வாழ்வியல் தத்துவத்தை கற்பிக்கும் இலங்கைத்தமிழ் பாரம்பரிய விளையாட்டுகள்

Traditional Sri Lankan Tamil Games That Teach Philosophy of Life

தேவநாயகம் தேவானந்த் / Thevanayagam Thevananth[1]

Date of submission: 2023-09-10
Date of acceptance: 2023-11-02
Date of Publication: 2023-12-28
Corresponding author's Name:
Mr. Thevanayagam Thevananth
Email: tthevananth@gmail.com

Abstract

Traditional games contain four main elements: space, sound, movement, and language. At its most basic, a life action becomes a game when it is re-enacted. A story that is re-enacted in this, in which interactive characters, conditions for character interaction, songs, dialogues, fantasy creations, and situations where reality and fiction are mixed, many characteristic levels can be found in the game, such as closeness to life and understanding. UNESCO (2003) defines 'Intangible Cultural Heritage' as practices, representations, expressions, knowledge, and skills - as well as associated tools, objects, artifacts, and cultural spaces - that communities, groups, and sometimes their cultural regions recognize. This study in Sri Lanka Examines the traditional sports in circulation among the Tamils living in the north. "Entering a sport is entering a community. Sports is a kind of symbol of culture; therefore, a deep knowledge of traditional sports practices is an important part of a community's knowledge" (Parlebas, 2005) with the idea that traditional sports are still practiced today among the Tamil-speaking people of northern Sri Lanka. Auto-Ethnography research method is used to collect data for analysis.

Keywords: Sri Lankan Tamils, Traditional games, Autoethnography

அறிமுகம் : பாரம்பரிய விளையாட்டுக்கள்

யுனெஸ்கோ (2003) கலாச்சார பாரம்பரியத்தை 'Intangible Cultural Heritage' என்பது நடைமுறைகள், பிரதிநிதித்துவங்கள், வெளிப்பாடுகள், அறிவு, திறன்கள் அத்துடன் அதனுடன் தொடர்புடைய கருவிகள், பொருள்கள், கலைப்பொருட்கள் மற்றும் கலாச்சார இடங்கள் சமூகங்கள், குழுக்கள் மற்றும் சில சமயங்களில் அவர்களின் கலாச்சார பகுதிகளாக அங்கீகரிக்கின்றன என்று குறிப்பிடுகின்றது. இதற்குள் பாரம்பரிய (Traditional games) ஒரு பகுதியாகக்க கருதத்தக்கன. இங்கு உள்ளூர் கலாச்சாரத்தை மேம்படுத்த முக்கிய சொத்தாக பாரம்பரிய விளையாட்டுக்கள் உள்ளன. இந்த பாரம்பரிய செயல்பாடுகள் மற்றவர்களுடனும் சுற்றுச்சூழலுடனும் மரியாதைக்குரிய விதத்தில் ஒரு கலாச்சார பாரம்பரியத்தை உருவாக்குகின்றன. மேலும், யுனெஸ்கோவின் 2030 நிகழ்ச்சி நிரல் (யுனெஸ்கோ, 2017) சுற்றுச்சூழலுக்கான மரியாதை மற்றும் நிலைத்தன்மை கல்வி ஆகியவை சமூகத்தின் சவால்களை வெல்வதற்கான முக்கிய கூறுகளாகக்

[1]The author is a freelance researcher from 'Murram' Kalai Manram, Nallur, Jaffna, Sri Lanka. tthevananth@gmail.com

காணப்படுகின்றன. இதில் பாரம்பரிய விளையாட்டுக்களும் ஒரு பகுதியாகக் காணப்படுகின்றன.

Parlebas (2001) கருத்துப்படி பாரம்பரிய விளையாட்டுகள் ஒரு நீண்ட கலாச்சார பாரம்பரியத்தில் வேரூன்றியுள்ளது. இந்த விளையாட்டுகளின் விதிகள் உள்ளூர் கலாச்சாரத்தின் தனித்துவமான குணாதிசயங்களை தாங்கி, பொருளற்ற பொழுதுபோக்கு பாரம்பரியத்தை வகைப்படுத்தும் பெரும் பன்முகத்தன்மையைக் காட்டுகின்றன. பாரம்பரிய விளையாட்டுக்களின் விதிகள் நெகிழ்வுத் தன்மையுடையன. இதனால் இதன் விளையாடும் வழி மிகவும் திறந்த நிலையில் உள்ளது. தொடர்ந்து மாற்றியமைக்க அனுமதிக்கிறது. ஒவ்வொரு பாரம்பரிய விளையாட்டுக்கும் ஒரு உள் தர்க்கம் உள்ளது. இது மற்ற பங்கேற்பாளர்களுடனான உறவுகள், வெளி, நேரம் மற்றும் பொருள்களுடன் தொடர்புடைய அசல் சிக்கல்களைத் தீர்க்க வழிநடத்துகிறது.

பாரம்பரிய விளையாட்டுக்கள் உள்ளூர் பொருள்சார் பண்பாடுகளில் இணைந்திருக்கின்றன. இங்கு இதனை விளையாபவர்கள் பொருள்சார் பண்பாட்டுக்கேற்ப உருமாற்றுகிறார்கள், சூழல்மயமாக்குகிறார்கள், இணைக்கிறார்கள். அதாவது உள்ளூர் சுற்றுச் சூழலை ஏற்ப தனித்துவமானவையாக்குகின்றன (Warnier, 2011). உள்நாட்டு சூழலில் இருந்து பொருட்களை மீண்டும் பயன்படுத்துதல் மற்றும் இயற்கையில் இருந்து பொருட்களின் சுற்றுச்சூழல் பயன்பாடு ஆகியவை இந்த வெளிப்பாடுகளின் பாரம்பரியத்தின் நிலையை உறுதிப்படுத்துகின்றன (லிணீஸ்மீரீணீ, 2017). உள்ளூர் கலாச்சாரத்தை மேம்படுத்த உடற்கல்வியின் முக்கிய சொத்தாக பாரம்பரிய விளையாட்டுக்கள் உள்ளன. இந்த பாரம்பரிய செயல்பாடுகள் மற்றவர்களுடனும் சுற்றுச்சூழலுடனும் மரியாதைக்குரிய விதத்தில் ஒரு கலாச்சார பாரம்பரியத்தை உருவாக்குகின்றன.

ஆய்வு முறையியல்

இந்த ஆய்வுக்காக வாய்மொழி மூலமாகக் கிடைக்கப்பெற்ற தகவல்களை அடிப்படையாகக் கொண்டு இலங்கை யாழ் மாவட்டத்தில் விளையாடப்படும் அறுபது பாரம்பரிய விளையாட்டுக்கள் தொகுக்கப்பட்டுள்ளன. இவற்றை குழந்தைப் பருவ விளையாட்டுக்கள், சிறுவர் விளையாட்டுக்கள், வளர்ந்தோர் விளையாட்டுக்கள் என்று பிரதானமாக வகைப்படுத்திக் கொள்ள முடியும். இங்கு ஆய்வாளர் சுய இனவரைவியல் ஆய்முறையைப் (Autoethnography research method) பயன்படுத்தி தான் சமூகத்தில் வாழ்ந்த அடிப்படையில் விபரிக்கப்பட்டுள்ள பாரம்பரிய விளையாட்டுக்களை அந்த மக்கள் கூட்டத்துடன் இணைந்து விளையாடிய அடிப்படையில் நேரடி அவதானிப்பு மற்றும் பங்கேற்பு மூலம் பெற்றுக்கொண்ட தகவல்கள் திரட்டப்பட்டு, பாரம்பரிய விளையாட்டுக்கள் தொடர்பான ஆய்வாளர் Parlebas (2005) கருத்தோடு ஆய்வுக்குட்படுத்தப்படுகின்றது. அதாவது 'ஒரு விளையாட்டில் நுழைவது ஒரு சமூகத்திற்குள் நுழைவது. விளையாட்டு என்பது கலாச்சாரத்தின் ஒரு வகையான சின்னம். எனவே, பாரம்பரிய விளையாட்டு நடைமுறைகள் பற்றிய ஆழமான அறிவு ஒரு சமூகத்தின் அறிவின் ஒரு முக்கிய அங்கமாகும்' (Parlebas, 2005) என்ற கருத்தோடு இலங்கை வடபகுதியில் தமிழ்பேசும் மக்கள் மத்தியில் பாரம்பரியமாக விளையாடப்பட்டு வருகின்ற இன்றும் வழக்கிலிருக்கின்ற பாரம்பரிய விளையாட்டுக்கள் நோக்கப்படுகின்றன.

தகவல் அளிக்கையும் பகுப்பாய்வும்

(1)பாரம்பரிய விளையாட்டுகளில் வாழ்வியல் தத்துவம்

பாரம்பரிய விளையாட்டுகள் வாழ்வைப் பிரதிநிதித்துவப்படுத்துவதோடு தான் வாழும் உலகினைக் வெளிப்படுத்துகிறது. பாரம்பரிய விளையாட்டுக்கள் 'செயலை' அடிப்படையாகக் கொண்டது. மனித முரண் நிலைகளின் பயனாக விளைந்தவைகள். பாரம்பரிய விளையாட்டில் ஈடுபடுபவர்கள் தமது வாழ்க்கையை வாழ்வதற்கான தத்துவத்தைப் புரிந்து கொள்கிறார்கள். வாழ்வின் சம்பவிப்புக்களை மீள நிகழ்த்தி

தாம் விரும்பும் வாழ்வை சிருஷ்டித்து ஒரு வகையான 'விடுதலை' உணர்வைத் தரிசிக்கிறார்கள்.

பாரம்பரிய விளையாட்டுகள் பண்பாட்டு உள்ளடக்கத்தைக் கொண்டுள்ளன. சமூகத்தின் கட்டமைப்பு, உருவம், உள்ளடக்கம் ஆகியவற்றிற்கிடையிலான மோதல்கள் பண்பாட்டுக்கமைய வேறுபடுகின்றன. மனித விருப்புகள், தேவைகள் காரணமாகவே மோதல்கள் ஏற்படுகின்றன. இம்மோதலானது பலதரப்பட்டதாகவுள்ளது எனலாம்.

i.மனிதனோடு மனிதன் மோதுதல்

ii.மனிதன் தன்னுடன் மோதுதல்

iii.மனிதன் தன் சுற்றாடலுடன் மோதுதல்

iv.மனிதன் சமூகத்துடன் மோதுதல்

v.மனிதன் இயற்கையுடன் மோதுதல்

மேற்சொல்லப்பட்ட மோதல்கள் மனிதனால் மீளச்செய்யப்பட்டபோது அவை விளையாட்டாகவும் கலைகளாகவும் பரிணமித்தன எனலாம். இரண்டிலும் நிகழ்த்துபவர்களும் பார்ப்பவர்களும் இருக்கிறார்கள். நிகழ்த்துபவனுக்குத் தான் செயற்படுவதால் எழுகின்ற மனக் கிளர்ச்சி நிலை, தனக்குக் கிடைக்கும் பார்ப்போனின் பாராட்டால் அகமகிழ்வாக பரிணமிக்கிறது எனலாம். பார்ப்போனின் ஈடுபாடும் திருப்தியும்கூட அற்புதமானது. பார்ப்பவர்களைக் கவரும் தன்மை இரண்டிலும் உண்டு.

மனிதனது இயல்பான தன்னார்வ ஈடுபாட்டை உண்டு பண்ணுவதால் இரண்டிலும் மனவெழுச்சிக்கான வடிகால்கள் இருப்பதை இனங்காணலாம். வாழ்வை அவ்வாறே மீளப்படைக்காது கற்பனையைச் சேர்த்து புதியதொரு கதையைப் புனைந்து புனைவு மெய்மையான ஒன்றை பாரம்பரிய விளையாட்டுக்கள் சிருஸ்டிக்கின்றன. வெறும் வெளி அசைவால் பல்வகைக் கோலங்களைப் பெற்றுக் கொள்கின்றது எனலாம். ஒரு கரு அல்லது செய்தி அழகாகச் சட்டகமிடப்பட்டு நிபந்தனைகளுடன் கோர்க்கப்படுகிறது. இந்தக் கோர்வை ஒரு உச்சத்தை நோக்கி நகர்த்தப்படுகிறது. அதுவே வெற்றிக்கனியாகக் கருதப்படுகிறது. வெற்றிக் கனி கையில் கிடைத்ததும் மனம் துள்ள உடலும் துள்ளிக் குதித்து குதூகளிக்கிறது.

பாரம்பரிய விளையாட்டுக்கள் நான்கு பிரதான மூலங்களைக் கொண்டுள்ளன எனலாம்.

i. வெளி

ii. ஓசை

iii. அசைவு

iv. மொழி

மிக அடிப்படையில் ஒரு சாதாரண செயல் பார்ப்போனுக்காக மீள நிகழ்த்தப்படுகின்ற போது அது ஆற்றுகையாகின்றது. இதற்குள் மீள நிகழ்த்தப்படுகின்ற ஒரு கதை, அதில் ஊடாடும் பாத்திரங்கள், பாத்திர ஊடாட்டத்திற்கான நிபந்தனைகள், பாடல்கள், உரையாடல்கள், கற்பனைச் சிருஷ்டிப்புக்கள், நிஜமும் புனைவும் கலந்த நிலைகள், வாழ்வோடு மிக நெருங்கி நின்று புரிந்து கொள்ளக் கூடியதான துலங்குதல் போன்ற பல பண்பு நிலைகளை ஆற்றுகையில் காணமுடியும். இதனையே யுனெஸ்கோ *(2003)* 'Intangible Cultural Heritage' என்பது நடைமுறைகள், பிரதிநிதித்துவங்கள், வெளிப்பாடுகள், அறிவு, திறன்கள்அத்துடன் அதனுடன் தொடர்புடைய கருவிகள், பொருள்கள், கலைப்பொருட்கள் மற்றும் கலாச்சார இடங்கள் சமூகங்கள், குழுக்கள் மற்றும் சில சமயங்களில் அவர்களின் கலாச்சார பகுதிகளாக அங்கீகரிக்கின்றன என்று குறிப்பிடுகின்றது. மேற்சொன்ன அடிப்படைகளைக் கருத்தில் கொண்டு பாரம்பரிய விளையாட்டுகள் எவ்வாறு ஒரு சமூக பண்பாட்டை வெளிப்படுத்துகின்றன எனபதை பார்க்கலாம்.

(2) வாழ்வின் நல்லது கெட்டதை வெளிப்படுத்தும் விளையாட்டுகள்

பாரம்பரிய விளையாட்டுகள் வாழ்வில் நடைபெறும் நல்லது கெட்டதுகளை வெளிப்படுத்துகின்றன. பண்பாட்டில் காணப்படும் இந்தப் பண்பு வாழ்வின் சவால்களை எதிர்கொள்வதற்கான பயிற்சியாகும். இங்கு நல்ல பண்புடைய

பாத்திரங்கள், மனிதன் தான் விரும்பும் அல்லது தன்னை அதனுடன் அடையாளப்படுத்தும் பாத்திரம். இதனை நேர்ப் பாத்திரமென்றும் குறிப்பிடலாம். இந்தப் பாத்திரமே விளையாட்டின் இறுதியில் வெற்றி பெறும் அல்லது வெற்றி பெறவேண்டுமென்று மக்கள் விரும்புவார்கள்.

அடுத்தது எதிர்நிலைப் பாத்திரங்கள். இவை வாழ்வில் மனிதனுக்கு இடையூறாக அமைந்தவைகளைக் குறிக்கிறது. நல்ல பாத்திரங்களுக்கு எதிராக உள்ளவை. குறிப்பாக, கூடாத கெட்ட பண்புகளைக் கொண்ட பாத்திரங்கள். இவை தோல்வியடைய வேண்டும் அல்லது அழிந்து போகவேண்டும் என்று விரும்பப்படும். எதிரிடையான பாத்திரங்களாக இதனைச் சுட்டுவர். இதன் ஆற்றலைவிடக் குறைந்த ஆற்றலுடைய நேர்ப்பாத்திரம் ஏய்ப்புக்காட்டி அல்லது தன் புத்திசாதுரியத்தால் கெட்ட பாத்திரத்தை வெல்வதாகக் காட்டப்படும். பலத்தால் வெல்வதாக அமைகின்ற பாத்திரங்களும் உண்டு.

ஒரு விவசாய சமூகத்தில் பசு முக்கியமான வாழ்வாதாரமாகக் காணப்படும். அதனை பாதுகாப்பது முக்கியமான பணியாக இருக்கும். இதனைக் குறிப்பதாக பசுவும் புலியும் என்ற பாரம்பரிய விளையாட்டு காணப்படும் பசுவை பிடிக்கவரும் புலியை விரட்ட வேண்டுமென்றால் மக்கள் ஒன்று கூடி பாதுகாப்பு தேட வேண்டும் என்ற நிலையை இந்த விளையாட்டு வெளிப்படுத்தி நிற்கிறது. இலங்கை வடபகுதி யாழ்ப்பாணத்தில் காணப்படும் பாரம்பரிய விளையாட்டுக்களில் ஒன்றான பசுவும் புலியும் விளையாட்டில் இந்தப்பண்பைக்காணலாம்.

பசுவும் புலியும்

சிலர் கைகோர்த்துக் கொண்டு வட்டமாக நிற்பார்கள். வட்டத்தின் நடுவில் ஒருவர் நிற்பர். அவர்கள் பசுவாகவும் வெளியில் நிற்பவர் புலியாகவும் கருதப்படும். புலி வட்டத்தை சுற்றி ‘சங்கிலி புங்கிலி கதவை திற’ என்று பாட வட்டமாக நிற்பவர்கள் ‘நான் மாட்டேன் வேங்கைப் புலி’ என்று பாடுவார்கள். மீண்டும் புலி ‘பசு நிற்கிறதோ..’ என்று கேட்க சுற்றி நிற்பவர்கள் ‘இல்லை’ என்று கூற புலி கேட்கும் ‘பால்மணக்குது’ என்று கூற வட்டமாக சுற்றி இருப்பவர்கள் ‘பக்கத்து வீட்டில் பால் மணக்குது..’ என்று கூறுவர். பின்னர் புலி கேட்கும் ‘புல்லுப் போட்டுப் பார்க்கட்டுமா?’ என்று கேட்க ‘ஆம்’ என்று கூறுவார்கள். புலி வட்டத்திற்குள் போய் பசுவைப்பிடிக்க முயற்சி செய்ய சுற்றி நிற்பவர்கள் கைகளை இறுக்கிப்பிடித்தபடி நிற்பார்கள். இறுதியில் பசு வட்டத்திற்குள் இருந்து வெளியே ஓடிப்போக புலி பசுவை துரத்தும் பசு தன்னைப் பாதுகாக்க ஓடி வந்து வட்டத்திற்குள் நுழைந்துவிடும் இவ்வாறு புலிதுரத்துவதும் பசுவை வேலிகள் பாதுகாப்பதுமான செயலியக்கம் நடைபெறும். சில கணங்களில் பசு பிடிபடும் சில வேளைகளில் புலி தன்னால் முடியாது என்று போய்விடும்.

பாடல்

சங்கிலி புங்கிலி கதவைத்திற

நான் மாட்டேன்

வேங்கைப்புலி பசு நிற்கிறதோ

இல்லை

பால் மணக்குது

பக்கத்து வீட்டில் மணக்குது

புல்லும் போட்டு பார்க்கட்டுமா?

இங்குக் கைகளைக் கோர்த்து மகிழ்ச்சியாக எல்லோரும் விளையாடுவார்கள். அதே வேளை வெல்வதற்கான தந்திரோபாயங்களையும் கண்டு கொள்வார்கள். இந்த விளையாட்டிற்கு வெவ்வேறு பிரதேசங்களில் வெவ்வேறு பாடல்கள் பயன்படுத்தப்படுவதையும் காணலாம்.

புலி : ஒரு கட்டுப் புல்லுத்தாரேன் உன்மகளை விட்டுடடி

வேலி : போடி, போடி சம்மந்தி புத்தி கெட்ட சம்மந்தி”

இவ்வாறு பாடி, பாடி உள்ளே நிற்;கும் பசுவைப் பிடிக்க வருவார்கள். வட்டமாக நிற்பவர்கள் விடமாட்டாலீர்கள. புலி தந்திரமாக அசைந்து பசுவைப்ஜீடிக்க எத்தனிக்கும்.

கோழியும் பருந்தும்

இதேபோன்று விவசாயக் குடும்பங்களின் சிக்கலை அடிப்படையாகக் கொண்டு காணப்படும் விளையாட்டு கோழியும் பருந்தும். இதில் வட்டம் ஒன்று கீறப்படும். இவ்வட்டத்தில் சிலர் நிற்பார்கள். வெளியில் ஒருவர் நிற்பார். இவர் பருந்து என கூறப்படும். வட்டத்துள் நிற்பவர்கள் கோழி, கோழியைப் பிடிப்பதற்கு பருந்து பறந்து வட்டத்தை சுற்றி ஓடும். கோழிகள் பருந்திடம் பிடிபடாமல் இருப்பதற்காக ஒன்று கூடி ஒதுங்குவார்கள். பருந்து வட்டத்துக்குள் சென்று கோழிகளை அடித்து விட்டு வட்டத்திற்கு வெளியே வரவேண்டும் அப்போது பருந்தை கோழிகள் பிடித்துக் கொள்ளலாம். கோழியை அடித்து விட்டு பருந்து வெளியே வந்தால் அந்தக்கோழியைப் பருந்து பிடிச்சு சென்றதாக அர்த்தப்படும். இந்த விளையாட்டு தம்மைத்தாம் பாதுகாத்துக் கொள்ளும்வகையிலும், மற்றவர்களை பாதுகாக்கும் வகையிலும் விளையாட வேண்டும்.

மேலே சொன்ன இரண்டு விளையாட்டுகளும் தாம் வாழும் சூழலில் தாம் எதிர்நோக்கும் சவால்களை எதிர்கொள்வதற்கான பயிற்சியாக காணப்படுவதை இனங்காண முடியும். இந்த விளையாட்டுகள் விவசாயக்குடும்பங்கிலில் வேரூண்டி வந்துள்ளதை இனங்காண முடியும்.

(3) வாழ்வின் செயல்களை அடிப்படையாகக் கொண்ட விளையாட்டுகள்

வாழ்வின் அன்றாடச் செயல்களையும் அந்தச் செயல்களின் விளைவுகளையும் அடிப்படையாகக் கொண்டு பாரம்பரிய விளையாட்டுகள் காணப்படுகின்றன. இதேபோன்று நாளாந்த வாழ்வின் சம்பவங்களை அடிப்படையாகக் கொண்ட பாரம்பரிய விளையாட்டுகளையும் காணலாம். கோழி பற பற, எவடம் எவடம் புளியடி புளியடி, அடிச்சுப் பிடிச்சு, கிலுக்குப் பேணி, உருளைக் கிழங்குப் பிரட்டல், பூப்பறிக்க வருகின்றோம், நுள்ளுப் பிராண்டி கிள்ளுப்பிராண்டி, தாள தாள மயிலடிக்க, கருவாடு காயப்போடல், உப்பு விற்றல், ஆனை ஆனை, கைவீசம்மா, ஒருகுடம் தண்ணீர் வார்த்து என்பவற்றை இதற்கு உதாரணமாகக் குறிப்பிடலாம். இதேபோல் நாளாந்த வாழ்வின் ஓசைப் பெறுமானத்தை அடிப்படையாகக் கொண்டும் விளையாடடுகள் காணப்படுகின்றன. கொக்கரக்கோ, டிக் டிக், கீச்சு மாச்சு தம்பளம் என்பவற்றைக் இதற்கு உதாரணமாகக் குறிப்பிட முடியும்.

வாழ்வில் இயக்கத்திற்கு கேள்வி கேட்பதும் பதிலளிப்பதும் பதில் கேட்பதுமான செயலியக்கத்தை விவரிப்பதாக பல விளையாட்டுகள் உருவாகியிருக்கின்றன. உதாரணமாக, எங்கிருந்து வாரீர்?, எவடம் எவடம்?, கப்பின் கப்பின் யார் கையில், என்ன குடம்?, ஆச்சி ஆச்சி என்னெனை தேடுறாய்?, டிக் டிக் யார் வந்தார்? பிரதானமாக நாளாந்த வாழ்வின் ஒரே ஓசையுள்ள அமைந்தவற்றை அதன் ஓசை நயத்துடன் இணைத்து பாரம்பரிய விளையாட்டுக்களாகக் காணப்படுகின்றன. உதாரணமாக கோழி கோட்டான், நாயும் இறைச்சியும், பழமும் பூவும் போன்ற விளையாட்டுக்களைக் குறிப்பிடலாம். இதற்கான உதாரணங்கள் சில பாரம்பரிய விளையாட்டுக்களைப் பார்க்கலாம்.

கண்ணாரே கரையாரே

இருளில் ஒருவரை கண்களை மூடி அழைத்து செல்லுதல். ஏனையோர் அவரின் தலையில் குட்டி சென்று ஒழித்த பின் அவர்களைத் தேடிக் கண்டு பிடித்தல். கண்களை மூடி கூட்டிச் செல்லும் போது பின்வரும் பாடல் பாடப்படும்.

பாடல்

கண்ணாரே கரையாரே

காக்கணாம் பூச்சியாரே

ஈயாரே எறும்பாரே

எல்லோரையும் பிடித்து வா

குளம் கரை

சிலர் வட்டமாக நிற்பார்கள். இதில் குளம் என்று சொன்னால் எல்லோரும் துள்ளி வட்டத்தின் உள்ளுக்குள் வருவார்கள். கரை

என்று கூறினால் வட்டத்தின் கரையில் துள்ளி நிற்பார்கள். குளம், கரை, குளம், கரை என்று விரைவாக கூறும்போது யார் அவதானம் இல்லாமல் குளம் என்று கூற கரையில் நிற்கின்றார்களோ அவர் விளையாட்டில் இருந்து நீக்கப்படல். இப்படி விரைவாக குளம், கரை என்று கூறும்போது யார் அவதானமாக இறுதிவரை செய்கிறார்களோ அவர்கள் வெற்றி பெற்றவர்களாக கருதப்படும்.

கோழி பற பற

சிலர் வட்டமாக நிற்பார்கள். ஒருவர் நடுவில் நின்று கோழி பற பற என்று சொன்னாள் கோழி மாதிரி பறக்க வேண்டும். கொக்கு பறவென்றால் கொக்கு மாதிரி பறக்க வேண்டும். புலி பற பறவென்றால் பறக்கக்கூடாது. பறந்தால் விளையாட்டில் இருந்து நீக்கப்படுவார்கள்.

பாடல்

கோழி பற பற பற

கொக்குப் பற பற பற

கிளி பற பற பற

மைனா பற பற பற

மயில் பற பற பற

குருவி பற பற பற

புறா பற பற பற

புலி பற பற பற

நரி பற பற பற

ஒன், ரூ, திறி பம்பலப்பிட்டி

ஒருவர் ஓர் இடத்தில் ஏனையவர்களுக்கு முதுகாட்டி நிற்பார். மற்றவர்கள் அவருக்கு பின்னால் நிறைய இடைவெளிவிட்டு நிற்பார்கள். முன்னால் நிற்பவர் திரும்பி நின்று கொண்டு 1,2,3 பம்பலப்பிட்டி என்று சொல்லி விட்டு உடனே பின்னால் நிற்பவர்களை திரும்பிப் பார்ப்பார். ஆனால், பின்னால் நிற்பவர் அவர் திரும்பி பார்க்கும் முன் நடந்து வந்து அவரை முதுகில் தொட வேண்டும். அப்படி அவர் திரும்பிப்பார்த்தால் நடந்து வந்த மாதிரியே நின்ற இடத்தில் அசையாமல் நிற்க வேண்டும். அசைந்தால் விளையாட்டில் ஆரம்ப இடத்திற்கு சென்று அங்கிருந்து வர வேண்டும்.

காட்டுக்குப் போகலாம்

இரண்டு பேர் விளையாடும் விளையாட்டு. ஒருவர் நிற்க இன்னொருவர் அவரை 'காட்டுக்குப் போவியா? கள்ளன் வந்தால் பயப்பிடுவியா?' என்று கேட்க மற்றவர் இல்லை என்று கூறினால் அவருடைய கண்ணை மூடுவதற்காக வாயினால் ஊதுதல். ஊதும்போது அவருடைய கண் அசையக் கூடாது அசைந்தால் அவர் விளையாட்டில் இருந்து நீக்கப்படுவார். அசையாமல் நிற்பாராயின் தொடர்ந்து அவரை காட்டுக்குப் போவியா என்று கேட்டு கண்ணை ஊதுதல். தொடர்ந்து கண் அசையாமல் நிற்பாராயின் அவருக்கு வெற்றி.

(4) குழந்தைப் பருவ பாரம்பரிய விளையாட்டுகள்

குழந்தை பிறப்பில் இருந்து அதன் ஒவ்வொரு கட்ட வளர்ச்சிக்கும் துணை நிற்பதாக விளையாட்டுகளை யாழ்ப்பாண தமிழ்ப் பண்பாடு உருவாக்கி ஊடுகடத்தி வந்திருகின்றது. தாய், தந்தை, மாமன், பேரன், பேத்தி என்று பலரும் பச்சிளம் பாலகனுடன் விளையாடுகிறார்கள். அவ்வாறு விளையாடும்போது குழந்தையை வெவ்வேறு பொருளாக, மிருகங்களாக, பெரியவர்களாகக் கருதி அவ்வாறு பாவனைசெய்து குழந்தையை அசையச் செய்கிறார்கள். குழந்தையின் வளர்ச்சியில் காணப்படும் அசைவுகளை இரசித்து அதனை வரவேற்று ஊக்கப்படுத்துவதாக இந்த விளையாட்டுகள் காணப்படகின்றன. இவை பண்பாட்டு நெருக்கம் கொண்டன. குழந்தையின் அசைவு ஒவ்வொன்றையும் வேறொரு பாத்திரத்தில் ஏற்றி அதனைப் பார்த்து பெரியவர்கள் மகிழ்கின்றார்கள். இந்த மாயை முக்கியமானது. வேடப்புனைவு, காட்சியமைப்பு எதுவும் இல்லாது ஒரு புனைவுக்களம் உருவாக்கப்படுவதை இங்கு அவதானிக்க முடிகிறது. உதாரணமாக, பிள்ளையை யானையாகக் கருதி யானை அசைவது போல பிள்ளை அசைவதற்காக ஒரு பாடலைப் பாடி யானையொன்றை அசைந்து வரச் செய்கின்றதை இங்கு சுட்டிக்

காட்டலாம். தாய் அல்லது பேத்தியார் பிள்ளையை நிலத்தில் இருத்தி,

'ஆனையலையிது அலையிது அலையிது
வாழைப்பழத்துக்கும் பிட்டுக்கும் அலையிது
ஆனையலையிது அலையிது அலையிது
ஆனையலையிது அலையிது அலையிது!'

'ஆனை ஆனை அசைந்தாடும் ஆனை
ஐந்தாறு வீதிக்குப் போய்வரும் ஆனை
உன்னானை என்னானை நான் விளையாடும்
எங்க வீட்டு மதயானை!'

என்று பாட பிள்ளை இருந்தபடி முன்னும் பின்னும் உடம்பை அசைக்கும். இவ்வாறு பல உதாரணங்களைக் குறிப்பிட முடியும். பிள்ளையை உப்பு மூட்டையாகக் கருதி முதுகில் சுமந்து சென்று உப்பு விற்கின்றபோது பிள்ளையும் பெற்றோரும் உளம் பூரித்து மகிழ்கிறார்கள். இங்கு பிள்ளை உப்பு மூட்டையாகப் பாவனை செய்யப்படுகிறது. பிள்ளையைப் பெரியவனாக, கடைக்குப் போபவனாகப் பாவனை செய்து பாடுகின்ற பாட்டு,

'கைவீசம்மா, கைவீசு

கடைக்குப் போகலாம் கைவீசு,

மிட்டாய் வாங்கலாம் கைவீசு,

வடிவாய்த் தின்னலாம் கைவீசு'

என்று காணப்படுகிறது. இதேபோல் தண்ணீர் இறைக்கும் பட்டையாக குழந்தையைப் பாவனை செய்து குழந்தையின் கைகளையும் கால்களையும் இருவர் பிடித்து பட்டையில் தண்ணீர் அள்ளி கீரைக்கு இறைப்பதாகப் பாவனை செய்கிறார்கள். இப்போதும் ஒரு பாடல்.

'கீரைக்குத் தண்ணி இறைக்கிறம் இறைக்கிறம் கீரைக்கு தண்ணி இறை தண்ணி இறைக்கிறம்'

குழந்தை விளையாட்டுகள் அனைத்தும் ஒரே வகையான தாள அமைவுப் பாடல்களை அடிப்படையாகக் கொண்டிருக்கின்றன. தாளத்திற்கு அசைதல் என்பது உடலையும் மனத்தையும் சீரான ஒருங்கிணைவான அசைவியக்கத்துக்கு கொண்டு வருவதாகும். இதனால் இந்த வகையான அசைவுகளும் பாடல்களும் பிள்ளையின் சீர் இயக்க நிலைக்கு உதவிபுரிகின்றன. பிள்ளைக்கு வாழ்க்கைத் தத்துவத்தை விளக்குவதாக பிள்ளை நடக்க ஆரம்பிக்கின்றபோது அதனது ஒவ்வொரு பருவங்களுக்கும் ஏற்ற மாற்றத்தை குறிப்பிட்டு அவற்றைப் பிள்ளை பாவனை செய்வதாகக் கருதுகிறார்கள். இதன்போதும்கூட பாடல் காணப்படுகின்றன.

'தத்தக்க பித்தக்க நாலு கால் தான் நடந்தால் இரண்டு கால் முற்றிப் பழுத்தால் மூன்று கால் நடந்து போக ஆறு கால் தான் அறிந்தால் பத்துக்கால்'

பிள்ளையின் கையை பூவாகப் பாவனை செய்து, பூ அசைவது போல பிள்ளை கையை அசைப்பதைக் கண்டு மகிழ்கிறார்கள்.

'தா பூ தாமரைப் பூ

தாயார் வீட்டு மல்லிகைப் பூ

இது என்ன பூ? சிரிப்பு பூ'

பிள்ளையின் உள்ளங்கையில் கீரை கடைவதும் விரல்கள் ஒவ்வொன்றையும் ஒவ்வொரு கறிகளாக கருதிக் கொள்வதும் நண்டு ஊருவதாகப் பாவனை செய்து பிள்ளைக்கு சிரிப்பு மூட்டுவதும்கூட ஒருவகையில் பாவனை பண்ணும் முறையாகவே காணப்படுகிறது.

'சின்னான் சின்னிவிரல்

சித்தரிப்பு மாலை விரல்

வாழை நெடுங்காற்று

ஒன்றும் தெரியாத ஊமைப்

பிள்ளைக்கு

கீரை கடைந்து

நண்டூருது நரியூருது'

பாத்திரமேற்று விளையாடுதல்

பாரம்பரிய விளையாட்டுகளில் தாம் வாழும் சூழலோடு இணைந்ததான பாத்திரங்களை ஏற்று ஆடுகிறார்கள். ஆனால், இங்கு ஏற்றுக் கொள்ளப்படும் பாத்திரங்கள், அந்தப் பாத்திரங்களின் பண்பு நிலைக்கு ஏற்ற உடல் அசைவு, குரல், வேடப்புனைவுகளை மேற்கொள்வதில்லை. நாடகப் பாங்கான பாத்திரங்களை காணமுடிவதில்லை. மாறாக, மனிதர்களாகவே நிற்கிறார்கள். அவர்களுக்கு

விளையாடும் களங்களில் மட்டும் புலி, நரி, பசு, கோழி, பருந்து, கோட்டான் என்று பெயர் சூட்டப்படுகின்றது. இந்தப் பெயர்களில் மனித இயல்போடு நிற்கிறார்கள். சூட்டப்படும் பெயர்களின் பண்புகளை உள்வாங்கிக் கொண்டால் இந்த விளையாட்டுகள் நாடக ஆற்றுகைகளாக மாற்றம் பெற்றுவிடும். இங்கு அவ்வாறு நடப்பதில்லை.

பாரம்பரிய விளையாட்டில் வெறும் வெளி ஆற்றுகை வெளியாக்கப்படுகின்றது. குறிப்பாக கற்பனை சார்ந்த அசைவியக்கங்கள், செயல்கள் ஊடாக, புனைவு வெளியை தரிசிக்க முடியும் அது வாழ்வைப் பிரதிநிதித்துவப்படுத்துவதோடு தான் வாழும் உலகினைக் வெளிப்படுத்துகிறது. பாரம்பரிய விளையாட்டுகள் சமூக பண்பாட்டின் அடிப்படையிலான 'செயலை' கொண்டிருக்கின்றன. ஆகவே, பாரம்பரிய விளையாட்டுகள் மனித முரண் நிலைகளின் பயனாக விளைந்தவைகள் எனலாம். பாரம்பரிய விளையாட்டில் ஈடுபடுவோர் வாழ்வின் சம்பவிப்புக்களை மீள நிகழ்த்தி தாம் விரும்பும் வாழ்வை சிருஷ்டித்து ஒரு வகையான 'விடுதலை' உணர்வைத் தரிசிக்கிறார்கள். மேலே குறிப்பிட்ட பண்புகளோடு கூடிய குழந்தைப்பருவ விளையாட்டுக்கள் சிலவற்றை இங்கு பார்க்கலாம்.

தத்தக்கப் பித்தக்க நாலுகால்

தனது குழந்தை தவளும் போது தானும் குழந்தையுடன் தவழ்ந்தவாறு தலையை அசைத்து, அசைத்து பாடுவார்.

பாடல்

தத்தக்க பித்தக்க நாலுகால்

தான் நடந்தால் இரண்டுகால்

முற்றிப் பழுத்தால் மூன்று கால்

நடந்து போக ஆறுகால்

தான் அறிந்தால் பத்துக்கால்

ஊஞ்சாலே ஊஞ்சப்பனே

தாய் படுத்தவாறு (நிமிந்து) கால்கள் இரண்டையும், மடக்கி அக்காலில் குழந்தையை இருத்தி இப்பாடலை பாடி,பாடி காலினை மேலும் கீழும் உயாத்தி தாழ்த்தி பாடுவார். இவ்வாறு உயரும் போது குழந்தை மகிழ்வடையும், இப்பாடல் வெவ்வேறு கிராமங்களில் வேறு விதமாகவும் பாடுவார்கள்.

பாடல்

ஊஞ்சாலே, ஊஞ்சப்பனே

மாவுரட்டி கிழவனுக்கு

முள்ளுக்குத்தி கஞ்சி

வடி,வடி,வடி ...

சாய்ந்தாடம்மா சாய்ந்தாடு

சிறுவர்கள் எல்லோரும் பக்கத்தில் இருக்கும் சிறுவனின் தோலின் மேல் கையினைப் போட்டு ஓர் சங்கிலிப்பிணைப்பாக வட்டமாக இருப்பார். இதற்குள் தாயும் இருப்பாள். பாடத் தெரிந்த சிறுவர்கள் தாயுடன் பாடி தலை உடம்பை அசைத்து இருந்தவாறு ஆடுவார்கள். இது ஒரு ஒழுங்குமுறையில் அசையப்படும்.

டாங்குப் பித்தளம் டசுக்குப் பித்தளம்

தாயானவள் தனது குழந்தையை மடியிலோ அல்லது நியத்திலோ இருத்தி இப்பாடலை பாடி தலையை அசைக்கும்போது அக்குழந்தையும் தாயின் அசைவு ஏற்ப அசையத் தொடங்கும். சில கிராமங்களில் குடும்பம் வட்டமாக இருந்து குழந்தையை நடுவே இருத்தி இப்பாடலுக்கு பாடி தலை, உடம்பை அசைக்கும் போது குழந்தையும் அவ்வாறு அசையும். இதைப் பெற்றோர் பார்த்து மகிழ்ச்சி அடைவார்கள்.

பாடல்

டாங்குப் பித்தளம், டசுக்குப் பித்தளம்

டண்டக்க டண்டக்க டண்டக்க

விளையாடும் சந்தர்ப்பம்: குழந்தை அழும் போதும், அத்துடன் எல்லோரும் கூடி இருக்கும்போது குழந்தையை ஆட வைத்து மகிழ்வதற்காகவும் பாடப்படும்.

கைவீசம்மா கைவீசு

தனக்கு நேரம் கிடைக்கும்போது தனது பிள்ளையுடன் சேர்ந்து விளையாடுவர்.

அதாவது கையை வீசி வீசி பாட்டினை படிக்கும் போது தவளும் பிள்ளை என்றால் இருந்தவாறு கையினை அசைக்கும். ஓரளவு நடக்கும் குழந்தை என்றால் நடந்து நடந்து விழுந்தவாறு கையினை அசைக்கும்

பாடல்

கைவீசம்மா, கைவீசு

கடைக்குப் போவோம் கைவீசு

முட்டாய் வாங்கலாம் கைவீசு

முழுசாய் தின்னலாம் கைவீசு

சந்தைக்குப் போகலம் கைவீசு

பழங்கள் வேண்டலாம் கைவீசு

பாடி உண்ணலாம் கைவீசு

கிள்ளுப் பிராண்டி

வட்டமாக ஐந்து பேரும் சப்பாணி கட்டி கைகள் இரண்டையும் நீட்டி நிலத்தில் கவுட்டு (உள்ளங்கையை நிலத்தில் வைத்து) வைப்பார்கள். இவ் ஐந்து பேரில் தலைவராக ஒருவர் இருப்பார். அவர் பின்வரும் பாடலைப் பாடி எல்லோர் கையிலும் நுள்ளி என்ன பூ என எங்கு முடிகிறதோ அக்கைக்குரியவர் என்ன பூ என்று கூறுவார் (முங்கம்பூ). பின் இப்பாடல் எவர்கையில் முடிகிறதோ அவர் அக்கையினை மற்றப்பக்கமாக பிரட்டி வைப்பார். பின் அப்பாடல் தொடர்ந்து பாடி யார் முதலில் கையை எடுக்கின்றார்களோ அவருக்கு பழம் (இரு கைகளையும் எடுக்க வேண்டும்).

பாடல்

தலைவர் : நுள்ளுப்பிராண்டி,
கிள்ளுப்பிராண்டி

கொக்காதலையில் என்ன பூ

கைக்குரியவர் : முருக்கம்பூ

தலைவர் : முருக்கம் பூவை திண்டவளாம்

மிளகு சாற்றை குடித்தவளே

பாலும் பழமும் திண்டவளே

பவளக்கொடி ஓர் கையை மடக்கு

இப்பாடலை வேறு கிராமங்களில் பலவிதமாக பாடுவார்கள்

தலைவர் :

நுள்ளுப்பிராண்டி கிள்ளுப்பிராண்டி

கொக்காதலையில் என்ன பூ?

கைக்குரியவர் : முருக்கம்பூ

தலைவர்: முருக்கம் பூவை யாரெடுத்து
தின்றது

கைக்குரியவர் :பன்றி

தலைவர்: பன்றி வந்து
விசிலடிக்க
பறையன்
வந்து டொப் அடிக்க
குன்றிமணி நெல்லுக்குற்ற
குறத்தியம்மா வாறா

ஓர் கையை மடக்கு.

அப்பி அப்பி மாமா

தாயானவள் தனது குழந்தையை இடுப்பில் அல்லது நிலத்தில் இருத்தி இரவில் என்றால் நிலவை காட்டி உணவையூட்டுவார். இப்பாடலை பாடி, பாடி உணவினையூட்டும்போது குழந்தை ஆர்வத்துடன் சாப்பிடும்.

பாடல்

அப்பி அப்பி மாமா

காசு தா மாமா

காசும் இல்லை

பணமும் இல்லை

வந்த வழியை பார்த்துப் போ..

விளையாடும் சந்தர்ப்பம்

இரவில் அல்லது பகலில் குழந்தைக்கு சாப்பாடு கொடுக்கும்போது உணவு சாப்பிடாவிட்டால் இப்பாடலைப் பாடி உணவு ஊட்டுவார். இதனை தாயும் குழந்தையும், பாட்டியும் குழந்தையும் விளையாடுவார்கள்.

தாப்பூ, தாமரைப் பூ

வீட்டு முற்றத்தில் வட்டமாக எல்லோரும் நிற்பார்கள். அதில் ஒன்றவிட்டு ஒருவராக மூன்று பேர் இருப்பார்கள். மிகுதியாக நிற்கும்

மூன்று பேரும் தமது இரண்டு கைகளையும் தமது இரு பக்கத்தில் இருப்பவர்களின் ஒவ்வொரு கைகளுடன் சங்கிலி போன்று இணைத்து நிற்பார்கள். அதேவேளை இருப்பவர்கள் தமது குதி பாதத்தினை முழங்கால் மடியாது ஒவ்வொருவருடைய கால்களுடன் குதியை மட்டும் இணைத்து தைரியமாக இருப்பார்கள். இவ்வாறு இருக்கும் எல்லோரும் இப்பாடலினை பாடிப்பாடி பம்பரமாக சுற்றுவார்கள்.

பாடல்

தாப்பூ தாமரைப்பூ அக்கா கொடுத்த அல்லிப்பூ சிரிப்பு

ஆயாவீட்டு மல்லிகைப்பூ ...

விளையாடும் சந்தர்ப்பம்

வீட்டு முற்றத்தில் எல்லோரும் ஒன்று கூடி இருக்கும்போது அல்லது கடற்கரையில் கூடி நிற்கும் போது விளையாடப்படும்.

சாளச் சாள சப்பாணி

சிறுவர்கள் வட்டமாக இருந்து எல்லோரும் இப்பாடலை பாடி தமது தொடையில் இரு கைகளாலும் அடித்து அவர் அவருக்கு எதிராக உள்ளவரின் இரு கைகளுக்கும் இப்பாடலில் இசைக்கு ஏற்றவாறு அசைத்து விளையாடுவார்கள்.

பாடல்

சாள சாள சப்பாணி

சாய்ந்தடிக்கிற திண்ணையிலே

தலையடிக்கிற சப்பாணி

வட்டிலும் சோத்துக்கும் சப்பாணி

வாழைப்பழத்திற்கு சப்பாணி

ஓரம்மா கடைக்குப் போனா

சிறுவர்கள் வட்டமாக கைகளை விரித்தவாறு நிலத்தில் வைத்த பின் அதில் ஒரு தலைவர் இருப்பார். அவர் தனது ஒரு கையை வைப்பார். பின் தனது கையில் இருந்து அதாவது ஒவ்வொரு விரலாக தொட்டு மேல் குறிப்பிட்ட பாடலை பாடியவாறு எல்லேர் விரல்களையும் தொட்டு செல்வார்கள். யாருடைய கையில் என்ன நிறம்? என முடிகிறதோ. அவர் ஏதாவது நிறம் கூறுவார். உதாரணமாக, சிவப்பு என்றால் தலைவர் சிவப்பு என ஒவ்வொரு விரலாக தொட்டு எழுத்தை உச்சரித்து இறுதி எழுத்து (4) என எவர் விரலில் முடிகிறதோ அவ்விரலை மடக்க வேண்டும். இவ்வாறு யாருடைய பத்து விரலும் முதல் மடிகிறதோ! அவருக்கு 1வது வடம் என கூறுவார்.

பாடல்

ஓரம்மா கடைக்குப் போனா ஒரு டசின் பென்சில் வேண்டி வந்தா

அது என்ன நிறம்

சிவப்பு (ஏதாவது விரும்பிய நிறம் கூறலாம்)

சின்னான் சின்னி விரல்

தாய் தனது குழந்தைக்கு காலையில் எண்ணெய் வைக்கும் போது ஒவ்வொரு விரலையும் பிடித்து இப்பாடலை பாடுவார். இறுதியில் நண்டூருது, நரியூருது என தாய் தனது குழந்தையை சிரிக்க வைப்பர்.

பாடல்

சின்னான் சின்னிவிரல்

சித்திரப்பு மாலை விரல்

வாழை நெடுங்காற்று

ஒன்றும் தெரியாத ஊமைப்பிள்ளை

கீரை கடைந்து

நண்டூருது நரியூருது...

கிளுஞ் கிளுஞ் கிளு....

ஆனைலையிது அலையிது

தனது குழந்தையை தவழ விடுவதற்காக இரண்டு காலையும் மடக்கி தலையை அசைத்து அசைத்து இப்பாடலை படிப்பார். இதனை தாயும் குழந்தையும் விளையாடுவார்கள்.

பாடல்

ஆனைலையிது அலையிது அலையிது

வாழைப்பழத்திற்கும் பிட்டுக்கும் அலையிது

ஆனைலையிது அலையிது அலையிது

ஆனைலையிது அலையிது அலையிது

டிக் டிக் தபால்பெட்டி

சிறுவர்கள் வட்டமாக இருந்து சொக்கினுள் ஒரு கையை வைக்க வேண்டும். அதாவது ஒரு பக்கம் பெருவிரல், மற்றப்பக்கம் ஆள்கட்டி விரலை தவிர மிகுதி மூன்று விரல்களும் இருக்கும். இப்பாடலை படிக்கும் போது வாயில் இருந்து டிக், டிக் சத்தம் வரவேண்டும். அதாவது பெரு விரலினால் பக்கமும், மற்றபக்கமுமாக சத்தம் வரும் இவ்வாறு பாடி ஒவ்வொரு உறுப்புக்களையும் (பாடலில் வரும்) ஆள்காட்டி விரலினால் சுட்டிக்காட்டப்படும்.

பாடல்

டிக்,டிக் தபால்பெட்டி

டிக்,டிக் மூக்குமின்னி

டிக்,டிக் கண்மடல்

டிக்,டிக் நெற்றிப்பொட்டு

டிக்,டிக் நடு உச்சி

டிக்,டிக் குறுக்கு உச்சி

டிக்,டிக் சிங்களக் கொண்டை

கீச்சு மாச்சுத் தம்பளம்

தனது பிள்ளையை சிரிக்க வைப்பதற்காக தனது குழந்தையின் உடலில் செல்லமாக நுள்ளி இப்பாட்டினைப் படிப்பார்

பாடல்

கீச்சு மாச்சு தம்பளம்

கீயா மாயாத் தம்பளம்

மாச்சு, மாச்சு தம்பளம்

மாயா மாயா தம்பளம்

இதனை தாயும் குழந்தையும் விளையாடுவார்கள்.

ஒரு குழந்தையின் வளர்ச்சிப்படிகளில் உள உடல் ஆரோக்கியத்தை அடிப்படையாகக் கொண்டு ஒவ்வொரு காலத்திற்கும் மொழிவளர்ச்சி சுற்றாடல் நேயம் சார்ந்த விளையாட்டுகளை யாழ்ப்பாணச் சமூகம் உருவாக்கி தனது பண்பாட்டுடன் இணைந்ததாக பாரம்பரிய விளையாட்டுக்களைக் கொண்டுள்ளது.

முடிவுரை

கலாச்சாரத்தின் பொதுவான வடிவமாக, நாட்டுப்புற விளையாட்டுகள் உள்ளன. இவை வரலாற்று பாரம்பரியம், தனித்துவமான கலாச்சார பண்பு, கல்வி மதிப்பு மற்றும் செயல்பாடு ஆகியவற்றைக் கொண்டுள்ளன. நாட்டுப்புற விளையாட்டுகள் குழந்தைகளின் பெரிய மற்றும் சிறிய தசைகளின் வளர்ச்சியை மேம்படுத்தவும், நடைபயிற்சி, ஓடுதல், குதித்தல், குந்துதல், ஏறுதல் போன்ற பல அடிப்படை இயக்கங்களை எளிதாக்குகின்றன, கால்களை நின்று குதித்தல், ஒற்றை அடி குதித்தல், உடல் சமநிலை மற்றும் தள்ளுதல், இழுத்தல் மற்றும் தூக்கும் திறன் ஆகியவற்றை மேம்படுத்துகின்றன, மேலும் வலிமை, வேகம், சகிப்புத்தன்மை ஆகியவற்றில் பயிற்சியை மேம்படுத்துகின்றன (நிஷீஸீரீ, 2016).

பாரம்பரிய விளையாட்டுகள் பண்பாட்டின் அடிப்படையாகவும் சமூகச்செயலியத்தின் அடிப்டையாகவும் சிருஷ்டிக்கப்பட்டுள்ளன. ஒரு மனிதனது பிறப்பு குழந்தைப்பருவம், சிறுபிராயம் தொடக்கம், தொழில் வாழ்முறை, சுற்றுச்சுழல் போன்ற பல்வேறு அம்சங்களையும் பொருட்பண்பாட்டின் அடிப்படையாகவும் காணப்படுகின்றன. பாரம்பரிய விளையாட்டுகளை புரிந்து கொள்வதற்கு முயற்சிக்கின்றபோது அந்த சமூகத்தின் பண்பாட்டு அம்சங்களையும் வாழ்முறையையும் புரிந்கொள்ள முடிகிறது. இலங்கை யாழப்பாணத்தில் அரிகிவரும் பாரம்பரிய விளையாட்டுகள் என்பதை வாய்மொழி வரலாற்று ஆய்வு முறைமூலம் தொகுத்து அதில் யுனெஸ்கோவின் பண்பாட்டு வரைவிலங்கணங்களின் அடிப்படையில் ஆய்வுக்குட்படுத்திய வகையில் யாழ்ப்பாணச் சமூகத்தின் வாழ்வியல் முறைமைகள் ஒவ்வொன்றையும் பிரதிபலிப்பதாக பாரம்பரிய விளையாட்டுகள் காணப்படுவதை காணமுடிகிறது. குறிப்பாக, குழந்தைப்பருவ வளர்ச்சியில் பாரம்பரிய விளையாட்டுகள் சமூக கற்பித்தலை உடல் வளர்ச்சி நிலைக்கேற்ப மொழி வளர்ச்சிக்கு ஏற்றதாக காணப்படுவதை அவதானிக்க முடிகிறது. சிறுபிராய வளர்ச்சியல் தசைநார் வளர்ச்சியோடும் சமூக இசைவாக்கத்தோடும்

பாரம்பரிய விளையாட்டுகள் இணைந்து காணப்படுகின்றன. இவை சிறுபராயத்தில் நன்கு வேரூண்டுகின்றன. குழந்தைகளின் சிறந்த தசைநார் வளர்ச்சித் திறன் அவர்களின் வளர்ச்சியில் சாதகமான விளைவுகளைத் தரவல்லது. இதற்கு பாரம்பரிய விளையாட்டுகள் துணைநிற்கின்றன. குழந்தைகளின் சிறந்த தசைநார் வளர்ச்சித் திறன் நிலை பொது மழலையர் பள்ளியைவிட அதிகமாக உள்ளது. கிராமப்புற மழலையர் பள்ளியின் குழந்தைகளின் தசைநார் வளர்ச்சித் திறன்கள் சிறப்பானதாகும். இது நகர்ப்புற மழலையர் பள்ளியை விட சிறந்தது (Xia, 2016).).

Reference

Gong, Y. N. (2016). *Construction of Traditional Folk Games and Kindergarten Curriculum* (pp. 6-7). Shandong: Master's Thesis of Shandong Normal University.

Lavega, P. (2017). Traditional Games in Aragón in Juegos Tradicionales Infantiles en Aragón, eds coord. F. Maestro, A. Ortillés, and C. Fernández (El Periódico de Aragón), 6–7.

Parlebas, P. (2020). *The universals of games and sports*. Front. Psychol. 11:593877. doi: 10.3389/fpsyg.2020.593877

UNESCO. (2003). *Convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage*. Available online at: https://ich.unesco.org/doc/src/01852-EN.pdf (accessed on 07Jan 0107, 2019).

UNESCO. (2017). *UNESCO Advances. The 2030 Agenda for Sustainable Development*. París: UNESCO.

UNESCO. (2018). *Culture for the agenda 2030*. París: UNESCO.

Warnier, J.-P. (2011). Bodily material culture and the fighter's subjectivity. *J. Mat. Cult* 16, 359–375. doi: 10.1177/1359183511424840

Xia, W. (2016). *Research on Status quo of Fine Motor Skill of Children Aged 3 to 6: Case Analysis of Kindergartens* in Nanchong, Sichuan. Asian Social http://dx.doi.org/10.5539/ass.v12n4p125