க்க வேண்டும்.

### 3:28 பந்திற்கு தப்பி ஒடுதல் ( Dodge Ball)

மாணவர்களை இரு சம குழுக்களாகப் பிரித்து, ஒரு குழு வட்டத்திலும், மற்ற குழு வட்டத்தின் உள்ளும் இருக்க வேண்டும். வட்டத்தில் நிற்கும் குழுவிடம் (ஏ) ஒரு கைப்பந்து கொடுக்கப்பட்டு அதை குறிப்பிட்ட (5 அல்லது 10 நிமிடத்திற்குள்) நேரத்திற்குள் உள்வட்ட குழு (பி) மாணவர்கள் பந்தை கால் பகுதியில் அடித்து அடிச் செய்ய வேண்டும். குறிப்பிட்ட நேரம் முடிந்தவுடன் அடுத்த குழுவுக்கு (பி) இதே போன்ற சந்தர்ப்பம் கொடுக்கப்படும் (ஏ குழுவை அடிக்க) அதிக புள்ளிகளைப் பெற்ற அணி வெற்றி பெற்ற அணியாகும்.

### 3:29 கோழியும் குஞ்சுகளும் (The Hen and her young ones)

மாணவர்களை இரு குழுக்களாகப் பிரித்துக் கொண்டு, ஒரு குழுவை வட்டத்தை சுற்றி உள்பக்கம் பார்த்தவாறு நிற்கச் செய்யவும். ஒரு குழுவை வட்டத்தினுள் நிற்கச் செய்து தலைவன் பின் ஒருவருக்கொருவர் இடுப்புகளைப் பிடித்துக் கொள்ள வேண்டும். முன்னால் நிற்பவன், “கோழி” மற்றவர் “குஞ்சுகள்” வட்டத்தில் உள்ளவர்களுக்கு மாணவருக்கு ஒரு பந்து கொடுக்கவும், ஆசிரியர் விசில் ஊதியதும், வட்டத்தில் நிற்பவர்கள் பந்தால் “குஞ்சுகளை” அடிக்க வேண்டும். குஞ்சுகள் இடுப்புகளை விடாமல் நகர்ந்து கொள்ளலாம். முன்னால் நிற்கும் கோழி மட்டும் பந்தை கையால் தடுக்கலாம். எந்தக் குஞ்சியின் மேல் பந்துபடுகிறதோ அவர் ஆட்டத்திலிருந்து நீக்கப்படுவார். பந்தால் அடிப்பவர்கள் வட்டத்தில் நின்று தான் அடிக்க

வேண்டும். எல்லாக் குஞ்சுகளும் அடிபட்டுவிட்டால் அந்தக் குழுஇடம் மாறிக் கொள்ள வேண்டும். ஒவ்வொரு அணிக்கும் நேரம் கொடுத்துவிட வேண்டும். எந்த அணி அதிகமான குஞ்சுகளை வெளியேற்றுகிறதோ அவ்வணியே வெற்றி பெற்றதாகும்.

### 3:30 வட்டத்தின் நடுவே பந்தை வைத்தல் ( Centre Base)

மாணவர்கள் அனைவரும் வட்டத்தில் நிற்க, “இட்” வட்ட மையத்தில் பந்துடன் நிற்பான் (நடுவே சிறிய வட்டம் வரையப்பட்டிருக்கும்) “இட்” வட்டத்தில் நிற்கும் மாணவர்களில் யாரேனும் ஒருவரிடத்தில் பந்தை வீசி விட்டு வெளிவட்டத்தைச் சுற்றி வர வேண்டும். பந்தைப் பெற்ற மாணவன் பந்தை நடு வட்டத்தில் (சிறிய வட்டத்தில்) வைத்து விட்டு “இட்” ஐ தொடர வேண்டும். இட் ஓடிச் சென்ற பந்தை தொட்டுவிட்டால் “இட்” டைத் தொட முடியாத மாணவன் “இட்” ஆவான்.

### 3:31 வட்டத்தில் உள்ள பொருளை அடித்தல் ( Circle Pin Ball)

மாணவர்களை இரு சம குழுக்களாகப் பிரித்துக் கொண்டு, ஒரு குழு(ஏ) வட்டத்தின் வெளியேயும் ஒரு குழு (பி) வட்டத்தின் உள்ளேயும் நிற்க வேண்டும். வட்டத்தின் நடுவில் 3 அல்லது 4 கர்லாக்கட்டை இல்லையென்றால் பந்துக்கள் வைக்கப்பட்டிருக்கும் ஒரு குழு (ஏ) வட்டத்தின் உள்ளேயுள்ள பொருளை பந்தால் குறிப்பிட்ட நேரத்தில் அடிக்க வேண்டும். அதே நேரத்தில் மற்றொரு குழு (பி) தடுக்க முயற்சிப்பார்கள். குறிப்பிட்ட நேரம் முடிந்தவுடன் அடுத்த குழுவிற்கு (பி) அடிக்கும் வாய்ப்பு கொடுக்கப்படும். அதிகப் புள்ளிகள் (அடிக்கும்) பெற்ற அணி வெற்றி பெற்ற அணியாகும்.

குறிப்பு : இவ்விளையாட்டின் வேறு பெயர்

1) பொம்மையைக் காப்போம் (Guard the Treasure)

### 3:32 குரங்குப் பந்தாட்டம் (Ball Tag)

மாணவர்களை சற்று ஏறக்குறைய பெரிய வட்டத்தினுள் நிற்கச் செய்து. ஒரு ‘இட்’-ஐ தேர்ந்தெடுத்துக் கொண்டு, ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன், வட்டத்தில் நிற்பவர்களில் ஒருவரிடம் உள்ள பந்தை அவர்களுக்குள்ளே மாற்றிக் கொள்ளலாம். அல்லது பக்கத்தில் உள்ளவரிடமோ அல்லது எதிரே நிற்பவரிடமோ பந்தை தூக்கி எறியலாம். அப்போது ‘இட்’ அப்பந்தை பிடிக்க வேண்டும். அவ்வாறு பிடித்துவிட்டால் பிடிக்கும் போது பந்தை எறிந்தவர் யாரே அவரே வட்டத்தின் நடுவே நின்று பந்தைப் பிடிப்பவர் (இட்) ஆவார்.



உள்ளவரிடமோ அல்லது எதிரே நிற்பவரிடமோ பந்தை தூக்கி எறியலாம். அப்போது 'இட்' அப்பந்தை பிடிக்க வேண்டும். அவ்வாறு பிடித்துவிட்டால் பிடிக்கும் போது பந்தை எறிந்தவர் யாரோ அவரே வட்டத்தின் நடுவே நின்று பந்தைப் பிடிப்பவர் (இட்) ஆவார்.

### 3:33 கூட்டில் பறவைகள் (Bird in Cages)

மாணவர்களை மும்முன்று பேராகச் சேர்ந்து கை கோர்ந்து கூடு போல் நிற்க செய்ய வேண்டும். ஒவ்வொரு கூட்டிற்குள்ளும் மற்றொருவர் பறவையாக நிற்க வேண்டும். இவ்விதமாக பறவைகளுள்ள அநேக கூடுகள் இருக்கும். அதே சமயத்தில் கூடு இல்லாத சில பறவைகள் வெளியே இருக்கும். விசில் அடித்தவுடன் கூட்டிலுள்ள பறவைகள் வெளியில் வந்து வேறு கூட்டிற்குச் செல்ல முயற்சிக்க வேண்டும். அந்தச் சமயத்தில் கூடு இல்லாத பறவைகள் காலியாகும் கூடுகளுக்குள் நுழைந்துவிட வேண்டும். இவ்விதமாகத் தொடர்ந்து விளையாடலாம்.

### 3:34 அங்கே நில் (Spud)

மாணவர்களை வட்டத்திற்கு வெளியே ஆங்காங்கே நிற்கச் செய்து, ஆசிரியர் வட்டத்தின் மையத்தில் நின்று கொண்டு பந்தை உயரமாக தூக்கிப் போட்டுக் கொண்டே ஏதாவது ஒரு மாணவனின் பெயரை அழைக்க ; அம்மாண்டன் ஓடி வந்து பிடித்துக் கொள்ள வேண்டும். அவன் பந்தை பிடிக்க மாணவன் சத்தமாக "அங்கே நில்" என்று கூற, மாணவர்கள் அப்படியே அசையாமல் நிற்க வேண்டும். இட் அருகாமையில் உள்ள ஒருவரை பந்தால் அடிக்க அவர் அந்த இடத்தை விட்டு நகராமல் தன்னை காப்பாற்றிக் கொள்ளலாம். பந்து அவன் மேல் பட்டால் அவன் இட் ஆக மாற ஆட்டம் தொடரும்.

குறிப்பு : இவ்விளையாட்டின் வேறு பெயர்கள் :

- 1) அசையாமல் நில் (No more Moving)
- 2) பிடித்த பந்தால் அடி (Catch and Hit)

### 3:35 மரத்தில் அணில்கள் (Squirrels in Trees)

மாணவர்களை வட்டத்தின் மேல் சுற்றி ஜோடி ஜோடியாக ஒருவரை ஒருவர் பார்த்தாற்போல் கைகளை முன்புறம் உயர்த்தி நிற்க வேண்டும். இதுவே மரமாகும். ஒவ்வொரு மரத்திலும் ஒரு அணில் இருக்கும். வட்டத்தில் மத்தியில் ஒரு அணில் 'இட்' நிற்க ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன், அணில்கள் ஒரு மரத்திலிருந்து மற்றொரு மரத்திற்கு சென்றுவிட வேண்டும்.

அச்சமயத்தில் 'இட்' (அணில்) ஏதாவது ஒரு மரத்தை பிடித்துக் கொள்ள வேண்டும். எந்த அணில் மரம் இல்லாமல் இருக்கிறதோ அந்த அணில் 'இட்டாக' மாற ஆட்டம் தொடர்ந்து நடைபெறும்.

### 3:36 பாட்டு நாற்காலி (Musical Chair or Musical Hush)

வட்டமாக நாற்காலிகளை போட வேண்டும். 5 அடி தள்ளி அதைச் சுற்றி பெரிய வட்டம் போட்டு அதன்மேல் மாணவர்களை வலதுபுறமாக திரும்பி நிற்க வேண்டும். இசை இசைத்தவுடன் மாணவர்கள் வட்டத்தைச் சுற்றி ஓடி வர வேண்டும். மீண்டும் இசையை நிறுத்தியவுடன் மாணவர்கள் நாற்காலியில் அமர வேண்டும். நாற்காலி கிடைக்காதவர்கள் வெளியே வந்துவிட வேண்டும். சில நாற்காலிகளை எடுத்துவிட்டு ஆட்டத்தை தொடரவும். கடைசியாக உள்ள இசை நாற்காலியை பிடித்தவன் வெற்றி பெற்றவனாக அறிவிக்கலாம்.

### 3:37 வட்டத்தில் ஜோடி (Pair in a Circle)

மாணவர்களுக்கு ஏற்றவாறு பெரிய வட்டத்தில் சிறு சிறு வட்டங்கள் வரைந்து கொள்ள வேண்டும். ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன், மாணவர்கள் ஜோடி ஜோடியாக சிறு வட்டங்களில் நிற்க வேண்டும். வட்டம் கிடைக்காத ஒரு ஜோடி வெளியே வந்துவிட வேண்டும். இப்போது சிறிய வட்டங்களில் ஒரு வட்டத்தை X குறியிட்டு இல்லாமல் செய்துவிட வேண்டும். இவ்வாறு ஒவ்வொரு முறையும் ஒவ்வொரு வட்டத்தை X குறியிட்டு நீக்கிவிட வேண்டும். இரு ஜோடிகள் ஓடிக் கொண்டிருக்கும் போது ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் கடைசியாக உள்ள ஒரு வட்டத்தை பிடிக்கும் ஜோடி வெற்றி பெற்றதாக அறிவிக்கலாம்.

### 3:38 பாட்டுத் தொப்பி (Musical Cap)

வட்டமாக போடப்பட்டுள்ள நாற்காலிகளில் மாணவர்களை உட்கார வைக்க வேண்டும். ஒரு மாணவன் கையில் தொப்பியைக் கொடுத்து இசை ஆரம்பித்தவுடன் அதை அவருக்கு வலதுபுறமாக கடத்தப்பட வேண்டும். இப்போது ஆசிரியர் இசையை நிறுத்தியவுடன் யார் கையில் தொப்பி இருக்கிறதோ அவர் விளையாட்டிலிருந்து வெளியேற்றப்படுவார். அவருடைய நாற்காலியையும் வெளியே எடுத்துவிட வேண்டும். இவ்வாறு இசை நிறுத்தப் படும் போதெல்லாம் ஒருவர் விளையாட்டிலிருந்து வெளியேற்றப்படுவார். கடைசியில் ஒருவர் இருக்கும் வரை விளையாடலாம்.

இவ்விளையாட்டின் வேறு பெயர்கள் :

- 1) பந்தை அனுப்புதல் ( Circle Ball Pass)
- 2) உருளைக்கிழங்கு கடத்துதல் ( Potato Pass)

### 3:39 எண்கள் விளையாட்டு (Number Games)

வட்டத்தில் அனைத்து மாணவர்களும் ஒரே கொண்டிருக்க ஆசிரியர் வட்டத்தின் நடுவில் நின்று எந்த எண்ணை (5,6 அல்லது 4) சொல்லிகிறாரோ அத்தனை மாணவர்களும் குழுவாக கைக் கோர்த்து நிற்கவோ அல்லது உட்காரவோ வேண்டும். தவறபவர்கள் ஆட்டம் இழப்பார்கள் (எண்களுக்குப் பதிலாக ஆங்கில வார்த்தை, தமிழ் வார்த்தையைச் சொல்லி அந்த வார்த்தையில் உள்ள எழுத்துக்களின் எண்ணிக்கையின் அடிப்படையில் நடத்தலாம். உதாரணமாக “பள்ளி” என்று சொன்னால் மூன்று மாணவர்கள் சேர்ந்து உட்கார வேண்டும்.

### 3:40 எலியும் பூனையும் (Cat and Rat)



மாணவர்களை வட்டத்தில் கைக்கோர்த்து நிற்க வைத்து ஒரு மாணவனை எலியாகவும் மற்றொரு மாணவனை பூனையாகவும் தேர்ந்தெடுத்து கொள்ள வேண்டும். எலி வட்டத்திற்குள்ளேயும், பூனை வட்டத்திற்கு வெளியேயும் நிற்க வேண்டும். ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் எலியானது நான்தான் எலி என்று சொல்லும். பூனையானது நான்தான் பூனை என்று சொல்லும். மறுபடி எலியானது என்னை பிடிக்க முடியாது என்று சொல்லும். பூனையானது உன்னை பிடிக்கிறேன் பார் என்று சொல்லிக் கொண்டு வேகமாக வட்டத்தினுள் பாய மாணவர்கள் பூனையை உள்ளே விடாமல் சற்று நேரம் கழித்து உள்ளே விட அப்போது எலியானது வெளியில் வந்துவிட மீண்டும் பூனை சிரமப்பட்டு வெளியில் வர இப்படியாக பலமுறை சிரமப்பட்டு பூனை எலியைப் பிடித்தால் எலி பூனையாக மாற பூனை மாணவர்களுடன் சேர்ந்து கொள்ளும். மீண்டும் புதியதாக ஒரு எலி தேர்ந்தெடுக்கப்பட்டு ஆட்டம் தொடரும்.



## 4. வரிசையில் நின்று விளையாடும் விளையாட்டுகள்

### Line Games

இவ்விளையாட்டுக்கள் மாணவர்களை வரிசையில் நிறுத்தி விளையாடக் கூடியவை. மாணவர்களை இரு சம குழுக்களாகப் பிரித்தல் வேண்டும். குழுக்கள் ஒன்றை ஒன்று நோக்கி தேவையான இடைவெளி விட்டு நிற்க வேண்டும். ஒவ்வொரு குழுவிற்கும் 15 முதல் 25 மாணவர்கள் இருக்கலாம்.

#### 4:1 கைக்குட்டையை அபகரித்தல் (Snatching the kerchief)

மாணவர்களை சம எண்ணிக்கை உள்ள இரு குழுக்களாகப் பிரித்து ஒவ்வொரு அணிக்கும் 30 அடி இடைவெளியில் நிறுத்தி, ஒரு அணியை வலது புறத்திலிருந்தும், மற்றொரு அணியை இடது புறத்திலிருந்தும் வரிசையாக எண்ணி அவரவர் எண்ணை ரூபகத்தில் வைத்துக் கொள்ள வேண்டும். ஆசிரியர் ஒரு எண்ணை அழைத்தவுடன் வட்டத்தின் மையத்திலுள்ள கைக்குட்டையை எடுத்துக் கொண்டு ஓட வேண்டும். எடுத்துச் செல்லும்போது, அவ்வாறு செல்பவரை மற்றவர் தொட்டுவிட்டால் தொட்டவருக்கு ஒரு புள்ளி கொடுக்கப்படும். தொடாமல் எடுத்துச் சென்றால், அவ்வாறு எடுத்துச் சென்றவருக்கு ஒரு புள்ளி கொடுக்கப்படும். கடைசியில் குறிப்பிட்ட நேரத்திற்குப் பிறகு அதிகப் புள்ளிகள் எடுத்த அணி வெற்றி பெற்றதாக அறிவிக்கப்படும்.

#### 4:2 சாமான் வண்டி ( Luggage Van)

மாணவர்களை நான்கு குழுக்களாகப் பிரித்துக் கொள்ள வேண்டும். ஒரு குழு சரக்கு வண்டி ஆகும். மூன்று குழுக்கள் ரயில்பெட்டியாகவும் செயல்படும். அனைவரும் ரயில் பெட்டி போல் இடுப்பைப் பற்றிக் கொண்டு நிற்க வேண்டும். ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் சரக்கு வண்டி, மற்ற ரயில் வண்டிக் குழுவில் உள்ள கடைசி ஆட்டக்காரரை நோக்கி ஓடி இணைத்துவிட முயல வேண்டும். மற்ற ரயில் வண்டிக்காரர்கள், சரக்கு வண்டியினர் வந்து இணைத்து விடாமல் அங்கும் இங்கும் ஓடி தப்பித்துக் கொண்டிருக்கும் மூன்று ரயில் வண்டிகளில் ஏதாவது ஒரு வண்டியை சரக்கு வண்டியினர் பற்றிக் கொண்டுவிட்டால், அந்த சரக்கு வண்டியினர் ரயில் வண்டியாக மாறி விடும். பிடிப்பட்ட ரயில் வண்டி சரக்கு வண்டியாக மாறிட ஆட்டம் தொடரும்.

#### 4:3 தெருக்கூறும் சந்துகூறும் (Streets and Alleys)

மாணவர்கள் ஒருவர் பக்கம் ஒருவராக நான்கு அல்லது ஐந்து வரிசைகளில் இரண்டுஅடி இடைவெளியுள்ளவாறு கைகளைப் பக்கவாட்டில் நீட்டியவாறு நிற்கச் செய்ய வேண்டும். ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் ஒடுபவன் வரிசைகளின் நெடுஞ் சந்துகளில் மாறி மாறி ஒடுவான். விரட்டுபவன் ஒடுபவனைத் தொடக்கூடிய நேரத்தில் ஆசிரியர் “இடப்பக்கம் திரும்புக” ‘வலப்பக்கம் திரும்புக’ எனக் கட்டளையிடுவார். அப்போது வரிசையில் நிற்பவர்கள் கைகளை நீட்டியபடியே கூறிய திசை பக்கமே திரும்புவர். அச்சமயத்தில் வரிசைகள் வேறு ஒருபுறமாய் அமையும். இச்சமயங்களில் ஒடுபவனை விரட்டுவனால் தொட இயலாது. அவ்வாறு தொட்டு விட்டால் மீண்டும் வேறு இரு மாணவர்களை தேர்ந்தெடுத்து விளையாட்டை நடத்தலாம்.

#### 4:4 சிறைப்பறவையைப் பிடித்தல் (Catch the Jail Bird)

மாணவர்களை இரு சம குழுக்களாகப் பிரித்துக் கொண்டு, ஒவ்வொரு குழுவிற்கும் ஒரு “சிறைப் பறவையை” (இட்) தேர்ந்தெடுக்கக் கொள்ள வேண்டும். இரு குழுவையும் வெவ்வேறு திசையைப் பார்க்குமாறு நிறுத்தி நடுவில் ஒரு கோடு போட வேண்டும். ஒவ்வொரு குழுவிற்கும் முன்பாக சிறைப்பறவையை நிறுத்த வேண்டும். ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் சிறைப்பறவையானது தனக்கு எதிரேயுள்ள குழுவை தாண்டி அல்லது நடுக் கோட்டை அடைய முயற்சிக்க வேண்டும். அணி மாணவர்கள் சிறைப்பறவையை உட்புகாதவாறு பார்த்துக் கொள்வதோடு குழுவின் வலப்புறம் உள்ள மாணவனை சிறைப்பறவைத் தொட்டால், தொட்பட்டவன் சிறைப் பறவையாகவும், சிறைப்பறவை குழுவில் சேர்ந்து கொள்ள ஆட்டம் தொடரும்.

#### 4:5 நான்கு முனை ஆட்டம் ( Four Corners)

மாணவர்களை சம எண்ணிக்கைக் கொண்ட 4 அணிகளாகப் பிரித்துக் கொண்டு ஒவ்வொரு அணியையும் நான்கு மூலைகளில் நிறுத்த வேண்டும். நான்கு மூலையிலும் அணிகள் நிற்க 15 மீ. சதுரக் கட்டம் வரையப்படும். இட் - ஐ தேர்ந்தெடுத்து நடுவில் நிற்க வைக்க வேண்டும். ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் அணிகள் எதிரெதிர் மூலைக்கு மாற முயற்சிக்க வேண்டும். அப்போது “இட்” ஆல் தொடப் பட்டவன் வட்டத்திலிருந்து வெளியேற்றப்படுவான். இவ்வாறு ஒரு குறியிட்ட

நேரத்திற்கு பிறகு எந்த அணியில் அதிகமான மாணவர்கள் இட் ஆல் தொடப்படாமல் இருக்கிறார்களோ அந்த அணி வெற்றி பெற்றதாக அறிவிக்கப்படும்.

#### 4:6 கடைசி இரட்டையர் வெளியே வா (Last Couple Out)

மாணவர்களை ஜோடி ஜோடியாக கைக்கோர்த்தபடி தொடக்கக் கோட்டிற்கு பின் வரிசையாக நிற்கச் செய்யவும். ஒரு நபரை தொடுபவராக தேர்ந்தெடுத்து தொடக்கக் கோட்டிற்கு முன் 10 அடி தள்ளி முதுகுப்புறம் காட்டிவாறு நிற்கச் செய்யவும். தொடுபவர் கடைசி இரட்டையர் வெளியே வா எனக் கூப்பிடுவார். உடனே கடைசி இரட்டையர்கள் கைக்கோர்வையை விட்டுப் பிரிந்து ஒருவன் அணிக்கு வலதுபுறமாகவும், மற்றவன் அணிக்கு இடதுபுறமாகவும் அணிக்குப் பக்கமாகவே ஓடி அவ்வணியின் முன்பக்கத்தில் சென்று கைகளைக் கோர்த்து நிற்க வேண்டும். அவ்வாறு ஓடும்போது அவர்களில் யாரையாவது தொடுபவர் தொட்டால் தொடப்பட்டவர் தொடுபவராக மாறுவார். தொடுபவராக இருந்துவரும் தொடப்படாத நபரும் கைக்கோர்த்துக் கொண்டு வரிசை முன்னால் நின்று கொள்வார். இவ்வாறு ஆட்டம் தொடரும்.

#### 4:7 வெடிகுண்டு அடித்தல் ( Bombardment)

மாணவர்களை இரு அணிகளாகப் பிரித்துக் கொண்டு, 30 மீ. இடைவெளியில் இரு வரிசையாக நிறுத்த வேண்டும். ஒரு கர்லாக் கட்டையைத் தன் பின்புறத்தில் 1 மீ. இடைவெளி விட்டு நிறுத்தி வைத்துக் கொள்வார். ஒவ்வொரு கட்சிக்கும் இரண்டு பந்துகளை கொடுக்கவும். ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் பந்து வைத்து இருப்பவர்கள் தங்கள் எதிர் அணியினரின் கர்லாக் கட்டையை தரையில் விழும்படி பந்தை எறிவார். ஒவ்வொருவரும் தத்தம் கர்லாக் கட்டை கீழே விழா வண்ணம் பார்த்துக் கொள்ள வேண்டும். பந்தை எறியும் போது அவரவர் தன் அணியின் பக்கத்திலிருந்து தான் பந்தை வீச வேண்டும். எந்த அணியினர் கர்லாக் கட்டையை முதலில் வீழ்த்துகிறார்களோ அவர்கள் வெற்றி பெற்றவராகும்.

#### 4:8 எண் இலக்கு (Number Target)

மாணவர்களை இரு அணிகளாகப் பிரித்துக் கொண்டு பத்து மீட்டர் இடைவெளியில் நேர்முகமாக நிற்க வேண்டும். இரு குழுவினரும்

தனித்தனியே ஒன்றிலிருந்து வரிசையாக எண்ணிக் கொள்ள வேண்டும். ஆசிரியர் ஒரு நெம்பரை அழைக்க வேண்டும். உடனே இரு குழுக்களிலும் அந்தந்த எண்ணுக்குரியவர்கள் ஒரு காலடி வைத்து முன்னால் வர வேண்டும். ஆசிரியர் இருவரில் ஒருவரிடம் பந்தை எறிவார். அவர் அந்த பந்தைப் பிடித்து கால்கள் வைத்திருக்கும் இடத்தை மாற்றாமல் ஒரு காலடி வைத்து முன்னால் நிற்பவரை அடிக்க வேண்டும். அடிக்கப்படுபவர் கால்களை நகர்த்தாமல் பந்து தன் உடம்பின் மீது படாமல் பார்த்துக் கொள்ள வேண்டும். பந்தால் அடிப்பவர் எதிர் குழுவில் உள்ளவரை அடித்துவிட்டால் அப்பிரிவிற்கு ஒரு மதிப்பெண் கொடுக்க வேண்டும். மற்றவரை அடிக்கும் வாய்ப்பு இரண்டு அணிகளுக்கும் மாற்றி, மாற்றி கொடுக்க வேண்டும்.

#### 4:9 கர்லாக் கட்டைகளை உருட்டி அடித்தல் (Hit the Club)

மாணவர்களை இரு சம அணிகளாகப் பிரித்துக் கொள்ள வேண்டும் இரு அணிகளுக்கும் இடையே 5 மீ. இடைவெளி விட்டு ஒருவரை ஒருவர் பார்க்கும்படி நிற்க வைக்க வேண்டும். இரு அணி மாணவர்கள் ஒவ்வொருவருக்கும் ஒரு டென்னிஸ் பந்து கொடுத்து, ஒவ்வொருவரின் முன்பும், ஒரு கர்லாக் கட்டையையும் நிறுத்தி வைக்க வேண்டும். ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் எதிர் அணியின் கர்லாக் கட்டைகளை குறி வைத்து வீழ்த்த வேண்டும். (பந்தை தூக்கி வீசக்கூடாது) அவ்வாறு கீழே விழும் கர்லாக் கட்டைகளை உடனே அகற்றிவிட வேண்டும். ஒரு அணியினர் தங்கள் அனைத்து கர்லாக் கட்டைகளையும் இழக்கும் வரை விளையாட்டை விளையாடலாம்.

#### 4:10 தொட்டுக் கொண்டு வருதல் (Touch)

மாணவர்களை இரு அணிகளாகப் பிரித்து ஒவ்வொரு அணியினரையும், ஒவ்வொரு நேர்கோட்டில், ஒருவரை ஒருவர் முகம் பார்த்தபடி நிற்க வைக்கவும். ஆசிரியர் இரு கோடுகளுக்கு இடையே நின்றபடி அங்கே அருகாமையில் இருக்கக்கூடிய ஒரு பொருளின் பெயரைச் சொல்லி அதனைத் தொட்டு விட்டு வரும்படி சொல்லவும். (பொருள்கள், மரம், கோல் போஸ்ட், சுவர் போன்றவைகளாக இருக்கலாம். மாணவர்கள் ஆசிரியர் குறிப்பிட்ட பொருளைத் தொட்டுவிட்டு மீண்டும் அவரவர் தன் இடத்தில் வந்து கால்களைச் சேர்த்து நிற்க வேண்டும். எந்த அணியினர் முதலில் வந்து வரிசையில் நிற்கிறார்களோ அந்த அணியினரே வெற்றி பெற்றவராவர்.

## 5. துரத்தி பிடித்தாடும் விளையாட்டுக்கள்

### Chasing Games

இவ்விளையாட்டுக்கள் மாணவர்களை இரண்டு அணிகளாகப் பிரித்தோ அல்லது 'இட்' ஐ நியமித்தோ விளையாடலாம். ஒரு அணியினர் மற்ற அணியினரையும் 'இட்' மற்றவர்களையும் இந்த விளையாட்டுக்களில் துரத்திப் பிடிப்பதே குறிக்கோளாகும்.

#### 5:1 காகங்களும் காடைகளும் ( Crows and Cranes)

மாணவர்களை இரு அணிகளாகப் பிரித்து 10 மீ இடைவெளியில் எதிரெதிரே நிறுத்தி, ஒரு அணிக்கு காகம் எனவும் மற்றொரு அணிக்கு காடை எனவும் பெயரிட்டு ஆசிரியர் இரு அணிகட்கும் நடுவில் நின்று காக்கை என்று கூறினால் காடை அணியினர் காக்கை அணியினரை, குறிப்பிட்ட எல்லை வரை துரத்திப் பிடிப்பார். ஆசிரியர் காடை என்று கூறினால் காக்கை அணியினர் காடை அணியினரை எல்லை வரை துரத்திப்பிடிப்பார். பிடிக்கப்பட்ட மாணவர்களை பிடித்த அணியில் சேர்த்துக் கொண்டு ஆட்டம் தொடரும். ஆசிரியர் “கா. . . கா. . .” என்று இழுத்து பின்னர் “க்கை” என்றோ “டை” என்றோ முடித்தால் ஆட்டம் கவராசியமாக இருக்கும்.

இவ்விளையாட்டின் வேறு பெயர்கள் :

- 1) ராஜா, ராணி (Raja and Rani)
- 2) பில்லா, பில்லி (Billa Billi)

#### 5:2 பூக்களும் காற்றும் (Flowers and Winds)

மாணவர்களை இரு அணிகளாகப் பிரித்து ஒரு அணிக்கு “காற்று” என்றும் மற்றொரு அணிக்கு “பூக்கள்” என்றும் பெயர் கொடுக்க வேண்டும். 20 மீ இடைவெளி விட்டு இரு கோடுகள் வரைந்து கொண்டு மத்தியில் 1 மீட்டர் இடைவெளியுள்ளவாறு இரு கோடுகள் வரைந்து ஒன்றையொன்று எதிரெதிரே நிற்க வைக்க வேண்டும். காற்று அணியினர் பூ அணியினர் மனதில் என்ன பூவை நினைத்தார்கள் என்பதை சரியாக சொன்னால் பூ அணியினர் திரும்பி தங்கள் கோட்டைக்கு ஓடுவர். அப்போது காற்று அணியினர் அவர்கள் கோட்டையை (எல்லை)தாண்டுவதற்குள் தொட்டுவிட்டால் தொடப்பட்டவர்கள் தொடப்பட்டவரோடு சேர்ந்து கொள்ள ஆட்டம் தொடரும்.



இவ்விளையாட்டின் வேறு பெயர்கள்

- 1) பூவா - தலையா (Head and Tail)
- 2) கருப்பும், வெள்ளையும் (Black and White)
- 3) வண்ணங்களும், வண்ணத்துப்பூச்சியும் (Colours and Butterfly)

### 5:3 நள்ளிரவு (Midnight)

மாணவர்களை வட்டத்தில் நிற்க வைத்து, ஒரு மாணவனை நரியாக ('இட்') ஆக தேர்ந்தெடுத்து வட்டத்தின் மையத்தில் நிறுத்த வேண்டும். ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் ஒவ்வொருவரும் நரியே, நரியே, மணி என்ன? என்று கேட்க, நரி வேடிக்கையாக பதில் கூறிக்கொண்டேயிருக்கும். திடீரென இரவு 12 மணி (midnight) என்று சொல்லியவுடன் மாணவர்கள் எல்லைக் கோட்டை அடைந்து விட வேண்டும். அதற்குள் யாரையாவது தொட்டு விட்டால் அவர் நரியாக மாற ஆட்டம் தொடரும்.

### 5:4 கொப்பரை வெடித்தது (Boiler Burst)

மாணவர்களை அரை வட்டத்தில் நிற்க வைத்து ஒரு மாணவனை 'இட்' ஆக தேர்ந்தெடுத்து அரைவட்டத்தின் மையத்தில் நிறுத்தி விட்டு அங்கிருந்து 20 அடி தூரத்தில் ஓர் எல்லைக் கோடு வரைந்து கொள்ள வேண்டும். ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் 'இட்' ஆனவன் கதை சொல்வான். இடையில் திடீரென கொப்பரை வெடித்தது என்று 'இட்' கூறியதும் மாணவர்கள் எல்லைக்கோட்டை அடைந்து விட வேண்டும். அதற்குள் யாரைத் தொட்டாலும் அவர் 'இட்' ஆக மாற ஆட்டம் தொடரும்.

### 5:5 வேடனும் பறவையும் (The Hunter and The Birds)

மாணவர்களை வரிசையாக நிறுத்தி அவர்களுக்கு முன் 5 மீட்டர் தூரத்தில் வேடன் (இட்) நிற்க வேண்டும். ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் வேடன் முன்னோக்கிச் செல்ல பறவைகள் பின் தொடர்ந்து செல்ல வேண்டும். சற்று தூரம் சென்ற பின் "கடுங்கள்" என்று கூறிக்கொண்டே பறவைகளை துரத்த வேண்டும். பறவைகள் தொடக்கக் கோட்டிற்குள் ஓடித்தப்பித்துக்கொள்ள வேண்டும். வேடனால் தொடப்பட்டவன் வேடனாக மாற ஆட்டம் தொடரும்.

## 5:6 மீன் பிடித்தல் (Catch of Fish)

மாணவர்களை இரு குழுக்களாகப் பிரித்து 100 அடி இடைவெளியில் உள்ள நோக்கோட்டின் மீது நிறுத்த வேண்டும். ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் ஒரு குழு (ஏ) வலை போல் கைகளை கோர்த்துக்கொண்டு எதிர்குழு (பி) பக்கமாக முன்னேறிச்செல்லும் அதே நேரத்தில் எதிர்குழு (பி) மீன்கள், (ஏ) குழு வலையில் மாட்டிக்கொள்ளாமல் அடுத்த கரைக்கு சென்று விட வேண்டும். வலைக்குள் எத்தனை பேர் (மீன்கள்) பிடிபடுகிறார்களோ அவர்கள் விளையாட்டிலிருந்து நீக்கப்படுவர். இது போல ஒவ்வொரு குழுவிற்கும் 5 வாய்ப்புகள் கொடுத்தபின் எந்தக்குழு அதிகப் புள்ளிகள் எடுக்கிறார்களோ அந்தக்குழு வெற்றி பெற்ற அணியாகும்.

## 5:7 படகுப்பாட்டு (Boat Song)

மாணவர்களை மூன்று அல்லது நான்கு குழுக்களாகப்பிரித்து ஒவ்வொரு அணியையும் வெவ்வேறு இடங்களில் காலை நீட்டியவாறு ஒருவர் பின் ஒருவராக அமரச்செய்ய வேண்டும். ஒவ்வொருவரும் துடுப்பு போல கைகளை அசைக்க வேண்டும். சென்னை, பம்பாய், கல்கத்தா என துறைமுகங்களின் பெயரை ஒவ்வொரு அணிக்கும் கொடுக்க வேண்டும். ஆசிரியர் பாட்டுப்பாட மாணவர்கள் 'ஜலசா' என்று கூற வேண்டும். ஆசிரியர் திடீரென்று பாட்டை நிறுத்தி ஒரு துறைமுகத்தின் பெயரை சொன்னவுடன் அந்த துறைமுகத்தைச் சேர்ந்த மாணவர்கள், அடுத்த துறைமுகத்திலுள்ள மாணவர்களைப் பிடிக்க முயற்சிசெய்ய வேண்டும். பின்னர் அடுத்த துறைமுகத்தில் உள்ள மாணவர்கள் தப்பித்து ஓட வேண்டும். எந்த துறைமுகத்தில் (அணியில்) உள்ள மாணவர்களிடம் எண்ணிக்கை அதிகமோ அவர்களே வெற்றி பெற்ற அணியாகும்.

- 1) தம்பியே தங்கப்பா என் படகு - ஜலசா  
தங்குமாம் தண்ணீரில் என் படகு - ஜலசா
- 2) ஆலமரத்தாலே என் படகு - ஜலசா  
அழகாகச் செய்தானே என் படகு - ஜலசா
- 3) பாக்கு ஊரத்தாலே என் படகு - ஜலசா  
பாங்காகச் செய்தானே என் படகு - ஜலசா
- 4) வேகமாக ஓட்டாதே நிறுத்து தம்பி  
கரையோரம் வந்திடுச்சி

## 5:8 நகரும் சிலை (Advancing Statue)

மாணவர்களை 30 சதுரடி பரப்பில் ஆடச் செய்ய வேண்டும். ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் சற்று தூரத்தில் நிற்கும் இட தனக்கு தெரிந்த அல்லது மாணவர்க்கு சற்று கடினமான ஒரு குறிப்பிட்ட சிலை போன்ற அமைப்பில் நிற்கச் சொல்ல வேண்டும். பிறகு இட மறுபக்கம் திரும்பி நின்றுகொண்டு சத்தமாக 1,2 என எண்ணத் தொடங்கியதும் ஆட்டக்காரர்கள் அனைவரும் அவரை நோக்கி நடந்து செல்ல வேண்டும். இட 10 என்ற எண்ணிவிட்டுத் திரென்றுத் திரும்பிப் பார்ப்பார். அப்போது அனைவரும் சிலைபோல் நிற்க வேண்டும். அவ்வாறு நிற்காதவர்கள் ஆட்டமிழப்பார்கள். மீண்டும் மீண்டும் நடந்து வரச் செய்து 10 எண்ணிக்கை முடிந்து திரும்பிப் பார்க்க சிலையாக நிற்காதவர்கள் ஆட்டமிழக்க ஆட்டம் தொடரும்.

## 5:9 மன்னரும் மெய்க்காப்பாளரும் (His Royal Highness)

மாணவர்களை பெரிய மைதானத்தில் நிற்கச் செய்து மத்தியில் சிம்மாசனத்தில் ராஜா அமர்ந்திருக்க அருகே இரண்டு மெய்க்காப்பாளர்கள் நிற்பார்கள். ஆசிரியர் விசில் ஊதியதும், அரசன் மெய்க்காப்பாளருடன் புரட்சிக்காரர்களை (மாணவர்களை) சோதனை செய்வதற்காக செல்லுவார். அப்போது புரட்சிக்காரர்களில் ஒருவர் அரசரை தொட்டுவிட்டு சிம்மாசனத்தில் அமர ஒடுவார். இச்சமயத்தில் மெய்க்காப்பாளர்கள் முயற்சி செய்து தடுக்க வேண்டும். அரசரைத் தொடாமலும் சிம்மாசனத்தில் அமராமலும் பார்த்துத் கொள்ள வேண்டும். புரட்சிக்காரர் சிம்மாசனத்தில் அமர்ந்துவிட்டால், அவர் அரசனாக மாற ஆட்டம் தொடரும்.

## 5:10 வந்தால் விரட்டுவோம் (Signal Chase)

மாணவர்களை இருசம குழுக்களாகப் பிரித்து 80 அடி இடைவெளியில் இரு குழுக்களும் நேருக்கு நேர் பார்ப்பது போல் நியூததி, ஒவ்வொரு குழுத் தலைவனிடமும், ஒரு விசில் கொடுக்க வேண்டும். இரண்டாம் குழுத் தலைவன் (ஏ) தன்னிடம் உள்ள விசிலை ஊத வேண்டும். ஊதியவுடன் அவரது குழுவினர் 80 அடி தூரத்திற்கு அப்பால் உள்ள குழுவை (பி) நோக்கி ஓட வேண்டும். ஏ குழு தனக்கு 6 அடி தூரத்தில் நெருங்கும்போது பி குழுத் தலைவன் தன் விசிலை ஊத, 'ஏ' குழு தாங்கள் புறப்பட்ட இடத்தை நோக்கி திரும்பி ஓட வேண்டும். ஏ குழு தங்கள் எல்லைக்கோட்டை அடைவதற்குள், 'பி' குழுவினர் யார் யாரை எல்லாம் தொடும் தூரங்களோ அவர்கள் பி

குழுவூடன் சேர்ந்து கொள்ள வேண்டும். இவ்வாறு ஒவ்வொரு குழுவிிற்கும் 5 வாய்ப்புகள் கொடுத்து கடைசியில் எந்தக் குழுவில் அதிக மாணவர்கள் இருக்கிறார்களோ அவர்களே வெற்றி பெற்றவர் ஆவார்.

### 5:11 செய் அல்லது செத்து மடி (Do or Die)

மாணவர்களை சம எண்ணிக்கை உள்ள இரு குழுக்களாகப் பிரித்து 10 அடி அளவில் எதிரெதிரே இரு கோடுகள் வரைந்து அங்கே இரு அணிகளையும் நிறுத்த வேண்டும். ஆசிரியர் ஒரு கடிதத்தில் எதிரேயுள்ள மரத்தை தொட்டுவிட்டு வாருங்கள் என்றும், மற்றொரு கடிதத்தில் மரத்தை தொட விடாமல் தடுங்கள் என்றும் எழுதி ஒவ்வொரு குழுவிடமும் ஒவ்வொரு கடிதத்தையும் கொடுத்து செய்யச் சொல்லியவுடன், அவர்கள் தங்களுக்கிட்ட ஆணையை துனிந்து செய்வார்கள். ஒரு குறிப்பிட்ட நேரம் வரை ஆசிரியர் கூறிய காரியத்தை ஒரு குழு செய்து முடிப்பதிலும் மற்றொரு குழு அக்காரியத்தை செய்ய விடாமல் தடுப்பதிலும் ஈடுபடும்.

குறிப்பு : மரம் இல்லையென்றால், சுவர்; கம்பம் அல்லது பந்து போன்ற வற்றை பயன்படுத்திக் கொள்ளலாம்.

இவ்விளையாட்டின் வேறு பெயர்கள்

- 1) போராட்டம் (War)
- 2) செய்வதும் தடுப்பதும் ( Do or Die)
- 3) துனிந்து செய் (Do or Die)

### 5:12 தப்பி ஓடுங்கள் பார்க்கலாம் ( Pom Pam Pull Away)

மாணவர்களை ஓரிடத்தில் நிற்க வைத்து அங்கிருந்து 50 மீட்டர் தூரத்தில் ஒரு கோடு வரைந்து அதை எல்லையாகக் கொள்ள வேண்டும். 25 மீட்டர் தூரத்தில் உள்ள கோட்டின் மேல் 'இட்' - ஐ நிற்க வைக்க வேண்டும். ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் நடுவில் நின்று கொண்டிருக்கும் இட் ஏதாவது ஒரு மாணவன் பெயரை அழைப்பான் அவர் தொடுபவரிடம் சிக்காமல் தப்பித்து எல்லைக் கோட்டை கடந்துவிட வேண்டும். அதற்குள் இட் ஒருவரை தொட்டுவிட்டால் தொடப்பட்டவர் 'இட்டாக' மாற ஆட்டம் தொடர்ந்து நடைபெறும்.

இதே விளையாட்டை இன்னொரு விதமாகவும் விளையாடலாம்.

மாணவர்களை இரு குழுக்களாகப் பிரித்து கொண்டு 100 அடி இடைவெளி தூரத்தில் நிறுத்தி அவர்களுக்கு இடையே மையத்திலுள்ள கோட்டின் மேல் 'இட்' ஐ நிற்க வைக்க வேண்டும். ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன்

இட் தப்பி ஓடுங்கள் பார்க்கலாம் என்று கூற வேண்டும். அப்போது அனைவரும் தங்களுக்கு எதிர்பக்கம் உள்ள எல்லைக் கோட்டிற்கும், அந்தக் குழு தனக்கு எதிரணியின் பக்கமும் ஓட வேண்டும். அப்போது தொடுபவரால் தொடப்பட்டால் வெளியே வந்துவிட வேண்டும். இவ்வாறு எல்லோரும் தொடப்படும் வரை ஆட்டம் தொடரும். மீண்டும் புதிய ஒரு “இட்” - ஐ தேர்ந்தெடுத்து ஆட்டத்தை தொடரலாம்.

### 5:13 எல்லையைக் காப்போம் (Holding the Line)

மாணவர்களை இரு அணிகளாகப் பிரித்து 100 அடி தூர இடைவெளியில் வரிசையாக நிற்க வைக்க வேண்டும். அதுவே அவரவர் எல்லைக் கோடு ஆகும். ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் ஒரு குழுவினர் இன்னொரு அணி நிற்கும் எல்லைக் கோட்டைப் போய் சேர்ந்துவிட வேண்டும். அவ்வாறு அவர்கள் தங்கள் எல்லைக் கோட்டிற்கு வந்துவிடாத வண்ணம் மற்றொரு அணியினர் நடு இடத்திற்கு வந்து தடுத்து நிறுத்த வேண்டும். 1 நிமிடத்திற்குள் எத்தனை பேர் தடையை மீறி சென்றனர் எனக் கணக்கிட்டுக் கொள்ள வேண்டும். இதேபோல் அடுத்த அணியினருக்கும் வாய்ப்புகள் கொடுக்க வேண்டும். இவ்வாறு 5 வாய்ப்புகளுக்குப் பிறகு எண்ணிக்கையில் யார் அதிகமோ அவர்களே வெற்றி பெற்றவராவார்.

### 5:14 திருடர்களும் சிப்பாய்களும் (Robbers and Soldiers)

மாணவர்களை இரு அணிகளாகப் பிரித்துக் கொண்டு 50 மீட்டர் இடைவெளியில் உள்ள இரு நேர்கோடுகளின் மேல் மாணவர்களை நிறுத்த வேண்டும். ஒவ்வொரு கோட்டின் பின்னால் 2 மீட்டர். தூரத்தில் பத்து (10) கர்லாக் கட்டைகளை வைக்க வேண்டும். இரண்டு அணிகளுக்கும் மத்தியில் ஒரு மையக் கோடு வரைய வேண்டும். ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் இரண்டு அணியினரும் தங்கள் கர்லாக் கட்டைகளை பாதுகாப்பதுடன் மற்ற அணி (எதிரணி)யினரின் கர்லாக் கட்டைகளையும் கொண்டு வந்துவிட வேண்டும். அவ்வாறு கர்லாக் கட்டைகளைக் கொண்டு வரும் போது எதிர் குழுவால் தொடப்படுகின்ற ஆட்டக்காரர் ஆட்டத்தை இழந்துவிடுவார். எதிரணி நிற்கும் எல்லையைக் கடந்து, எதிரணியால் தொடப்படாமல் மையக் கோட்டை கடந்து விட்டால் ஒரு கர்லாக் கட்டை அவருக்குப் பரிசாகக் கிடைக்கும். இவ்வாறு 5 நிமிடத்திற்கு பிறகு அதிகமான கர்லாக் கட்டைகளை எந்தக் குழு கொண்டு வந்திருந்ததோ அந்தக் குழு வெற்றி பெற்ற குழுவாகும். (அணியாகும்)

### 5:15 மிருகங்களைப் பிடித்தல் (Animal Chase)

மாணவர்களை சில சிறுசிறு குழுக்களாகப் பிரித்துக் கொண்டு, அவற்றிற்கு எலிகள், முயல்கள், பூனைகள் என்று மிருகங்களின் பெயர்களைக் கொடுக்க வேண்டும். மாணவர்கள் நிற்கும் இடத்திலிருந்து 25 அடி தூரத்தில் ஒரு கோடு வரைந்து அங்கு ஒவ்வொரு குழுவிற்கும் ஒவ்வொரு வட்டம் போட வேண்டும். இட குழுவிற்கும் வட்டத்திற்கும் மத்தியில் நின்று கொண்டிருப்பார். ஆசிரியர் “எலிகள்” என்றவுடன் எலிகள் தனக்கு கொடுக்கப்பட்ட வட்டத்தினுள் ஒடிப் போய் நின்று கொள்ள வேண்டும். அவ்வாறு ஒடும்போது இட (தொடுபவர்) எலிகளை தொட்டுவிட்டால் தொடப்பட்டவர்கள் விளையாட்டிலிருந்து வெளியேற்றப்படுவார்கள். இவ்வாறு மற்ற குழுக்களின் (மிருகங்களின்) பெயர்களையும் கூப்பிட்டு தொடர்ந்து விளையாட வேண்டும்.

குறிப்பு : விளையாடும் போது மிருகங்களின் பெயர்களுக்குப் பதிலாக ஆப்பிள், ஆரஞ்சு, பலா என்று பழங்களின் பெயர்களையும் வைத்துக் கொள்ளலாம்.

### 5:16 சீனாச் சுவர் ( Chinese Wall)

40 மீ. இடைவெளி இருக்குமாறு இரு இணையான நேர் கோடுகள் வரைய வேண்டும். பின்பு அவ்விரு கோட்டின் மத்தியில் 2 மீ. இடைவெளி இருக்குமாறு இரு இணையான கோடுகள் வரைய வேண்டும். ஏதாவது ஒரு எல்லைக் கோட்டின் மேல் மாணவர்களை நிறுத்த வேண்டும். மேலும் இரண்டு மாணவர்களை மத்தியில் உள்ள கோட்டின் மேல் (சீனாச் சுவர்மேல்) பாதுகாப்பாளராக நிற்க வைக்க வேண்டும். இப்போது ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் மாணவர்கள் தங்களுக்கு எதிரே கடைசியிலுள்ள எல்லைக் கோட்டைச் சென்றடைவதற்காக சீனாச் சுவரைக் கடந்து செல்வார்கள். அப்போது பாதுகாப்பாளர்கள் தொட முயற்சிப்பார். அவ்வாறு தொடப்படும் மாணவர்கள் வெளியே வந்துவிட வேண்டும். இவ்வாறு கடைசி இரண்டு பேர் உள்ளவரை விளையாட வேண்டும். மீண்டும் புதியதாக இரண்டு பாதுகாப்பாளரை தேர்ந்தெடுத்து விளையாட்டை தொடரலாம்.

### 5:17 சிலந்தியும் ஈக்களும் (Spider and Flies)

இரண்டு சம தூரக் கோடுகளை எல்லையாகக் கொண்டு மத்தியில் உள்ள வட்டத்தின்மேல் மாணவர்களை வலதுபுறமாகத் திரும்பி நிற்கச் செய்ய வேண்டும். ஒரு மாணவனை சிலந்தியாக (இட) நியமித்துக் கொண்டு, ஆசிரியர் விசில் ஊத வேண்டும். உடனே மாணவர்கள் (ஈக்கள்) வட்டமாக

கைகளைத் தட்டிக் கொண்டும், நடந்து கொண்டும், குதித்துக் கொண்டும் செல்வர். ஈக்கள் ஏமாந்திருக்கும் சமயம் பார்த்து சிலந்தி தூரத்தும் போது ஈ எல்லைக் கோடு வரை சென்று தன்னைக் காப்பாற்றிக் கொள்ளலாம். சிலந்தியினால் பிடிக்கப் பட்ட ஈக்கள் ஆட்டத்திலிருந்து வெளியேற்றப்படுவர். இவ்வாறு கடைசியாக சிலந்தி பிடிக்கும் ஈ அல்லது கடைசி ஈ சிலந்தியாக மாற ஆட்டம் தொடரும்.

### 5:18 தீயணைப்பு வண்டி ( Fire Engine)

இவ்விளையாட்டிற்கு 15 முதல் 20 மாணவர்கள் வரை தேர்ந்தெடுத்துக் கொள்ள வேண்டும். 24 மீட்டருக்கு 12 மீட்டர் அளவில் ஒரு சதுரம் வரைந்து கொண்டு அவற்றை இரண்டாகப் பிரித்துக் கொள்ள வேண்டும். மாணவர்களில் ஒருவரை தீயணைப்பு அதிகாரியாக நியமித்து அவரை பக்கக் கோட்டிற்கு வெளிப்புறமாக மையத்தில் நிற்க வைக்க வேண்டும். ஒரு எல்லைக் கோட்டின் மீது மாணவர்களை நிற்க வைக்க வேண்டும். ஒவ்வொரு மாணவனுக்கும் ஒன்றிலிருந்து ஐந்து வரை ஏதாவது ஒரு எண் கொடுக்கப் பட வேண்டும். (உதாரணமாக இவ்விளையாட்டில் 20 பேர் விளையாடுகிறார்கள் என்று வைத்துக் கொள்வோம். ஐந்தாம் நெம்பர் கொண்ட மாணவர்கள் 4 பேர் இருப்பார்கள்) ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன், தீயணைப்பு அதிகாரி கையைத் தட்டிக் கொண்டே 1லிருந்து 5-க்குள் ஏதாவது ஒரு நெம்பரை அழைத்து தீ என்று உரக்கச் சொல்ல வேண்டும். தீ என்றவுடன் குறிப்பிட்ட எண்ணுள்ள மாணவர்கள் அனைவரும் எதிரேயுள்ள எல்லைக் கோட்டிற்கு சென்று மீண்டும் தாங்கள் புறப்பட்ட இடத்திற்கு வர வேண்டும். அவ்வாறு வரும்போது யார் முதலில் வந்து சேருகிறார்களோ அவர் அடுத்த தீயணைப்பு அதிகாரியாக நியமிக்கப்படுவார். ஐந்து எண்களுக்கு மேல் அழைத்தால் அனைவருமே எல்லைக்கோட்டிற்கு சென்று மீண்டும் திரும்பி புறப்பட்ட இடத்திற்கு வர வேண்டும்.

### 5:19 கொடியை கைப்பற்று (Capture the Flag)

ஒவ்வொரு அணிக்கும் 10 முதல் 15 மாணவர்கள் இருக்கும்படி இரண்டு அணிகளாகப் பிரித்துக் கொள்ள வேண்டும். 24 மீட்டருக்கு 12 மீட்டர் அளவில் ஒரு சதுரம் வரைந்து கொண்டு அவற்றை இரண்டாகப் பிரித்து நடுவில் ஒரு கோடு போட வேண்டும். ஒவ்வொரு சதுரத்திலும் ஏதாவது ஒரு மூலையில் மாணவர்கள் நிற்பதற்கு ஏற்ற வகையில் இரண்டு 4 மீ. விட்டமுள்ள வட்டத்தை வரைந்து கொண்டு, ஒவ்வொரு எல்லைக் கோட்டின் பின்புறமும் ஒவ்வொரு அணியின் கொடி அல்லது கைக்குட்டை அல்லது பனியன் வைக்க

வேண்டும். ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன், ஒவ்வொரு அணியில் உள்ள மாணவர்களும் நடுக்கோட்டை கடந்து எதிரணியின் பக்கத்திற்குச் சென்று கொடியைக் கைப்பற்ற வேண்டும். அவ்வாறு கொடியைக் கைப்பற்றிச் செல்லும் போது எதிரணியினர் அவ்வணி மாணவர்களை தொடுவாரேயானால் அவர் சிறை வைக்கப்படுவர். அவர்களை விடுவிக்க அதே அணியைச் சேர்ந்த ஒரு மாணவன் சிறையில் உள்ள தன் அண்மாணவனைத் தொட்டு வெளியே கொண்டு வந்துவிடலாம். அவ்வாறு கொண்டு வரும்போது எதிரணியினர் தொட்டால் மீண்டும் சிறையில் வைக்கப்படுவார்கள். எதிரணியின் கொடியை எடுத்து கையில் பிடித்து நிற்க வேண்டும். அவ்வாறு கொடியைக் கையில் பிடித்து நிற்கும் அணிக்கு ஒரு புள்ளி கொடுக்கப்படும். மீண்டும் ஆட்டம் முதலிலிருந்து தொடங்க வேண்டும். ஒரு குறிப்பிட்ட நேரத்திற்குப் பின் எந்த அணி அதிக புள்ளிகள் பெற்றுள்ளதோ அவ்வணி வெற்றி பெற்றதாக அறிவிக்கப்படும்.

#### 5:20 சிறை பிடித்தல் (Prisoner's Base)

ஒவ்வொரு அணிக்கும் 10 முதல் 15 மாணவர்கள் இருக்குமாறு இரண்டு அணிகளாகப் பிரித்துக் கொள்ள வேண்டும். 24 மீட்டருக்கு 12 மீட்டர் அளவில் ஒரு சதுரம் வரைந்து கொண்டு அவற்றை இரண்டாகப் பிரித்து நடுவில் ஒரு கோடு போடவேண்டும். ஒவ்வொரு சதுரத்திலும் ஏதாவது மூலையில் மாணவர்கள் நிற்பதற்கு ஏற்ற வகையில் இரண்டு பக்கமும் 4 மீட்டர் விட்டமுள்ள வட்டத்தை வரைந்து கொள்ள வேண்டும். ஆசிரியர் விசில் ஊதியவுடன் ஒவ்வொரு அணியிலுள்ள மாணவர்களும் நடுக்கோட்டை கடந்து எதிரணியின் பக்கத்திற்குச் செல்ல வேண்டும். அவ்வாறு செல்லும்போது எதிரணியினர் அவ்வணி மாணவர்களைத் தொடுவாரேயானால் அவர் சிறை பிடிக்கப்படுவர். சிறைப் பிடிக்கப்பட்டவர்கள் தங்கள் அணியில் வரையப்பட்டுள்ள அந்தந்த வட்டத்தில் வைக்கப்படுவர். அவ்வாறு சிறையில் வைக்கப்படுபவர்களை விடுவிக்க அதே அணியைச் சேர்ந்த ஒரு மாணவன் சிறையில் உள்ள தன் அணி மாணவனைத் தொட்டு வெளியே கொண்டு வந்துவிடலாம். அவ்வாறு கொண்டுவரும் போது எதிரணியின் சிறையில் யாரும் (கைதி) இல்லாத நேரத்தில் உள்ளே சென்று விட்டால் அக்குழு (அணி) வெற்றி பெற்றதாக அறிவிக்கப்படும். அல்லது அனைத்து மாணவர்களையும் சிறைப் பிடித்து உள்ளே வைத்து விட்டால் அவ்வணி வெற்றி பெற்றதாகும்.







43

சிறு விளையாட்டுக்கள்

நாயத்தமிழ்த் தொடக்கப்பள்ளி  
செம்பாக்கவுளடர் தோட்டம்  
தூளைசுவரம்பட்டி, பொள்ளாச்சி-6.



தலைமை ஆசிரியர்  
தாயத்தமிழ்த் தொடக்கப்பள்ளி  
செம்பாக்கவுளடர் தோட்டம்  
தூளைசுவரம்பட்டி, பொள்ளாச்சி-6.

டாக்டர் A. புஷ்பராஜன் M.P.E.,D.S.M.,Ph.D.

திரு. S. அழகேசன் M.A.,M.P.Ed.,M.Phil.,N.I.S.