

# சிறுவர்களுக்கான அரங்க விளையாட்டுக்களும் புதிர்களும்



வெளியீடு  
ஆரம்பக் கல்விப் பிரிவு  
மாகாணக் கல்வித் திணைக்களம்  
வடக்கு கிழக்கு மாகாணம்



**சீருவர்களுக்கான  
அரங்க விளையாட்டுக்களும்  
புதிர்களும்**

**ஆரம்பக் கல்விப் பிரிவு  
மாகாணக் கல்வித் திணைக்களம்  
வடக்கு கீழ்க்கு மாகாணம்  
திருக்கோணமலை**

## நூல் விபரப்பட்டியல்

- நூலின் பெயர் : சீறுவர்களுக்கான அரங்க  
விளையாட்டுக்களும், புதிர்களும்
- நூலின் வகை : சீறுவர் இலக்கியம்
- தாளின் வகை : 70gsm Bank
- பக்கங்கள் : 40
- பிரதிகள் : 4000
- அச்சிட்போர் : ரெயின்போ மனிலாப் (பி.ரி.கி) லிமிடட்  
361, நீதிமன்ற வீதி,  
திருக்கோணமலை  
026-2227354, 2227498, 0712340194
- வெளியீடு : ஆரம்பக்கல்விப் பிரிவு  
மாகாணக் கல்வித் திணைக்களம்  
வடக்கு கழிக்கு மாகாணம்  
திருக்கோணமலை
- ISBN : 955-1583-01-9

## மாகாணக் கல்விப்பணிப்பாளரின் உள்ளத்திலிருந்து . . . .

ஆரம்பக்கல்வி பாடசாலைகளில் விளையாட்டுடன் இணைந்த கற்றல், கற்பித்தலே முதன்மை பெறுகின்றது. சிறுவர்கள் துடிப்பானவர்கள், ஒரு வேலையில் தொடர்ந்தும் ஈடுபட விருப்பம் காட்டமாட்டார்கள், கற்றலைக்கூட ஒருவிளையாட்டாக அறிமுகப்படுத்தும் போது கற்கவேண்டிய விடயங்களை இலகுவில் விளங்கிக் கொள்கின்றனர். அவர்களுடைய ஆளுமைவிருத்திக்கு விளையாட்டுக்கள் துணைபுரிகின்றன. நட்புறவுடன் பாடசாலையில் பழக வாய்ப்புக்கள் கிடைக்கின்றன.

பாடத்துடன் இணைந்த, விளையாட்டுக்களைத் தவிர மாணவர்களின் திறன் விருத்திக்கான பல விளையாட்டுக்களும் உள்ளன. அவற்றை அவ்வப்போது விளையாடும்போது தசைநார் வளர்ச்சி, மனவளர்ச்சி, சமூகமயமாக்கல் பண்பு வளர்ச்சி பேன்ற அவசியமான வளர்ச்சிகளைப் பெறுகின்றனர். எல்லாவற்றுக்கும் மேலாக மாணவர்கள் தம்மைச் சுதந்திரமாக வெளிப்படுத்த வாய்ப்புக் கிடைக்கின்றது.

வகுப்பில் உள்ள அனைத்து மாணவர்களும் விளையாட்டுக்களில் ஈடுபடுவதால் அனைவரும் உற்சாகமடைவதுடன் நல்ல கற்றற் சூழலும் உருவாகின்றது. ஆசிரிய மாணவ உறவு வலுவடைகின்றது.

இந்நூலில் பல்வேறு வகையான விளையாட்டுகள் அறிமுகப்படுத்தப்பட்டு உள்ள துடன், அவற்றை எவ்வாறு விளையாடலாமென்ற விளக்கமும் தரப்பட்டுள்ளது.

இங்கு தரப்பட்டுள்ள விளையாட்டுக்கள் புதிய கண்டுபிடிப்புக்களும், பாரம்பரிய விளையாட்டுக்களும், என்ற வகையில் கலந்துள்ளன. இவ்விளையாட்டுக்கள் அனைத்தும் சிறுவர் அரங்கச் செயற்பாடுகளுக்கு மிக உதவியாக இருக்கும். பாடசாலை ஆசிரியர்கள் இந்நூலை நன்கு வாசித்து, விளங்கி பிள்ளைகளுக்கு பொருத்தமான வகையில் பிள்ளைகளுடன் பிள்ளைகளாக இணைந்து செயற்படுவீர்கள் என நம்புகின்றேன்.

இந்நூலை ஆக்கிய வடக்கு கிழக்கு மாகாணக் கல்வித்திணைக்கள ஆரம்பக்கல்விப் பிரிவினருக்கும், இந்நூலாக்கக் குழுவில் இணைந்து செயற்பட்ட திருகோணமலை வலயக்கல்விப் பணிமனையைச் சேர்ந்த ஆரம்பக்கல்வி உதவிக்கல்விப்பணிப்பாளர், ஆரம்பக்கல்வி ஆசிரிய ஆலோசகர்கள் ஆகியோருக்கும் எனது மனமார்ந்த நன்றியறிதலைத் தெரிவித்து, இந்நூலை மன மகிழ்வுடன் வெளியிட்டு வைக்கின்றேன்.

“சின்னஞ் சிறு குருவி போல நீ திரிந்து பறந்து வா பாப்பா”

இ.விசாகலிங்கம்.

மாகாணக் கல்விப்பணிப்பாளர்.

## நூலாக்கக்குழு

1. திரு.மு.இராதாகிருஷ்ணன் (பிரதிக்கல்விப்பணிப்பாளர் மா.க.தி)
2. திரு.இ.இராஜேஸ்வரன் (உதவிக்கல்விப்பணிப்பாளர் ஆரம்பக்கல்வி)
3. திருமதி M.இராஜரட்ணம்பிள்ளை(உ.க.ப. ஆரம்பக்கல்வி)
4. திருமதி யோ.விஜயகுமாரன் (ஆசிரிய ஆலோசகர்.ஆரம்பக்கல்வி)
5. திரு சு.தயாளலிங்கம் (ஆசிரிய ஆலோசகர்.ஆரம்பக்கல்வி)
6. திரு சு கணேசலிங்கம் (ஆசிரிய ஆலோசகர்.ஆரம்பக்கல்வி)
7. திரு M.R.மைக்கல் (பொய்லெப் செயற்றிட்ட அலுவலர்)

நெறிப்படுத்தல் : முத்து இராதாகிருஷ்ணன்

# உள்ளடக்கம்

1. அரங்க விளையாட்டுக்களும் ஆரம்பக் கல்வியும்	7 - 9
2. அரங்க விளையாட்டுக்கள்	10 - 12
3. விளையாட்டுக்கள்	13 - 32
1. ஆடும் , வீடும்.	13
2. கோ! கோ! கோ!	14
3. கந்தையாண்ணை சொல்கிறார்.	14
4. காக்காக் குஞ்சு.	15
5. அடி, அடி நுளம்படி	16
6. பொன் முட்டை விளையாட்டு	16
7. நண்டு, இறால், மீன்	17
8. கண்ணாடி விளையாட்டு	17
9. ஊதப்பா ஊது	18
10. நிலையம் மாறும் விளையாட்டு.	19
11. சிரட்டையை கவிழ்ப்போம், நிமித்துவோம்.	20
12. தண்ணீர் பலூன்	21
13. சோடியைக் கண்டு பிடித்தல்	22
14. இப்போ. என்ன நேரம்.	22
15. இலக்கங்களுக்கு ஒன்று சேர்தல்	23
16. காகம் உயிர் பெறுதல்	23
17. சொத்து சேகரித்தல்	24
18. வட்டத்திற்குள் கெந்தியடித்தல்	25
19. குலை குலையா முந்திரிக்காய்	25
20. கண்ணாம் பூச்சி ஆட்டம்	26

21. எவடம் எவடம் புளியடி புளியடி	26
22. பேணி அடுக்கி விளையாடுதல்.	26
23. எங்கிருந்து வாழீங்களோ?	27
24. எறியும் பந்தைத் தவிர்த்தல்.	27
25. எட்டு வட்டம் போடுதல்	28
26. சீட்டு ஓட்டம்.	28
27. சுக்குப்பக்கு றயில்	29
28. கரடிவேட்டை	29
29. பழக்கலவை	30
30. தலைவரைக் கண்டுபிடி	30
31. குரல் ஆட்டம்	31
32. வாகன ஓட்டம்	32
<b>4. கடதாசீக் கலையில்</b>	<b>33 - 36</b>
1. கள்வன் கூரையால் பாய்ந்தோடும் வீடு	33
2. சிறகடிக்கும் வண்ணத்துப் பூச்சி	34
3. நடனமாடும் வீடு	36
<b>5. புதிர்கள்</b>	<b>37 - 40</b>



## அரங்க விளையாட்டுக்களும் ஆரம்பக் கல்வியும்

சிறார்களிடையே இறுக்கமான நிலையினை களைவதற்கும் இலகுவான அல்லது இலேசானதும், சுதந்திரமானதுமான மனநிலையை சிறார்களிடையே ஏற்படுத்துவதற்கும் அரங்க விளையாட்டுக்கள் மிக உகந்தவை. இவ்வகையில் இவ்விளையாட்டுக்கள் மாணவர்களின் தேர்ச்சியினை அதிகரிக்கக்கூடிய தயார்நிலையை மாணவர்களுக்கு ஏற்படுத்த உதவுகின்றது. அதுமட்டுமல்லாது உடனடியான பிரச்சினைகளுக்கு முகங்கொடுக்கக்கூடிய செயற்திறனையும் ஏற்படுத்துகின்றது. மாணவர்களிடையே பிணைப்பையும் நற்பண்புகளையும் முதிர்ச்சியையும் ஏற்படுத்துகின்றது. ஒன்றிணைந்து செற்படுவதற்கும் அழகியல் ஆற்றல்களை வளர்த்தெடுப்பதற்கும் எல்லாவற்றிற்கும் மேலாக பிள்ளையை பிள்ளை போல் செயற்படவைப்பதற்கும் ஆசிரியர்களுக்கு உதவுகின்றது.

அரங்க விளையாட்டுக்கள் மாணவர்களின் பாடவிதானம் சார்ந்த நடவடிக்கைகளுக்காகவும் பயன்படுத்தக் கூடியன. கணிதம், சுற்றாடல், மொழி, செயற்பாட்டு ரீதியிலான வாய்மொழி ஆங்கிலம் ஆகிய பாடங்களில் பல படிக்களை, சுற்றல் அனுபவத்தை இவ்விளையாட்டுக்கள் மூலமாக மாணவர்களுக்கு அடையச் செய்ய இயலும்.

சுற்றாடலுக்கு நேசமான தன்மையினை ஏற்படுத்தும் அரங்க விளையாட்டுக்கள் மூலமாக சிறார்களிடையே மரங்கள், தாவரங்கள் இயற்கை என்பவற்றிடம் விருப்பமும், இயற்கையை ரசிக்கும் பண்பும் இயற்கை வளங்களை பாதுகாக்கும் மனப்பாங்கும் ஏற்படுகின்றது. அதுமட்டுமல்லாது மிருகங்கள் பறவைகள் என்பவற்றை அவதானிக்கும் இயல்பு அவற்றிடம் அன்பு கொள்ளும் தன்மை அவற்றைத் துன்புறுத்தாமல் பாதுகாக்கும் தன்மை அவற்றைப்போல செய்தல், சூழல் மாசுபடுதலை அனுமதிக்காமல் தன்னளவில் சூழலுக்கு நேசமான செயற்பாடுகளைக் கொண்டவர்களாகும் இயல்பு என்பவை ஏற்பட வாய்ப்பு உண்டு.

இவ் அரங்க விளையாட்டுக்கள் மூலம் சிறார்களிடையே கணித இயல்பும், கலாசாரமும் ஏற்பட வாய்ப்பு உண்டு. கணித சிந்தனை விளையாட்டு, உடல் தெறிவினை போல் கணிதப் பிரச்சினைகளை எதிர்கொள்ளப் பழகுவதல், தீர்வுகளைக் காணல். அடிப்படைகளை இனங்கண்டு விடை காணப்பழகுவதல். தூரித செயற்பாடுடையவர்களாக செயற்பட்டு ஞாபக சக்தியை வளர்த்தல். என்பவற்றை கணிதம் சார்ந்த அரங்க விளையாட்டுக்கள் மூலம் சிறார்களிடையே இலகுவாக ஏற்படுத்திக்கொள்ள இயலும்.

இவ்விளையாட்டுக்கள் மூலம் மொழி தொடர்பான ஆற்றல்களையும், வளர்த்துக்கொள்ள இயலும். மொழியை ஒரு கல்வியாகக் கொள்ளாது ஒரு திறனாக கருதப் பழகுவதல். தூரிதமாக மொழியைக் கையாளப்பழகுவதல். மனதில் பட்டதை தொளிவாக கூறுவதற்கு பழகுவதல். ஏற்ற இறக்கங்களுடன் உரத்து மொழியைக் கதைக்கப் பழகுவதல். மொழியின் முழுமையினை தொடர்பாடலுக்கு பயன்படுத்துதல், கலைச்சொற்களை ஞாபகத்தில் தேடிச் சேர்த்தல். உணர்வுகளைப் புரிந்து உரையாடல். போன்ற பல்வேறு தன்மைகளை மொழி தொடர்பான அரங்க விளையாட்டுக்கள் மூலம் சிறார்களிடையே உருவாக்கிக்கொள்ள முடியும்.

பிள்ளைகளுக்கு உதவுதல் என்பதே கல்வியாகும். இவ்வகையில் ஒரு ஆசிரியரின் பணி மிக மேன்மையானது மிருகங்களை பழக்குவது போன்ற ஒரு நிலையிலிருந்து முற்றிலும் மாறுபட்ட அன்பும், உறவும், உணர்வும் நிறைந்த தெய்வீக நிலையை அவ்வாசிரியர் பேணுதல் வேண்டும். தனது மாணவச் சிறார்களுக்கு கற்றல் அனுபவத்தை ஏற்படுத்தி கொடுத்தல், அதற்கான களநிலைமையினை நன்கு திட்டமிட்டு உருவாக்குதல் என்பவையே அவரது பிரதான பணியாகும்.

பிள்ளை பங்குபற்றும் ஒவ்வொரு செயற்பாடும் அது வகுப்பறைச் செயற்பாடாக இருந்தால் என்ன, வகுப்பறைக்கு வெளியே பாடசாலை மைதானமாக இருந்தால் என்ன அல்லது பாடசாலை முற்றமாக இருந்தால் என்ன ஒரு சுற்றுலாவாக இருந்தால் என்ன ஒவ்வொரு செயற்பாடும் ஒரு முழுமையான ஆற்றுகையாக

அமைதல் வேண்டும். பிள்ளைகளுக்கு அவர்கள் விருப்பத்துடன் அடையக்கூடிய கற்றல் அனுபவமாக இருத்தல் வேண்டும்.

பிள்ளைகளின் கல்வி பற்றி சிந்தித்த பலர் இதைச் செய். இதைச் செய்யாதே. இது தவறு . இது பயனுள்ளது என பல்வேறாக கூறி வந்தனர். பல சிந்தனைகள் உருப்பெற்றன. ஆனாலும், பிள்ளைகள் தாம் நினைத்ததையே செய்தனர். செய்கின்றனர். என்பதுவே உண்மை. எப்போது அப்பிள்ளை தான் உணர்ந்து விருப்பத்துடன் செயற்படுகின்றானோ அவ்வேளையில் அவன் அடைகின்ற அடைவு அல்லது அனுபவம் தான் கல்வியாகின்றது. இங்குதான் ஆசிரியரின் பணிபற்றி கவனம் எடுக்க வேண்டியுள்ளது.

உண்மையில் ஆசிரியர் ஒரு வசதியளிப்பவர். ஒரு பங்குபற்றும் நெறியாளர் ஆகின்றார். கற்றல் செயற்பாட்டை நன்கு திட்டமிடவேண்டியவர் ஆகின்றார். என்ன விடயம் பிள்ளைகளுக்கு சென்றடைய வேண்டும். எவ்வளவு காலத்தில் அக்கற்றல் அனுபவத்தை அவர்கள் பெற வேண்டும். என்பவை போன்ற விடயங்களை நன்கு திட்டமிடுவதோடு இவ் அனுபவத்தை பெறுவதற்கான தயார் நிலைக்கு பிள்ளைகளை அரவணைத்துக் கொண்டு செல்பவராகவும், இருத்தல் வேண்டும். இதற்கு உணர்வுகளை புரிந்து கொள்ளக்கூடிய, உணர்வுகளுக்கு மதிப்புக் கொடுக்கக் கூடிய பக்குவ நிலையினை அவ்வாசிரியர் கொண்டிருத்தல் வேண்டும். இவ்வாறான நிலையிலேயே பிள்ளைகள் குறிப்பாக கவனிக்கப்பட்டு உரியதேர்ச்சிகளை உச்சஅளவில் பெற்று பாண்டித்திய நிலையினை அடைவர். அதுமட்டுமல்லாது இத்தகைய ஒரு பக்குவ நிலையிலேயே மனிதத்துவத்தை உருவாக்கக்கூடிய கல்வி அனுபவம் பிள்ளைகளிடத்தே சென்றடையும்.

அரங்க விளையாட்டுக்கள் மூலம் பிள்ளைகளிடத்தும், ஆசிரியரிடத்தும் மேற்குறிப்பிட்ட பக்குவ நிலையினை இலகுவாக உருவாக்க முடியும். வெளிப்படையான உணர்வுப்பகிர்வு கற்றல் அனுபவத்தை தேடிப்பெறும் இயல்பு சாதிக்க முடியும் என்ற மனத்தையம் என்பவற்றையும் இவ்வரங்கு ஏற்படுத்தவல்லது.

## அரங்க விளையாட்டுக்கள்.

அரங்க விளையாட்டுக்கள் மூலம் மாணவர்களின் உள்ளார்ந்த ஆற்றல்கள் தூண்டப்படுகின்றன. அவர்களின் இறுக்கமான நிலையினை களைவதற்கும், இலகுவான இலேசானதும் சுதந்திரமானதுமான மனநிலையை ஏற்படுத்துவதற்கும், கற்றலுக்கான தயார்நிலையை மாணவர்களுக்கு ஏற்படுத்தவும் உதவுகின்றது. உடனடிப்பிரச்சனைகளுக்கு முகம் கொடுக்கக்கூடிய செயற்திறனையும், மாணவர்களிடையே பிணைப்பையும், நற்பண்புகளையும், முதிர்ச்சியையும் ஏற்படுத்துகின்றது. ஒன்றிணைந்து செயற்படுவதற்கும், அழகியல் ஆற்றல்களை வளர்த்தெடுப்பதற்கும் உதவுகின்றது. மாணவர்களின் பாடவிதானம் சார்ந்த நடவடிக்கைகளுக்காகவும் பயன்படுத்தக்கூடியது.

ஆசிரியரும் மாணவரும் இணைந்து இவ் அரங்க விளையாட்டுக்களில் ஈடுபடும்போது, அரங்கச் செயற்பாடுகளில் ஈடுபடும் போது மாணவர்கள் பெறும் அனுபவங்களில் முக்கிய சிலவற்றை நோக்கலாம்

### 1. சிறார்களின் கற்பனை

இங்கு அறிவுபூர்வமானதும், உணர்வுபூர்வமானதுமான கற்பனைவளம் மாணவனிடம் வளர்க்கப்படுகின்றது. வேகமும், ஆழமும் நிறைந்த புலக்காட்சியை அவன் பெறமுடிகின்றது.

### 2. அவதானம்

சகல விடயங்களையும் நுணுகி அவதானிக்கும் பண்பு அவனிடம் வளர்கின்றது. ஆற்றல் நிறைந்த அவதானத்தை வளர்த்து, செயற்படும் திறன், அவதானித்ததை தகுந்த இடங்களில் பிரயோகிக்கும் திறன் வளர்கின்றது.

### 3. புலனுணர்வு

புலன்களை எந்நேரமும் விழிப்பாயிருக்குமாறு, கூர்மைப்படுத்தி பிரயோகிக்கும் தன்மை வளரும். தொடுபுலன், செவிப்புலன், கட்புலன், பேச்சுவன்மை வளரும்.

### 4. மனவெழுச்சி

மனவெழுச்சிகளை வெளிப்படையாக பகிரும், வெளிப்படுத்தும், தேவையான போது ஒழுங்குபடுத்தும் ஆற்றல் அவனிடம் வளரும்.

5. தளர்ச்சி நிலை

மனமும், உடலும், தளர்வாக பதட்டமின்றி இருக்கும், செயற்படும் தன்மையினை இது வளர்க்கும். உள்ளார்ந்த ஆற்றல்களை வளர்க்க இது உதவும்.

6. கருத்தூன்றல்.

எவ்விடயத்தையும் கருத்தூன்றி செய்யும் பண்பு வளரும். கற்றலுக்கும் செயற்றிறனுக்கும் கருத்தூன்றிச் செயற்படும் பண்பு மிக அவசியமானது.

7. சுதந்திர சிந்தனை

தடைகளற்ற சுதந்திரமான சிந்தனையே புதிய விடயங்களை கண்டுபிடிக்கவும், செயற்படவும், படைப்பாக்கத்திறனைப் பெறவும் வழிகோலும் சுதந்திர சிந்தனை மாணவர்களிடையே வளர வகை செய்யும்.

8. சமூக உணர்வு

கூடி செயற்படும் உணர்வு, விட்டுக்கொடுக்கும் மனப்பாங்கு, பொதுநலனில் அக்கறை போன்ற பண்புகள் வளர்கின்றது. இது பரந்ததொரு சமூக உணர்வை வளர்க்கின்றது.

9. உளமுதிர்ச்சி

செயற்பாடுகளில் தமது உளவயதுக்கு அப்பாலும் சிந்திக்கக் கூடிய முதிர்ச்சி நிலை உருவாகின்றது. இது செயற்பாடுகளில் கருத்தூன்றலை அதிகரித்து, ஆளுமையினையும் வளர்க்கின்றது.

10. படைப்பாக்க இன்பம்

செயற்பாடுகளின் போது அதன் நிறைவு மனதில் இன்பத்தை அளிக்கின்றது. இதனை அனுபவிக்கும் திறனை மாணவர்கள் வளர்த்துக்கொள்ள வேண்டும். இந்நிறைவு இன்பம், செயற்பாடுகளை மீண்டும் மீண்டும் செய்ய, ஈடுபட அவனை ஊக்குவிக்கின்றது.

## அரங்கச் செயற்பாடுகளினூடாக மாணவர் அடையும் தேர்ச்சிகள்

1. கூச்சமின்றி முன்வருவர்
2. பேச்சாற்றலை வெளிப்படுத்திப் பேசுவர்
3. முன் அனுபவங்களின் பயன்பெற்றுச் செயற்படுவர்.
4. தெளிவாக உரையாற்றுவர்
5. பாத்திரத்திற்குப் பொருத்தமாகப் போலச் செய்வர்
6. குழுவாகச் செயற்படுவர்
7. தனது எண்ணக்கருத்தை உணர்வைப் பயமின்றிவெளிப்படுத்துவர்
8. எப்பொழுதும் உற்சாகமாகச் செயலாற்றுவர்
9. செயற்பாடுகளில் ஈடுபட்டுச் செயலாற்றுவர்.
10. சந்தர்ப்ப சூழ்நிலைகளை உணர்ந்து சிந்திக்கும் ஆற்றலை வெளிப்படுத்திச் செயற்படுவர்.
11. புதிய விடயங்களைத் தேடியறிந்து வெளிப்படுத்துவர்.
12. சூழல் வளங்களைப் பயன்படுத்தித் தனது ஆற்றலை வெளிப்படுத்துவர்.
13. புத்தளிப்புக் கருவிகளை ஆக்கிப் பயன்படுத்துவர்.
14. இணைபாடச் செயற்பாடுகளில் ஈடுபட்டுச் செயற்படுவர்.
15. சுய ஆக்கங்களைத் திறம்படச் செய்து காட்டுவர்.
16. தன்னையும் பிறரையும் மகிழ்வுட்டுவர்.
17. சூழலுக்குப் பொருத்தமான மெய்ப்பாடுகளைச் செய்து காட்டுவர்.
18. கருத்தூன்றிச் செவிமடுத்துச் செயற்படுவர்.
19. எந்நேரமும் எதற்கும் தயார்நிலையில் இருப்பர்.
20. நேரடி அனுபவங்களைப் பெற்றுக்கொள்வர்
21. பல்வேறு ஓசைகளுக்கேற்ப அசைவுகளை வெளிப்படுத்துவர்.

# விளையாட்டுக்கள்

## 1. ஆடும், வீடும்

சிறுவர்கள் மூன்று, மூன்று பேராக நிற்க வேண்டும். மூன்று பேரில் இரண்டு பேர் வீடாக கைகளை உயர்த்தி நிற்க ஒருவர் ஆடாக இருக்க வேண்டும். மூன்று மூன்று பேராக இவ்வாறு நிற்கும் போது இந்த அமைப்புக்குள் வராத ஒருவர் வெளியில் நிற்பார். இவ்வாறு நிற்பவர் ஆடாக அல்லது வீடாக வரவேண்டும். அதற்காக அவர் மூன்று வழிமுறைகளில் ஏதாவது ஒன்றைக் கையாண்டு ஆடாக அல்லது வீடாக வரலாம்.

### 1. 'ஆடு மாறு' என்று சொல்லுதல்.

இவ்வாறு சொன்னதும் வீடுகள் அப்படியே இருக்க ஆடுகள் வேறு வீட்டுக்கு போகவேண்டும். அவ்வாறு போகும் போது வெளியில் நின்றவர் ஒரு வீட்டுக்குள் ஆடாக இருந்து விடலாம். அதன் பின் மீண்டும் ஒருவர் வெளியில் மிஞ்சி நிற்பார்.

### 2. 'வீடு மாறு' என்று சொல்லுதல்.

இவ்வாறு சொன்னதும் ஆடுகள் அப்படியே இருக்க வீடுகள் இடம்மாறி வேறு ஆடுகளுக்கு மேல் வீடுகட்ட வேண்டும் அவ்வேளை முன்பு நின்ற இருவரும் ஒன்றாக சென்று ஆடுகளுக்கு மேல் வீடுகட்டக் கூடாது. இவ்வேளை வெளியில் நிற்பவர் ஒரு வீடாக சென்றுவிடுவார். பின் வேறொருவர் மிஞ்சுவார்.

### 3. 'எல்லாம் மாறு' என்று சொல்லுதல்.

இவ்வாறு சொல்லும் போது ஆடு, வீடு என்ற அமைப்பு குலைந்து புதிதாக மூன்று பேர் சேர்ந்து ஆடு, வீடு கட்ட வேண்டும். அவ்வேளை வெளியில் நிற்பவர் ஆடாக அல்லது வீடாக நிற்பார். மீண்டும் ஒருவர் மிஞ்சுவார்.

இவ்விளையாட்டில் ஒருவரும் நீக்கப்பட மாட்டார்கள். ஒற்றை எண்ணிக்கையானவர்கள் பங்குபற்ற அழைக்கப்படுவார்கள்.

## 2. கோ, கோ, கோ.....

சிறுவர்கள் இரண்டு குழுவாகப் பிரிக்கப்படுவார்கள் அவர்களில் ஒரு குழுவுக்கு கோட்டான் என்றும் இன்னொரு குழுவுக்கு கோழி என்றும் பெயர் சூட்டப்படும். நடுவில் நடத்துபவர் நிற்பார் இரு குழுவும் எதிரெதிராக சமதார இடைவெளியில் நிற்பார்கள். நடத்துனர் நடுவில் நின்று கோ... கோ... கோ... என்று கூறி கோழி அல்லது கோட்டான் என்று கூறுவார். அவர் கோட்டான் என்று சொன்னால் கோட்டான் எல்லாம் கோழியை துரத்தி எல்லைக்கோடு தாண்டமுன் அடிக்கவேண்டும். அதே போல் கோழி என்றால் கோழி எல்லாம் கோட்டானை துரத்தி எல்லைக்கோடு தாண்ட முன் அடிக்க வேண்டும். நடுவில் நிற்பவர் கோ... கோ... கோ... என்று எதைச் சொல்லுவார் என்பது சிறுவர்களுக்கு தெரியாது.

## 3. கந்தையாண்ணை சொல்கிறார்

சிறுவர்கள் எத்தனை பேரும் பங்குபற்றலாம். நடத்துபவராக ஒருவர் இருப்பார் அவர் 'கந்தையாண்ணை செய்யட்டாம்' என்று ஒரு செயலைச் சொல்லுவார். அதை எல்லோரும் செய்ய வேண்டும். அவ்வாறு கந்தையாண்ணை சொல்லும் அனைத்தையும் செய்ய வேண்டும். சில வேளைகளில் கந்தையாண்ணை சொல்லுவதாக சொல்லாமல் ஒரு செயலைக் சொன்னால் அதைச் சிறுவர்கள் செய்யக்கூடாது அப்படிச் செய்தால் அவர்கள் அவுட்.

உதாரணமாக கந்தையாண்ணை இருக்கட்டுமாம், எழும்பட்டுமாம்.

சரியானது இருக்கட்டாம், எழும்பட்டாம் பிழையானது.



#### 4. காக்காக்குஞ்சு

1. உயர்வான ஒரு இடத்திற்குப் பக்கத்தில் ஒரு வட்டத்தைக் கீறிக் கொள்ளுங்கள்.
2. அவ்வட்டத்தினைச் சுற்றி மாணவரை நிற்கவிடுங்கள்.
3. ஒரு சிறிய தடியை எடுத்துக் கொள்ளுங்கள்.
4. மாணவர்களில் ஒருவரை காகமாக்குங்கள்.
5. மற்றவர்களில் ஒருவர் தடியை எடுத்து சிறிது தூரத்தில் வீசச்சொல்லுங்கள்.
6. காகமாக இருப்பவர் ஓடிச்சென்று அத்தடியை எடுத்துவந்து வட்டத்துக்குள் போட்டபின்னர் ஆட்களைத் தொடருவார்.
7. இந்த நேரத்துக்குள் மற்றவர்கள் அவ்வயரமான இடத்தில் ஏறிவிட வேண்டும்.
8. ஏறாதவரை காகம் தொட்டு out ஆக்கிவிட்டால் தொடப்பட்டவர் காகமாக மாறி எறியப்பட்ட தடியை எடுத்து வரவேண்டும்.
9. அதே சமயம் வட்டத்திற்குள் இருக்கும் தடியை உயரத்தில் இருந்து வந்து யாராவது எடுத்துவிட்டால் இதே காகம் தான் திரும்ப போக வேண்டும். இவ்வாறு மாணவர்களைத் தொடர்ந்து விளையாட உற்சாகப்படுத்துங்கள்.

## 5. அடி அடி நுளம்படி

மாணவர்களை மூன்று குழுக்களாகப் பிரித்துக் கொள்ளுங்கள். முதலாவது குழுவினர் நுளம்புகளாகவும், இரண்டாவது குழுவினர் கைகோர்த்தபடி நுளம்பு வலையாகவும், மூன்றாவது குழுவினர் நுளம்பு வலையினுள் இருப்பவர்களாகவும் ஆகுவார்கள். நுளம்பு வலைக்குப் புறத்தே உள்ள நுளம்புகள் பறந்து வந்து நுளம்பு வலையினுள் இருப்போரைப் பிடிக்க முயற்சிப்பர். நுளம்பு வலையாகச் செயற்படுவோர் அதனைத் தடுப்பர். நுளம்புகள் வலையினுடாகப் புகுந்து எவரையும் தீண்டினால், அவ்வாறு தீண்டப்பட்டவர் நோய்வாய்ப்பட்டு விளையாட்டில் தோல்வியடைவார். வலையினுள் செல்லமுடியாத நுளம்புகளும் தோல்வியடையும். மாணவர் குழுவினர் தம்மை நுளம்பாகவும், வலையாகவும், வலையினுள் இருப்பவராகவும் மாற்றி மாற்றி இவ்விளையாட்டை மகிழ்ச்சியாகவும் உற்சாகமாகவும் விளையாடலாம்.

## 6. பொன் முட்டை விளையாட்டு

சிறுவர் குழுவில் ஒருவரை பொன்முட்டையாக நியமித்து ஆடாது அசையாது நிற்குமாறு விடவேண்டும். இவ்வேளை ஏனைய சிறுவர்களை கண்களை மூடி கைகளைக் கட்டியபடி குறிப்பிட்ட பிரதேசத்திற்குள் அசையவிட வேண்டும். அவ்வேளை ஒவ்வொருவரும் தன்னுடன் முட்டிக் கொள்பவரிடம் 'பொன் முட்டையா' என்று கேட்டு அவர்கள் தொடர்ந்து அசைய வேண்டும். பொன்முட்டையை சந்தித்தால் அது ஒன்றும் பேசாது அவ்வேளை முட்டியவரும், ஒன்றும் பேசாது அசையாது பொன் முட்டையாகி விடுவார். இவ்வாறு அனைவரும் பொன்முட்டையில் முட்டி எல்லோரும் பொன் முட்டையாவார்கள்.

## 7. நண்டு, இறால், மீன்

சிறுவர்களை வட்டமாக இருத்தி 1,2,3 என இலக்கம் இடுதல் முதலில் நடைபெறும். அவ்வாறு இலக்கம் இட்டவர்களில் முதலாம் இலக்கம் உடையவர்கள் நண்டு எனவும், இரண்டாம் இலக்கம் உடையவர்கள் இறால் எனவும், மூன்றாம் இலக்கமுடையவர்கள் மீன் எனவும் பெயரிடப்படுவார்கள். சிறார்கள் இருக்கும் வட்டத்துக்கு வெளியே கடல் இருப்பதாகக் கருதிக் கொள்ளப்படும் விளையாட்டை நடத்துவதற்கு ஒருவர் வட்டத்தின் நடுவில் நிற்பார். அவர் மீன், நண்டு, இறால் என்பவற்றில் ஏதாவது ஒன்றை கடலுக்கு போகுமாறு கூறினால் அவை வட்டத்தில் இருந்து எழுந்து கடலுக்குள் நடந்து செல்ல வேண்டும். கடல் கொந்தளிக்கிறது என்று சொன்னால் கடலுக்குள் நிற்பவர்கள் ஆடியாடி போக வேண்டும். கடல் அலை திரும்பி அடிக்குது என்று நடுவில் நிற்பவர் சொன்னால் கடலுக்குள் நிற்பவர்கள் திரும்பி அசையவேண்டும். இறுதியாக நடுவில் நிற்பவர் எல்லாம் வீட்டுக்கு வருகுது என்று கூறுவார் அவ்வேளை தாங்கள் தாங்கள் சுற்றிக்கொண்டிருக்கும் திசையால் ஓடிவந்து தங்கள் இடங்களில் இருக்க வேண்டும். இதில் கடைசியாக இருப்பவர் அவுட்.

## 8. கண்ணாடி விளையாட்டு

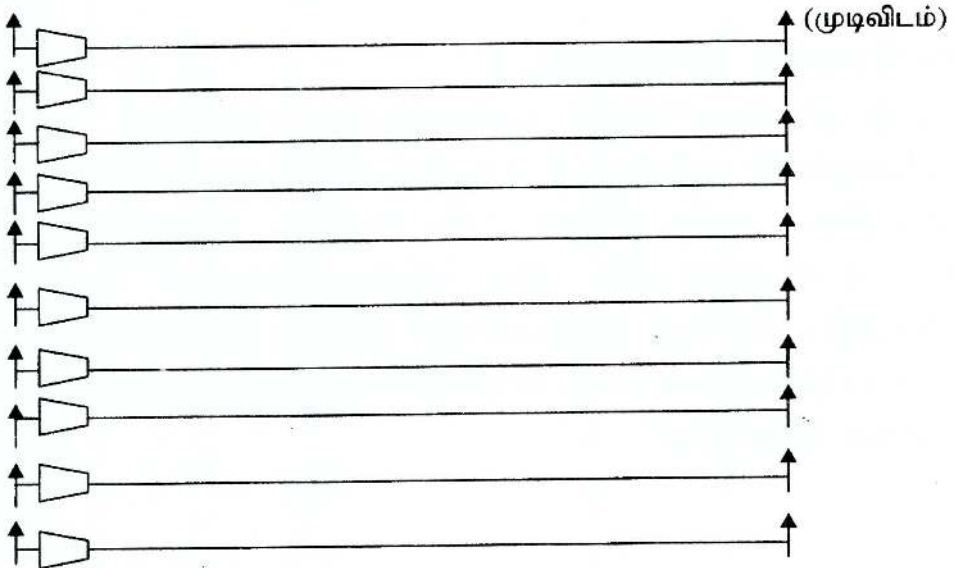
ஒரு முகம் பார்க்கும் கண்ணாடிக்கு முன்னால் ஒருவர் நின்று செய்கின்ற அசைவுகள் எவ்வாறு கண்ணாடியில் விம்பமாக விழுகின்றதோ அதே போல் எதிர் எதிராக இருவர் நின்று, ஒருவர் கண்ணாடியின் முன் நிற்பவராகவும் மற்றவர் கண்ணாடியில் தெரியும் விம்பமாகவும் இருக்க வேண்டும். இதில் எதிர் எதிர் நிற்பவர்கள் மாறி, மாறி கண்ணாடியாகவும் செயற்பட வழிவகுக்க வேண்டும்.

## 9. ஊதப்பா ஊது.

தேவையான உபகரணங்கள் :- யோகட் கப், தடித்த நூல்.

1. வகுப்பினுள் மாணவர்களை 10 பேர் கொண்ட குழுக்களாக்குங்கள். ஒரு குழுவினர் விளையாட மற்றையவர்கள் அவதானிப்பாளர்களாக இருப்பார்கள்.
2. 5மீற்றர் நீளமான தடித்த நூலில் ஒரு யோகட் கப்பை துளையிட்டு பொருத்துங்கள் நூலின் இரு அந்தங்களையும் இழுத்துக் கட்டிவிடுங்கள். இவ்வாறு 10 நூலையும் கப்பையும் இணைத்து பத்து இடங்களில் கட்டுங்கள்.
3. ஒரு அந்தத்தில் எல்லா யோகட் கப்புகளை ஒழுங்கு படுத்திக் கொண்டு ஒவ்வொரு கப்பிற்கு அருகில் ஒவ்வொரு மாணவரையும் நிற்கச் செய்த பின் போட்டியை ஆரம்பிக்க வேண்டும்.
4. நடுவர் விசில் ஊதியதும் சம நேரத்தில் குவளையை ஊத ஆரம்பித்தல் வேண்டும். யார் வெகு விரைவில் ஊதி ஊதி மறு அந்தத்திற்குக் கொண்டு செல்கிறாரோ அவரே வெற்றி பெற்றவராவர்.

இவ்வாறு மற்றைய குழுவினரையும் செயற்பட விடலாம்.



## 10. நிலையம் மாறும் விளையாட்டு.

1. மாணவர்களை நான்கு குழுக்களாகப் பிரித்துக் கொள்ளுங்கள்
2. நான்கு குழுவினரையும் அவர்கள் விரும்பிய ஒரு செயற்பாட்டைச் செய்யும்படி கூறுங்கள்.  
(உ+ ம் :- புகைவண்டி ஓடுதல்)
3. நான்கு வட்டங்களில் 4 நிலையங்களை உருவாக்குங்கள்
4. நடுவரின் விசில் ஊதப்பட்டதும் நான்கு குழுவினரும் நான்கு நிலையங்களுக்குச் செல்ல வேண்டும்.
5. நிலையங்களில் தத்தம் செயற்பாடுகளை குழுவினர் செய்யும் அதே வேளை மற்றைய குழுவினர் செய்யும் செயற்பாடுகளையும் அவதானிக்க வேண்டும்.
6. விசில் ஊதப்பட்டதும் ஒரு நிலையத்தில் உள்ளவர் அடுத்த நிலையத்திற்குச் சென்று அதே செயற்பாட்டினைத் தொடர வேண்டும்.
7. அந்தந்த நிலையத்திற்குரிய செயற்பாடுகளைச் செய்யாவிடின் அக்குழு தோல்வியடைந்ததாகக் கருதப்படும்.
8. இவ்வாறு நிலையச் செயற்பாடுகளை மாற்றி மாற்றி விளையாட்டைத் தொடர வழிகாட்டுங்கள்.

நிலையம் 1

புகைவண்டி ஓட்டுதல்.

நிலையம் 3

பறவை பறப்பது

நிலையம் 2

மோட்டார்சைக்கிள்

ஓடுதல்

நிலையம் 4

படகு ஓட்டுவது

## 11. சீர்ட்டடையே கவழ்ப்போம், நழ்த்துவோம்.

1. மாணவர்களை இரு குழுக்களாகக் வேண்டும்.
2. குழுக்களை A, B எனப் பெயரிடுக.
3. நடுவர் நாணயத்தைச் சுண்டி எக்குழு சீர்ட்டடையைக் கவழ்க்க வேண்டும்? எக்குழு சீர்ட்டடையை நிழிர்த்த வேண்டும்? எனக் கட்டளை பிறப்பிப்பார்.
4. இரு குழுக்களும் வட்டத்தின் சமதூரத்திலுள்ள இரு அந்தங்களில் இருந்து வந்து சீர்ட்டடகளை நிழிர்த்தியும், கவழ்த்தும் பார்ப்பார்.
5. நடுவர் பின்வரும் விதிமுறைகளை அறிவிப்பார்.
  1. வட்டத்துக்கு வெளியே சீர்ட்டடகள் வைக்கக்கூடாது.
  2. கால்களைப் பயன்படுத்தக்கூடாது
  3. கைகளை மாத்திரமே பயன்படுத்த வேண்டும்.
  4. விசில் ஊதப்பட்டதும் போட்டி ஆரம்பிக்கப்படும்.
  5. குறிப்பிட்ட நேரத்தின் பின்னர் விசில் மீண்டும் ஊதப்படும். உடனே போட்டியாளர்கள் வட்டத்தை விட்டு வெளியேறுதல் வேண்டும்.
6. நடுநிலையாளர் சீர்ட்டடகள் கவழ்த்தவை நிழிர்த்தியவை எண்ணிக்கைக்கேற்ப வெற்றி யாருக்கென்று கூறுவார்.
7. இவ்வாறே பார்வையாளர்களாக இருந்தவர்கள் மாறி இவ்விலையாட்டில் ஈடுபடுவர்

## 12. தண்ணீர் பலூன்

(வெய்யில் காலத்துக்கு ஏற்ற குளிர்ச்சியான விளையாட்டு)

1. மாணவர்களைக் குழுக்களாக்குதல்
2. மாணவர் தொகைக்கேற்ப பலூன்களில் நீரை நிரப்பி நன்றாகக் கட்டிக்கொள்ளுங்கள்.
3. கட்டப்பட்ட நீர் நிரப்பிய பலூன்களை ஒரு வாளியில் போட்டு வைத்துக்கொள்ளுங்கள்.
4. மாணவர்களை இரு குழுக்களாக்கி ஒரு குழுவில் உள்ளோரிடம் பலூன்களைக் கொடுத்தல்.
5. மற்றக் குழுவினர்மீது பலூன் உள்ளவர்கள் ஒவ்வொன்றாக வீசுவார்கள்.
6. வீசிய பலூனை மற்றவர்கள் பிடிக்க வேண்டும். தவறவிட்டாலோ, பலூன் அவர் கையில் பட்டு உடைந்தாலோ அந்நபர் ஆட்டத்திலிருந்து விலகியவராகக் கருதப்படுவர்.
7. விளையாட்டின் நிறைவில் அதிகமாக பலூன்களைப் பிடித்து உடல் நனையாமல் இருப்பவர் வெற்றி பெற்றவராவர்.
8. அவர் பிடித்த பலூன்களை அவர்களுக்கே பரிசாகக் கொடுங்கள்

### 13. சோடியைக் கண்டு பிடித்தல்

ஒவ்வொரு சிறிய துண்டு பேப்பர் எடுக்கப்பட்டு அதில் மிருகங்களின் பெயர்கள் அல்லது பறவைகளின் பெயர்கள் எழுதப்படும். இதில் ஆண்மிருகம் எனவும் ஆண்பறவை, பெண்பறவை எனவும் சோடி சோடியாக பல மிருகங்களினதும், பறவைகளினதும் பெயர்கள் எழுதப்பட்டு சுருட்டி வைக்கப்படும். பின்பு விளையாட்டில் பங்கு பற்றும் சிறுவர்களை அழைத்து சுருட்டி வைக்கப்பட்ட பேப்பர்களில் ஒன்றை எடுக்குமாறு கேட்கப்படுவார்கள். சுருளை எடுத்தவர்கள் அதில் உள்ள மிருகம்/ பறவையின் குணம் சங்களை தனது அசைவினூடாக வெளிப்படுத்தி திரிய வேண்டும். இவ்வாறு ஒவ்வொருவரும் செய்து கொண்டு தனது சோடியைக் கண்டு பிடிக்க வேண்டும். அவ்விளையாட்டில் மிருகங்களின் சத்தத்தை வெளிப்படுத்த கூடாது. சத்தத்தின் மூலம் இலகுவாக சோடியைக் கண்டு பிடித்து விடலாம்.

### 14. இப்போ என்ன நேரம்.

ஒருவர் ஓநாயாக இருப்பார்.

மற்றவர்கள் வரிசையாக ஒருவரின் தோளை மற்றவர் தொட்டவண்ணம் வந்து, ஓநாயைச் சுற்றி வட்டமாக நிற்பார். அனைவரும் வட்டமாக நடந்து கொண்டு ஓநாய்!, ஓநாய்! இப்போ என்ன நேரம் என்று கேட்பார்.

அதற்குப் பதிலாக ஓநாய் ஒரு மணி இரண்டு மணி ஐந்து மணி மூன்றுமணி என ஏதாவது ஒரு நேரத்தை கூறுவர். ஓநாய் விடைகூறியதும் வந்து ஒழுங்குக்கு எதிர்மாறான வரிசையில் ஓநாயை விட்டு அகன்று செல்வர்.

ஆரம்பிக்கும் இடத்துக்குச் சென்ற பின் மீண்டும் இரண்டாமவர் தலைமை தாங்க முன்னையது போல் ஓநாயைச் சுற்றி வட்டமாக நின்று ஓநாய்! ஓநாய்! இப்போ என்ன நேரம் எனக் கேட்பார்.



ஓநாய் தனது விருப்பத்திற்கேற்ப ஏதாவது ஒரு நேரத்தைக் கூறியதும் அவர்கள் மீண்டும் வட்டத்திற்கு எதிர்த் திசையாக ஆரம்பிக்கும் இடத்துக்குச் செல்வர். இவ்வாறு மூன்று நான்கு தடவைகளுக்கு மேல் விளையாடிய பின் ஓநாய் திடீரென இப்போ சாப்பாட்டு நேரம் எனக் கூறியதும் பிள்ளைகள் வட்டத் திலிருந்து கலைந்து ஓடுவார்கள். ஓநாய் அவர்களில் ஒருவரைத் துரத்திச் சென்று பிடிப்பார். பிடிபட்டவர் ஓநாயாக மாறுவார். இவ்வாறு விளையாட்டு தொடர்ந்து இடம்பெறும்.

### 15. இலக்கங்களுக்கு ஒன்று சேர்தல்

பங்குபற்றுபவர்கள் வட்டமாக அசைந்து கொண்டிருப்பார்கள். நடுவில் ஒருவர் விளையாட்டை நடத்துவதற்காக நிற்பார். அவர் ஒரு கதையைச் சொல்லிக்கொண்டிருப்பார். கதையில் இடையிடையே இலக்கங்கள் சொல்லப்படும். அந்த இலக்கங்களுக்கு ஏற்றதாக, சிறுவர்கள் ஒன்று சேர, வேண்டும். மிகுதியாக உள்ளவர்கள் விளையாட்டில் இருந்து நிறுத்தப்படுவார்கள். இவ்வாறு விளையாட்டில் இருந்து பலர் இடை நிறுத்தப்பட்டு இறுதியாக இரண்டு பேர் மிஞ்சுவார்கள். அவர்கள் வெற்றி பெற்றவர்களாகக் கருதப்படுவார்கள்.

உதாரணமாக, ஒரு ஊரில் ஒரு இராசா இருந்தார் அவருக்கு ஐந்து பிள்ளைகள் இருந்தார்கள் என்று சொல்ல வட்டமாக சுற்றுபவர்கள் ஐந்தைந்து பேராக இணைய வேண்டும்.

### 16. காகம் உயிர் பெறுதல்

ஒருவர் துரத்தியடிக்க பலர் ஓடுவார்கள். ஓடுபவர்களில் அடிவாங்கியவர் காலை அகட்டி, கைகளை உயர்த்தி காகம் போன்று சிலையாக நிற்கவேண்டும். இவ்வாறு நிற்பவர்களை உயிர்ப்பிக்க வேண்டுமாயின் அடிவாங்காத ஒருவர் சிலையாக நிற்பவரின் காலுக்கு கீழால் சென்று அவரை உயிர்ப்பிக்கலாம். துரத்தியடிப்பவர் எல்லோரையும் காகமாக்கி விட்டால் பெற்றி பெற்றவராகக் கருதப்படுவார்.

## 17. சொத்து சேகரித்தல்

1. மாணவர்களை நான்கு குழுக்களாக்குதல்.
2. நான்கு குழுக்களையும் நான்கு திசைகளில் குறிப்பிட்ட தூரத்தில் ஒருவர் பின் ஒருவராக மத்தியைப் பார்த்த வண்ணம் இருக்கச் செய்தல்.
3. ஒவ்வொரு குழுவிற்கும் முன்னால் ஒவ்வொரு வட்டம் வரைந்து கொள்ளுதல்.
4. நான்கு குழுக்களுக்கும் மத்தியில் ஒரு வட்டத்தில் மொத்த மாணவர்களின் எண்ணிக்கையிலும் இரண்டு மடங்கை விட கூடுதலான பொருட்களை வைத்தல்.
5. ஆசிரியர் விசில் ஊதியதும் ஒவ்வொரு குழுவிலிருந்தும் ஒவ்வொருவராக வரிசை ஒழுங்கில் வந்து ஒரு பொருளை மட்டும் எடுத்துச்சென்று தமது குழுவிற்கு முன்னால் உள்ள வட்டத்தினுள் வைத்துவிட்டு வரிசையில் பின்னால் அமர்ந்து கொள்வார்.
6. நான்கு குழுக்களுக்கும் மத்தியிலுள்ள பொருட்கள் அனைத்தும் சேகரிக்கப்பட்டபின் நடுவரால் ஒவ்வொரு குழுவிலும் சேகரிக்கப்பட்ட பொருட்கள் எண்ணிப் பார்க்கப்படும்.
7. அதிக பொருட்களைச் சேகரித்த குழு வெற்றி பெற்ற குழுவாகக் கொள்ளப்படும்.

## 18. வட்டத்திற்குள் கெந்தியடித்தல்

சிறுவர்களை இரண்டு பகுதியாக நிற்க விட வேண்டும். இரண்டிலும் சம எண்ணிக்கையானவர்கள் இருத்தல் வேண்டும். முதலில் வட்டம் ஒன்று கீறப்படும். ஒரு பகுதி வட்டத்திற்குள் நிற்க வேண்டும். மறுபகுதி வெளியில் நிற்க வேண்டும். அவ்வாறு வெளியில் நிற்பவர்கள் ஒவ்வொருவருக்கும் ஏதாவது பெயர் வைக்க வேண்டும். பின் வட்டத்தினுள் நிற்பவர்களிடம் யார் வருவது என்று கேட்க வேண்டும். வட்டத்திற்குள் நிற்பவர்கள் ஒவ்வொருவராக கூப்பிட வேண்டும். கூப்பிடுபவர்கள் வட்டத்தினுள் சென்று அங்குள்ளவர்களை கெந்தி அடிக்க வேண்டும். ஒருவரை அடித்த பின் சிறிது நேரம் காலாறலாம். கெந்தியடிப்பவர்களைத்துப் போனால் வேறொருவரை அழைக்க வேண்டும். எல்லோரையும் அடித்து முடித்தால் வெளியில் நிற்பவர்களுக்கு வெற்றி. கெந்தி அடிப்பவர்களின் அடி உள்நிற்பவர்களுக்கு பிடித்தால் அவர்கள் அவுட். வட்டத்திற்குள் நிற்பவர்கள் மாறிமாறியாரையும் கூப்பிடலாம்.

## 19. குலை குலையா முந்திரிக்காய்

சிறுவர்கள் வட்டமாக இருப்பார்கள் வெளியில் ஒரு சிறுவன் குழைக் கொப்புடன் வட்டத்தை சுற்றியபடி 'குலை குலையாக முந்திரிக்காய்' என்று கூற, வட்டமாக இருப்பவர்கள் நரிய நரிய சுற்றிவா என்று கூறுவார்கள். வெளியில் நிற்பவர் ஒருவரின் முதுகுக்குப் பின்னால் குழையை வைத்து விட்டு ஓடவேண்டும். அதன் பின் கொப்பை எடுத்துக் கொண்டு வைத்தவரை கலைத்து அடிக்க வேண்டும். அடிக்குமுன் கொப்பை வைத்தவர்துரத்துபவரின் இடத்தில் இருக்க வேண்டும். அவ்வாறு இருந்த பின் மீண்டும் விளையாடுவார்கள். அடிபட்டால் அவர் அவுட்.

## 20. கண்ணாம் பூச்சி ஆட்டம்

ஒருவருக்கு கண்ணை கட்டிவிட்டு அவரைக் கொண்டு ஒளிந்திருப்பவர்களை துரத்திப் பிடித்தல். இதில் பிடிபடுபவருக்கு கண் கட்டப்பட்டு மீண்டும் பிடிக்க விடுவார்கள். இதில் குறிப்பிட்ட இடத்துக்குள் தான் ஒழிக்க வேண்டும் என்ற நிபந்தனை உண்டு. ஒழித்தவர்கள் 'கூ' என்று சத்தம் எழுப்புவர் கண் கட்டியவர் ஓசையை அவதானித்து அவர்களை பிடிப்பார். பிடிப்பவர்கள் அவுட்.

## 21. எவ்விடம் எவ்விடம் புளியடி புளியடி

ஒருவரின் கண்ணைப் பொத்தி கையில் மண்ணை கொடுத்து அதில் ஒரு குச்சியை குத்தி அவரை அழைத்து போதல் அவ்வாறு போகும் போது 'எவடம் எவடம் புளியடி புளியடி' என்று கேட்டுச் செல்வார்கள். பின் ஓர் இடத்தில் மண்ணைப்போடுமாறு கூறுவார்கள் மண்ணைப் போட்ட பின்பு மேலும் பல இடங்களுக்கு கண்ணை மூடி அழைத்து சென்று கண்களை திறந்து மண்கொட்டிய இடத்தை தேடுமாறு கூறுவார்கள்.

## 22. பேணி அடுக்கி விளையாடுதல்.

ஐந்து அல்லது ஆறு பேணிகளுக்கு மேல் அடுக்கி உயர்த்துவார்கள். அதன் பின் சிறுவர்களை இரண்டு குழுவாகப் பிரிப்பார்கள் இவர்களில் ஒரு குழுவில் ஒருவர் பேணிகளை பந்தினால் எறிந்து விழுத்துவார்கள். அதன் பின் எதிரணியினர். பந்தை தம் கையில் வைத்திருப்பர். பேணியை விழுத்தியவர்கள் மீண்டும் இருந்த மாதிரி பேணிகளை அடுக்க முயற்சிப்பர். அவ்வேளை பேணிகளைத் தொடுபவர்களை எதிர்த்தரப்பினர் பந்தால் அடிப்பர். பந்தடிபட்டால் அவர்கள் அவுட். பந்தைக் கொண்டு ஓடி அடிக்க முடியாது. நின்ற இடத்தில் நின்ற படியே தனது குழுவினர்களுக்கிடையே பரிமாறி அடிக்கலாம். அடிவாங்காது முழுப் பேணிகளையும் அடுக்கினால் வெற்றி.

## 23. எங்கிருந்து வாரீங்களோ?

விளையாட்டில் ஒரு கூட்டத்தினரும் அவர்களுக்கு எதிராக ஒருவரும் இருப்பார். கூட்டத்தினரைப் பார்த்து எங்கிருந்து வருகிறீர்கள்? என்று கேட்பார் அதற்கு கூட்டத்தனர் லண்டனில் இருந்து வருவதாக குறிப்பிடுவர். அதற்கு எதிரே நிற்பவர் அங்கு என்ன வேலை? என்று கேட்பார் அதற்கு கூட்டத்தினர் வேலையை ஊமமாக செய்து காட்டுவர் அவர்கள் செய்கின்ற வேலையை எதிரில் நிற்பவர் சரியாக சொன்னால் கூட்டத்தினர் ஓடலாம் அவ்வாறு ஓடும் போது எதிரில் நின்றவர் துரத்தியடிப்பார். அடிபடுபவர்கள் அவுட்டாகி விடுவார்கள். கூட்டத்தினர் செய்யும் வேலையை எதிரில் நிற்பவர் சரியாக சொல்லாவிட்டால் கூட்டத்தினர் 'ஆத்துமா' 'ஆத்தாது' என்று கேட்பார். அதற்கு ஆத்துமென்று பதில் சொன்னால் சிறிது நேரம் காத்திருப்பார். 'ஆத்தாது' என்று சொன்னால் கூட்டத்தினர் பதில் சொல்லி ஓடுவர். பின் எதிரில் நிற்பவர் துரத்தி அடிப்பார் அடிபட்டவர்கள் அவுட்.

## 24. எறியும் பந்தைத் தவிர்த்தல்.

1. மாணவர்களை இரண்டு குழுக்களாகப் பிரித்தல்.
2. ஒரு குழு வட்டத்தினுள் ஓடும் குழுவாகவும் மறு குழு பந்தை எறியும் குழுவாகவும் செயற்படும். (பந்து இலகுவான பிளாத்திக்குப் பந்தாக இருக்க வேண்டும்.)
3. பந்து எறியும் குழுவினர் வட்டத்திற்கு 5 மீற்றருக்குக் குறையாத தூரத்துக்கு வெளியே இருந்து வட்டத்திலுள்ள ஒருவரின் காலை இலக்கு வைத்து பந்தை எறிவர்.
4. வட்டத்தில் இருப்பவர் தன் கால் மீது பந்து படாமல் தவிர்த்துக்கொள்வதற்காக கெந்தி, துள்ளி ஓடுவார். முழங்காலுக்குக் கீழே பந்து படுபவர் வட்டத்தை விட்டு வெளியேறுவார்.
5. கடைசியாக வட்டத்தில் இருப்பவர் வெற்றி பெறுபவராவார்.
6. அதன் பின் மற்றைய குழு இவ்வாறே செயற்படும்.
7. பந்து வட்டத்தினுள் விழுந்தால் நடுவர் மட்டுமே பந்தை எடுத்து வெளியில் உள்ளவரிடம் கொடுப்பார்.

## 25. எட்டு வட்டம் போடுதல்

ஒருவர் மற்றவர்களை துரத்தி தொட வேண்டும். தொடலால் அவர் அவுட் இங்கு ஓடுபவர் ஒரே திசையில் ஓடவேண்டும். திரும்பி ஓடக் கூடாது. அதே வேளை எட்டு வடிவிலும் ஓட வேண்டும்.

## 26. சீட்டு ஓட்டம்.

1. தரையில் பெரிதாக ஒரு வட்டம் கீறுங்கள்.
2. அவ்வட்டத்தை நான்கு பகுதிகளாகப் பிரித்துக் கொள்ளுங்கள்.
3. ஒவ்வொரு பகுதியையும் உரிய குறியீட்டினால் வேறுபடுத்திக் கொள்ளுங்கள்.
4. வட்டத்தின் மையத்தில் நிற்பவர் விசில் ஊத விளையாடும் அனைவரும் வட்டத்தின் வெளிப்புறமாக ஓடவேண்டும். அதே சமயம் இன்னொருவர் சீட்டுக்கட்டுகளை கவிழ்த்து குலுக்கிக்கொண்டே இருக்க வேண்டும். எல்லோரும் சிறிது நேரம் சுற்றி ஓடியதும் மீண்டும் நடுவர் விசில் அடிப்பார்.
5. சீட்டைக் குலுக்கிக்கொண்டிருப்பவர் அதை நிறுத்திக் கொள்ள வேண்டும். போட்டியில் பங்குபற்றுபவர்கள் வட்டத்திற்குள் வந்து நிற்க வேண்டும். யாரும் கோடுகள் மீது நிற்கக்கூடாது.
6. சீட்டுக்களை வைத்திருப்பவர் எதேச்சையாக ஒரு சீட்டை எடுத்துக் காட்டுவார்.
7. அது என்ன குறியீட்டைக் காட்டும் சீட்டோ அக்குறியீட்டிற்குரிய இடத்தில் நிற்பவர்கள் ஆட்டத்தி லிருந்து வெளியேற வேண்டும்.
8. மற்றவர்கள் மீண்டும் வட்டத்தை சுற்றி ஓடவேண்டும்.
9. இப்படியே எண்ணிக்கை குறைந்து கடைசியாக ஒருவர் மிஞ்சுவார்.
10. அவரே வெற்றியாளராவார்.

## 27. சுக்குபக்கு ரயிலு

இங்கு இருவர் சேர்ந்து கைகளை இணைத்து வீடு போல் ஓர் அமைப்பை ஏற்படுத்தியபடி நின்றல் வேண்டும். ஏனையோர். ரயில் வண்டி போல் ஒருவர் தோளை ஒருவர் பற்றியபடி கீழ்வரும் பாடலைப் பாடியபடி வட்டமாக வந்து “நிற்கும் இருவரது கைகளுக்கூடாகச் செல்லுதல் வேண்டும்.” இவ்வேளை அவர்கள் திடீர் என்று கைகளை கீழே விட்டு கைகளுக்குள் அகப்படுபவரை பிடித்து விடுவார்கள். இவ்வாறு பிடிபட்டவர் இருவரில் ஒருவரின் பின் நிற்பார். ஒருவரை மட்டுமே ஒரு முறையில் பிடிக்கலாம். ஏனையவர்கள் மீண்டும் இணைந்து ரயில் போல் பாடலைப்பாடி மீண்டும் வருவார். இவ்வேளை மீண்டும் ஒருவர் பிடிபடுவார். இவ்வாறு ஒவ்வொருவராக பிடிபட்டவுடன் இறுதியில் நிற்பவருடன் புதிய ஒருவரை இணைத்துவிட்டு ஏனையவர்கள் முதலில் வீடுபோல் நின்றவருடன் அவர் பின்னாலேயே புதிய ரயிலாக மாறி மீண்டும் விளையாடுவர்.

“சுக்குபக்கு ரயிலு, சுகமாய் போகும் ரயிலு...  
ஆடிப்பாடிப் போகும். ஆரவார ரயிலு.”

## 28. கரடி வேட்டை

இங்கு மண்டபத்தில் இருப்பவர்கள் அனைவரும் கரடியை எதிர்பார்த்தபடி இருப்பார். ஒருவர் கரடியாக மண்டபத்துக்கு வெளியே அனுப்பப்படுவார். அவர் குரல் கொடுத்தபடி உள்ளே வர ஏனைய அனைவரும் இறந்தவர்கள் போல் (ஸ்டில்லாக) அசையாது நிற்பார். கண்களை மூடக்கூடாது. கரடியாக வருபவர். ஒவ்வொருவரையும் நெருங்கி உடலைத் தொடாது சில சிரிப்பு வரக்கூடிய சைகைகளைச் செய்து (குதித்தல், நடித்தல், சிரித்தல், வாயைக்கோணுதல்) அசையாது இருப்பவர்களை அதில் இருந்து விடுபடச் செய்யமுயற்சிக்கும். அவர் அசைவில் இருந்து விடுபட்டுவிட்டால் அவரும் கரடியாக கரடி அணியில் சேர்ந்து விடுவார்.

## 29. பழக்கலவை

வட்டத்தில் இருக்கும் ஒவ்வொருவரும் வசதியளிப்பவரால் கொடுக்கப்பட்டுள்ள பெயர்களில் தமக்கு விருப்பமானதை தனது பெயர்களாக சூடிக் கொள்வர். (உ+ம்). மாம்பழம், வாழைப்பழம், தோடம்பழம், இங்கு வசதியளிப்பவர் நடுவில் நின்று ஒரு குறிப்பிட்ட பழத்தை கூறுவர். உடனே அப்பழத்தை சூடிக்கொண்டவர்கள் எழுந்து தனது இருக்கைக்கு எதிர்பக்கமாக உள்ள பிறிதொரு இருக்கைக்கு எதிர்பக்கமாக ஓடிச்சென்று பிடித்து இருந்துவிடுவார். எனவே இறுதியில் ஒருவர் இருக்கை இல்லாமல் மிஞ்சுவார். அவர் அடுத்து வசதியளிப்பவர் ஆகின்றார். இங்கு தனித்தனியாக ஒவ்வொரு பழமும் குறிப்பிடப்படும் அதேவேளை, பழக்கலவை என குறிப்பிடப்பட்டால் எல்லா பழப்பெயர்களைச் சூடிக் கொண்டவர்களும் எழுந்து ஓடி இடம் மாறுதல் வேண்டும். உற்சாகமான ஒரு விளையாட்டு.

## 30. தலைவரைக் கண்டுபிடி

சிறார்கள் வட்டமாக நிறுத்தப்படுவார்கள். அவர்களில் இருந்து ஒருவரை வெளியே அனுப்பவேண்டும். வெளியே சென்ற பின் வட்டமாக நிற்பவர்களில் ஒருவரை தலைவராக தெரிவு செய்து அவரை வட்டத்தில் நின்றபடியே வெவ்வேறு அசைவுகளை உடனுக்குடன் மாற்றிச் செய்யுமாறு கேட்கப்படும். வட்டத்தில் உள்ள ஏனையவர்கள் தலைவர் செய்வற்றை அப்படியே செய்ய வேண்டும். இவ்வேளை வெளியில் சென்றவர் உள் அழைக்கப்படும் தலைவரைக் கண்டுபிடித்து சொல்லுமாறு கேட்கப்படுவார். அவர் வட்டத்தின் நடுவில் மட்டும் நிற்கலாம். திரும்பி திரும்பி பார்த்தபடி நிற்க வேண்டும். அதிக நேரம் ஒரே பக்கம் பார்க்கக்கூடாது. தலைவர் கணத்துக்கு கணம் தனது அசைவுகளை மாற்ற வேண்டும். தலைவரை கண்டுபிடிக்காவிட்டால் அவரை ஏதாவது நகைச்சுவையாக செய்யுமாறு கேட்கலாம். இதில் பங்கு பற்றுபவர்களின் எண்ணிக்கை வரையறுக்கப்படுவதில்லை.



## 31. குரல் ஆட்டம்

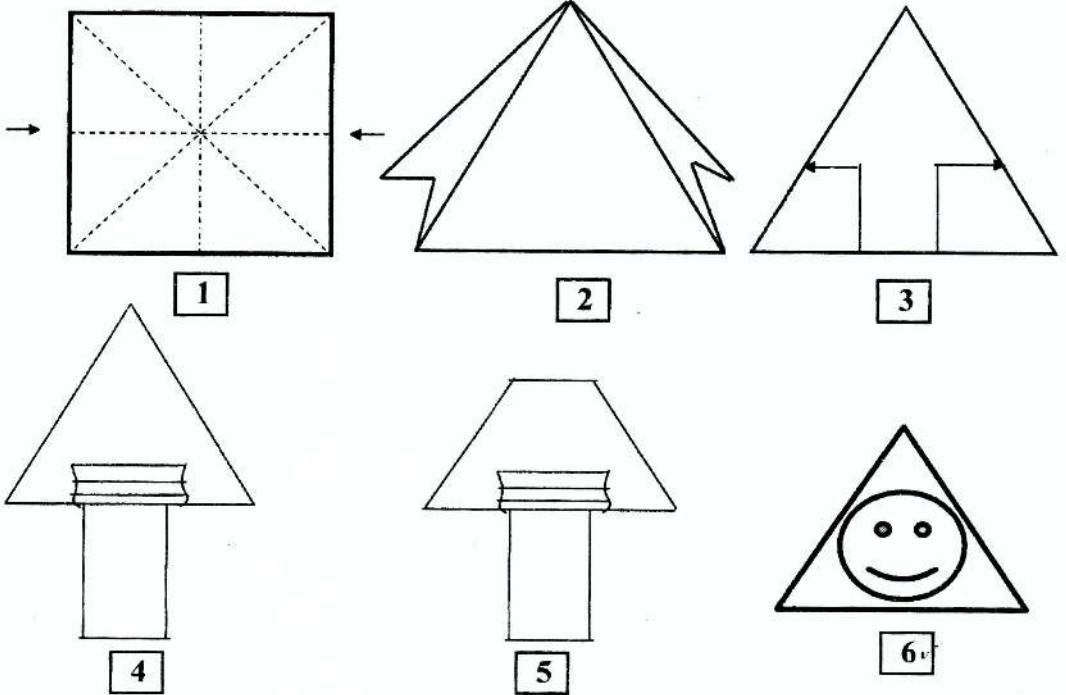
எல்லோரும் வட்டமாக நின்றல் வேண்டும். நடுவில் கட்டளையிடுபவர் வெளியே வட்டத்தில் நிற்பவர்கள் மூன்றின் மடங்குகளாகவோ அல்லது மூன்றின் விரிவாகவோ (9,12,15,18) எண்ணிக்கையைக் கொண்டு இருத்தல் வேண்டும். நடுவில் நிற்பவர் யாதேனும் மூன்று வேறுபட்ட சைகைகளையும் அதனுடன் இணைந்த சத்தத்தையும் ஒரே சந்தத்தில் வரக்கூடிய ஒழுங்கில் எல்லோருக்கும் கொடுப்பார். (உ+ம்) ரயில் ஓடுவது போல் நின்ற இடத்தில் உடலை அசைப்பதுடன் 'கூ' எனச்சத்தமிடல், உடலை இருபக்கமும் வளைத்து அசைத்த படி "உம்மா" என குரலிடல், கைகளை முன்னே நீட்டி கப்பல் போல் அசைந்து "பாம்" என்று சத்தமெழுப்புதல். இனி நடுவில் நிற்கும் கட்டளையிடுபவர் ரயில் (மூன்றில் ஒன்றை) என்று கைகாட்டியவுடன் கைகாட்டப்பட்ட ஒவ்வொருவரும் சைகைகளைச் செய்து சத்தமிடுவர். கட்டளையிடுபவர் தனக்கு விரும்பிய ஒருவரை எழுமாற்றாக காட்டலாம். இதில் முக்கிய விடயம் உரியவர் குரல் கொடுத்து சைகையின் மூலம் உடலை அசைக்கும் வேளை அவரின் இடது புறமும் வலதுபுறமும் இருப்பவர்களுடன் சத்தமிட்டபடி உடலை (தமக்குரிய அசைவை) அசைத்து இயங்குதல் வேண்டும். இயங்க மறந்தவர் தோல்வியுற்று கட்டளையிடுபவரின் இடத்துக்கு வருதல் வேண்டும். இது மிகவும் உற்சாகமானதும் மகிழ்ச்சியளிக்கக் கூடியதுமான ஒரு விளையாட்டாகும்.

## 32. வாகன ஓட்டம்

இங்கு எல்லோரும் இருவர் இருவர் கொண்ட சோடிகளாக பிரிக்கப்படல் வேண்டும். மண்டபத்தில் இச்சோடிகள் ஒருவர் முதுகை ஒருவர் பார்த்தபடி விரும்பியபடி பரவலாக நின்றல் வேண்டும். வசதியளிப்பவரால் கூறப்படும் கட்டளைகளை கருத்தில் கொண்டு இவர்கள் செயற்படுவர். இங்கு பின்னால் நிற்பவர் சாரதியாகவும், முன்னால் நிற்பவர் வாகனமாகவும் கருதப்படுவர். எனவே வாகனமாக நிற்பவர் தனது கண்களை மூடி செவிப்புலனை விழிப்பாக வைத்திருக்க வேண்டும். பின்னால் நிற்பவர் தனது கையை நீட்டி (வலது) சுட்டுவிரலால் முன்னால் வாகனமாக நிற்பவரின் நடு முதுகில் தொட்டால் வாகனம் மெதுவாக நகரத்தொடங்கும். இடது முதுகில் தொட்டால் இடப்புறம் திரும்புதல், வலது பக்கம் தொட்டால் வலப்பக்கம் திரும்புதல், கழுத்தில் தொட்டால் பின்புறமாக நகருதல், தலையில் தொட்டால் சடுதியாக நின்றல். மேற்படி தொடுகைகளுக்கு ஏற்ப செயற்படல் வேண்டும். இங்கு முக்கியமாக கவனிக்க வேண்டியது, சாரதியாக இருப்பவர் வாகனமாக கண்களை மூடியபடி இருப்பவர் மோதிவிடாமல் அவரை செலுத்துவது தான்.

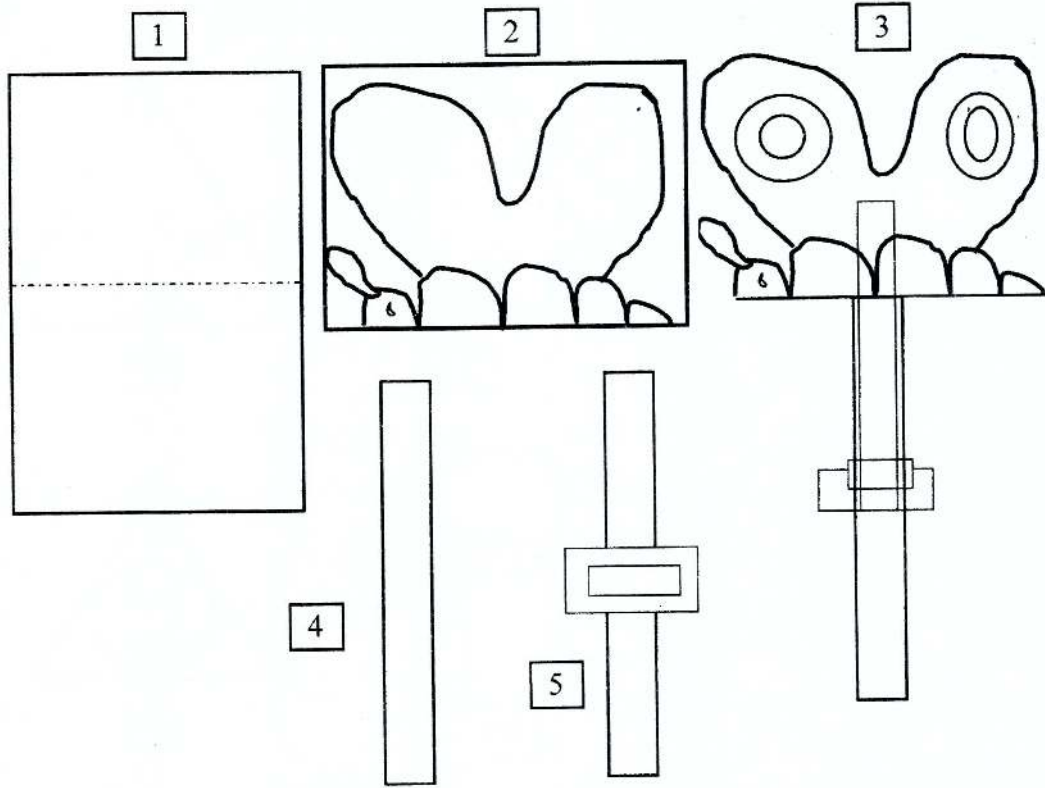
### 3. கடதாசீக் கலையில்....

#### 1. கள்வன் கூரையால் பாய்ந்தோடும் வீடு



1. சதுரத்தாள் ஒன்றை எடுக்கவும் படம் 1 இல் உள்ளது போன்று புள்ளிக் கோடு காட்டுவதுபோல சமச்சீர் அச்சக்கள் நான்கையும் மடிக்கவும்.
2. அம்புக்குறிகாட்டும் சமச்சீர் அச்சை உள்ளநோக்கி மடிக்கும் போது படம் 2 இல் உள்ளதுபோன்ற ஒரு கூம்பு உருவம் கிடைக்கும்.
3. படம் 3 இல் உள்ள அம்புக்குறிகாட்டும் கோட்டினூடாக வெட்டி எடுத்தால் உரு 4 கிடைக்கும்.
4. உரு 4 இல் உள்ள முன்பக்க இதழையும் பின்பக்க இதழையும் விசிறி மடிப்பில் மடித்துவிடவும். அது வீட்டின் பொட்டிக்கோ மாதிரி உருப்பெறும்.
5. படம் 5 இல் உள்ளது போன்று முக்கோணியின் மேல் முனையை வெட்டி எடுத்து உரு 6 இல் உள்ளதுபோன்று முகத்தை வரைந்தெடுக்கவும்.
6. வரைந்தெடுத்த முக்கோண முகத்துண்டை உரு 5 இல் உள்ள வீட்டின் கீழ்ப்பகுதியில் பொருத்தி மேலும் கீழும் அசைக்க கள்வன் சுவரின் வழியே மேலே ஏறிக் கூரையால் வெளியே பாய்வான்

## 2. சீறகடிக்கும் வண்ணத்துப் பூச்சி

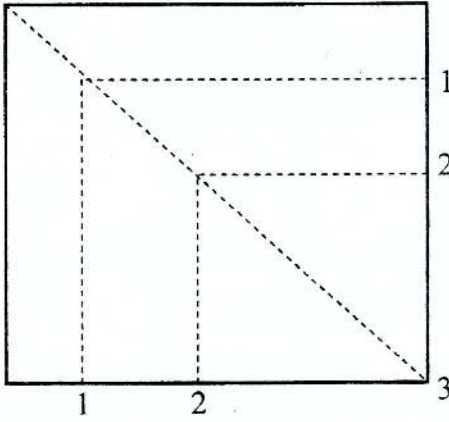


1. செவ்வகத்தாள் ஒன்றை எடுத்துக்கொள்ளுங்கள். படம் 1இல் உள்ளது போன்று கீழ்பக்கத்தை மேலே பொருந்தும் வண்ணம் புள்ளிக்கோட்டின் வழியே மடியுங்கள்.
2. படம்-2 இரண்டில் உள்ளது போன்று பென்சிலால் வண்ணத்துப் பூச்சியின் உருவை வரைந்து வெட்டி எடுக்கவும். இரண்டு பாதி வண்ணத்துப் பூச்சி கிடைக்கும்.
3. ஒரு நீள மட்டையை மடித்து படம் 4இல் உள்ளது போன்ற தண்டைத் தயாரிக்கவும்.
4. படம் 5 இல் உள்ளதுபோன்று இன்னுமொரு மட்டையை வெட்டி எடுங்கள்.

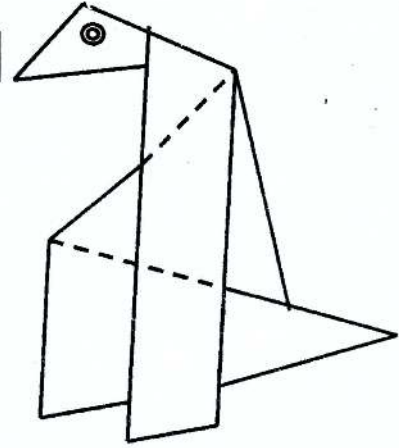
5. தண்டை வண்ணத்துப் பூச்சியின் ஒருபக்க இறகில் முதலில் பொருத்துங்கள்.
6. தண்டின் வழியே உரு 5 இல் உள்ள மடையைச் சொருகி இருபக்கமும் உள்ள இறக்கையில் பொருத்திக் கொள்ளுங்கள்.
7. வண்ணத்துப் பூச்சியின் இறகுகளுக்கு பொருத்தமான வர்ணங்களைத்தீட்டி அழகுபடுத்துங்கள்.
8. இப்போ நீண்ட தண்டைக் கையில் பிடித்துக்கொண்டு பொருத்திய மட்டை 5 ஐக் கீழும் மேலும் செலுத்தும்போது வண்ணத்துப் பூச்சி இறகை அடிக்கும்.

### 3. நடனமாடும் பென்குயின்

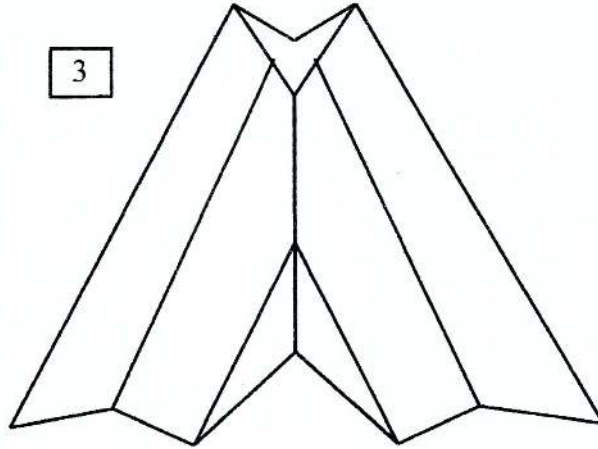
1



2



3



1. சதுர மட்டை ஒன்றை எடுங்கள். 1,1' - 2,2' வழியே மடியுங்கள். பின்னர் மட்டையை விரித்து வைத்து மடிப்பு 3 ஐ மடிக்கவும்.
2. படம் 2 இல் உள்ளதுபோன்று தலையை மடித்து, உடலையும் மடித்து எடுக்கவும். தலையை வரைந்துவிடவும்.
3. செய்து கொண்ட பென்குயினை ஒரு தடித்த மட்டையுள்ள கொப்பியில் நிற்கவைத்து கொப்பியை இடம் வலமாக ஆட்டும் பொழுது பென்குயின் அழகாக ஆடிக்கொண்டு முன்னால் வருவதைக் காணலாம்.

# புதிர்கள்

1. பூஞ்செடி ஒன்றில் சில பூக்கள் மலர்ந்திருந்தன. அப்பூக்களில் தேன் குடிப்பதற்கு சில குருவிகள் வந்தன. ஒவ்வொரு பூவிலும் ஒரு குருவி அமர்ந்து தேன் குடித்தால், ஒரு குருவி இருப்பதற்கு பூ இல்லாமல் போய்விடும். ஒவ்வொரு பூவிலும் இரண்டு குருவிகள் வீதம் அமர்ந்து தேன் குடித்தால் ஒரு பூ குருவி ஏதும் இல்லாத பூவாக இருக்கும். ஆயின்,
  - இருந்த பூக்கள் எத்தனை?
  - வந்த குருவிகள் எத்தனை?
2. தாயொருவர் தன்னுடைய மூன்று பிள்ளைகளிடம் முறையே 50, 30, 10 வெற்றிலைகளைக் கொடுத்து பின்வருமாறு கூறினார்.

“மூன்றுபேரும் வெற்றிலைகளை சமமான விலையிலே, ஒரே மாதிரி விற்கவேண்டும்”

மூவரும் எனக்கு ஒரே அளவான தொகைப் பணத்தையே தரவேண்டும்” ஆயின்,
  - என்ன விலைக்கு விற்ப்பார்கள்?
  - எவ்வாறு விற்ப்பார்கள்?
3. சிறுவனொருவன் மாந்தோப்பு ஒன்றிற்குச் சென்றான். காவலாளியிடம் மாம்பழம் தரும்படி கேட்டான். காவலாளியும் நீ மரத்தில் ஏறிப்பழங்களைப் பிடுங்கு ஆனால் பிடுங்கும் பழங்களில் அரைவாசியை எனக்குத் தந்துவிட்டுப் போ என்றான். சிறுவன் அதற்குச் சம்மதித்து காவலாளியைப் பார்த்து ஐயா நான் அவ்வாறு பிடுங்கிய பழங்களின் அரைப்பங்கைத் தருகின்றேன் ஆனால் நீங்கள் பெறும் பழங்களில் இருந்து ஒருபழத்தை எனக்குத் திருப்பித் தரவேண்டும் என்று கேட்டான். காவலாளியும் அதற்குச்

சம்மதித்தான். மாம்பழங்கள் பிடுங்கியாகிவிட்டது. அரைவாசிப் பழமும் காவலாளிக்குக் கொடுத்தாகிவிட்டது. காவலாளியும் தனக்குக்கிடைத்த பழத்தில் ஒன்றைத் திருப்பிக் கொடுத்து விட்டான். என்ன ஆச்சரியம் சிறுவன் பிடுங்கிய பழங்கள் அனைத்தையும் எடுத்துச் சென்று விட்டான். காவலாளியின் கையில் ஒருபழமும் இல்லை. ஆயின்,

- சிறுவன் எத்தனை பழங்களைப் பிடுங்கியிருப்பான்?
- எத்தனை பழங்களை காவலாளிக்குக் கொடுத்திருப்பான்?

4. இது ஒரு நகரின் பெயர்.

- முதல் எழுத்து மாட்டின் தலையில் உண்டு.
- இரண்டாம் எழுத்து பொதிசுமக்கும் பிராணியின் பெயரில் உண்டு.
- மூன்றாம் எழுத்து ஒற்றுமையாக ஊர்ந்து செல்லும் பிராணியில் உண்டு.
- நான்காம் எழுத்து யானை விரும்பி உண்ணும் பயிரின் பெயரில் உள்ளது.

ஆயின் அந்த நகரின் பெயரைக் கண்டு பிடியுங்கள்.

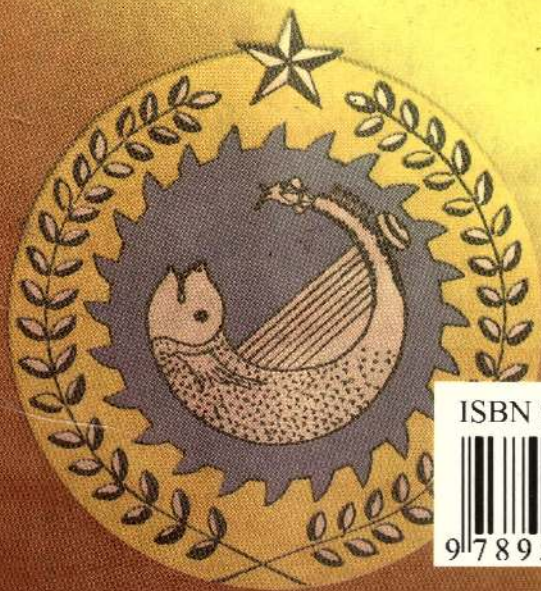
5. தேங்காய் வியாபாரி ஒருவன் நூறு தேங்காய்களை வாங்கி இரண்டு சாக்குகளில் சம அளவாகக் கட்டினான். அவற்றை வீட்டிற்கு கொண்டுசெல்வதற்காக புகையிரத நிலையத்தை அடைந்தான். அவன் புகைவண்டியில் ஏறிய புகையிரத நிலையத்தில் இருந்து இறங்கும் புகையிரத நிலையம் உட்பட 50 புகையிரத நிலையங்கள் இருந்தன. ஒவ்வொரு புகையிரத நிலையத்திலும் ஒரு சாக்குத் தேங்காய்க்கு ஒரு தேங்காய் என்ற வீதம் புகையிரத அதிகாரிக்குக்குக் கொடுக்க வேண்டும். ஆயின் அவன் வீட்டிற்குக் கொண்டு சென்ற தேங்காய்கள் எத்தனை?



6. இடையன் ஒருவன் ஆற்றங்கரையில் ஒரு கட்டுப் புல், ஒரு ஆடு, ஒரு புலி ஆகியவற்றுடன் நின்றான். ஆற்றின் அக்கரைக்குச் செல்வதற்கு தோணி ஒன்று இருந்தது. ஒருதடவையில் இடையன் தன்னுடன் ஆடு, அல்லது, புல்லுக்கட்டு அல்லது புலி ஏதாவது ஒன்றைமட்டும் கொண்டு செல்லமுடியும். புலியை முதலில் கொண்டு சென்றால் ஆடு புல்லைத் தின்றுவிடும், புல்லுக்கட்டை முதலில் கொண்டு சென்றால் புலி ஆட்டைக் கடித்துவிடும், இவ்வாறான சிக்கல்களில் இருந்து விடுபட்டு மூன்று பொருட்களையும் அவன் எவ்வாறு ஆற்றின் அக்கரைக்குக் கொண்டுசென்றான் என்பதைக் கூறுங்கள் பார்க்கலாம்.
7. ஒரு வியாபாரி மாம்பழம், வாழைப்பழம், கொய்யாப்பழம் என்றவாறு மொத்தம் 100 பழங்களை சந்தைக்குக் கொண்டுசென்றான். அனைத்துப்பழங்களையும் விற்பின் 100 ரூபாவை கொண்டுசென்றான் ஆயின் எவ்வாறு அவன் பழங்களை விற்ப்பான், ஒவ்வொன்றிலும் எத்தனை பழங்கள் கொண்டு சென்றிருப்பான்.
8. இது ஒரு உலோகப்பொருள், நவீன தொழில்நுட்ப உலகில் இதைத்தெரியாதவர்கள் இருக்கமுடியாது. வானொலி, தொலைக்காட்சி, மின்மோட்டார், மின் பிறப்பாக்கி போன்ற கருவிகளில் இப்பொருள் உண்டு. வழிதெரியாமல் தடுமாறும் மாலுமிகளுக்கும், விமானிகளுக்கும் பயன்படும் கருவியில் இந்த உலோகத்தகடு உண்டு இனியும் இதைப்பற்றிக்கூற விரும்பவில்லை. எங்கே கூறுங்கள் பார்ப்போம் அது என்ன பொருளென்று?

9. காற்று மேற்கில் இருந்து கிழக்கு நோக்கி வீசிக் கொண்டிருக்கின்றது. மின்சாரத்தினால் இயங்கும் புகையிரதம் ஒன்று கிழக்கிலிருந்து மேற்கு நோக்கிச் செல்கின்றது. ஆயின் புகைவண்டியின் புகை எத்திசை .நோக்கிச் செல்லும்?
10. இது ஒரு தொழில் நுட்பத்திற்கு உதவும் பொருள். இப்பொருள் மின்சாரத்தைப் பெறுவதற்கு உதவுகின்றது. இதன் இரு அந்தங்களும் இரு திசைகளைக் காட்டி நிற்கும். இது தன்னியக்கக் கருவிகளுக்குப் பயன்படுத்தப்படுகின்றது. அது சில விளையாட்டுப் பொருட்களை இயக்க உதவுகின்றது. அது என்ன?





ISBN 955-1583-01-09

