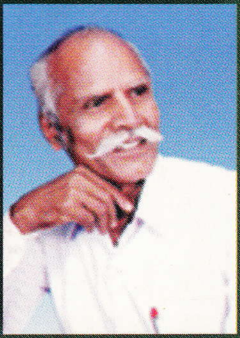
விளையாட்டுகள்

அன்றும் இன்றும்

க.பொ. இளம்வழுதி

விளையாட்டுகள் அன்றும் இன்றும் - க.பொ.இளம்வழுதி



க.பொ. இளம்வழுதியின்
படைப்புப் பயணத்தின்
பதிவுகள்

கவிதை

சிவப்பு நிலா
குறுநூறு
சிவப்புச் சிந்தனைகள்
வண்ணத் தமிழ்
வேர்கள்
ஆண்டவன் அறுபது
நிறங்கள்
சில்லுகள்
வாக்குமூலம்
வெடித்து முளைத்த விதைகள்
தளிர்
வெண்பூக்கள்
நாளங்கள்

உரைநடை

வெற்றியின் அறிமுகம்
இலக்கை நோக்கி
வைகறைப் புள்
கார்கில் கதை
ஆரங்கள்
தமிழைத் தேடி
தமிழிலக்கிய அறிமுகம்

கவிச்சித்தரின் இலக்கியப் பொன்விழா ஆண்டு வெளியீடு

விளையாட்டுகள்
அன்றும் இன்றும்

க.பொ. இளம்வழுதி

பரிதி பதிப்பகம்,
8/38, முத்து சாலை,
அண்ணா நகர்,
கடலூர் - 607 001.

நூலைப்பற்றி

(Bibliographical Data)

நூல் பெயர்	:	விளையாட்டுகள் அன்றும் இன்றும்.
ஆசிரியர்	:	க.பொ. இளம்வழுதி, 5, முதல் குறுக்குத் தெரு, ஞானப்பிரகாசம் நகர், புதுச்சேரி - 605 008. பேசி : 0413-2248027
பொருள்	:	விளையாட்டு.
பதிப்பு	:	முதற் பதிப்பு, நவம்பர் - 2004.
உரிமை	:	ச. கலைவாணி.
தாள்	:	சேசசாயி 14.4 கி.கி.
எழுத்து	:	12 புள்ளி
நூல் அளவு	:	டெமி (Demmy) 1x8
பக்கம்	:	IV + 172 = 176
விலை	:	உருபா 55-00
வெளியீடு	:	பரிதி பதிப்பகம், 8/38, முத்து சாலை, அண்ணா நகர், கடலூர் - 607 001. பேசி : 04142-221222
ஒளியச்சு	:	திரையன் கணினியகம், 6, ஏ.எல்.சி. வணிக வளாகம், பாரதி சாலை, கடலூர் - 607 001. பேசி : 94435-77036.
முகப்பு	:	பா. இராவணன்.
அச்சிட்டோர்	:	யுனைட்டெட் பைண்ட் கிராபிக்ஸ், மைலாப்பூர், சென்னை. 600 004. பேசி : 044- 24661807.

செல்ல. இராசசேகரன்.

20.06.1940. 08.04.2004.

குறிஞ்சிப்பாடி ஊராட்சி ஒன்றியத்தில்
எழுத்தராக எடுத்தடி வைத்து
வளர்ச்சிப் பணியில் நிறைவு கண்ட
வட்டார வளர்ச்சி அலுவலர்.

துணிவு, தொண்டுள்ளம் கண்டு
ஊரக வளர்ச்சித் துறை அலுவலர் சங்கங்கள்
மாவட்டப் பொறுப்புகளில்
இவரை அமர்த்திப் பெருமை பெற்றன.

பணி ஒய்வுக்குப் பின்னர்க்
கவிச்சித்தர் க.பொ.இளம்வழுதி
தமிழ்ப்பணி அறக்கட்டளையின்
செயலாளர் பொறுப்பை அணிசெய்தார்.

தன்னை முன்னிலைப் படுத்திக் கொள்ளாதவர்
பொதுநலப் பகைக் கெதிராகப் பொங்கியதுண்டு.

கடலூர் துறைமுகத்தால்
உலகுக்கு அறிமுகப்படுத்தப் பட்டவரைப்
புதுவை, முருங்கப்பாக்கம்
தன் மண்ணில் அடக்கம் செய்து கொண்டது.

என்றும் இருப்பார் இதயங்களில்.

என்னுரை

இளைஞர்களிடம் திறமையும் நேர்மையும் ஊட்டப்படவும், உயர்த்தப்படவும் விளையாட்டு பயன்படும். உலகரங்கில் நமது விளையாட்டுத் திறமை வறுமைப் பட்டிருக்கிறது. இந்த நிலையை மாற்றிக் காட்ட வேண்டும் என்னும் உணர்வும் உந்துதலும் எல்லாருக்கும் இருக்கின்றன. அந்த உணர்வு எனக்கும் உண்டு. அதன் வழியாக வந்திருப்பதுதான் இந்த நூல்.

வரலாற்றறிவு வளர்ச்சிக்குத் தூண்டுகோலாகவும் துணையாகவும் இருக்கக் கூடியது. ஊடகங்கள் இன்று விளையாட்டுச் செய்திகளை ஏராளமாகத் தருகின்றன. அவை ஆடியில் காற்றடிப்பதைப் போன்றும், ஐப்பசியில் மழை பொழிவதைப் போன்றும் பருவச் செயல்களாகவே உள்ளன.

இந்த நூலில், இலக்கியங்களில் இடம் பெற்றுள்ள விளையாட்டுகள், நம்மை ஈன்றோர் ஆடிய விளையாட்டுகள், இன்று காணும் விளையாட்டுகள் என முத்திறச் செய்திகளைக் கொடுத்திருக்கின்றேன்.

மறந்து போனவற்றையும், மறைந்து போனவற்றையும் விளையாட்டு ஆர்வலர்களுக்காக இதில் தொகுத்திருக்கின்றேன். அளவில் சிறியதெனினும் விளையாட்டின் வளர்ச்சியையும், வரலாற்றையும் புரிந்து கொள்ள இந்நூல் உதவும்.

இந்த நூலை எழுதுவதற்குப் பல நண்பர்கள் ஊக்கத்தையும், உழைப்பையும் கொடுத்திருக்கிறார்கள். குறிப்பாகக் கடலூர் புலவர்கள் சி. செந்தமிழ்ச்சேய், மு. அழகப்பன், அறக்கட்டளைத் தலைவர் மு.தனராசு, அதன் உறுப்பினர்கள், உடற்கல்வி ஆசிரியர் மா. புருடோத்தமன், உருவாக்கித் தந்த பா. இளந்திரையன், பா. இளம்பரிதி முதலானோர்க்கு நம் நன்றி உரியது.

நூலை வெளியிடும் பரிதி பதிப்பக உரிமையாளருக்கும், எழிலுற அச்சிட்டளித்த அச்சகத்தார்க்கும் நன்றி!

வணிக நாவாய் வானொலி அலுவலர் புதுவை பெ. கருணாநிதி தூண்டுதல் விதையை ஊன்றியவர். அவர்க்கும் நமது நன்றி.

இளைஞர்களுக்கும், மாணவர்களுக்கும் இந்நூல் பயன் தரும். வரலாறு அறிய ஆர்வப்படுவோர் வரவேற்பார்களாக!

கடலூர் – 1.
24.11.2004

க.பொ. இளம்வழுதி.

விளையாட்டுகள்
அன்றும் – இன்றும்

உடன்பிறந்த உணர்வு :

உயிர்ப் பொதுமைகளில் ஒன்று விளையாட்டு. பிறக்கும் போது நாம் கொண்டுவந்தது ஒன்றுமில்லை என்பது உண்மைக்குப் புறம்பான உரை. நாம் சுமந்து வந்தது ஒன்றுமில்லாமலிருக்கலாம்; ஆனால், உயிரோடு உணர்வாகக் கலந்து வந்தவை உண்டு.

பசி, காமம், விளையாட்டு மூன்றும் பிறப்போடும் நம் உறுப்போடும் உணர்வாக ஒன்றி வந்தவை. பசியும் விளையாட்டும், உயிர்க்காற்றை உள்வாங்கும் மூக்குத் துளை போன்றவை. காமம் மட்டுமே இடையில் வந்து முடிவில் செயலற்றுப் போய்விடுவது. முதுமை, காமத்தைச் செயலிழக்கச் செய்தாலும், மூளை என்னவோ அதை முற்றுந் துறந்துவிடுவதில்லை. வேகம் தணிந்தாலும் வேட்கை மறைவதில்லை. இது இயற்கையின் அன்பளிப்பு. விளையாட்டு மாந்தனின் உடன்பிறப்பு. காமத்தையும் ஒரு விளையாட்டே என்றனர் முன்னோர்.

விளையாட்டால் உள்ளம் உவகை கொள்கிறது; உடல் உரம் பெறுகிறது; உணர்வுக்கு ஊட்டம் கிடைக்கிறது. மகிழ்ச்சிக் கருவியாக, மருந்தாக, மாண்பாக விளங்கும் விளையாட்டு, பருவத்திற்கேற்ப மாறும்; ஆனால் மறையாது. விளையாட்டு உணர்வில்லா வாழ்க்கை, விளைச்சல் தராத நிலத்திற்கு ஒப்பானது.

தமிழ்ச் சிற்றிலக்கிய வகைகளில் ஒன்றான பிள்ளைத் தமிழ், பருவத்திற்கேற்ற விளையாட்டுகளை அறிமுகப்படுத்துகிறது. பருவங்களைப் பத்தாகப் பகுத்த அவ்விலக்கியம், ஆணுக்கும் பெண்ணுக்கும் பொதுவான ஏழு விளையாட்டுகளை அடையாளப் படுத்துகிறது. எனினும் செங்கீரை, தாலம், சப்பாணி, முத்தம், வாரானை என்பனவற்றை விளையாட்டு என்பதைவிட, வினைவகை எனலாம்.

திருவாசகத்தில் மாணிக்கவாசகர் அம்மானை, திருச்சுண்ணம், தெள்ளேணம், சாழல், உந்திபறத்தல், தோள்நோக்கம், ஊசல், பந்து முதலான விளையாட்டுகளைக் குறிப்பிட்டுப் பாடியுள்ளார். இலக்கியம் குறிப்பிடும் விளையாட்டுகளை விடவும் சிறுவர், இளைஞர், முதியோர் விளையாடிய ஆட்டங்கள் பல உண்டு.

காமத்தை வென்றவர் இருக்கலாம்; ஆனால் விளையாட்டை வெறுத்தவர் இருக்க முடியாது. ஆட முடியாவிட்டாலும் விளையாட்டைக் கண்டு களிப்பர். ஒழிக்க முடியாத உணர்வு விளையாட்டு. இயற்கை தந்த ஈடுபாடு அது.

கட்டில் விளையாட்டின் வெற்றிக் கோப்பைதானே தொட்டில் குழந்தை?

அரசியல் விளையாட்டில் அடைந்த வெற்றியில் பெற்ற பதக்கந்தானே அமைச்சர் பதவி!

அறிவு விளையாட்டாம் ஆய்வுகள் தந்த பரிசுகள்தாமே புதுப்புது கண்டுபிடிப்புகள்! புழக்கத்திற்கு வந்து கொண்டிருக்கும் பொறிகள்! போர்க் கலன்கள்!

முன்னாளில் இயற்கையின் துணை கொண்டு உடலுரத்தையும், உயர்திறத்தையும் வளர்க்கும் எளிமையான விளையாட்டுகளையே உருவாக்கி விளையாடி வந்தார்கள். ஆலமரத்தின் விழுதுகளையே ஊஞ்சலாக்கிக் கொண்டது எளிமைக்கோர் எடுத்துக்காட்டு.

வீட்டுக்குத் தேவைப்படும் சட்டி, பானைகளின் சிறிய உருவங்களை விளையாட்டுக்கும் உருவாக்கிக் கொடுத்தனர். கூட்டாஞ் சோறு ஆக்கல் என்பது குழந்தைகளின் விளையாட்டு. உண்மையில் இது குடும்பம் நடத்தும் பயிற்சி என்றாலும் மிகை இல்லை. எளிய இந்த விளையாட்டு, இதனைக் கண்ட பெரியவர்களின் குறைகளைக் களைய உதவியிருக்கிறது. பெரியவர்களின் பேச்சும், செயலும் இவ்விளையாட்டில் எதிரொளிப்பதால் குற்றங்குறைகளை அவர்கள் கண்டு, கேட்டு உணர உறுதுணையாகியிருக்கிறது.

விளையாட்டுக் களம் :

தாமஸ் ஆல்வா எடிசன் பிறப்பதற்கு முந்திய காலத்தில் மின் ஆற்றல் தரும் வெளிச்ச வெள்ளம் ஏது? முன்னாளில் விளையாட்டுக்கு வெங்கதிரிடமிருந்தும் தண்ணிலவிடமிருந்தும் மட்டுமே வெளிச்சம் கிடைத்தது.

காடு, கழனிகளில் உழைத்துக் களைத்து மீள்பவர்களுக்கு நிலவொளி நேரமே விளையாட்டு வேளையாக இருந்தது. பகலில் அறுவடை முடிந்த வயல்வெளி, மேய்ச்சல் நிலம் விளையாட்டுக் களமாக விளங்கினாலும், இரவில் தெருக்கள்தாம் விளையாட்டிடமாக

இருந்தன. இன்றுபோல் அன்று ஆண்களுக்கு உள்ளரங்க விளையாட்டுகள் இல்லை. பெண்களே கூடத்தில் சிலவிளையாட்டுகளை விளையாடி வந்தார்கள். தெருதான் விளையாட்டிடம் என்பதை இலக்கியச் சான்றாலும் நிறுவலாம்.

கலித்தொகை மருதக் கலியில் இளநாகனார் பாடிய பாடல் இது,

"பெருந்திரு நிலைஇய வீங்குசோற்று அகன்மனைப்
பொருந்துநோன் கதவு ஒற்றிப்புலம்பி யாம்உளமர
இளையவர் தழூஉ ஆடும் எக்கர்வாய் வியன் தெருவின்
விளையாட்டிக் கொண்டு வரற்கு எனச் சென்றாய்
உளைவுஇலை; ஊட்டல்என் தீம்பால்பெருகும் அளவெல்லாம்
நீட்டித்த காரணம் என்?" (கலி-மருதம்-18-)

தலைவியின் குழந்தைக்குத் தோழி, தெருவில் விளையாட்டுக் காட்டி அழைத்து வருவதாக எடுத்துச் செல்கிறாள். நெடுநேரமாகியும் திரும்பி வராததால், தலைவியின் மார்பில் பால் சுரந்து வழிகிறது. ஏன் காலங்கடத்தினாய் என்று தலைவி தோழியைக் கடிந்து கொள்கிறாள். தெருதான் அன்று விளையாட்டுக் களமாக இருந்திருக்கிறது என்பதற்கான அகச்சான்றே இப்பாடல்.

விளையாட்டுகளை மண்ணுக்கும் மரபுக்கும் காலத்திற்கும் ஏற்ப ஒவ்வொரு நாட்டு மக்களும் தமக்குத் தாமே உருவாக்கி விளையாடி வந்தார்கள், விளையாடியும் வருகிறார்கள். நிலக் கோளத்து மாந்தர்க்கெல்லாம் பொதுவான ஒரே விளையாட்டு காதல் விளையாட்டுதான்.

தமிழ் நாட்டு மக்களும் தம் மண்ணின் மரபு இயல்புக்கேற்ப விளையாட்டுகளை உருவாக்கி விளையாடி வந்திருக்கின்றார்கள். பருவத்திற்கேற்றதாக மட்டுமன்றி, பாலுக்(ஆண், பெண்களுக்கு)கேற்ற விளையாட்டுகளையும், பகல் இரவு விளையாட்டுகளையும் ஆடி வந்திருக்கின்றார்கள்.

விளையாட்டின் விளைவு :

விளையாட்டின் வழியாக மத நல்லிணக்கமும், நயத்தக்க நாகரிக நடைமுறைகளும் வழக்கிற்கு வந்தன. வீரம், உறுதி, ஊக்கம், உழைப்பு, நட்பு, இரக்கம், நேர்மை, அறம் என்னும் உயர்ந்த பண்புகளும் இலக்கியம் கல்லாத எளியோர்தம் உள்ளங்களிலும் விளையாட்டின் வழியாகவே ஊன்றி உரமிட்டு அன்று வளர்க்கப்பட்டன.

மாந்த நேயமென்னும் மாண்புமிக்க பண்பு அவ்வப்போது விளையாட்டின் வழியாகவே வெளிப்பட்டது. உலக ஒருமைப்பாட்டிற்கு உற்ற துணையாவது விளையாட்டாகவே உள்ளது. இந்தியா-பாக்கித்தான் உறவு வலுப்பட, நெருக்கடியில் நெகிழ்ச்சி ஏற்பட இரு அரசுகளும் கிரிக்கெட் விளையாட்டை ஒரு கருவியாகப் பயன்படுத்தியுள்ளன.

விளையாட்டு, இன்று போல் அன்று ஒரு தொழிலாக இருந்ததில்லை. திறமையை வெளிப்படுத்தும் விளையாட்டு வீரர்கள் உள்ளம் மகிழ்வதும், ஊக்கப்படுத்துவதற்குப் பரிசு வழங்குவதும், பந்தயம் கட்டுவதும் மட்டுமே வழக்கிலிருந்தன. பொருள் நோக்குப் புரையும், குறையும் புகாத களமாக விளங்கியது விளையாட்டு.

உலக அரங்கில் கலைகளை விடவும் மக்களை ஈர்ப்பதாக விளையாட்டு மாறிவருகிறது.

விளையாட்டு ஆர்வம் :

இன்று, வளைகுடா நாடுகள் என்றாலே வளமான நாடு என்று பொருள். பசுமைப் பஞ்சமிருந்தாலும், பொருளாதார ஏற்றமளிக்கும் எண்ணெய் வயல்களால் பணம் கொழிக்கிறது. அப்படிப்பட்ட நாடுகளில் ஒன்றுதான் ஈராக். குவைத் மீது போர் தொடுத்ததை வாய்ப்பாகக் கொண்டு அமெரிக்கா தன் கழுகுக் கண்ணை அதன் மீது பதித்தது. தான் ஆட்டிப் படைக்கும் ஐ.நா. உதவியோடு பொருளாதாரத் தடை உட்படப் பல நெருக்கடிகளைக் கொடுத்தும் மன நிறைவடையாமல், அதனிடம் நச்சு ஆயுதங்கள் இருப்பதாகக் கூறிப் போர் தொடுக்கக் காரணம் கண்டது. அந்நாட்டின் அதிபர் சதாம் உசேன்தான் அமெரிக்காவின் இலக்கு. அதற்கு நேரம் பார்த்திருந்தது. இதற்கும் விளையாட்டிற்கும் என்ன தொடர்பு? என்கிறீர்களா? இருக்கிறது.

2003 ஆம் ஆண்டு மார்ச்சுத் திங்கள் 20-ஆம் நாள் உலக வல்லரசான அமெரிக்கா ஈராக் மீது போர் தொடுத்தது. இந்தப் போர் நடவடிக்கைக்கு உலக மாமன்றம் (ஐ.நா) ஒப்பதல் அளிக்கவில்லை. இந்த அடாவடித்தனத்தை உருசியம், பிரான்சு, செருமனி, இந்தியா போன்ற நாடுகள் குறை கூறின என்றாலும் போர் தொடங்கி விட்டது. இஃது உலகப் போருக்கு வித்திட்டுவிடுமோ என்ற அச்சம் உலக நாடுகளைப் பீடித்திருந்த காலகட்டம். அப்படிப்பட்ட பதற்றமான சூழ்நிலையில் தென்னாப்பிரிக்காவில் உலகக் கோப்பைக் கிரிக்கெட் போட்டி திட்டமிட்டபடி போர் தொடங்கிய நாளன்றும் நடைபெற்றது. அன்றும் பார்வையாளர்களின் எண்ணிக்கை குறையவில்லை. விளையாட்டு ஆர்வம் போர் அச்சத்தையும் புறங்கண்டது.

வணிக விளம்பரங்களை வளைத்துப் போட்டுப் பணம் பண்ணுவதற்காக ஊடகங்கள் கிரிக்கெட் விளையாட்டில் மக்கள் ஆர்வத்தைத் தூண்டி வளர்க்கின்றன. கிரிக்கெட் குழுமம் என்பது மிகப்பெரும் தொழில் நிறுவனமாகச் சட்ட திட்டங்களுடன் வேரூன்றியுள்ளது. வேலி முள்ளை விறகுக்காக வெட்டினாலும், அது போக்குவரத்து இடையூற்றைக் குறைப்பதுபோல், ஊடகங்கள் விளையாட்டை ஊக்கப்படுத்தும் நோக்கம் வேறானாலும், ஆக்கம் விளையாட்டிற்கும் உண்டு.

விளையாட்டிற்கு மொழி தேவைப்படாததால், பல வேறு மொழிகளால் பிரிக்கப்பட்டிருக்கும் மக்கள் ஒன்றுபட அஃது உதவுகிறது. வேறெந்தக் கலைகளையும்விட, விளையாட்டு மட்டில் உலக மக்களை ஈர்ப்பதற்கு இதுவே கரணியம்.

நுண்கலைகளில் உணர்ச்சியைத் தூண்டும் ஆற்றல், விளையாட்டைப் போன்று, இசை ஒன்றுக்குத்தான் உண்டு. குரல் இசையை மொழி வேறுபாட்டால் பொருளுணர்ந்து துய்க்க முடிவதில்லை. ஆர்வம் இருந்தால் விளையாட்டை முழுமையாகத் துய்க்க முடியும்.

விளையாட்டு வகை :

கண்டு விளையாடல், கேட்டு விளையாடல், தூண்டி விளையாடல், தொட்டு விளையாடல் என்று விளையாட்டுகளை வகைப்படுத்தலாம். இந்தப் பகுப்பில் எல்லா விளையாட்டுகளும் அடங்கிவிடும்.

நம்புதற்கு அரிதான செயலொன்றைச் செய்யக் கண்டால் அதைச் சித்து விளையாட்டு என்கிறோம்.

மறவனொருவன் போர்க்களத்தில் புரியும் போர் வினைகளை வீர விளையாட்டு என்கிறோம்.

புலவனொருவன் சான்றோர் கூடியுள்ள அவையில் நுட்பமாகவும், திட்பமாகவும் சொல்லாடுவதையும், சித்திரக் கவி புனைந்துரைப்பதையும் சொல் விளையாட்டு என்கிறோம்.

தலைவனும் தலைவியும் உள்ளம் ஒன்றி உடலுறவு கொள்வதை இன்ப (காதல்) விளையாட்டு என்கிறது இலக்கியம்.

அடியார்களை ஆண்டவன் பலவேறு நிகழ்வுகளால் இன்புறுத்துவதாகவும், துன்புறுத்துவதாகவும் (சோதிப்பதாக) புனைந்துரைத்த கதைகளைக் கடவுள் விளையாட்டு என்கின்றனர் இறை பற்றாளர்கள். இவை விளையாட்டின் பொதுப் பகுப்புகள்.

இலக்கியத்தில் விளையாட்டு :

பண்டைய விளையாட்டுகளை நாமறியத் துணை செய்வன இலக்கியங்கள். அவை கூறும் இலக்கியச் செய்திகள் சிலவற்றைக் காண்போம்.

ஒரு பொருளுக்குரிய பல சொற்களைப் பட்டியலிடுவது நிகண்டு. தமிழில், திவாகர நிகண்டு, பிங்கல நிகண்டு, சூடாமணி நிகண்டு, அகராதி நிகண்டு, உரிச்சொல் நிகண்டு, கயாதா நிகண்டு, பொதிகை நிகண்டு, சேந்தன், பிங்கலம் எனப் பல நிகண்டுகள் உள்ளன. இவற்றுள் ஒன்பதாம் நூற்றாண்டுப் படைப்பான சேந்தன் திவாகரம் ஓரை, பண்ணை, கெடவரல், பொய்தல், உண்டாட்டு, கிரீடை, உப்பு, கேளி, வண்டல், தொடலை என்பவை மகளிர் விளையாட்டுகள் எனக் குறிப்பிடுகிறது.

பதினாறாம் நூற்றாண்டு நிகண்டான சூடாமணி,

"தொடலை உண்டாட்டுப் பொய்தல் சூழ்
விலாசனையே வண்டல் கெடவரல் பண்ணை
உப்புக் கிரீடையே கேளி, ஓரை
புடை முலையார் ஆடற் பேர்" - என்கிறது. பிங்கலமும் உரிச்சொல் நிகண்டுகளும் கூட இவற்றையே குறிப்பிடுகின்றன.

பெண்கள் விளையாட்டுகளை மட்டில் குறிப்பிட்ட நிகண்டுகள், ஆண்கள் விளையாட்டுகளை ஏனோ பட்டியலிடவில்லை. காதலையும், வீரத்தையும் விளையாட்டுகளாக்கிப் பாடிய ஆண்பாற் புலவர்கள், தம்மினத்தாரின் விளையாட்டுகளைச் சிறப்பாக எண்ணுவதையும், எழுதுவதையும் தவிர்த்து விட்டார்கள் போலும்.

விளையாட்டு எது?

வாழும் இலக்கிய வரலாறு தொல்காப்பியத்திலிருந்துதான் தொடங்குகிறது. விளையாட்டு எது? அஃது எத்தனை வகை என்பதையும் தொல்காப்பியம் தொட்டுக் காட்டுகிறது. கெடவரல், பண்ணை என்னும் இரு சொற்களும் விளையாட்டுக் குறித்துத் தொல்காப்பியம் ஆண்டிருப்பவை. பண்ணை என்னும் சொல் புலனுகர்ச்சியைக் குறிக்கின்றது. இதனை,

"காம நுகரும் இன்ப விளையாட்டு" என்பர் நூலோர்.

உவகை என்பதற்கு மகிழ்ச்சி, காமம் என்றெல்லாம் பொருள் கூறுகிறது அகரமுதலி. உவகை எதன்வழித் தோன்றும் என்று கூற வந்த தொல்காப்பியர்,

"செல்வம் புலனே புணர்வு விளையாட் டென
அல்லல் நீத்த உவகை நான்கே" - தொல்.பொருள்-மெய்-255.

என்று பட்டியலிட்டுள்ளார். நான்கு வழிகளில் உவகை பிறக்கும் என்கிறார் தொல்நூலார்.

எதை இழந்தாவது இதைத் தேடுவோம் என்று இற்றை மக்கள் இலவம் பஞ்சாய்ப் பறந்து பறந்து பாடுபடுகின்றார்களே அந்தச் செல்வத்தைப் பெறுவதன் வழியாகவும், கண், காது, மூக்கு, வாய், மெய் என்னும் ஐம்புலன்களின் வழி நுகரும் இன்பத்தாலும், ஆண் பெண் கொள்ளும் உடலுறவாலும், விளையாட்டாலும் பெறுகின்ற மகிழ்ச்சியை 'உவகை' எனக் குறிப்பிடுகிறது தொல்காப்பியம்.

உவகை என்னும் இன்ப மாளிகையின் நான்கு தூண்களில் விளையாட்டும் ஒரு தூண் என்பதிலிருந்து, வாழ்வின் பிரிக்க முடியாததும், விருப்பத்தைத் தூண்டக் கூடியதும் விளையாட்டென்பது புலப்படும்.

விளையாட்டைப் பற்றிப் பலர் நூல் படைத்திருந்தாலும், பாவாணர் ஒருவர்தான் விளை+ஆட்டு என்று சொல் பிரித்து, 'விளை' என்பதற்கு விருப்பம் என்று பொருள் கூறியுள்ளார். விளையாட்டு என்பதற்குத் தமிழ்ப் பேரகராதி (Tamil Lexicon) பொழுது போக்குக்குரிய மகிழ்ச்சிச் செயல், இடரின்றி எளிதாகச் செய்யுந் தொழில், வேடிக்கை, காமலீலை, ஒலைத் தொழில் எட்டனுள் பாட நினைத்த வண்ணத்தில் சந்தத்தை விடுகை என ஐந்து பொருள்களைத் தருகிறது.

"விளையாட்டு என்பது ஒரு வினை. அதில் மனநிறைவு என்பது அந்த முயற்சியினுள்ளேயே, அதனொரு பகுதியாகவே அமைவது. இஃது, ஒருவன் தனக்காகவும், தன்னை வெளிப்படுத்திக் கொள்வதற்காகவும் செய்வது" என்று மிச்சல் எல்மர்.டி மற்றும் மாசன் பெர்னார்டு என்பார் தம் 'விளையாட்டுக் கோட்பாடு' என்னும் நூலில் குறிப்பிட்டுள்ளனர்.

புராணத்தில் விளையாட்டு :

சிவனிய அன்பர்களின் சிந்தை குளிர, சிவனார் செய்தனவாகப் புனைந்த கதைகளுக்குத் 'திருவிளையாடல்' புராணம் என்றுதான் பெயரிட்டார் பெருங்கவிஞர் பரஞ்சோதி முனிவர். நரி பரியாவதும், பரி

நரியாவதும், பன்றி அமைச்சராவதும் விளையாட்டாகத்தானே இருக்க இயலும்! திருவிளையாடல் எனத் தம் புராணத்திற்குப் பரஞ்சோதியார் தாமே விரும்பி இப்பெயரைச் சூட்டிவிடவில்லை. இப்பெயர்ச் சூட்டலுக்குப் பின்னும் ஒரு கதையுண்டு.

மதுரை மாநகர் மக்கள், வடமொழியில் படைக்கப்பட்ட ஆலாசிய மான்மியத்தைத் தமிழில் பாடித் தருமாறு இருமொழிப் புலமை பெற்றிருந்த பரஞ்சோதி முனிவரிடம் கேட்டுக் கொண்டார்களாம். அவரும் ஏற்றுக் கொண்டாராம்.

புராணம் இயற்றும் நினைவோடேயே முனிவர் ஒரு நாள் உறங்கச் சென்றாராம். உறக்கத்தில், மதுரையில் கோயில் கொண்டுள்ள மீனாட்சியம்மையார், முனிவரின் கனவில் தோன்றி "அன்பனே! நம் பெருமானின் திருவிளையாடல்களைப் பாடுவாயாக!" என்று பணித்ததாகவும் அக்கட்டளைப்படியே திருவிளையாடல் புராணம் படைக்கப் பட்டதாகவும் புராணம் கூறுகிறது. இறைவியாக நம்பப்படும் மீனாட்சியம்மையாரே சிவனார் செயல்களை 'விளையாட்டு' எனக் குறிப்பிட்டதைக் கொண்டு விளையாட்டின் ஆளுமையை உணர்ந்து கொள்ளலாம்.

"அம்மையோ டப்ப னென்ன
வலர்மணம் போல நீங்கள்
தம்மருள் விளையாட் டாலே
யாற்றநாட் டமியர் போல
நம்மனோர் காணத் தோன்றி
நன்மணம் புணர ஞாலம்
மும்மையு முய்ந்த வொன்னாத்
தத்தமின் மொழிய லுற்றார்"

-திருவிளை. திருமணப்படலம் பாடல்-181-

என்று பூங்கோதை மாதை விடையவன் மணப்பதை அருள் விளையாட்டாக அறிமுகப்படுத்துகிறார்.

போரும் ஒரு விளையாட்டே என்பது பண்டை நூல் மரபு. பரஞ்சோதி முனிவரும்,

"வார்கழல் வலவன் றேரை
வலியகா லுதைப்ப முந்நீர்
ஊர்கல னொப்பத் தூண்ட
வும்பர்கோ னனிகத் தெய்திப்
போர்விளை யாடு முன்னர்ப்
புரந்தரன் மிலைந்த தும்பைத்
தார்விழ வாற்றல் சிந்தத்
தருக்கழிந் தகன்று போனான்" -திருவிளைதிருமணப் படலம்பாடல்-23-

என்று பாடுகிறார். புராணத்திற்குள்ளே புகுந்தால் வெளிவரல் எளிதல்ல என்பதால், புராணம் போரையும் விளையாட்டாகக் குறிக்கும் ஆதாரத்தை மட்டில் அறிந்து மீள்வோம்.

திருவிளையாடற் புராணத்தைப் போன்றே 'தியாகராச லீலை' என்னும் திருவாரூர்த் திருவிளையாடல், செல்லிநகர்ப் பெரும்பற்றப் புலியூர் நம்பியார் பாடிய திருவாலவாயுடையார் திருவிளையாடற் புராணம், வீமநாத பண்டிதரின் கடம்பவன புராணம், அனந்தாரியப்பரின் சுந்தரபாண்டியம், வீரபத்திர கம்பரின் திருவிளையாடற் பயங்கர மாலை ஆகிய நூல்களும் இறை விளையாட்டுக் காதைகளாகத் தமிழில் பல்கியுள்ளன.

"நாரணன் விளையாட் டெல்லாம்
நாரத முனிவன் கூற
ஆரணக் கவிதை செய்தான்
அறிந்தவான் மீகி யென்பான்
சீரணி சோழ நாட்டுத்
திருவழுந் தூர்உ வச்சன்
காரணி கொடையான் கம்பன்
தமிழினால் கவிசெய் தானே."

என்று இராமாயணப் படைப்பு வரலாற்றைக் கூறவந்த புலவர், இராம காதையை நாரணன் விளையாட்டு என்றே குறிப்பிடுகின்றார்.

இராம காதையைத் தமிழில் படைத்த கம்ப நாட்டாழ்வானோ, காப்பியத் தொடக்கத்திலேயே இறைவாழ்த்தாக,

"உலகம் யாவையும் தாம்உள ஆக்கலும்
நிலைபெ றுத்தலும் நீக்கலும் நீங்கலா
அலகு இலாவிளை யாட்டுடை யார்அவர்
தலைவர் அன்னவர்க் கேசரண் நாங்களே."

என்று அளவிட்டுக் கூற முடியாத விளையாட்டுப் பரப்புடையவனாகத் தான் நம்பும் இறைவனைப் போற்றுகிறார். நாம் குறிப்பிட்ட விளையாட்டு வகைகளுக்கும், விளையாட்டுச் சொல் ஆளுகைக்கும் சில இலக்கியச் சான்றுகளாக மட்டுமே மேற்கண்டவைகளைக் குறிப்பிட்டோம்.

விளையாட்டுப் போட்டிகள் அன்று :

விழாக்களில் விளையாட்டு என்பதும், விளையாட்டுக்கே விழா என்பதும் அன்றும் உண்டு, இன்றும் உண்டு. முன்னாளில் ஒரு தெருவுக்கும் மறு தெருவுக்கும், ஓர் ஊருக்கும் மற்றொரு ஊருக்கும் என்ற அளவில் தமிழகத்தில் விளையாட்டுப் போட்டிகள் நடைபெற்றன.

கடல் கடக்காமல், இங்கே இருந்த நாட்டுக்கு நாடு, போர்க்கலை விளையாட்டுப் போட்டிகள் நடந்துள்ளன. இருபதாம் நூற்றாண்டின் முற்பகுதி இறுதியிலும், பிற்பகுதி தொடக்கத்திலும் தமிழகத்தில் பொங்கல் விளையாட்டுப் போட்டிகள் நடைபெற்றன. தென் மாவட்டங்களில் 'ஜல்லிக்கட்டு' என்னும் காளையை அடக்கும் ஏறுதழுவல் போட்டிகள் தொன்று தொட்டுத் தொடர்ந்து நடந்து வருகின்றன.

இன்று, உலகமே ஒரு சிற்றூராகச் சுருங்கிவிட்டதால் போட்டிகள் உலகளாவி நடைபெறுகின்றன. முன்னோர் காலத்தையும், களங்களையும் பார்த்துவிட்டு நம்காலத்திற்கும், களத்திற்கும் வருவோம்.

புனல் விளையாட்டு :

நமது முன்னோர், விளையாட்டைப் புனல் விளையாட்டு என்றும், பொழில் விளையாட்டென்றும் வகைப்படுத்தியதை இலக்கியங்களின் வழியாக அறிய முடிகிறது. சிலப்பதிகாரம், மதுரைக் காண்டம் ஊர் காண் காதையில்,

"கடைகழி மகளிர் காதலம் செல்வரொடு
வருபுனல் வையை மருதோங்கு முன்துறை
வரிபூந் துருத்தி வெண்மணல் அடைகரை
ஓங்குநீர் மாடமொடு நாவாய் இயக்கிப்
பூம்புனை தழீஇப் புனலாட் டமர்ந்து"

என்று புனல் விளையாட்டு பேசப்படுகிறது.

சங்க இலக்கியங்களில் அகத்துறையைப் பாடும் கலித்தொகையில் புனல் விளையாட்டு பேசப்படுகிறது. ஆணும் பெண்ணும் கலந்து விளையாடும் விளையாட்டுகளில் நீர் விளையாட்டே முதலிடம் பெறுகிறது. நீர் விளையாட்டை வட மொழியாளர்கள் ஜலக்கிரீடை (தண்ணீர்க் குளியல்) என்பர். இருபாலரும் இணைந்து விளையாடும் நீர் விளையாட்டைக் காதல் விளையாட்டாகவும் கருதலாம். அகத்துறைப் பாடலில் புனலாட்டு பேசப்படுகிறதென்றால் அதில் காதல் இல்லாமற் போகுமா?

குறிஞ்சிக் கலியில் கபிலர் புனலாட்டின் மூலம் குறிப்பிடும் நிகழ்வு தோழியின் கூற்றாக நாடகக் காட்சிபோல் புனையப்பட்டுள்ளது.

"காமர் கடும்புனல் கலந்து எம்மோடு ஆடுவாள்
தாமரைக் கண்புதைந்து அஞ்சித் தளர்ந்து அதனொடு ஒழுகலான்
நீள்நாக நறும்தண்தார் தயங்கப் பாய்ந்து அருளினால்
பூண்ஆகம் உறத்தழீஇப் போதந்தான் அகம்அகலம்
வருமுலை புணர்ந்தன என்பதனால் என்தோழி
அரமழை தரல்வேண்டில் தருகிற்கும் பெருமையளே"

-குறிஞ்சிக்கலி-பாடல்-3-1-6.

பெண்கள் ஆற்றில் ஆடச் செல்கிறார்கள். போட்டியிட்டு ஒருவரை ஒருவர் விஞ்ச ஆடிய ஆட்டத்தால் ஒருத்தி கண்கள் செருக, அச்சம் மேலிடச் சோர்வுற்று நீரில் அடித்துச் செல்லப்படுகிறாள். ஓர் இளைஞன் நீரில் குதித்து, அவளை மார்போடு அணைத்துவந்து கரை சேர்க்கின்றான். மயக்கம் தெளிந்தவுடன் அவள் இளைஞன் ஒருவனால் காப்பாற்றப்பட்ட செய்தியைத் தோழிகள் கூறுகின்றனர். காப்பாற்றும் போது இளைஞன் மார்பில் இவள் மார்பு அணைந்திருந்தது என்றும் கூறுகிறார்கள். "அப்படியானால் அவனே எனக்குக் கணவனாக வேண்டியவன்" என்று பாடல் நீள்கிறது. இந்த ஒரு அடியிலேயே நம் திரையுலகத்திற்குக் கரு கிடைக்கிறது. 'மன்னாதி மன்னனை'யும், 'புதிய பாதை' யையும் இதில் காணமுடிகிறதல்லவா?

மருதக்கலியில் மற்றொரு பாடலிலும் புனலாட்டு கூறப்படுகிறது.

"கூடியார் புனல் ஆடப் புனையாய மார்பினில்
ஊடியார் எறிதர ஒளிவிட்ட அரக்கினன்
வெறிது நின்புகழ்களை . . . . " -மருதம் பா.7-15-17-

தலைவன் பரத்தையிடம் சென்று மீள்கிறான். அவனைக் கடிந்து கொள்கிறாள் தலைவி. அப்போது தலைவனிடம் குத்தலாகக் கேட்கும் கேள்விகளில் ஒன்றாக இந்த அடி இடம் பெறுகிறது. தலைவன், அவளைக் கூடிய பரத்தையரோடு நீர் விளையாட்டில் ஈடுபட்டான் என்பதை இந்தப் பாடலடிகள் குறிப்பிடுகின்றன.

புனலாட்டுக்கு மற்றொரு சான்று,

"புனைஇழை நோக்கியும், புனல்ஆடப் புறம்சூழ்ந்தும்
அணிவரி தைஇயும், நம்இல்வந்து வணங்கியும்"

என்னும் அடிகளும்,

"தெரிகோதை அந்நல்லாய்! தேறியல் வேண்டும்
பொருகரை வாய்சூழ்ந்த பூமலி வையை

வருபுனல் ஆடல் தவிர்த்தேன்"

என்னும் மருதக்கலி அடிகளும் நீர் விளையாட்டைக் குறிப்பிடுகின்றன.

ஐம்பெருங் காப்பியங்களில் ஒன்றான சூளாமணியில் திவிட்டன் என்னும் மன்னன் பெண்களின் நீர் விளையாட்டைக் காணச் சென்றான் என்னும் பாடலிலும் புனல் விளையாட்டு பேசப்படுகிறது.

"கணங்குழை மடந்தை மாரைக்
கடிபுன லாடக் காண்பான்
வணங்கொள்பூந் துணர்நீள் சோலை
வண்டுநீர் வாவி சார்ந்தான்"

என்பது அப்பாடல்.

சங்க இலக்கியங்கள் எட்டுத் தொகை என்றும் பத்துப் பாட்டென்றும் வகைப்படுத்தப்பட்டன. வீரத்திற்குப் புறநானூறும், காதலுக்கு அகநானூறும் தொகை நூல்களில் இடம் பெற்றன. அகத்தில் இடம் பெற்ற அகநானூறு நூலிலிருந்து புனல் விளையாட்டுக்குச் சான்று கூறும் பாடலை மதுரை அறுவை வணிகன் இளவேட்டனார் இயற்கை வளத்தையும் நலத்தையும் விரவிவரச் செய்து பாடியுள்ளார்.

பெண்களுக்கு வாலைப் பருவம்வரை கொடுக்கப்படும் ஆட்ட பாட்ட உரிமை, மங்கைப் பருவம் எய்திவிட்டால் கட்டுப்படுத்தப்படுவதும் கண்காணிக்கப்படுவதும் அன்னையர் இயல்பு. இஃது அன்றும் உண்டு; இன்றும் உண்டு. பெண்கள் கல்வியும், பெண்களும் பணிக்குச் செல்லும் நிலைமையும் ஏற்பட்டுள்ளதால் நிகழ்காலத்தில் இந்தக் கட்டுப்பாடு தளர்ந்திருந்தாலும், தவிர்க்கப்பட்டு விடவில்லை. சங்க காலத்தில் இருந்த கட்டுப்பாட்டை விளக்கும் பாடலில்தான் நீர் விளையாட்டும் பேசப்படுகிறது. இலக்கிய மரபுப்படி தோழி-தலைவி உரையாடலாகப் பாடல் உருவாக்கப்பட்டிருக்கிறது. பாடல் கருத்து இது,

"தோழி! நாம் எப்படி எல்லாம் ஆடிக் களித்தோம்? மாலையில் வாழை மரத்தடியில் படுத்துத் தூங்கும் யானையின் முதுகை - காற்றடிக்க அசையும் செவ்வாழை இலைகள் தடவிக் கொடுக்கும் வளமான மலைநாட்டுத் தலைவனோடு நாம் அருவி நீரில் ஆடிக்களித்தோமே அஃது இனி நடக்காது போலிருக்கிறதடி!" இது தலைவி.

"ஏன்?" இது தோழியின் வினா.

"ஏனா? நம் அழகு கூடிவர, மார்பு தேமலுறப் பருத்து வருவதை அன்னை உற்று உற்றுப் பார்க்கிறாள். இனி, தினைக் கதிர் காக்க நம்மை அனுப்ப மாட்டாள் போலிருக்கிறது!" என்று கூறுகிறாள்.

இந்தப் பாடலில் நாம் சுட்டிக்காட்ட விரும்புவது புனலாட்டம் இருபாலராலும் ஆடப்படும் செய்தியைத்தான்.

"சிலம்பில் போகிய செம்முக வாழை
அலங்கல் அம்தோடு, அசைவளி உறுதொறும்
பள்ளி யானைப் பரூஉப்புறம் தைவரும்
நல்வரை நாடனொடு, அருவி ஆடியும்
பல்இதழ் நீலம் படுசுனைக் குற்றும்
நறுவி வேங்கை இனவண்டு ஆர்க்கும்
வெறிகமழ் சோலை நயந்து விளையாடலும்
அரிய போலும் -காதல் அம்-தோழி!" - அகநானூறு-பா.302.

மகிழ்ச்சியில் நீந்தி விளையாடுவதும், மகிழ்ச்சிக்காக நீந்தி விளையாடுவதும் நீர் விளையாட்டு. நீருள் மூழ்கி மறைந்தவரைத் தானும் மூழ்கித் தேடிப் பிடிப்பதும், ஒருவர் மீது மற்றவர் நீரை வாரி இறைத்து விளையாடுவதுமே நமது இலக்கியங்கள் கூறும் நீர் விளையாட்டாகும். இதனைக் கம்பர் தம் காப்பியமான இராமாயணம் பாலகாண்டத்தில் நீர் விளையாட்டு என்றே ஒரு படலத்தைப் பாடியுள்ளார். அதில்,

"வண்டுணக் கமழும் சுண்ணம் வாசநெய் நானத் தோடும்
கொண்டெதிர் வீசு வாரும் கோதைகொண் டோச்சு வாரும்
தொண்டைவாய்ப் பெய்து தூநீர் கொழுநர்மேல் தூகின் றாரும்
புண்டரீகக் கைகூட்டிப் புனல்முகந்து இறைக்கின் றாரும் "

என்று நீர் விளையாட்டை விளங்கிக் கொள்ளும்படி பாடியிருக்கிறார்.

சிலப்பதிகாரம் கடல் விளையாட்டைப் பற்றியும் கூறுகிறது.

"பெருநீர் போகும் இரியல், மாக்களொடு
மடலவிழ் கானற் கடல் விளையாட்டு"

என்பது கடலாடு காதையில் இடம் பெற்றுள்ள பாடல் அடிகள்.

நீர் விளையாட்டைப் பற்றி நளவெண்பாவில் கலிதொடர் காண்டத்தில் குறிப்பிடப்படுகிறது.

குட்டை, குளம், ஏரி, அருவி, ஆறு, கடல் என்பன நீர் நிலைகளின் அளவு ஏறு வரிசை. நளவெண்பா கதைத் தலைவனும் தலைவியும் முதலில் குளத்தில் மூழ்கி ஆடிக் களிக்கிறார்கள். பின்னர்

ஆற்று நீரில் நீந்தி விளையாடுகிறார்கள். ஆசை தீரவில்லை. எனவே கடல் போன்ற கங்கை நீரில் மூழ்கி ஆடுகிறார்கள் என்கிறார் புகழேந்தி. பாடல் இது,

"காவி பொருநெடுகட் காதலியுங் காதலனும்
வாவியும் ஆறும் குடைந்தாடித் - தேவின்
கழியாத சிந்தையுடன் கங்கைநதி யாடி
ஒழியா துறைந்தார் உவந்து." - நள.கலி-பாடல்-188-

பொதுவாகக் கொஞ்சம் முன்னேற்பாடும், முயற்சியும் இருந்தால், ஒருவர் விளையாடிய விளையாட்டைக் காணாதவர்களிடமிருந்து மறைத்துவிடலாம். ஆனால், நீர் விளையாட்டை அப்படி மறைத்து விடுவது எளிதன்று. சிவப்பேறிய கண்கள் ஆடிய ஆட்டத்தைக் காட்டிக் கொடுத்துவிடும். இதைத்தான் புகழேந்திப் புலவர் 'காவி பொருநெடுங்கண்!' என்று குறிப்பிடுகின்றார்.

காப்பியப் படைப்பு மரபில் நகரப் படலமும் ஓர் அங்கம். பெரும்புலவர் கம்பர் தன் படைப்பான இராம காதையில் நகரப் படலத்தில் புனல் விளையாட்டையும் குறிப்பிடுகிறார்.

"நந்தன வனத்தலர் கொய்து நவ்விபோல்
வந்திளை யவரொடும் வாவி ஆடிவாய்ச்
செந்துவர் அழிதரத் தேறல் மாந்திச்சூது
உந்தலில் பொழுதுபோம் சிலர்க்கு அவ்வொண்ணகர்"

என்று பேசுகிறார். பொழுது போக்குகளில் ஒன்றாகக் குளத்தில் நீராடி மகிழ்வதும் ஒன்றாக இருந்திருப்பதை இப்பாடல் புலப்படுத்துகிறது.

பத்துப் பாட்டில் ஒன்றான மலைபடுகடாம்,

"மருவி நுகரும் வானர மகளிர்
வருவிசை தவிராது வாங்குபு குடைதொறுந்
தெரியிமிழ் கொண்டநும் மியம்போ லின்னிசை."

என்று நீர் விளையாட்டைக் குறிப்பிடுகிறது.

வியர்வையை வெளிக் கொணராத நீர் விளையாட்டு, கை, கால்களைச் சோர்வடையச் செய்தாலும் உள்ளத்திற்கு மட்டில் உவகையூட்டித் துள்ளியெழச் செய்து விடுகிறது.

ஐம்பது அறுபது ஆண்டுகளுக்கு முன் பிறந்தவர்கள் நீர் விளையாட்டில் திளைக்கும் வாய்ப்பைப் பெற்றிருந்தார்கள். பண்டை மன்னர்கள் குளம், ஏரிகளை உருவாக்கி மழை நீரைத் தேக்கி நிலத்தடி

நீரையும் வற்றாமல் பார்த்துக் கொண்டார்கள். அன்று, நகர் என்பதே பேரூர்தான். ஆங்காங்கே சோலையும், வாவிகளும் சூழ்ந்திருந்தன. சிறுவர்கள் ஓடைகளிலும், இளைஞர்கள் குளம், ஏரிகளிலும் நீர் விளையாட்டில் ஈடுபட்டு மகிழ்ந்திருந்தார்கள். அந்த நல்வாய்ப்பு இற்றை நாள் சிறுவர்களுக்கும், இளைஞர்களுக்கும் வாய்க்கவில்லை.

ஏரிகள் நகர்களாகவும், குளம் குட்டைகள் குடிசைகளாகவும், ஆறுகள் நிலங்களாகவும் மாற்றப்பட்டு வரும் காலமிது. பெரும் செல்வந்தர்கள் மட்டுமே நீச்சல் குளத்தில் ஆடும் வாய்ப்பைப் பெற்றிருக்கிறார்கள். இன்று நீர் விளையாட்டைப் படங்களிலும், பாடங்களிலும் மட்டுமே பார்க்க முடிகிறது.

நீச்சல் இன்று தொழிலாகவும், தொழில் சார்ந்ததாகவும் மாற்றப் பட்டிருப்பதால் 'புனலாட்டு' என்பதே பொது மக்களுக்குப் புதுச் செய்தியாகி விட்டது.

பந்து விளையாட்டு :

காலங்காலமாக ஆடப்பட்டுவரும் விளையாட்டுகளில் முதலிடம் பெற்று விளங்குவது பந்து விளையாட்டு. அன்றும் இன்றும் ஆடப்படும் விளையாட்டுகளில் பாதிக்கும் மேற்பட்ட ஆட்டங்களுக்குக் கருவியாக இருப்பது பந்து. பந்தெனும் கருவி ஒன்றானாலும், ஆடப்படும் களமும் பந்தைக் கையாளும் முறைகளும் வேறு வேறுதான். பந்து விளையாட்டைப் பாடாத புராணங்களும் இல்லை; இலக்கியங்களும் இல்லை.

திருவிளையாடற் புராணத்தில் மேருவைச் செண்டால் அடித்த படலம் என்று ஒன்று உண்டு. செண்டு என்பது பந்தைக் குறிக்கும் சொல். இதனைப், பஞ்சு, தேங்காய் நார் இவற்றில் ஒன்றை உருண்டையாக்கி மேற்பகுதியை நூல் கயிற்றால் பின்னி உருவாக்கினார்கள் அன்று. பெண்கள் ஆடும் பந்து பூவால் ஆக்கப்பட்டிருக்கும். சிறிய அளவில் இரும்பு, மண்ணால் செய்யப்பட்ட உருண்டை, குண்டு இவை இரண்டும் அந்தநாள் விளையாட்டுக் கருவிகள். கம்பும் ஆளப்பட்டதுண்டு.

இயற்கைக்கு மாறான, நம்பற்கியலா வன்மையும், நன்மையும் இறைவன் ஆளும் பொருளுக்கு இருப்பதாகப் புனைவது மரபு. அந்த மரபை மீறாமல், மேரு மலை (இமயமலை) செருக்குற்றதாகவும், அதை அடக்க சிவனார் செண்டால் (பந்தால்) அடித்ததாகவும் பாடுகிறார் பரஞ்சோதியார்.

"கிடைத்துமற் றனைய மேரு
கிரிசெருக் கடங்கச் செண்டாற்
புடைத்துநின் னானைத் தாக்கிப்
பொன்னறை பொதிந்த பாறை."

என்பது மேருவைப் பந்தால் அடித்து அடக்கிய திருவிளையாடற் புராணப் பாடல்.

கற்பனை இந்த அளவில் நின்றுவிடவில்லை. இலக்கிய நயம் காட்டிப் புராணக் கற்பனை நீள்கிறது இப்படி,

"இடித்தலு மசையா மேரு
விசைந்துபொற் பந்து போலத்
துடித்தது சிகரப் பந்தி
சுரர்பயில் மாடப் பந்தி."

இந்த அடிகள் மூலம் பரஞ்சோதியார் கற்பனையின் எல்லையையே தொட்டுவிட்டதாகத்தான் கூற வேண்டும்.

மலைக்க வைக்கும் மலையை அடித்து, அதுவும் பாறையால் அல்ல, பந்தால் அடித்து அசைய வைத்ததாகக் கூறினாலே பெருங்கற்பனை என்போம். புலவரின் கற்பனையும் இறைப்பற்றும் எல்லை கடந்ததால் மேரு மலை பந்து துள்ளுவதைப் போன்று துடித்தது என்கிறார். நாம் இப்படி எழுதினால் அண்டப் புளுகு, ஆகாசப் புளுகு என்பார்கள். புராணம் புனைந்தவரோ பெரும்புலவர். எனவே, அஃது இலக்கிய நயமாகவும், இறையாற்றலாகவும் நம்பப்படுகிறது.

புலவர்களுக்குப் போட்டி மனப்பான்மை போர் வீரர்களைப் போல் சற்று அதிகம். பரஞ்சோதியாரைப் போன்றே புகழேந்திப் புலவரும் நளவெண்பா சுயம்வரக் காண்டத்தில் தமயந்திக்குப் பாண்டிய மன்னனை அறிமுகப்படுத்தும்போது, உக்கிரகுமார பாண்டியன் மேரு மலையை செண்டால் அடித்துப் பெயரச் செய்ததைக் கூறி மன்னனை அறிமுகம் செய்கிறார்.

"போர்வாய் வடிவேலாற் போழப் படாதோருஞ்
சூர்வாய் மதராிக்கண் தோகாய்!கேள் - பார்வாய்ப்
பருத்ததோர் மால்வரையைப் பண்டொருகாற் செண்டால்
திரித்தகோ இங்கிருந்த சேய்." -சுயம்வர காண்டம்-பாடல்-135.

"திருவாசகத்துக்கு உருகாதார் ஒருவாசகத்திற்கும் உருகார்" என்பது திருவாதவூரரின் படைப்பைப் படித்து ஆய்ந்து

தோய்ந்தவர்களின் வாக்கு. அப்படி விதந்து பேசப்படும் திருவாசகத்திலும் பந்து பாடல் உண்டு.

"முந்திய முதல்நடு இறுதியும் ஆனாய்
மூவரும் அறிகிலர் யாவர்மற் றறிவார்?
பந்தனை விரலியும் நீயும்,நின் அடியார்
பழம்குடில் தோறும் எழுந்தருளிய பரனே!"

என்பது திருவாசகத் திருப்பள்ளி எழுச்சிப் பாடல்.

நம் கடவுளர்களுக்கு எத்தனை கைகள் உள்ளனவோ, அத்தனையிலும் ஏதேனும் படைக்கலனோ, முத்திரையோ இடம் பெற்றிருக்கும். அந்த இலக்கணப்படி அம்பாள் கைவிரலொன்றில் பந்து இருப்பதைச் சுட்டிப் பாடுகிறார் மணிவாசகர். சிறுவர்கள் தம் கால்சட்டைப் பைக்குள் குண்டு, பம்பரம், பந்து வைத்திருப்பதைப் போன்று, இறைவி விரல்களுக்கிடையே பந்தை வைத்திருக்கிறார். இதே செய்தியை மணிவாசகர் வாழாப் பத்திலும் கூறுகிறார் இப்படி,

"பந்தனை விரலாள் பங்கநீ யல்லாற்
பற்றுநான் மற்றிலேன் கண்டாய்
செந்தழல் போல்வாய் சிவபுரத் தரசே
திருப்பெருந் துறையுறை சிவனே"

என்று அம்மையார் விரலில் பந்தைப் பிடித்திருப்பதையும் கூறுகிறார்.

பந்து விளையாட்டு பழங்காலந்தொட்டே தமிழ் நாட்டில் வழக்கில் இருந்துள்ளதென்பதைப் புராணங்களும், இலக்கியங்களும் மெய்ப்பிக்கின்றன.

கம்பர் காவியமான இராம காதையில் பாலகாண்டம் நகரப் படலத்தில் குதிரை மீதமர்ந்து பந்து விளையாடிய செய்தியைக் குறிப்பிடுகிறார். இந்த விளையாட்டு போர் விளையாட்டு வகையில் வருகிறது. பாடல் இது,

"கரியொடு கரியெதிர் பொருத்திக் கைப்படை
வரிசிலை முதலிய வழங்கி வால்உளைப்
புரவியில் பொருவில் செண்டுஆடிப் போர்க்கலை
தெரிதலின் பொழுதுபோம் சிலர்க்கு அச்சேன்நகர்"

என்பது பாடல் அடி.

இன்றும் படை வீரர்கள் இந்த விளையாட்டை விளையாடி வருகிறார்கள். குதிரைப் போலோ எனப்படும் ஆட்டம் எல்லைக் காவல் படை, போர்ப் படைகள் ஆடிவரும் ஆட்டம்.

குறிஞ்சியைப் பாடிய கபிலரைப் புறப்பாடல் கருத்து அடிப்படையில் குறிப்பிட்டுப் பேச வேண்டுமானால் முற்போக்குச் சிந்தனையாளர் என்றுதான் திறனாய்வாளர்கள் கூறுவார்கள். அக இலக்கியங்களில் முற்போக்கு, பிற்போக்கு என்பதற்கெல்லாம் இடமேது? உடன் போக்கு ஒன்றுதான் இலக்கியத்தில் உண்டு. சிறந்த புலவரான கபிலரின் அகத்துறைப் பாடலில் பந்தாட்டம் குறித்த செய்தியைக் காண்போம்.

தலைவனைப் பிரிந்த தலைவியின் பிரிவாற்றாமை, தலைவியைப் பிரிந்த தலைவனின் அகப் போராட்டம் இவற்றைப் பாடுவதாகவே நமது அக இலக்கியப் பாடல்களில் பல உள்ளன. பந்தாட்டத்திற்காக எடுத்துக் காட்டப்படும் பாடலும் அந்த வகையைச் சேர்ந்ததே.

காதல் நோய் தந்த தலைவனை நினைத்து ஏங்குகிறாள் தலைவி. அகத்தில் புழுக்கத்தை ஏற்படுத்தும் காதலையும், சினத்தையும் வாய்ச் சொற்களாலேனும் வெளிப்படுத்தி ஆற்றிக் கொள்ளாவிட்டால், ஆற்றாமையின் காரணமாக உடலில் அது மாற்றத்தை ஏற்படுத்தும். மூளையையும், அரத்தத்தையும் (Blood) கொதிப்படைய வைத்துவிடும். ஆற்றுவதற்காகவே அழுகிறோம்; இன்சொல் பகர்கிறோம். அகச்சூட்டை ஆற்றவல்லவை கனிந்த சொற்களும் காட்சிகளும் விளையாட்டுகளுமே!

தலைவன் பிரிவால் தலைவியின் உடலிலும் செயலிலும் ஏற்படும் மாற்றத்தைக் கூர்ந்தறியும் தோழி, சும்மா இருப்பாளா? இன்னல் களைவது தானே இணைபிரியாதிருக்கும் தோழியின் தலையாய கடமை! தலைவியின் உளச்சோர்வைப் போக்கக் கருதிய தோழி, தலைவியை 'அகவினம் பாடலாம் வா' என்று அழைக்கின்றாள். தலைவியும் மறுப்புரைக்காமல் இசைகின்றாள். இசைவுக்குக் காரணம் என்ன தெரியுமா? அகவினம் பாடும்போது தலைவனின் மலையைப் பாடி மன வெப்பத்தை ஆற்றிக் கொள்ளலாமே என்னும் ஆசைதான்.

அகவினம் என்றால் என்ன? அதன் பொருள் புரிந்தால்தானே பாட்டின்பம் பருக முடியும்? அகவினம் என்றால் குரலெடுத்துப் பாடும் பாடல் என்று பொருள்.

தமிழர்கள் எப்பணியைச் செய்தாலும், களைப்பை மாற்றவும்,

ஆற்றவும் பாடுவதைப் பழக்கமாகக் கொண்டவர்கள். அறிவியல் கருவிகள் ஆக்கம் பெருகாத அந்தக் காலத்தில் பாசனத்திற்காக ஏற்றம் இறைத்த ஆண்களும், நாற்று நட்ட பெண்களும் தாங்களே புனைந்த பாடல்களைப் பாடிப் பணி செய்தார்கள்.

வீட்டில் நெல், கம்பு போன்ற உணவுப் பொருள்களைக் குத்தும் போதும் பாட்டுப் பாடுவதுண்டு. அப்படிப் பாடியபடி தினை குத்துவதற்காகத்தான் தோழி தலைவியை அழைக்கிறாள் - அவளும் இசைகிறாள்.

சங்கப் பாடல்களில் இயற்கைப் படப்பிடிப்பு இயல்பாக அமைந்திருக்கும். இந்தப் பாடலிலும் அருமையான ஒரு காட்சி படமாக்கப்பட்டிருக்கிறது. பெண் யானையின் மசக்கைக்காக ஆண் யானை வளமான கரும்புகளை முறிப்பதாகச் சுட்டப்படுவது, கருவுற்ற பெண்களுக்குக் கடமையுணர்வோடும் காதலுணர்வோடும் ஆண்கள் உதவும் பண்பு, மாந்தர்களுக்கு மட்டுமன்று, மாக்களுக்கும் உண்டு என்பதை மெய்ப்பிக்கிறது. கலித்தொகை காட்டும் இந்தக் காட்சியை, கம்பராமாயணத்திலும் காண முடிகிறது.

கம்பராமாயணம், பாலகாண்டம், வரைக் காட்சிப் படலத்தில் சந்திர சைல மலையை வருணிக்கும் கம்ப நாடர்,

"ஒளிதரு தருவின் ஓங்கும்
கொம்புகள் பனைக்கை நீட்டிக்
குழையொடும் ஒடித்துக் கோட்டுத்
தும்பிகள் உயிரே அன்ன
துணைமடப் பிடிக்கு நல்கும்"

என்று ஆண் யானை துணையான பெண் யானைக்குத் தளிர் இலை மலிந்த கிளையை ஒடித்துக் கொடுக்கும் என்று பாடுகிறார்.

"கம்புக்குக் களை எடுக்கும்போது
தம்பிக்குப் பெண் பார்த்தல்"

என்றொரு வழக்குரை சிற்றூர்களில் புழங்குவதுண்டு. நாமும், விளையாட்டுக் குறித்த சங்கப் பாடல் சான்றுகளோடு, இலக்கிய நயத்தையும் நுகர்வது நல்லதுதானே! பந்து குறித்த செய்தி கூறும் பாடலைக் காண்போம்.

தெய்வப் பெண்களைப் படைத்து, அவர்கள் விண்ணில் வாழ்வதாகக் கட்டுரைப்பது புராண மரபு. மண்ணில் வாழ்ந்தால் மனிதர்களாகிவிட மாட்டார்களா! தற்காலிகமாக விண்ணவர் மண்ணுக்கும் வருவார்கள், போவார்கள். அப்படி வந்தார்கள் சில பெண்கள்.

மேகங்கள் படுத்துறங்கும் மலை. அதில் விளையாட வந்தார்கள் சில விண்ணுலகப் பெண்கள். என்ன விளையாட்டு? மலை முடியில் நீராடவா முடியும்? பந்து விளையாடுகிறார்கள். ஆட்டமென்றால் மனம் மகிழ்வதும், உடலில் தளர்ச்சி ஏற்படுவதும் இயல்புதானே? இந்தத் தளர்ச்சி நிலையானதன்று, அயர்ச்சியால் ஏற்படுவது; அகன்று போவது. ஆட்டக் களைப்பைப் போக்க நீராடுவதென்பது நிலையான நடைமுறை. விண்ணகப் பெண்களுக்கும் வியர்வையும், அயர்வும் விலக்கல்ல போலும்! பந்தாடிய பெண்கள் அருவி நீரிலும் ஆடி மகிழ்கின்றனர் என்கிறார் கபிலர். அயர்வு இல்லாமலும், வியர்வை தோன்றாமலும், மகிழ்ச்சிக்காக மட்டுமே கூட ஆடியிருக்கலாம் அப்பெண்கள். பொழிலாட்டத்தையும், புனலாட்டத்தையும் புகலும் கபிலரின் பாடலடியைப் பார்ப்போம்.

> "விண்தோய் வரைப்பந்து எறிந்த வயாவீடத்
> தண்தாழ் அருவி அரசமகளிர் ஆடுபவே-
> பெண்டிர் நலன்வௌவித் தண்சாரல் தாதுஉண்ணும்
> வண்டின் துறப்பான் மலை."

இப்பாடலில் முதலிரு அடிகளில் பந்தாட்டமும், பின்னிரு அடிகளில் பிரிந்த தலைவனின் பண்பு உள்ளுறை உவமமாகவும் இடம் பெறுகின்றன. வண்டைக் குறிக்கும் வரிகள், பெண்களிடம் பழகிப் பிரிந்து செல்லும் ஆண்களின் இயல்பைக் குறிப்பால் உணர்த்தும் இலக்கிய உத்தியைக் கொண்டது.

முதல் அடியிலேயே பந்தாட்டச் செய்தியும், இரண்டாம் அடியில், புனலாட்டுச் செய்தியும் மூன்று, நான்காவது அடிகளில், தலைவி தகவினம் பாட ஒப்புக் கொண்ட காரணக் கருவும் இடம் பெற்றுள்ளன. விண்ணளவு உயர்ந்த மலை உச்சியில் பந்தாடிய பெண்கள், புனலாடிய அருவிக்கும் மேலாக, தலைவி உள்ளத்தில் ஊடாடுவது மலை. அந்த மலை யாருடையது தெரியுமா? தலைவியின் காதல் தலைவனுடையது என்கிறது பாடல்.

இன்னுமொரு சான்று : மயிலொத்த பெண்கள், தத்தம் கைகளை வலப்பக்கமும், இடப்பக்கமும் அசைத்துத் தம் தோழிமார் இடை வளைந்தொடியப் பந்தாடுவதாகப் பாடுகிறார் திருத்தக்க தேவர்.

> "துணையி றோகை மஞ்ஞை யீயற் கிவரும் வகைபோல்
> மணியார் வளைசேர் முன்கை வலனு மிடனும் போக்கி
> இணையி றோழி மார்க ளிறுமா லிடையென் றிரங்க
> அணியார் கோதை பூப்பந் தாடு மவளைக் காண்மின்."
>
> *சீவக சிந்தாமணி-குணமாலையாரிலம்பகம்-பாடல். 925.*

பாஞ்சாலியின் வஞ்சினம் நிறைவேற்ற வேண்டியே கண்ணன் பாரதப் போரைத் துவக்கினான் என்று பாடவந்த திருமழிசை ஆழ்வார்,

"பந்துஆர் விரலான் பாஞ்சாலி
கூந்தல் முடிக்க பாரதத்து
கந்துஆர் களிற்றுக் கழல்மன்னர்
கலங்க சங்கம்வாய் வைத்தான்"

நாலாயிர திங்யப் பிரபந்தம் - 575.

என்கிறார். இங்கே பாஞ்சாலியை பந்து ஆர் விரலாள் என்று அன்று பெண்கள் பந்தாடியச் செய்தியைக் குறிப்பிடுகின்றார்.

அசதியாடல் :

பல நூற்றாண்டுகளுக்கு முன்னர் நம் பாட்டன் பாட்டிமார் ஆடிய விளையாட்டுகளுக்கு, எத்தனையோ இலக்கியச் சான்றுகள் தேடக் கிடைக்கின்றன. இலக்கியங்களின் வழியாகத் தெரியவரும் விளையாட்டுகளில் ஒன்று அசதியாடல். அசதி+ஆடல் என்று இச்சொல்லைப் பிரித்துப் பொருள் காணலாம். அசதி என்பதற்கான பல பொருள்களில் அயர்ச்சி, சிரித்துப் பேசுதல், மறதி என்னும் பொருள்களும் அடங்கும். ஆடல் என்னும் சொல்லுக்குப் பொருதல், வெற்றி, கொல்லல் என்றெல்லாம் பொருள். இரண்டிலும் பொருத்தமான பொருள்களைச் சேர்த்துப் பார்த்தால் அயர்ச்சியைக் கொல்லுதல், சோர்வு போக்கச் சிரித்துப் பேசல் என்னும் பொருள் விளங்கும். ஆக சோர்வு நீக்கச் சிரித்துப் பேசல் என்பதே இவ்விளையாட்டு.

சிற்றூர்களில் இவ்விளையாட்டு 'பரிகாசம் செய்தல்' எனப்படுகிறது. மற்ற விளையாட்டுகளின் முடிவில் அயர்ச்சி அரும்பும். இவ்விளையாட்டோ அசதியை விரட்டும். வேலை செய்யும் போது ஆண்களும் பெண்களும் அசதியாடுவர். இந்த விளையாட்டுக்கு ஆண் பெண் என்னும் வேறுபாடு இல்லை. ஆணோடு ஆணும், பெண்ணோடு பெண்ணும் மட்டுமின்றி, ஆணைப் பெண்ணும், பெண்ணை ஆணும் பரிகாசம் (அசதியாடுவர்) செய்வர். அதிலும் மாமன் மச்சான் உறவு முறையாளர்களிடம் இது மிகுதி. அவர்களிடையிலான பரிகாசத்தில் சொற்கள் பச்சையாகவும் கொச்சையாகவும் விரவி விளையாடும்.

கூடித் தொழில் செய்யும் இடங்களில் அசதியாடல் நிகழும். நாற்று நடும்போதும், வயலில் களையெடுக்கும் போதும் அசதியாடல் வழக்கம். முறையுறவாளர்கள் சந்திக்கும் போதும் பரிகாசம் செய்து கொள்வர். எடுத்துக் காட்டுக்கு ஒரு நிகழ்ச்சி!

அது மீனவர் குடியிருப்புப் பகுதி. பொழுது புலர்ந்த வேளை! நாற்பது வயது பெண் தண்ணீர்க் குடம் தாங்கி நடந்து வருகிறாள். எதிரே வந்த ஐம்பது வயது மதிக்கத்தக்க ஆள் அந்த அம்மையாரை நோக்கிப் பேசுகிறார். "என்ன . . .! நேத்து உன் வீட்டுக்காரர் வளை அணைத்தாரா?" இக்கூற்றுக்கு உட்பொருள் என்ன தெரியுமா? மீன் பிடிக்க வலை கட்டுவதற்கு 'வலையணைத்தல்' என்பது வட்டார வழக்குச் சொல். பரிகாசம் செய்ய ஆளும்போது 'வலை' வளை என்றாயிற்று. உடலுறவு கொண்டாயா? என்று கேட்டால் 'பச்சையாக' இருக்குமே. அதைத்தான் 'வலை அணைத்தாரா?' என்று கேட்டார். அம்மையாரும் பதில் கூறினார். 'நீ என்ன ஆளுய்யா? வெள்ளம் புரளும்போது யாராவது வலையணைப்பாங்களா?' தான் வீட்டுக்குத் தூரம் என்பதைத்தான் அப்படி கூறுகிறார். இஃது இட்டுக் கட்டாத இயல்பான அசதியாடல்தான்.

அசதியாடல் உரையாக மட்டுமின்றிப் பாடல்களாகக் கூட வெளிப்படும். ஐம்பதுகளில் புதுச்சேரியைச் சார்ந்த சிற்றூர்களில் ஆடு மாடு மேய்க்கும் சிறுவர் சிறுமியர்கள் தின்னாக்குப் பாடல்களால் பரிகாசம் செய்து கொள்வார்கள். அப்படி அசதியாடிய பாடல்களில் ஒன்று,

> "அக்காளும் தங்கச்சியும் அக்கரையில் போகையிலே
> தக்காளி பழங்கொண்டு -குட்டி கிளியாம்பா
> தள்ளிகினான் பள்ளத்திலே - போடுதின்னாக்கு!"

இப்படிக் காலத்திற்கும், சூழலுக்கும் ஏற்றபடி சொல் விளையாட்டில் ஈடுபட்டுச் சோர்வைப் போக்கிக் கொண்டனர் முன்னோர். இன்று, அசதியாடலுக்கு எத்தனையோ வாய்ப்புக்கள். அசதியாடலை Joke என்று சொல்லிக் கொண்டும், Comedy என்றும், நகைச்சுவை என்றும் படம், பத்திரிகை மூலம் பயன் பெற்றுக் கொண்டிருக்கின்றோம்.

அசதியாடலுக்கான இலக்கியச் சான்றுகளைத் தேடிய போது ஐம்பெரும் காப்பியங்களுள் ஒன்றான சீவகசிந்தாமணியில் கனகமாலை, சீவகனிடம் அசதியாடும் பாடல் சான்றுக்கு வருகிறது.

"துறக்கம் இதுவே எனுந் தொன்னகர் மன்னன் மங்கை
தொறுங்கொண்ட கள்வ ரிவரோவெனச்சொல்லி நக்காங்
ஒறுக்கப் படுவ ரிவரென்றங் கசதி யாடி
வெறுக்கைக் கிழவன் மகளென்ன விருந்து செய்தாள்."

என்கிறது பாடல். 'பசு நிரையைக் கவர்ந்தவரோ இவர்? இருக்கிறது இவருக்குத் தண்டனை' என்று அசதியாடி விருந்து படைக்கிறாளாம் கனகமாலை. மூன்றாம் தமிழ்ச் சங்கக் காலத்ததும், ஐஞ்சிறு காப்பியங்களில் ஒன்றெனப்படுவதுமான தோலாமொழித் தேவரின் 'சூளாமணி'யிலும் சான்றுகள் கிடைத்தன.

பண்டைக் காலத்தில் மன்னர்கள், செல்வம் செல்வாக்குப் பெற்றவர்களும், நகைச்சுவை பருக விகடகவி, விதூடகன் என்று சிரிக்கப் பேச வல்லவர்களைத் தங்களுடன் வைத்துக் கொண்டிருந்தார்கள். சிலர் இதையே தொழிலாகவும் கொண்டிருந்தார்கள். நிலையாக ஒருவரிடம் இல்லாதவர்கள், மன்னர்கள் செல்வந்தர்களை நாடிச் சென்று, 'விகடம்' செய்து பரிசு பெறுவர். அப்படிப்பட்ட ஒருவர் திவிட்டன் என்னும் மன்னனிடம் வருகின்றார். அவனை 'விதூடகன்' என்கிறது காப்பியம். மன்னனுக்குச் சிரிப்பூட்ட விகடம் பேசுவதோடமையாது - நகைப்பூட்டும் செயல்களையும் செய்து காட்டுகிறான் விதூடகன். அவன் சொற்களைக் கேட்டும், சேட்டைகளைக் கண்டும் களிப்புறுகின்ற மன்னன் திவிட்டன், அவனைப் பாராட்டும் பாடல் இது.

"பாடு பாணியி லயம்பல தோற்றி
யாடி யாடிய சதித்தொழில் செய்ய
நாடி நாடிந னிநன்றென நக்கான்
நீடு நீடுமு டியானெடி யானே."

-சூளாமணி-சுயம்வர சருக்கம்- பாடல்-13 (1567)

காப்பியம் காட்டும் காட்சி இது. அரசனுக்குச் சிரிப்பூட்டும் நோக்கோடு வயிற்றைப் பிடித்துக் கொண்டு தரையில் விழுந்து புரள்கின்றான். நன்றாக இருந்த விதூடகன் திடீரெனத் தரையில் விழுந்து புரள்கிறானே என்று வியந்த திவிட்டன் "என்ன ஆயிற்று? ஏன் வயிற்றைப் பிடித்துக் கொண்டு புரள்கிறாய்?" என்று கேட்கிறான்.

"வயிற்றுக்குள் கொழுக்கட்டை (போதகம்) ஊதி ஊதி ஒலிக்கிறது (கடமுடா செய்கிறது)" என்கின்றான் விதூடகன்.

"ஏது போதகம்? எப்போது சாப்பிட்டாய்?"

"அதுவா? மணவிழாவில் சாப்பிடப் போகிறேனே அதுதான் இப்படிச் செய்கிறது." எதிர்கால நிகழ்கால வேற்றுமை மறந்த, மறக்கடிக்கும் அசதியாடல். இஃது அந்தநாள் அசதியாடல்.

அம்மானை :

உடலாற்றலை அடிப்படையாகக் கொண்டு களம் காண்பது ஆண்கள் விளையாட்டு. அகவுணர்வுகளை வெளிப்படுத்தும் சொல், செயல்களை அடிப்படையாகக் கொண்டு வீட்டினுள்ளும், வெளியிலும் நிகழ்வது பெண்கள் விளையாட்டு. பெண்கள் விளையாட்டுகளுள் ஒன்று அம்மனை (அ) அம்மானை. ஊடகங்கள் உருவாகி உள்ளே நுழையாத காலத்தில், வீட்டகங்களில் விளையாடியது அம்மானை. பெண்கள் தனியாகவோ, குழுக்களாகவோ இருந்து வினா, விடைகளைப் பாடல்களாகப் பாடப்படுவது அம்மானை. பாடலின் முடிவில் அம்மானை என்னும் சொல் இடம் பெற வேண்டும்.

வடபுலத்தில் கானா பாட்டென்றும், தமிழ் நாட்டில் லாவணி என்றும் இதன் திரிபுகள் வழக்கில் உள்ளன. லாவணி வழக்கற்றுப் போகாமல் அரசியல் கட்சிகள்தாம் காப்பாற்றி வருகின்றன. பாடலுக்கு மாற்றாகப் பேச்சு ஆளப்படுகிறது.

அம்மானை விளையாட்டு, தமிழின் முதல் காப்பியமான சிலப்பதிகாரத்தில் இடம் பெற்றுள்ளது. ஏறத்தாழ இரண்டாயிரம் ஆண்டுத் தொன்மை இவ்விளையாட்டுக்கு உண்டு. கானல்வரி, வேட்டுவவரி, ஊர்சூழ்வரி, கந்துகவரி, ஊசல்வரி எனும் வரிப்பாட்டு வரிசையில் அம்மானையும் இடம் பெறுகிறது.

"அம்மனை தம்கையிற் கொண்டங் கணியிழையார்
தம்மனையிற் பாடும் தகையலோ ரம்மானை"

என்பது சிலப்பதிகாரம்.

வஞ்சிக் காண்டம், வாழ்த்துக் காதையில் மூவேந்தர்களான பாண்டியன், சேரன், சோழனை வாழ்த்தும் பாடலாக அம்மானை பாடப்படுகிறது. அத்தகு பாடல்களில் ஒன்று,

"வீங்குநீர் வேலி உலகாண்டு விண்ணவர்கோன்
ஓங்கரணம் காத்த உரவோன்யார் அம்மானை"

இது வினா.

இதற்கு விடை,

"ஓங்கரணம் காத்த உரவோன் உயர்விசும்பில்
தூங்கெயில் மூன்றெறிந்த சோழன்காண் அம்மானை."

"நீர்மலிந்த கடலால் சூழப்பட்ட இவ்வுலகை ஆட்சி செய்து இந்திரனின் உயர்ந்த பாதுகாப்பான மதிலைக் காத்த வலிமையாளன் யார்?" என்ற கேள்விக்கு, "இந்திரனின் உயர்ந்த மதிலைக் காத்த வீரன், வானத்தில் அசைந்தாடிக் கொண்டிருந்த மூன்று மதில்களையும் வீழ்த்திய சோழ மன்னன்" என்று பதில் கூறப்படுகிறது.

வாழ்த்துக் காதையில், அடிகளார் சோழனை அம்மானை வரியிலும், பாண்டியனைக் கந்துக வரியிலும், சேரனை ஊசல் வரியிலும் வாழ்த்திப் பாடியுள்ளார்.

சங்க இலக்கியத்தில் மட்டுமன்றி, சமய இலக்கியமான திருத்தொண்டர் மாக்கதையிலும் (பெரியபுராணம்) திருஞானசம்பந்தமூர்த்தி நாயனார் புராணத்தில் அம்மானை விளையாட்டு குறிப்பிடப்படுகிறது. சிலம்பைப் போல் அம்மானைப் பாடல் இல்லை. அம்மனை என்று மட்டுமே விளையாட்டு குறிப்பிடப்படுகிறது.

"அழகின் முன்னிளம் பதமென வணிவிளக் கென்ன
விழவு கொண்டெழும் பேதைய ருடன்விளை யாட்டில்
கழலொ டம்மனை கந்துக மென்றுமற் றினைய
மழலை மென்கிளிக் குலமென மனையிடை யாடி"

(பெ.பு. திரு.ஞான. பா. 1047)

என்பது பெரிய புராணப் பாடல்.

இப்பாடலில் பெணகள் விளையாடும் அம்மானை மட்டுமன்றி 'கழல்', 'கந்துகம்' என்னும் விளையாட்டுகளும் இடம் பெற்றுள்ளன.

அம்மானை குறித்து ஞானசம்பந்தர் புராணம் மட்டுமன்றித் தணிகைப் புராணமும் பேசுகிறது.

ஊசல் :

சங்க காலம் தொட்டு நிகழ்காலம் வரை ஊசல் விளையாட்டு அறுந்து போகாமல் ஆடிக் கொண்டுதானிருக்கிறது. ஊஞ்சல் எனப் பெயரிட்டழைக்கப்படும் இவ்விளையாட்டுக் கருவியாக ஆலின் விழுது முதல் அம்பொன்வரை ஆளப்பட்டுள்ளன. ஆடுவோரின் பொருளாதார வளத்திற்கேற்பத் தேங்காய் நார்க்கயிறு, டயர் தொட்டு இரும்புச் சங்கிலி

மரப்பலகை பயன்பாட்டுக்கு வருவதுண்டு. தமிழகத்தில் வளர்ந்த தாழை நார்க் கயிற்றைக் கொண்டு உயர்ந்த கிளையில் ஊசல் கட்டி ஆடியதாக அகநானூறு கூறுவதைக் கவனிக்க வேண்டும்.

"ஞாழல் ஓங்குசினைத் தொடுத்த கொடுங்கழித்
தாழை வீழ்கயிற் றூசல் தூங்கி"

-உலோச்சனார்-அகம்-கலி.நிரை-பாடல் நெய்தல் -20-

என்பது பாடல். ஊசலாடுவது மாந்தர் மட்டுமன்று; அவர்களால் படைக்கப்பட்ட ஆண்டவர்களுந்தான். விழாக்களில் ஊசலாடுவதே ஓர் உற்சவமாச்சே!

சாதி மதங்களுக்குக் குறைவில்லாத நம் நாட்டில் சிலர் திருமணச் சடங்குகளில் ஒன்றாக ஊசலாட்டம் நிகழ்த்துகின்றனர். சாதி மதச் சார்பு கிடைத்து விட்டால் போதும், இங்கே 'சிரஞ்சீவி' தன்மைபெற எதற்குமே வாய்ப்பு ஏற்பட்டுவிடும். அந்தப் பேறு ஊசலுக்கும் கிடைத்திருக்கிறது.

சாகாவரம் பெற்ற ஊசலின் தொன்மைக்கு ஆதாரம் ஐம்பெரும் காப்பியங்களில் ஒன்றான சிலப்பதிகாரத்திலும், ஐஞ்சிறு காப்பியங்களில் ஒன்றான சூளாமணியிலும் பாடலாகப் பதுங்கியுள்ளன.

சிலப்பதிகாரம் வஞ்சிக் காண்டம் வாழ்த்துக் காதையில் ஊசல் வரியில் இது பேசப்படுகிறது. வரலாற்றுச் செய்திகள் வரியில் வரிசைப் படுத்தப்பட்டுள்ளன.

இமயத்தில் 'வில்' குறி பொறிக்கப்பட்ட செய்தியும், பாரதப் போரில் வீரர்களுக்குத் தட்டுப்பாடின்றிச் சேரன் உணவளித்த செய்தியும், யவனம் உட்படக் குமரி முதல் இமயம் வரை தன் இறையாண்மையை நிலைநிறுத்தியவன் சேரன் என்னும் செய்தியும் ஊசல் வரியில் உள்ளடக்கம். இச்செய்திகளை உள்வாங்கிய பாடலைப் பாடிப் பெண்கள் ஊசலாடுகிறார்கள்.

"வன்சொல் யவனர் வளநாடு வன்பெருங்கல்
தென்குமரி யாண்ட செருவில் கயற்புலியான்
மண்பதைகாக் குங்கோமான் மன்னன் திறம்பாடி
மின்செய் இடைநுடங்க ஆடாமோ ஊசல்
விறல்விற் பொறிபாடி ஆடாமோ ஊசல்."

ஊசலுக்கு ஐம்பெருக்காப்பிய ஆதாரப் பாடலிது.

தோலாமொழித் தேவரின் சூளாமணியில் பேசப்படும் பல விளையாட்டுகளில், ஊசலும் ஒன்று. சுயம்வரச் சருக்கத்தில் திவிட்டனின் புகழ் பாடிப் பெண்கள் ஊசலாடும் பாடல் இது.

"கோதையுங் குழைவின் பட்டின் கொய்சகத் தலையுந் தாழ
மாதர்வண் டொருங்கு பேர மழையிடை நுடங்கு மின்போல்
போதலர் பொதும்பிற் றாழ்ந்த பொன்னெழி லூச றன்மேல்
ஓதநீர் வண்ணற் பாடி நூழிலா ழியங்கு வாரும்."

பொன்னழகு ஊசலில் ஆடும் பெண்ணழகும் இப்பாடலில் பேசப்படுகிறது. பாட்டின் பொருளழகிற்காக நாம் பாடலைத் தேர்வு செய்யவில்லையே! ஊசலுக்கு இலக்கிய ஆதாரத்திற்காகவே இப்போது இந்தப் பாடல்.

தலைவி தினைப்புனத்தில் கிளிகளை ஒட்டிக் காவலிருக்கின்றாள். காவல் காக்கும் காலத்தில் ஒரு நாள், அருகில் ஊசலில் அமர்ந்து ஆடுகிறாள். அப்போது அங்கே குனிந்து தேடியபடி வருகிறான் தலைவன். அவளைப் பார்ப்பதற்காக, வேட்டையாட விலங்கை அதன் அடிப்பதிவைக் கொண்டு தேடுவதாகப் பாவனை செய்து வருவது வழக்கம். அவன் நோக்கம் அவளுக்கும் புரிகிறது; அவளையறியாமலேயே அவள் மனம் அவனை நெருங்கத் தொடங்குகிறது. இளம்பருவம் இச்சையைத் தூண்டுவது இயல்புதானே. அவளும் வாய்ப்பை எதிர்பார்க்கின்றாள்.

ஊசலைக் கால்களால் உந்தியும் ஆடலாம். பிறரைத் தள்ளிவிடச் சொல்லியும் ஆடலாம். தலைவனுடன் பேச்சுக் கொடுக்கத் தூண்டிய பருவ மனத்தின் கட்டளைக்குக் கட்டுப்படுகிறாள் கன்னி! "ஐயா! சிறிது என்னை ஊக்கி விடுகிறீர்களா" என்கிறாள் தலைவி. வாய்ப்புக்காக வந்து போய்க் கொண்டிருந்த தலைவன் வந்தது காத்திருந்த காலம் என்று எண்ணி "தையலே! நன்று நன்று" என்று கூறி ஊக்கி விடுகிறான்.

காதல் துளிர்க்கும் காட்சி இது. இந்தக் காட்சியை விளக்குவது நோக்கமல்ல. ஊசலுக்கு ஆதாரமாகவே பாடலைச் சூழல் விளங்கக் குறிப்பிடுகின்றோம். இதோ கபிலரின் அந்தக் காதல் பாட்டு,

". . . . . நறுநுதலாய்! ஏனல்
இனக்கி ளியாம் கடிந்து ஓம்பும் புனத்தயல்
ஊசல் ஊர்ந்தாட, ஒருஞான்று வந்தானை,
'ஐய! சிறிது என்னை ஊக்கி' எனக் கூறத்

தையால்! நன்று என்று அவன் ஊக்க

. . . ." -குறி.கலி.பா.37

என்று தொடர்கிறது பாடல்.

பதிற்றுப் பத்தில் ஐந்தாம்பத்தைப் பாடிய பரணர் கூட பெண்களின் ஊசலாடும் விருப்பத்தை,

"கவரி முச்சிக் கார்விரி கூந்தல்

ஊசல் மேவற் சேயிழை மகளிர்" -பதிற்றுப்பத்து-பாடல்-43-

என்று பாடியுள்ளார்.

கண்புதைத்து விளையாடல் :

சிறுவர் சிறுமியர் விளையாடிய ஆட்டம் இது. முன்னர், இளம்பெண்கள் இவ்விளையாட்டை ஆடியிருக்கிறார்கள். கண்புதைத்து விளையாடல் என்று இலக்கியங்கள் இதைப் பேசுகின்றன.

ஒருவர் கண்ணைத் தம் கையால் மறைத்துக் கொள்ள மற்றவர் (பலராகவும் இருப்பதுண்டு) ஓடி ஒளிந்து கொள்வார்கள். ஒன்று இரண்டு என்று எண்களையோ, ஒரு பாட்டையோ பாடி முடித்தபின், மூடிய கைகளை அகற்றி மறைந்திருப்பவர்களைத் தேடிக் கண்டு பிடிப்பது கண்ணாமூச்சி ஆட்டம். பலர் பங்கு கொள்ளும் ஆட்டத்தில் முதலில் கண்டுபிடிக்கப்படுபவர், கண்ணை மூடிக் கண்டு பிடிக்க வேண்டும். கண்புதைத்து விளையாடலில் இன்னொன்றும் உள்ளது.

வேறு பணி (அ) சிந்தனையில் மூழ்கியிருக்கும் ஒருவரை அவர் அறியா வண்ணம் பின்பக்கமாக வந்து கண்களைக் கைகளால் புதைத்திருக்க, கண் புதையுண்டவர் தொட்டுப் பார்த்து யாரேனக் கூறுவது இவ்விளையாட்டு. சரியாகச் சொல்வாருமுண்டு. கண் புதைத்து விளையாடும் இந்த ஆட்டத்திற்கு அகவை வரையறை கிடையாது. நட்பு, உறவு வகையினர், காதலர்கள் இந்த விளையாட்டில் ஈடுபடுவதுண்டு.

கண்ணாமூச்சி, கண்புதைத்து விளையாடல் இரண்டுக்குமே கம்பராமாயணத்தில் சான்றுகள் உள்ளன. தயரதனுடைய அரசியல் சுற்றத்தாரான (பரிவாரங்கள்) பெண்கள் சோனையாற்றங்கரையில் பூப்பறித்த செய்தியைக் கூறவந்த கம்பர், கண்புதைத்து விளையாடும் காட்சியைப் பாட்டில் படம் பிடித்துள்ளார்.

அவன் மறவன். மலையொத்த தோளழகன்! மன்மதனைப் போன்றவன். கட்டுடல் காளை பூப்பறித்துக் கொண்டிருக்கின்றான். அங்கே வந்த மேகத்தைப் போன்ற கருங்கூந்தல் கொண்ட குயிலொத்த கோதையொருத்தி அவன் கண்களைக் கையால் புதைக்கின்றாள். காளை யார்? என்று கேட்கின்றான். யார் என்ற அவனுடைய வினா அவளை அனல்படுத்துகிறது. ஏன்? என்னும் வினாவுக்கு விடை வேண்டுவோர், திருக்குறள் புலவி நுணுக்கம் அதிகாரத்தைப் படித்தால் விளங்கும்.

காதலர் விளையாட்டாகவும் கருதப்படும் கண் புதைத்து விளையாடல் குறித்த கம்பரின் பாடல்,

"போரென்ன வீங்கும் பொருப்பன்ன
  பொலங்கொள் திண்தோள்
மாரன் அனையான் மலர்கொய்திருந்
  தானை வந்தோர்
காரன்ன கூந்தல் குயிலன்னவள்
  கண்பு தைப்ப
ஆர்என்ன லோடும் அனலென்ன
  அயிர்த்து உயிர்த்தாள்."

-கம்பரா.பாலகா.பூக்கொய்படலம்.பாடல்-990-

பலர் கூடி ஆடும் கண்ணாமூச்சி ஆட்டத்தையும் இதே படலத்தில் அறிமுகப்படுத்துகிறார் கம்பர்.

"பொன்னே தேனே பூமக ளேகாண் எனையென்னாத்
தன்னேர் இல்லாள் அங்கொரு கொய்பூந் தழைமூழ்கி
இன்னே என்னைக் காணுதி நீயென்று இகலித்தன்
நன்னீ லக்கண் கையின் மறைத்து நகுவாளும்."

பாலகாண்டம்-பூக்கொய்படலம்-பாடல்-1003-

உரை தேவையின்றிப் புரிந்துக் கொள்ளக் கூடிய இப்பாடல் கண் புதைத்தலுக்கான இலக்கியச் சான்று.

கம்பர் காலத்திற்கு முன்னரும் கண்புதைத்தாடல் நிகழ்ந்திருப்பதைத் தோலாமொழித் தேவரின் சூளாமணி சான்று பகர்கிறது.

பெண்ணொருத்தி தன் கண்களைத் தானே கையால் மறைத்துக் கொண்டு தன்னைக் கண்டு பிடிக்குமாறு கூறுவதாகப் பாடல் உள்ளது. நெருப்புக் கோழிக்குத் தன்னைக் கருத்தால் இணையாக்கிக்

கொள்கிறாள் தலைவி. இதோ அப்பாடல்,

"மயிலுடை யாடல் கண்டு
மகிழ்ந்துமெய்ம் மயங்கி நிற்பார்
குயிலொடு மாறு கொள்வார்
குழைமுகஞ் சுடரக் கோட்டிக்
கயிலொடு குழல்பின் றாழக்
கண்டுநீர் கொண்மி னென்றாங்
கயிலிடைப் பகழி வாட்க
ணங்கையின் மறைத்து நிற்பார்."

-சூளாமணி-சுயம்வரச் சருக்கம்-பாடல்-1641-

கழங்கு :

கழங்கு என்னும் சொல்லுக்கு, பெண்கள் விளையாடும் விளையாட்டு, சூதாட்டம் என்றெல்லாம் பொருள் கூறப்படுகிறது. கழங்கு என்பது ஒரு காயைத் தூக்கிப் போட்டுப் பிடித்தாடும் ஆட்டம். இருபதாம் நூற்றாண்டில் இது 'சுங்கரக் காய்' என்று பெண்களால் ஆடப்பட்டது. சிறு கூழாங்கற்கள், புளியங் கொட்டை, கலியாண முருங்கை விதை, கச்சக்காய் முதலானவை ஆட்டத்திற்குப் பயன்படுத்தப்பட்டன. இந்நான்கில், கச்சக்காய் (நச்சுக் கொட்டை) என்று வழங்கப்பட்டதே இலக்கியம் பேசும் கழற்சிக்காய் எனப்படுகிறது.

யானையின் தந்தத்தைக் கடைந்து கழங்காகப் பயன்படுத்தியதாக அகநானூறு கூறுகிறது. செருப்பு பொதுவாகத் தோலால் செய்யப்படுவது. அதையே செல்வம் மிக்கவர்கள் அணிமணியால் ஆக்கிக் கொள்வதில்லையா, அப்படி, அன்று கழங்கு யானைத் தந்தத்தால் செய்யப்பட்டிருக்கிறது. மணிமிடை பவளத்தில் பாலை பாடிய பரணர் பாடல் அச்செய்தியைக் கூறுகிறது.

"ஆடுதளிர் இருப்பைக் கூடுகுவி வான்பூக்
கோடுடை கழங்கின் அறைமிசைத் தாஅம்."

-அகம்-மணிமிடை-பாலை-பாடல்-35-

தந்தத்தால் மட்டுமன்றி முத்தாலும் கழங்கு ஆடப்பட்டதாக இளங்கோவடிகள் பாடியுள்ளார். தம் சிலப்பதிகாரத்தில், வஞ்சிக் காண்டம் நீர்ப் படைக் காதையில் மகளிர் முத்தால் கழங்காடியதைக் குறிப்பிடுகின்றார். பாடல் இது,

"வலம்புரி ஈன்ற நலம்புரி முத்தம்
கழங்காடு மகளிர் ஓதை யாத்து."

சங்குகளிலேயே சிறப்பானது வலம்புரி. அதிலிருந்து பெற்ற முத்துக்களைக் கொண்டு கழங்காடுகிறார்களாம். இதைக் கொண்டு நாம் அறிவது கழங்காட்டக் காயின் அளவு.

கழங்கு குறித்த செய்தி காப்பியத்தில் மட்டுமன்றிச் சங்க இலக்கியங்களிலும் காட்டப்படுகிறது. அகநானூறு களிற்றியானை நிரையில், வண்ணப்புறக் கந்தரத்தனார் பாடிய 'பாலை'ப் பாட்டில் கழங்கு இடம் பெறுகிறது. சிறு வயதில் தாம் விரும்பி ஆடும் ஆட்டப் பொருளை உடன் வைத்திருப்பது இயல்பு. அந்தக் கால விளையாட்டுப் பொருள்கள் பெரும்பாலும் அளவில் சிறியவையாகவே இருந்துள்ளன. குண்டு, பம்பரம், பந்து முதலானவற்றைச் சிறுவர்கள் பள்ளி செல்லா நாட்களில் எப்போதும் தம்மோடு வைத்திருப்பதை நாமும் அறிவோம். அப்படி, சங்க காலப் பெண்ணொருத்தி கிளி, பந்து, கழஞ்சு இவற்றை வைத்திருந்ததைப் பாடல் விளக்குகிறது.

"கிளியும் பந்துங் கழங்கும் வெய்யோள்
அளியும் அன்புஞ் சாயலும் இயல்பும்
முன்னாள் போலாள் . . . ."

-அகம்-பாலை-பாடல்-49-

என்பது அப்பாடல்.

அதே தொகைப் பாட்டில் களிற்றியானை நிரையில் கயமனார் பாடிய 'பாலை'யிலும் கழங்கு இடம் பெறுகிறது. பந்தாடினாலும், தன் வயது பெண்களுடன் கழங்காடினாலும் நெற்றியில் அரும்பிய வியர்வையுடன் தன் அன்னையை அணைப்பவள் என்று செவிலி மகளைக் குறித்துப் பாடுமிடத்தில் கழங்கு இடம் பெறுகிறது.

"வளங்கெழு திருநகர்ப் பந்துசிறி தெறியினும்
இளந்துணை யாயமொடு கழங்குட னாடினும்
உயங்கின் றன்னையென் மெய்யென் றசைஇ
மயங்குவியர் பொறித்த நுதலள் தண்ணென
முயங்கினள் வதியும் மன்னே இனிய."

-அகம்-பாலை-பாடல்-17-

இது மகட்போக்கிய செவிலித்தாய் சொல்லியது என்பது இலக்கிய அடிகள்.

காலத்தால் முந்திய கழக இலக்கியங்களில் மட்டுமன்றி இடைக்காலப் புராணங்களிலும் கழங்குக்குச் சான்றுகள் கிடைக்கின்றன. பெரிய புராணம் திருக்குறிப்புத் தொண்ட நாயனார் புராணத்தில்,

"பொற்களப மாளிகைமேன் முன்றி னின்று
பூங்கழங்கு மணிப்பந்தும் போற்றி யாடும்" -பாடல்-94-

என்பதில் விளையாட்டுப் பொருளான கழங்கைப் பூங்கழங்கு என்றும் பந்தை மணிப்பந்து என்றும் சிறப்பித்துப் பாடும் சேக்கிழார் தடுத்தாட் கொண்ட புராணத்தில் பெண்களை ஆடச் சொல்லியும், பாடச் சொல்லியும் ஊக்கப்படுத்துகிறார்.

"நாடுமின் பொற்பு வாய்ப்பு நாளுநாள் வளர்ந்து பொங்க
ஆடுமென் கழங்கும் பந்தும் அம்மனை ஊச லின்ன."
-பாடல்-135-

என்று நான்கு விளையாட்டுகளைக் குறிப்பிடுகிறார்.

சங்க கால விளையாட்டுகளில் சில வழக்கற்றுப் போனதுண்டு. ஆனால், கழங்கு இன்றும் இல்லத்துப் பெண்களின் விரலோடு விளையாடிக் கொண்டிருக்கிறது.

கறங்கு (ஓலைக் காற்றாடி) :

கறங்கு என்றால் சுழற்சி, காற்றாடி, சுழற்சி பம்பரம் என்று பொருள். பனை மட்டைக் காம்பின் வெளிப்பகுதி வழவழப்பாகவும், உறுதியாகவும் இருக்கும். மட்டையின் (பனை இலை காம்பு) மேல் பகுதியைக் கிழித்து கூடை, முறம் பின்னுவதுண்டு. தோல் செருப்புக்கு மாற்றாகச் சிற்றூர் ஏழைச் சிறுவர்கள் இதைக் கொண்டு செருப்பு செய்து அணிந்து ஆடு மாடு மேய்த்த காலம் ஒன்றிருந்தது.

கசங்கு என்னும் ஈந்து கூடைகளுக்குப் பனை (கறங்கு) மட்டையின் நார் கட்டுப் போடப் பயன்படுத்தப்படும். பனை ஓலையை ஒரே அளவில் சிறு துண்டுகளாக நறுக்கி, ஒரு துண்டின் நடு பகுதியில் நெற்றியில் நீறு பூசுவதுபோல் இரண்டு கீறல்களைச் செய்து, அதில் மற்றொன்றைச் செருகினால் கூட்டல் குறிபோல் ஆகிவிடும். அதன் நடுவில் வேலம் முள்ளைச் செருகி, சிறு குச்சி முனையில் முள்ளைக் குத்திக் காற்று வீசும் திக்கை நோக்கி நீட்டியபடி ஓடினால் கறங்கு, மின் மேசை விசிறியைப் போன்று சுழலும். வீசும் காற்றின் வேகத்திற்கும், கறங்கைப் பிடித்தவர் ஓடும் ஓட்டத்திற்கும் ஏற்பக் கறங்கின் சுழற்சி வேகம் அமையும்.

கறங்கு ஆட்டம் சங்க காலம் முதல், கடந்த நூற்றாண்டு வரை தமிழகத்தில் ஒரு விளையாட்டாக இருந்திருக்கிறது. சிற்றூர்களில் இன்றும் வழக்கிலிருக்கலாம்.

கறங்கு, தமிழிலக்கியங்களில் உவமையாக ஆளப்பட்டிருக்கிறது. கச்சியப்ப சிவாச்சியாரின் கந்த புராணம், திருத்தக்க தேவரின் சீவக சிந்தாமணி, மாணிக்கவாசகரின் திருவாசகம், நீலகேசி ஆகியவற்றில் இஃது உவமையாகியிருக்கிறது.

இன்று, பல வண்ணங்களில், வடிவங்களில் காகிதக் காற்றாடிகள் பறக்க விடப்படுகின்றன. அந்நாள் காற்றாடிக்கும், இந்நாள் காற்றாடிக்கும் அடிப்படை வேறு. செய்பொருள் மட்டுமன்றிச் செயல்பாடும் கூடத்தான்.

கறங்கு என்னும் ஓலைக் காற்றாடி இருந்த இடத்திலேயே சுழலும். பட்டம் என்னும் காகிதக் காற்றாடி வானில் பறக்கும். இனி இலக்கிய ஆதாரங்களைக் காண்போம். சீவக சிந்தாமணி நாமகளிலம்பகத்தில் கறங்கு இடம் பெறுகிறது.

"பறந்திய றருக்கின பறவை ஞாட்பினுட்
கறங்கெனத் திரிவன கவரி நெற்றிய
பறந்துழி யறிகெனப் பெரிய நூலவர்
குறங்கெழுத் துடையன குதிரை யென்பவே." -பாடல்-2215-

குதிரைகள் போர்க்களத்தில் ஓலைக் காற்றாடி சுழல்வதைப் போன்று, சுழன்றன என்று உவமையாக்கப்பட்டுள்ளது.

திருவாசகத்தில் தெள்ளேணம் என்றொரு பகுதி. அதில், பிறப்பு இறப்பின் இயல்பைப் பாட வந்த மாணிக்கவாசகர், இவையிரண்டும் நிலையானவை அன்று, மாறி மாறி வரக் கூடியவை. சுழற்சித் தன்மை என்பதற்குக் கறங்கை உவமை காட்டுகிறார்.

"கறங்கோலை போல்வதோர்
காயப் பிறப்போ டிறப்பென்னு
மறம்பாவ மென்றிரண்டச்
சந்தவிர்த் தென்னை-யாண்டு கொண்டான்"

-திருவா-திருத்தெள்-பாடல-8-

என்பது பாடல்.

ஐஞ்சிறு காப்பியங்களில் ஒன்றான நீலகேசியில் மொக்கல வாதச் சருக்கத்தில் 'கறங்கு' உவமை கூறப்பட்டிருக்கிறது. இச்சருக்கம்

காப்பிய நோக்கக் கருவை உள்ளடக்கியது. 'மொக்கலன்' என்பது பௌத்த துறவியின் பெயர். அவனோடு நீலகேசி சொற்போர் புரியும் சருக்கம் மொக்கல வாதச் சருக்கம்.

மொக்கலன் புத்தரின் தலை மாணாக்கன். இவனுடைய தவப்பள்ளி முடிமன்னர் அரண்மனை போன்றது. அப்பள்ளியின் மதிற்சுவர்களில், இக்காலச் சுவர் விளம்பரங்களைப் போன்று, புத்தரின் அறிவுரைகள் பெரிய எழுத்துக்களில் வரையப்பட்டிருக்கும். இதைப் பார்த்து நீலகேசி அவனிடம் பேச்சுக் கொடுத்துக் கருத்து விளக்கம் கேட்கிறாள். பேச்சு வளர்ந்து சொற்போராக மாறுகிறது. நீலகேசி தன் மதமான சமணக் கருத்தை நிலைநாட்டும் வகையில் வாதிடுகின்றாள்.

"பிறன்சுமவான் றானடவன் பெருவினையு முய்க்கில்லா
வறஞ்செய்தா னமருலகிற் செல்லும்வா -யரிதென்று
புறம்புறம்பே சொல்லியெம் பொருணிகழ்ச்சி யறியாயாற்
கறங்குகளும் மல்லனவுங் காற்றெறியத் திரியாவோ."

-நீலகேசி-மொக்-வாதச் சரு-பாடல்-307-

காற்றாடியும், காற்றாடி அல்லாத முகில், சருகு போன்றவையும் காற்றடித்தால் அசைவதைப் போன்று, ஒருவருடைய செய்வினைக்கு ஏற்பப் பின்விளைவு ஏற்படும் என்பது பாடற் பொருள்.

குரவை :

குரவை பண்டை விளையாட்டுகளில் ஒன்று. இதனைக் கூத்து என்றும், நாடகம் என்றுங்கூட இலக்கியங்கள் குறிப்பிடுகின்றன. 'குரவை' என்பதை மகளிர் கைக் கோத்து ஆடும் ஆட்டம் என்கிறது அகரமுதலி. காப்பியமான சிலப்பதிகாரம் தொட்டுப் புறப்பொருள் வெண்பா மாலை வரை பல இலக்கியங்களில் குரவை குறிப்பிடப்படுகிறது. குரவையில் ஒன்றுக்கு மேற்பட்டனவற்றைப் புறப்பொருள் வெண்பா மாலை குறிப்பிடுகிறது. பொதுவாகக் குரவை வட்டமாக நின்று கைக்கோத்தாடுவதுதான் என்றாலும், தனியாளாக ஒரே இடத்திலிருந்து ஆடும் குரவைகளும் கூறப்படுகின்றன.

குரவை இலக்கணப்படி ஏழு முதல் ஒன்பது பெண்கள் வட்டமாக நின்று விரல் கோத்து, காதல், வெற்றியைக் கருத்தாகக் கொண்ட பாடலைப் பாடி ஆடும் ஆட்டம் இது. கலையா? விளையாட்டா? என்னும் வினாவுக்கு விளையாட்டே என்பதுதான் விடையாகக் கிடைக்கிறது. சிற்றூர்களில் நடைபெற்ற தெருக்கூத்தைக்

கூட விளையாட்டு என்றே மக்கள் குறிப்பிட்டார்கள். தமிழகத்தில் 'குரவை' விளையாட்டு வழக்கொழிந்த ஒன்றாகிவிட்டது. ஆனால் பனிமலை நாடுகளில் இந்த விளையாட்டு இன்றும் ஆடப்படுகிறது; குரவை என்னும் பெயரில்லாமல் லடாக் பகுதி மக்களின் இந்த ஆட்டத்தைக் கலை விழாக்களில் காணலாம்.

குரவையை நமக்கு நேரடியாக அறிமுகம் செய்யும் இலக்கியமாக விளங்குவது சிலப்பதிகாரம். இக்காப்பியத்தில் ஆய்ச்சியர் குரவை, குன்றக் குரவை என இரு படலங்கள் படைக்கப் பட்டுள்ளன. ஏழிசை என்பதில் அடங்கும் குரல், துத்தம், கைக்கிளை, உழை, இளி, விளரி, தாரம் என்னும் இசைப் (ராகம்) பெயர்களைப் பெண்களுக்குச் சூட்டி, அவர்கள் கூத்தநூல் இலக்கணப்படி குரவை ஆடியதாகக் குறிப்பிடுகிறார் இளங்கோவடிகள்.

"வண்டுழாய் மாலையை மாயவன் மேலிட்டுத்
தண்டாக் குரவைதான் உள்படுவாள்"

என்பது ஆய்ச்சியர் குரவை அடிகள். புனலாடிக் கரையேறிய பெண்கள் இனி என்ன ஆடலாம் என்று கேட்டபோது, பரந்து கிடப்பதால் பரவை எனப்படும் கடலில் மாமரமாக நின்ற சூரபதுமனைக் கொன்ற முருகனைப் போற்றிக் குரவைக் கூத்தாடலாம் என்கிறாள் தோழி. இது சிலம்பின் குன்றக் குரவைக் காட்சி.

"உரைஇனி மாதராய் உன்கண் சிவப்பப்
புரைதீர் புனல்குடைந் தாடினோ மாயின்
உரவுநீர் மாகொன்ற வேலேந்தி ஏத்திக்
குரவை தொடுத்தொன்று பாடுகம்வா தோழி!"

என்பது சிலம்பு அடிகள். இளங்கோவடிகள் பாடல் மூலம் குரவை விளையாட்டு இரண்டாயிரமாண்டு பழமையுடையது என்பது நிலைநாட்டப்படுகிறது.

சங்க இலக்கியங்களில் ஒன்றான அகம்பாடும் கலித்தொகையில், குறிஞ்சிக் கலியைப் பாடிய கபிலர் குரவை விளையாட்டைக் குறிப்பிடுகிறார். ஒருவரை ஒருவர் விரும்பும் ஆண் பெண் இணையும் திருமணத்திற்குப் பெண் வீட்டார் இசைவுதர மறுக்கின்றனர். தலைவி, 'அவனையே மணக்க ஆவன செய்க' எனச் செவிலித்தாயிடம் வற்புறுத்த, அவள், பெற்ற தாயையும், தாய் தந்தை, மகன்களை வேண்டி இசைவு பெற்று விடுகிறாள். மறுத்தவர்கள் இசைந்திருக்கிறார்கள், மனம் மாறுமுன் மணத்தை முடித்துவிட வேண்டும் என்று தோழிகள் துடிக்கிறார்கள். இயலாதபோது இறைவனை நாடுவதுதானே மாந்தர் இயல்பு. கன்னிப் பெண்கள்

கடவுளை வேண்டிக் குரவை ஆடுகிறார்கள்.

"தெரியிழாய்! நீயும் நின்கேளும் புணர
வரைஉறை தெய்வம் உவப்ப, உவந்து
குரவை தழீஇ யாம்ஆடக் குரவையுள்
கொண்டு நிலைபாடிக் காண்." -கலித்தொகை-குறிஞ்சி-பா-39-

கபிலர் பெண்கள் மட்டுமே ஆடிய குரவையைக் காட்டினார். புறநானூற்றில் மாங்குடி மருதனார் ஆணும் பெண்ணும் கலந்தாடும் குரவையைக் காட்டுகின்றார். கடல் முதுகைக் காயப்படுத்தும் திண்மையான படகைச் செலுத்தும் பரதவர் மதுவுண்டு, புன்னை மாலையைச் சூடி வளையணிந்த பெண்களுக்குக் கை கொடுத்துக் குரவை ஆடினர் என்கிறார் மாங்குடி கிழார்.

"திண்திமில் வன்பரதவர்
வெப்புடைய மட்டுண்டு
தண்குரவைச் சீர்தூங்குந்து
. . . .
. . . .
வண்டுபட மலர்ந்த தண்ணறுங்கானல்." -புறம்-பாடல்-24-

குரவையின் பிறவகைகளை ஐயனாரிதனாரின் புறப்பொருள் வெண்பாமாலை குறிப்பிடுகிறது.. பேய்க் குரவை, முன்தேர்க் குரவை, பின்தேர்க் குரவை என்பன அவை. எடுத்துக்காட்டுக்கு ஒரு பாடல்,

"வஞ்சமில் கோலானை வாழ்த்தி வயவரும்
அஞ்சொல் விறலியரு மாடுபவே -வெஞ்சமரில்
குன்றேர் பழகளிறுங் கூந்தற் பிடியும்போற்
பின்றேர்க் குரவை பிணைந்து."

-புற.வெ.மாலை-வாகைப் படலம்-பாடல்-162-

சிறு சோறாக்கல் :

மாந்த வாழ்க்கையில் சமையல் இன்றியமையாத ஒன்று. சமை என்பதற்குப் பக்குவப்படுத்து என்று பொருள். உணவுப் பொருளைச் சாப்பிட ஏதுவாகப் பக்குவப்படுத்துவதே சமையல். பருவமடைந்த பெண்ணைச் சமைந்து விட்டாள் என்பர். இல்லறத்திற்குப் பெண் பக்குவப்பட்டு விட்டாள் என்பதைத்தான் மக்கள் முன்னர் இப்படிக் கூறினர். சமையல் என்பதை எளிதாகச் சோறாக்கல் என்றனர். சிறுமியர் விளையாட்டாகச் சமைப்பதே சிறு சோறாக்கல்!

இருபதாம் நூற்றாண்டில் ஐம்பதுகளில் சிறு சோறாக்கல் சிறுமியரால் ஆடப்பட்டது. கூட்டாஞ்சோறு ஆக்கல் என்று இந்த ஆட்டம் அழைக்கப்பட்டது. திருவிழாக் கடைகளில் இந்த விளையாட்டுக்குத் தேவைப்படும் மட்பாண்டங்களும், மரப்பாண்டங்களும், மாவுக்கல் பாண்டங்களும் விற்கப்படும். பெண் பிள்ளைகளுக்குப் பெற்றோர் இவற்றை வாங்கிக் கொடுப்பர். சிறுமிகள் கூடி ஆடும் இந்த ஆட்டம் குடும்பப் பயிற்சி என்று கூடக் கருதலாம். இந்த ஆட்டத்தில் தெரு மண்தான் அரிசி. தெரு ஓரச் செடி கொடி தழைகள் - கோவைக்காய் போன்றவையே காய்கறிகளாகும். ஈரமாக்கிய மண்ணைச் சோறு என்றும், செங்கல் தூளைத் தண்ணீரில் கலந்து, அதில் தழை, பயன்படுத்தாத காய்களைக் கிள்ளிப் போட்டுப் பந்தி பரிமாறுவார்கள். பெற்றோர் ஓய்வாக இருந்தால் அவர்களுக்கும் பரிமாறுவதுண்டு.

காப்பிய நூலான சீவக சிந்தாமணியில் "சிறு சோறாக்கல்" குறிப்பிடப்படுவதால் இந்த விளையாட்டுக்கும் வயது அதிகம் என்பது தெளிவாகிறது. பெற்றோர் செய்வதைப் பார்த்துச் செய்யப் பழகுவதைப் பரம்பரைத் தொழில் என்பர். சிறு சோறாக்கலும் பார்த்துச் செய்வதுதான் - ஆனால் விளையாட்டு. இவ்விளையாட்டைப் பயன் கருதிப் பெற்றோர் ஊக்கப்படுத்துவர்-உதவிகளும் செய்வர். பெற்றோரின் ஊக்குவிப்புக்கு நல்லதோர் எடுத்துக்காட்டு திருவிளையாடல் பாடல்.

மதுரைக் காண்டத்தில் வணிகர் வீதியைப் பாட வந்த பரஞ்சோதி முனிவர்; பலவகைப் பண்டங்கள் விற்பதையும் குறிப்பிட்ட வரிசையில் சிறுமியர் சமைக்க உதவும் பொருள்களையும் குறிப்பிடுகிறார். அப்பாடலில் சிறுவர்களின் சிறு சோறாக்கலுக்கான கலன்களைப் பட்டியலிடுகிறார். அவை குடும்பத்தில் அன்றாட சமையலுக்குப் பயன்படுத்தும் பொருள்களே. விளையாட்டுப் பொருளாகையால் விலை மதிப்பு மிக்க பொன்மணிகளால் அவை ஆக்கப்பட்டுள்ளன. மதுரை மாநகரச் செல்வச் செழிப்பும் இதன் மூலம் நேரடியாக அல்லாமல் கூறப்படுகிறது. இலக்கியங்களில் மிகை ஏற்றுக் கொள்ளப்பட்ட முறை என்பதால் இதைச் செழுமையின் எடுத்துக்காட்டாகக் கொள்ளலாம்.

கருங்கல்லாலோ. மரத்தாலோ செய்திருக்க வேண்டிய உரல், அம்மி போன்றவை விலையுயர்ந்த அணிமணிக் கற்களாலும்

பொன்னாலும் செய்யப்பட்டிருக்கின்றன. அம்மி மரகதத்தாலும் உலக்கை வைரத்தாலும், உரல்கள் வெள்ளியாலும் செய்யப்பட்டுள்ளன. அடுப்புக்கு விறகு சந்தனக் கட்டைகள். சோறாக்க உலை நீரோ பன்னீர்! அரிசியாக முத்துகள், நெருப்போ மாணிக்கக் கற்கள். மற்ற பாண்டங்கள் எல்லாம் பொன். இவற்றைக் கொண்டு சிறுமியர் சிறு சோறாக்கி விளையாடியுள்ளனர் என்னும் திருவிளையாடற் புராணப் பாடல்,

"மரக தத்தினா லம்மிகள் வைரவா ளுலக்கை
உரல்கள் வெள்ளியா லடுப்பதில் விறகுலை பனிநீர்
அரிசி முத்தழல் செம்மணி யடுகலன் பிறவும்
எரிபொ னாலிழைத் தாடுப விவர்சிறு மகளிர்."

-திருவிளை.மதுரை.திருநகர்ச் சிறப்பு-பாடல்-64-

சிற்றில் செய்தல் :

சிற்றில் செய்தல் என்னும் விளையாட்டு, இன்று நேற்றல்ல பன்னூறு ஆண்டுகளாக ஆடப்பட்டு வருகிறது. உறைவிடம் என்பது உயிரினங்களுக்கெல்லாம் இன்றியமையா அடிப்படைத் தேவை. சிறு சோறாக்கலைப் போன்றே இதுவும் எதிர்காலத் தேவை. எண்ணத்திற்கு உறுதுணையான வினை, வித்து, பயன் விளைவிக்கும் விளையாட்டுகளில் இதுவும் ஒன்று. இவ்விளையாட்டு நீண்ட நெடுங்காலத்திற்கு முன்பே ஆடப்பட்டு வந்ததென்பதைத் தொகை நூல்களில் ஒன்றான கலித்தொகையும், காப்பிய வரிசையில் இடம் பெற்ற பெருங்கதை, சூளாமணி பிற்கால இசுலாமிய இலக்கியமான சீறாப்புராணம் முதலானவை கூறுகின்றன. இன்னும் இவ்விளையாட்டு கடற்கரை மணலில் சிறுவர்களால் ஆடப்படுகிறது.

கலித்தொகையில் குறிஞ்சியைப் பாடிய கபிலர் பாடலில், இளம்பெண் ஒருத்தி தன்னைக் காதலிக்கும் இளைஞன் ஒருவனுடைய குறும்புச் செயல்களைத் தன் தோழிமாரிடம் கூறுவதான செய்திகளில் சிற்றில்லைக் குறிப்பிடுகிறார். இளைஞனை அடையாளப்படுத்தும் தலைவி, தன் தோழிகளுக்கு நிகழ்ச்சி ஒன்றின் மூலம் அவனைப் புரிந்து கொள்ளும்படி கூறுகிறாள். "நாம் கட்டிய சிற்றில்லைக் காலால் உதைத்துச் சிதைத்தானே அவன்" என்று குறிப்பிட்டு மற்ற குறும்புச் செயல்களையும் கூறுகிறாள். அவை காதல் தொடர்பானவை என்பதால், சிற்றில் செய்தியை மட்டில் பார்ப்போம்.

"சுடர்த் தொடீஇ! கேளாய் -தெருவில்நாம் ஆடும்
மணற்சிற்றில் காலிற் சிதையா, அடைச்சிய
கோதை பரிந்து, வரிப்பந்து கொண்டோடி
நோதக்க செய்யும் சிறுபட்டி . . . ."

இவ்வாறு தொடர்கிறது பாடல்.

சூளாமணியில் கலியாண சருக்கத்தில் சடி மன்னன் செய்த விமானத்தில் செல்லச் சுயம்பிரைபை ஆயத்தமாகிறாள். அவளுடைய பொருள்கள் விமானத்தில் ஏற்றப்படுகின்றன. அப்படி விமானத்தில் ஏற்றப்படும் பொருள்களில் விளையாட்டு வீடும் உள்ளதாகக் காப்பிய ஆசிரியர் பாடுகிறார். மன்னன் மகள் அல்லவா! அவளுடையதை வீடு என்று குறிக்காமல் 'மாடம்' என்று சிறப்பாகக் குறிப்பிடுகிறார்.

"அஞ்சுடர் மணிக்குழவி யாடுகழன் மாடம்
பஞ்சுடைய பந்துகிளி பாவையொடு பூவை
மஞ்சுடைய மின்னனை யாண்மகிழு நீர
செஞ்சுடர் விமானமது சேர்ந்தன செறிந்தே."

-சூளாமணி-கலியாணச் சருக்கம்-பாடல்-869-

இதே காப்பியத்தில் சுயம்வரச் சருக்கத்திலும் சிறு வீடுகட்டி விளையாடுவது பேசப்படுகிறது.

மலையருவி ஒழுகி ஓடுகிறது. மலையில் விளைவனவன்றோ மணிகள்! அந்த அருவி வெள்ளத்தில் மணிகள் அடித்து வரப்படுகின்றன. அவற்றை இளம்பெண்கள் சிற்றில் கட்டி விளையாட அள்ளி எடுக்கிறார்கள். தெருக்களைப் போன்று அவற்றை அழகுற அமைக்கிறார்கள். தெரு என்பது இங்கே பாதையைக் குறிப்பதாகாது. வீடுகளைக் கொண்ட ஊரமைப்பு! விளையாட்டு வீடுகளைக் கொண்ட சிறு வீதிகள்! இதை உருவ நகர் என்று குறிப்பிடுகிறார் தோலாமொழித் தேவர்.

"மருவி மழைதவழு மையோங்கு சாரல்
அருவி கொழித்த வருமணிகள் வாரித்
தெருவு படத்திருத்திச் சீலம் புனைவார்
உருவ நகரிழைப்பா ரொண்ணுதலா ரானார்."

-சுயம்வரச் சருக்கம்-பாடல்-1651-

சீவக சிந்தாமணியில் சிற்றில் குறித்த பாடலில், அவ்வில்லத்தில் வைத்து விளையாடிய பொருள்கள் பட்டியலும் இடம்பெறுகிறது. அவை பந்து, பாவை, கழங்கு மற்றும் முற்றில் என்பனவாகும். பாடலைப் பார்ப்போம்.

"வெந்த னம்ம னம்மென வெள்ளை நோக்கின் முள்ளெயிற்
றந்து வர்ப்ப வளவா யம்ம ழலை யின் சொலார்
பந்து பாவை பைங்கழங்கு பைம்பொன் முற்றில் சிற்றிலுள்
நொந்து வைத்து நூபுரம் மொலிப்ப வோடி நோக்கினார்."

-குணமாலையாரிலம்பகம்-பாடல்-1099-

சிற்றில் கட்டும் விளையாட்டு ஓர் எண்ண விதை. மேதகு கலாம் அவர்கள் கூறுவதைப் போன்று சிறுவர்கள் காணும் 'கனவு'. இந்த விளையாட்டுதான் காலங் கடந்தபின் வினையாகிறது. ஒரு காலத்தில் 'வீடுபேறு' என்று எதற்கோ ஏங்கிய தமிழர், இன்று உண்மையான இருக்கத் தேவையான வீடுபெற, வங்கிகளில் கடன் கேட்டு நிற்கிறார்கள். சிற்றில் விளையாட்டு குறைந்தும், மறைந்தும் வரும் காலத்தில், வீடு பேறு விரிவடைந்து வருகிறது.

மணற்சிற்பம் செய்தல், மணற் குவியலில் மறைத்தல் :

மணற்சிற்பம் செய்தல் என்னும் விளையாட்டு இன்று உலகில் மக்களை ஈர்க்கும் அருங்கலையாக உருப்பெற்றுள்ளது. வெளிநாடுகளில் இக்கலை கைதேர்ந்த கலைஞர்களால் செய்யப்பட்டுக் காட்சிப் பொருளாகி வருகிறது. ஆனால், பண்டு இது தமிழகத்தில் ஒரு விளையாட்டாகவே இருந்துள்ளது. கலையாற்றல் மிக்க சிறுவர் சிறுமியர் ஈர மண்ணைக் கொண்டு சிற்பம் செய்து ஆடியுள்ளனர். பிள்ளை விழாவுக்காகச் சிலை செய்வதைப் பார்த்த சிறுவர்கள் களிமண் கொண்டு சிலை, பாண்டங்கள் செய்து விளையாடினார்கள்.

ஆதியில் மண் சிற்பம் (பொம்மை) செய்து விளையாடுவது பெண்கள் விளையாட்டாகவே இருந்து வந்திருக்கிறது. அதிலும் சிவன் பொம்மைதான் செய்து விளையாடப்பட்டு வந்திருக்கிறது. பிள்ளையார் இங்கு வருவதற்கு முன் உடலுறுப்பு வணக்கத்தைத் தொடர்ந்து சிவன் வழிபாடு இருந்ததால் சிவன் உருவைச் செய்து சிறுமியர் விளையாடியுள்ளனர். இதற்குச் சான்று கூறுகிறது இப்பாடல்.

". . . . .

புதல்வனமிழ் தனைய மழலை
உரைசொல் பருவத்து விளையாட்டின் மணலாற் சிவனை
உண்டாக்கி னன்வந்தநீள்
வரையறு பலத்தினால் அவனந்த அளறொரீஇ."

ஞானவரோதயர்-உபதேச காண்டம்-பாடல்-54-

இப்படிச் சிறுமியர் செய்து விளையாடிய மணற் பொம்மைகளைச் சிறுவர்கள் எடுத்துக் கொண்டோடிய செய்தியை (இன்றும் நடப்பதுதான்) கலித்தொகை நெய்தற் கலியில் நல்லந்துவனார் இப்படிப் பாடியுள்ளார். அந்த முழுப் பாடலைப் பற்றியும் இங்கே விளக்கப் போவதில்லை. அந்த அடியை மட்டில் கீழே கொடுக்கின்றேன்.

"உதுக்காண் -சாஅய் மலர் காட்டிச்
சால்பிலான், யாம் ஆடும்
பாவை கொண்டு ஓடியுழி . . . ." -கலி-நெய்தல்-பாடல்-144-

பாவை என்பதுதான் மணற்சிற்பத்தைக் குறிப்பது.

மணற் குவியலில் மறைத்து விளையாடலும் இன்னும் அரிதாக வழக்கில் உள்ள ஒரு விளையாட்டுதான். முன்னர் ஊர்த் தெருக்களில் சிறுமிகள் தெரு மண்ணை அணை போன்று கோலி, அதில் ஒருத்தி மண்ணுக்கு ஒரு குச்சித் துண்டு, சிறு விதை எதையேனும் ஒளித்து வைத்து விடுவாள். அதை மற்றவள் கண்டுபிடிக்கும் வகையில் இரு கை விரல்களையும் கோத்து மண்ணுள் புதைக்கப்பட்ட பொருள் இருக்கும் இடம் இஃது எனக் கருதும் இடத்தை மூடுவாள். அந்த இடத்தில் மறைத்த பொருள் இருந்தால், மறைத்தவள் தோற்றதாகப் பொருள். இன்றேல் வெற்றி அவளுடையது.

சங்க காலத்தில் புன்னை விதைய்யைப் புதைத்தாடியுள்ளதை நற்றிணைப் பாடல் மூலம் அறியமுடிகிறது. நெய்தல் திணைப் பாடலில், மண்ணில் புதைத்து விளையாடிய புன்னை விதை மறந்து விடப்பட்டதால் அது முளைத்து விடுகிறது. அதைத் தேன் கலந்த பாலை ஊற்றி வளர்க்கிறாள் விளையாடிய பெண். அப்படியானால் அம்மரத்திடம் அவளுக்கு எவ்வளவு அன்பு இருக்க வேண்டும்! அந்த மரத்தை அன்னை கூட 'உன் தங்கை' என்று குறிப்பிடுகிறாள். அப்படிப்பட்ட புன்னை மரத்தின் கீழ் நின்று காதல் பேச நாணுகிறாள் தலைவி. தங்கை உடனிருக்க காதலனுடன் உரையாடுவது நாணத் தக்கதுதானே! இதில் நமக்குக் கிடைக்கும் செய்தி புன்னை விதையை மண்ணுள் மறைத்து விளையாடியதுதான். எழுதியவரின் பெயர் தெரியாத அப்பாடல் இது,

"விளையாடு ஆயமொடு வெண்மணல் அழுத்தி
மறந்தனம் துறந்த காழ்முளை அகைய
நெய்பெய் தீம்பால் பெய்து இனிது வளர்த்தது
நும்மினும் சிறந்தது! நுவ்வை ஆகும்! என்று
அன்னை கூறினாள் புன்னையது நலனே
அம்ம! நாணுதும்."

-நற்றிணை-பாடல்-172-

வட்டு :

ஒரு பொருளை உருட்டி ஆடப்படும் ஆட்டம் வட்டு. இதைச் சிறியவர்களும் பெரியவர்களும் விளையாடியுள்ளனர். பெயர் ஒன்றானாலும், அளவிலும், ஆட்ட முறையிலும் வேறுபாடு இருந்திருக்க வேண்டும். விளையாட்டுகளில் சூது நுழைந்து விடுவது, இன்று மட்டுமல்ல, அன்றும் நிகழ்ந்திருக்கிறது. அதனால் தான் 'வட்டு' சிறுவர்களின் விளையாட்டுக் கருவியாகவும், பெரியவர்களின் சூதாடு கருவியாகவும் இருந்திருக்கிறது.

"அரங்கின்றி வட்டாடி யற்றே" - என்னும் திருக்குறள் அடியும் நோக்கத் தக்கது.

இவ்விளையாட்டு குறித்த செய்தி சூளாமணி, கம்பராமாயணம், மணிமேகலை ஆகிய காப்பியங்களில் இடம் பெற்றிருக்கிறது. சூளாமணி காப்பியத்தில் மந்திரச் சாலைச் சருக்கத்தில், அச்சுவ கண்டனுடைய தோள் வலிமையைக் கூறவந்த இடத்தில் இது குறிப்பிடப்படுகிறது.

இக்காலத் திரைப்படக் கதைத் தலைவர்களில் சிலர் மெலிந்த உருவத்தோடிருந்தாலும், திரைக் கலை மரபு மாறாமல், கட்டுடல் கொண்ட எதிரிக் கூட்டத்தை அடித்து நொறுக்குவதாகக் காட்டுகிறார்களே, அப்படித் தோலாமொழித் தேவர், அச்சுவ கண்டனுடைய ஆற்றலை, நூறு யானைகள், அதிலும் ஆண் யானைகள் கூடி எடுக்க முடியாத பெரிய கற்பாறை ஒன்றை, சிறுவனாக இருந்த போதே கையால் எடுத்துச் சூதாடு கருவியான 'வட்டை' உருட்டுவது போன்று உருட்டினான் என்கிறார். காப்பியமல்லவா! மிகைப்படுத்தல் இருக்கத்தான் செய்யும். அதை விட்டுவிடுவோம். செய்தியை மட்டில் எடுத்துக் கொள்வோம்.

"குளிறுவா ளுழுவை யன்னன் குமார காலத்து முன்னே
களிறுநூ றெடுக்க லாகாக் கற்றிரள் கடகக் கையால்
ஒளிறுவா ளுழவ னேந்தி யுருட்டிவட் டாட வன்றே
வெளிறிலாக் கேள்வி யானை விஞ்சைய ரஞ்சி யிட்டார்."

-சூளா-மந்திரச் சருக்கம்-பாடல்-303-

கம்பராமயணத்திலும் கம்பர் வட்டு விளையாட்டைப் பற்றிக் குறிப்பிட்டுள்ளார். மிதிலைக் காட்சிப் படலத்தில், கோசிக முனிவனுடன் இராம, இலக்குவர்கள் மிதிலை நகருக்கு வருகிறார்கள். நகரத்தில் செழுமணிக் கொடிகள் என்னும் கைகளை நீட்டி, விரைந்து வரும்படி வரவேற்பதாகத் தொடங்கும் இப்படலத்தில்தான் வட்டு இடம் பெறுகிறது.

மிதிலை நகரில் இராமன் கண்ட காட்சிகளைக் கூறிக் கொண்டே வந்த கம்பர், இளைஞர்கள் வட்டாடிய இடத்தையும் அவர்களுக்குக் காட்டுவதைக் கூறுகிறார். இன்று, ஒவ்வொரு விளையாட்டுக்கும் தனித் தனி அரங்குள்ளதைப் போன்று, அன்றும் வட்டாட்டத்திற்கென்று தனி இடம் இருந்திருக்கிறது. அந்த வட்டாட்டு இடத்தையும் இராமர் கண்டார் என்கிறது பாடல்.

"இயங்குறு புலன்கள் அங்கும் இங்கும் கொண்டு ஏகஏகி
மயங்குபு திரிந்து நின்று மறுகுறும் உணர்வு இதென்னப்
புயங்களில் கலவைச் சாந்தும் புனர்முலைச் சுவடும் நீங்கா
பயங்கெழு குமரர் வட்டாட்டு ஆடிடம் பலவும் கண்டார்."

-கம்பரா-மிதிலைக் காட்சி-பாடல்-19-

அறிவு மதம் என்னும் புத்தமதக் கருத்தைப் பரப்ப இளங்கோவடிகளின் ஒரே காலப் புலவரான சீத்தலைச் சாத்தனாரின் அறக்காப்பியமான மணிமேகலை, ஆதிரை பிச்சையிட்ட காதையில் வட்டு குறிப்பிடப்படுகிறது. இதில் சூதாட்டம் என்னும் பொருளில் பாடல் அமைந்துள்ளது.

ஆதிரை கணவன் சாதுவன், அவளைப் பிரிந்து சென்றபோது அவனுக்குப் பொதுப் பெண் ஒருத்தி உணவு வழங்குகிறாள். இந்த இடத்தில்தான் வட்டு குறிப்பிடப்படுகிறது. வட்டாடலிலும், சூதாடலிலும் வழங்கிக் கெட்ட பொருள் என்று குறிப்பிடப்படுகிறது. பாடல்,

"சாதுவ னென்போன் றகவில னாகி
யணியிழை தன்னை யகன்றனன் போகிக்

கணிகை யொருத்தி கைத்தூ ணல்க
வட்டினுஞ் சூதினும் வான்பொருள் வழங்கிக்
கெட்ட பொருளின் கிளைகே டுறுதலிற்
பேணிய கணிகையும் . . . . "

வட்டு என்பது சூதாடு கருவி என்பதற்கு இப்பாடல் ஒரு சான்று.

நீலகேசியில் 'வட்டு' நேரடியாக வட்டு என்று குறிப்பிடாமல் வட்டு ஆடப்படும் முறை மூலம் குறிப்பிடப்படுகிறது. பேய்ப் பிள்ளைகள், சுடுகாட்டில் கட்டம் வரைந்து, தலைகளைக் காயாக வைத்துச் சூதாடுகின்றன என்கிறது பாடல். வட்டுக்குச் சூதாடு கருவி என்று பொருள் கூறுவதால் இப்பாடலில் பேய்கள் உருட்டி ஆடும் தலைகள் வட்டாகின்றன. இது பாடல்,

"திண்டிரல் சேர்சிறு பேயறை கீறி
வெண்டலை யால்விளை யாடிய காட்டு
ளெண்டுக ளும்மெரிப் போய்நின பாதம்
வண்டறை பூவொடு வந்தனை செய்வேன்."

-தருமவுரைச் சருக்கம்-பாடல்-144-

எண்ணி விளையாடல் :

சிறுவர்கள், அதிகமாகக் கண்டறியாதன கண்டால், ஒன்று, இரண்டு என எண்ணி விளையாடி மகிழ்வர். வானத்து மீன்களை, மாசி'மக' விழாவில் பல்லக்கேறிவரும் கோவில் 'சாமி'களை, அணிவகுப்பு அலங்காரத் தேர்களை, அண்மைக் காலமாகப் பெருகி வரும் அரசியல்வாணர்களின் செல்வாக்குச் சின்னமாகி வரும் மகிழுந்து தொடர்களையும் சிறுவர்களென்ன பெரியவர்களும் எண்ணி மகிழ்வதும், வியப்பதும் உண்டு.

செல்வத்தில் நாட்டமுள்ளவர்கள் தாங்கள் ஈட்டிய பொன், பொருளை, ரூபாய் நோட்டுகளை எண்ணி மகிழ்வர். இப்படி எண்ணிப் பார்ப்பதை ஒரு விளையாட்டாகவே கொண்டிருந்தனர். இவ்விளையாட்டு குறித்த செய்திகள் பழந்தமிழ் இலக்கியங்களில் இடம் பெற்றுள்ளன.

*"புலவுமீன் உணங்கல் படுபுள் ஓம்பி
மடநோக்கு ஆயமொடு உடன்ஊர்பு ஏறி
எந்தை திமில்இது, நுந்தை திமில்என
வளைநீர் வேட்டம் போகிய கிளைஞர்
திண்திமில் எண்ணும் தண்கடல் சேர்ப்ப"*

-நற்றிணை-பாடல்-331-

கடற்கரையில் உப்புக் குவியல் மேல் ஏறி நின்று கடலில் மீன் பிடித்துத் திரும்பும் படகுகளை இது என்னுடையது அஃது உன்னுடையது என்று எண்ணி விளையாடுவர் என்கிறது மேற்சொன்ன பாடல். இதே நற்றிணையில் தோழி கூற்றாகப் புலவர் உலோச்சனார்,

"இருங்கழி துழவும் பணித்தலைப் பரதவர்
திண்திமில் விளக்கம் எண்ணும்
கண்டல் வேலிக் கழிநல் ஊரே" - நற்றிணை-பாடல்-372-

என்று மீனவர் படகுகளை எண்ணி விளையாடுவதைக் குறிப்பிடுகின்றார்.

பதிற்றுப் பத்தில் ஐந்தாம் பத்தைப் பாடியவர் பரணர். பத்துப் பத்தில் முதல் மற்றும் முடிவான பத்துப் பாடல்களைப் பாடியவர்கள் யாரெனத் தெரியவில்லை. ஐந்தாம் பத்தில், மூன்றாவது பாடலில் எண்ணும் விளையாட்டு குறிப்பிடப்படுகிறது.

"கவரி முச்சிக் கார்விரி கூந்தல்
ஊசன் மேவற் சேயிழை மகளிர்
உரல்போற் பெருங்கா லிலங்குவாண் மருப்பிற்
பெருங்கை மதமாப் புகுதரி னவற்றுள்
விருந்தின் வீழ்பிடி யெண்ணுமுறை பெறாஅக்
கடவு ணிலைய கல்லோங்கு நெடுவரை"

-பதிற்றுப் பத்து-பாடல்-43-1-6-

கடற்கரைப் பகுதியில் வாழ்ந்த சிறுமியர், மீன்பிடிப் படகுகளை எண்ணி விளையாடியதைப் போன்று காட்டுப் பகுதியில் (முல்லை நிலத்தில்) வாழ்ந்த குடும்பத்து இளம்பெண்கள் தாமிருக்கும் காட்டுப் பகுதிக்குள் வரும் யானைகளை எண்ணி முடியாமல், எண்ணுவதை விட்டுவிடுவதாகக் கூறுகிறது பாடல். இப்பாடலில், பெண்கள் தங்கள் தலைமுடியுடன் கவரிமான் மயிர் கலந்து முடிந்திருந்ததாகவும், அவர்கள் ஊசல் விளையாட்டில் விருப்பமுடையவர்கள் என்பதையும் யானையின் உடல், கொம்பு வருணனையும் குறிப்பிடப்படுகின்றன.

நிகழ்காலத்தில் தானியங்கி வண்டிகளின் பெருக்கம் போன்ற வளர்ச்சி காணாத காலம் அது. மாட்டு வண்டிகளே கூட அரிதுதான். பன்னூறு ஆண்டுகளுக்கு முன் உப்பு மூட்டைகளை ஏற்றிய வண்டிகள்தாம் ஒன்றுக்கும் மேலாக ஊர் விட்டு ஊர் செல்லும். படையைச் சார்ந்த யானை, குதிரைகள் அணிஅணியாகச் செல்லும். இப்படிச் செல்லும் குதிரை, உப்பு வண்டிகளை எண்ணியதைப் பாடுகிறார் கபிலர்.

ஒரு காலத்தில் செல்வச் செழிப்போடு வாழ்ந்த குடும்பம், இன்று இப்படி ஆகிவிட்டது என்று இரக்கப்படுகிறோமே, அப்படி, அன்று, கபிலர் பாடிய பாடல் இது,

"ஏந்தெழில் மழைக்கண் இன்னகை மகளிர்
புல்மூசு கவலைய முள்மிடை வேலிப்
பஞ்சி முன்றில் சிற்றில் ஆங்கண்
பீரை நாறிய சுரைஇவர் மருங்கின்
ஈத்திலைக் குப்பை ஏறி உமணர்
உப்புஒய் ஒழுகை எண்ணுப மாதோ." -கபிலர்-புறம்-116-

கபிலரின் நண்பர் பாரி மகளிர், தாங்கள், தங்கள் தந்தையோடு வாழ்ந்த காலத்தை உன்னி, "அற்றைத் திங்களவ் வெண்ணிலவில்" என்று பாடியதைப் போன்றே, கபிலரின் இந்தக் கையறு நிலைப் பாடலும் உள்ளது. இயற்கை வளம் கொண்ட மலை மேல் ஏறிநின்று தம் தந்தையை வெல்லும் வழிவகையறியாது போர் தொடுக்க வந்த மன்னர்களின் குதிரைகளை அன்று எண்ணியவர்கள், இன்று, அடைக்கும் வேலிக்குள் ஈத்திலைக் குப்பை மீதேறி நின்று உப்பு வண்டிகளை எண்ணுவதாகக் கூறுகிறது பாடல்.

குன்று, குப்பை ஏற்ற இறக்கமும், குதிரை அணி, உப்பு வண்டிகள் என்னும் ஏற்றத்தாழ்வும், இரங்கத்தக்க நிலையை எடுத்துக் காட்டுகின்றன. எண்ணி விளையாடும் செய்தியும் கிடைக்கிறது.

ஏறுகோள் :

தமிழகத் தென் மாவட்டங்களில் இன்றும் நடைபெற்று வரும் 'ஜல்லிக் கட்டு' என்னும் முரட்டுக் காளையை இளைஞர்கள் அடக்கும் விளையாட்டுதான், பழங்காலத்தில் ஏறுகோள், ஏறுதழுவல் என்ற பெயர்களில் ஆடப்பட்டு வந்திருக்கிறது. இசுப்பெயின் (Spain) போன்ற நாடுகளில், நன்கு ஊட்டமாக வளர்க்கப்பட்ட முரட்டுக் காளையுடன் தனி ஆள், ஒருவாள், ஒரு துண்டு சிவப்புத் துணி இவற்றின் துணையுடன் போரிடுவது ஒரு வீர விளையாட்டு.

மக்கள் காப்பியம் என்று சிறப்பித்துப் பேசப்படும் சிலம்பில் ஆய்ச்சியர் குரவையில் ஏழு குறள் பாக்கள் இடம் பெற்றுள்ளன. அந்த ஏழில், கடைசி குறளில்,

"தூநிற வெள்ளை அடர்த்தாற் குறியளிப்
பூவைப் புதுமல ராள்." - என்னும் பாடலில் காயாம்பூ போன்ற

எழில் நிறம் கொண்ட பாவை, வெள்ளைக் காளையை அடக்கியவனுக்கே உரியவள் ஆவாள் என்று கூறப்படுகிறது. காளையை அடக்கித் தன் தோள் வலிமையையும், துணிவையும் வெளிப்படுத்தும் இளைஞனுக்கே இளம்பெண்களைப் பரிசாக அளித்துள்ளனர். எனவே, நல்ல வாழ்க்கைத் துணையைப் பெறவும், வீரத்தை நிலை நாட்டவும் ஏறுகோள் என்னும் வீர விளையாட்டு துணை செய்திருக்கிறது. இன்று, காளையை அடக்கிக் காட்டிப் பருவப் பெண்ணைப் பரிசாகப் பெறாவிட்டாலும், பண முடிப்பைப் பெறுவது வழக்காகியுள்ளது.

கலித்தொகையில் முல்லைக் கலியில் ஏறு கோள் விளக்கப் பாடல் ஒன்றுண்டு. அதன்படி, கொழுக்க வளர்க்கப்பட்ட முரட்டுக் காளைகளின் கொம்புகளைச் சீவி கூர்மையாக்கித் தொழுவத்தில் நிறுத்தியிருக்கிறார்கள். அவற்றை அடக்கி ஆற்றலைக் காட்டும் இளைஞர்கள் வந்து கூடுகிறார்கள். இந்த வீர விளையாட்டைக் காணப் பெண்கள் ஒரு பக்கம் திரண்டு நிற்கிறார்கள். அறைகூவலாகக் கால்களால் தரையைக் கிளரிக் காளைகள் புழுதி கிளப்புகின்றன. மரத்தடியில் நிறுவப்பட்ட சிலைகளை வணங்கியபின், காளைகளை அடக்கத் தொழுவுக்குள் நுழைகிறார்கள் இளைஞர்கள். தம்மைப் பிடித்தடக்க வந்த இளைஞர்களைத் தன் கூரிய கொம்பால் குத்திக் குடல் சரியச் செய்கின்றன காளைகள். இந்தக் கொடிய காட்சியை ஒருத்தி, மற்றவளுக்குக் குறிப்பிட்டுப் பேசுவதாக நீள்கிறது பாடல்.

"ஏறுதொழூஉப் புகுந்தனர் இயைபுடன் ஒருங்கு" என்றும்,

"துறையும் ஆலமும், தொல்வலி மராஅமும்
முறையுளி பராஅய், பாய்ந்தனர் தொழூஉ"

என்றும் ஏறுதழுவல் குறிப்பிடப்படுகிறது. இதற்கடுத்த பாடலிலும் ஏறுகோள் பேசப்படுகிறது. கலித்தொகையில்,

"மடவரே, நல்லாயர் மக்கள் -நெருநை
அடலேற்று எடுத்து இருந்தார்க் கண்டும், மற்றுஇன்றும்
உடலேறு கோள் சாற்றுவார்"

என்னும் அடிகள் இந்த விளையாட்டுக்குச் சான்றாகின்றன.

கட்டழகிகளுக்காகக் காளையை மானுடன் மட்டும் அடக்கவில்லை. மாந்தனாக உருவெடுத்து வந்ததாகக் கூறப்படும் கண்ணனும் நப்பின்னைக்காகக் காளையை அடக்கியதாகப் பாடுகிறார் நம்மாழ்வார்.

"ஈட்டிய வெண்ணெய் தொடு உண்ணப் போந்து
இமில் ஏற்று வன்கூன்
கோட்டிடை ஆடினை கூத்து அடல் ஆயர்தம்
கொம்பினுக்கே" -நம்மாழ்வார் திருவிருத்தம்-2498-

என்பது பாடல் அடி.

காளைப் போர் குறித்துப் புறநானூற்றில் சான்றிருக்க வேண்டுமே என்பது இயற்கையாக எழும் கேள்வி. இல்லாமற் போகுமா? இருக்கிறது. மான மறவர்களின் வீரம் பற்றிக் குறிப்பிடும் நூலல்லவா புறநானூறு. போர்க்களத்தில் மார்பில் வேல் ஏற்று வீழ்ந்து பட்ட வீரனை, அவன் மனைவி பார்ப்பதாக அமைந்த அப்பாடலில் ஏறுகோள் குறிப்பிடப்படுகிறது. போர் என்றால் முரசம் ஆர்ப்பது மரபு. அப்படி முழங்கப்பட்ட முரசத்தின் தோல் சிறப்பில் தான் நமக்கான கரு அடங்கி இருக்கிறது. இரண்டு முரட்டுக் காளைகளோடு தனியாளாய் மோதி, அதில் வென்ற காளையின் தோலை, மயிர் மழிக்காமல் அமைத்த முரசு என்கிறது பாடல்.

"மண்கொள வரிந்த வைந்நுதி மருப்பின்
அண்ணல் நல்ஏறு இரண்டுடன் மடுத்து
வென்றதன் பச்சை சீவாது போர்த்த
திண்பிணி முரசம் . . . ." -கழாஅத்தலையார்-புறம்-288-

கதலி (பட்டம்) :

கதலி என்னும் சொல்லுக்கு வாழை, துணிக் கொடி, காற்றாடி என்றெல்லாம் பொருள் கூறப்படுகிறது. காகிதம் கண்டுபிடிக்கப்படாத காலத்தில், கம்பரால் பாடப்பட்ட இராமாயணம் 'பட்டம்' குறித்துப் பேசுகிறது. எனவே, நிகழ்காலத்தில் காகிதத்தால் செய்யப்படும் பட்டம், முற்காலத்தில் துணி அல்லது, பதப்படுத்திய சருகு வாழையிலையால் செய்யப்பட்டிருக்க வேண்டும். காற்றழுத்தத்தால் வாழைச் சருகு சேதமுறும் என்பதால், துணியும் கூடப் பயன்படுத்தப் பட்டிருக்கலாம்.

நகர்ப் புறங்களில் பட்டம் பறக்க விடப்பட்டதில் சில இடர்ப்பாடுகள் ஏற்பட்டன, நகரங்களில் பட்டம் விடுவது தடை செய்யப்பட்டதால், தமிழகம் பட்ட விளையாட்டுக்கு அயன்மைப் பட்டிருக்கிறது. தடை முடங்கினாலும், வீட்டுக்கு வீடு தொலைக்காட்சித் தொடர்பு அலை வலைக் கம்பங்களால் வீட்டு மொட்டை மாடியிலிருந்தோ, தெருவில் நின்றோ பட்டம் பறக்க விட

இயலாத நிலைமை ஏற்பட்டிருக்கிறது. கடற்கரை, ஆற்றங்கரை, விளையாட்டுத் திடலைத் தேடிப் போகக் கூடிய நிலையில் பிள்ளைகள் இல்லை. கடும் வெய்யிலில் கால் கடுக்க நிற்கும் ஆட்டத்தில் அவர்களுடைய ஆர்வம் முடங்கிக் கிடக்கிறது.

காற்றாடியைச் (கதலி) சதுர அமைப்பில் நான்கு முனைகளையும் தொடும் வகையில் சிறிய அளவினதாயின் தென்னங்குச்சியாலும், பெரிய அளவாயின் மூங்கில் சிம்பாலும் இணைத்து, மேல் பாதியில் அரைவட்டமாக ஒரு குச்சியை அமைத்துக் கட்டி (அ) ஒட்டிப் பட்டத்தைச் செய்வார்கள். அக்காலப் பட்டத்திற்குத் துணியாக வாலும் உண்டு. இன்றோ, பட்டம் விடும் விழாக்களில் பல உருவங்களில் மட்டுமன்றி, ஒரே கயிற்றில் பல பட்டங்களைப் பறக்க விடுகிறார்கள். பழங்காலம், நிகழ்காலம் இரண்டையும் இணைக்கும் விளையாட்டுகளில் பட்டத்தையும் சேர்த்துக் கொள்ளலாம்.

பட்டத்தைக் கதலி என்று கம்பரும், 'வானி' என்று கச்சியப்பரும் குறிப்பிட்டுப் பாடியுள்ளனர். காப்பியப்படி அனுமனை அரக்கி விழுங்கி விடுகிறாள்! விழுங்கப்பட்ட அனுமன், அரக்கியின் வயிற்றைக் கிழித்துக் கொண்டு வெளியேறி வானில் தாவிச் செல்கிறான். இந்தக் காட்சியில்தான் கம்பர் கதலியை உவமையாக்கிப் பாடுகிறார். பெருங்காற்றால் கதலிக் கயிறு அறுந்து கீழே அரக்கி கிடப்பதைப் போல் கிடக்கிறதாம். அனுமன் வானில் தாவிச் செல்வதைப் போல் கயிறு அறுந்த பட்டம் மட்டில் வாலோடு மேலே பறக்கிறதாம். கம்பருக்கும் விளையாட்டுப் பழக்கம் இருந்திருக்கிறது. அதற்குக் கதலியை அவர் கற்பனை செய்த முறை நல்ல சான்று. பட்டம் (கதலி) குறித்த கம்பரின் பாடலைப் பார்ப்போம்.

> "சாகா மிருகத் தலைவரிற் றிலக மன்னான்
> ஏகா வரக்கி குடர்கொண் டுடனெ முந்தான்
> மாகா லசைப்ப வடமண்ணி லுறவா லோடு
> ஆகா யமுற்ற கதலிக் குவமை யானான்."

-கம்ப இராமா-சுந்தர காண்டம்-கடல் தாவு-பாடல்-85-

பழைய முறையில் பட்டத்திற்கு வால் உண்டல்லவா! அப்பொழுது வாலுடன் செய்யப்பட்ட பட்டம் வானில் காற்றில் பறக்கும் போது, பட்டமும், வாலும் எதிரெதிர் பக்கமாக அசைந்தாடும். பார்ப்பதற்குப் படமெடுத்த பாம்பு, மகுடிக்கு ஏற்ப எழுந்து நின்று

ஆடுவது போலிருக்கும். கச்சியப்பரின் கற்பனை இன்னும் மேலானது. புராண கருத்தோடு புனையப்பட்டது. பாடல்படி,

அரக்கர்கள் பட்டம் பறக்க விடுகிறார்கள். அவை தலையையும், வாலையும் ஆட்டிப் பறந்தபடி மேலே மேலே செல்லும் காட்சி, பல பாம்புகள் விண்ணேறிப் பகலவனை விழுங்கச் செல்வதுபோல் இருக்கிறதாம். கழுத்துச் சுருக்கம் விரிந்த நல்ல பாம்பு (படமெடுத்த நிலையில்) பறக்குமானால் எப்படி இருக்கும்? அப்படி இருந்ததாம் கதலி பறக்கவிட்ட காட்சி. (கிரகணம் என்பது பாம்பு சூரியனை விழுங்கும் காட்சி என்பது அறிவியல் வெளிச்சம் படாத அந்தக் கால கற்பனைக் கருத்து) பாடலைப் பார்ப்போம்.

"ஊனமில் பலபணி யுடன்று சீறியே
பானுவை நுகரவிண் படரு மாறென
வானிக ளோச்சினர் வானிற் கைவிடா
மேனிகள் வியர்ப்புற வெகுண்டுற் றார்சிலர்."

-கந்த புராணம்-அசுர-அசமுகி-பாடல-9-

இப்பாடலில் குறிக்கப்படும் 'பானு' என்பதற்குக் கதிரவன் என்று பொருள். வானி என்பதே கச்சியப்பர் பட்டத்திற்கென ஆண்டுள்ள சொல்.

பன்னிரண்டாம் நூற்றாண்டுக்கு முன்பிருந்த பட்டத்தை இருபதாம் நூற்றாண்டு வழக்கொழிய விடலாமா?

யானை - குதிரை ஏற்றம் :

பண்டைக் காலத்தில் நடைபெற்ற போர்கள் மண், பெண்ணால் நடைபெற்றதாக வரலாறு கூறினாலும், மன்னர்களின் மறம், திறம் காட்டும் ஆசையாலும் போர் நடைபெற்றிருக்கிறது. போருக்கான கலன், காலம், களம் ஆகியவை இன்றுபோல் அன்று இருந்ததில்லை. தோள்வலி, வாள் வலி, வில் திறன், தடுப்புக் கவசம், கேடயம், வேல் போன்றவையே அன்று ஆயுதங்கள். தேர், யானை, குதிரை என்பவையே படைவீரர்களின் போர்த்தளவாடங்கள். எனவே மன்னர் மரபினர்க்கும், படைவீரர்களுக்கும் யானை ஏற்றம், குதிரை ஏற்றம் என்பனவெல்லாம், நாம் தானியங்கிகளை ஒட்டக் கற்றிருக்க வேண்டிய அவசியத்தைப் போன்றது. போர் வீரனுக்கு யானை, குதிரை ஏற்றம் இன்றியமையாச் சிறப்புத் தகுதிகள்.

இராமாயணம் பல்சுவை இலக்கியம். அறமும் மறமும் அதன் இருபக்கங்கள். போரும் பொறுமையும் கதை நடையின்

கால்கள், கரங்கள். மன்னர்களின் கதையான (இதிகாசம்) இராமாயணத்தில் யானை, குதிரை ஏற்றம் குறித்த செய்தி இல்லாமல் இருக்க முடியாது. இவை யுத்த காண்டத்தில் இடம் பெற்றிருந்தால் விளையாட்டாகக் கருத இடமின்றிப் போய்விடும். விளையாட்டுக்கு இடந்தரும் நகரப் படலத்தில் விளையாட்டாகவே பாடியிருக்கிறார் கம்பர்.

> "முழங்குதிண் கடகரி மொய்ம்பின் ஊரவும்
> எழுங்குரத்து இவுளியொடு இரதம் ஏறவும்
> பழங்கணொடு இரந்தவர் பரிவு தீர்தர
> வழங்கவும் பொழுதுபோம் சிலர்க்குஅம் மாநகர்."
>
> -கம்ப-இராம-நகரப் படலம்-பாடல்-67-

நகரில் உள்ளவர்கள் பொழுது போக்குகளுக்காக என்னென்ன விளையாட்டுகளில் ஈடுபட்டார்கள் என்பதைக் கூறவந்த கம்பர் யானை ஏற்றம், குதிரை ஏற்றம், தேர் ஒட்டுதல் முதலானவற்றைக் குறிப்பிடுகிறார். இப்பாடலில் குதிரை குதின் என்றும், யானை கரி என்றும், தேர் இரதம் என்றும் குறிப்பிடப்படுகிறது.

இராமாயணம், மாபாரதம் போன்றே பெருங்கதையும் வடமொழிக் கதையின் தமிழாக்கம்தான். இக்கதையில் யூகி என்பான் மதங்கொண்ட யானையை அடக்கி அதன் மீதேறி நகரை வலம் வந்ததாகக் கூறப்பட்டுள்ளது. யானை ஏற்றம் அறிந்திருந்தால்தானே அதை அடக்கி அதன் மீதேறி வலம் வர முடியும்?

சிலம்பம் :

சிலம்ப விளையாட்டுக் குறிப்புகள் பழந்தமிழ் இலக்கியங்களில் இடம் பெறவில்லை. இது பிற்கால விளையாட்டாகவும் இருக்கலாம். வாள் பயிற்சியைப் போன்று இந்த மூங்கில் கோல் பயிற்சியும் நுட்பமான பயிற்சி முறையையும் கொண்டது. இந்நாள் தற்காப்புக் கலையான கராத்தே, ஜூடோ, குங்பூ போன்று, தமிழர் கண்ட தற்காப்புக் கலை சிலம்பம். இதன் தோற்றக் காலம் குறுகியதாக இருந்தாலும், வாளொப்ப மூங்கில் கோலும் வீரம் விளைத்திருக்கிறது.

சிலம்ப ஆட்டத்திற்குக் காலடி அடவு இலக்கணமுண்டு. கையசைவு, கண்சுழற்சி, உடல் இயக்கம், சுறுசுறுப்பு இவையெல்லாம் சிலம்பாட்டத்திற்கு இன்றியமையாத் தகுதிகள். கால் அடவு (வைப்பு முறையை) வீடு கட்டுதல் என்பர். சிற்றூர்களில் ஆற்றல் மிக்கவரைக் குறிப்பிடுவதற்கு "எட்டு வீடு கட்டி அடிப்பார்" என்று கூறும் வழக்கு சிலம்பாட்டத்திலிருந்து பிறந்த சொற்றொடரேயாகும்.

சிலம்பக் குச்சி 2.5செ.மீ. பருமனும் அடிமுதல் நெற்றி உயர அளவினதாக இருக்கும். இந்த அளவுள்ள பிரம்பும் சிலம்பத்திற்குப் பயன்படும்.

தமிழகத்தில் திருவிழா ஊர்வலத்தில் கரகம், கைச்சிலம்பு ஆட்டங்களோடு இந்தச் சிலம்ப ஆட்டமும் இடம் பெற்றதுண்டு. மக்களிடம் இதற்குள்ள செல்வாக்கை உணர்ந்த திரைப்படத் துறை சிலம்பாட்டத்தைத் தம் படைப்புகளில் சேர்த்துப் பயன் பெற்றது. பழம்பெரும் நடிகர் பி.யூ. சின்னப்பா மங்கையர்க்கரசி படத்திலும், மக்கள் திலகம் எம்.ஜி.ஆர். பெரிய இடத்துப் பெண் படத்திலும் சிலம்பம் ஆடி மக்களை மகிழ்வித்திருக்கின்றனர். இவர்களால், இந்த விளையாட்டு இளைஞர்களிடத்தில் ஆர்வத்தைத் தூண்டியதும் நடந்தது.

பெஸ்கி என்னும் வீரமாமுனிவரின் படைப்பான தேம்பாவணியில் சிலம்பாட்டம் உவமையாக ஆளப்பட்டிருக்கிறது. இயலாதவனின் எண்ணத்திற்கு முடவனும் கொம்புத் தேனும் உவமையாகக் கூறப்பட்டது. அதே பொருள் விளங்க, வீரமாமுனிவர், காலில்லாதவன் சிலம்ப ஆட்ட நுட்பங்களைக் கேட்டால் எப்படி இருக்கும்? எண்ணிப் பார்க்கலாமேயன்றி, இயற்றிக் காட்ட முடியுமா? முடியாதபோது அவன் உள நிலை எப்படி இருக்கும்? இதை இலக்கிய நயந்தோன்ற, சூசையப்பர் வரலாற்றில் பாடியுள்ளார். இப்படி,

"சுருதிநூ லுயிர்பெற் றன்ன சுடர்த்தவத் துணர்வின் மிக்கோய்
கருதிநூ லுரைப்பப் கேட்டுக் களிப்புறின் சிலம்ப வீரத்
திருதிநூன் முடவன் கேட்ட தென்னநான் களித்த தல்லால்
பொருதிநூ லொழுக்கத் தஞ்சாப் போதலே யாற்றா தென்றான்."

-தேம்பாவணி-வாமனாட்சி-பாடல்-7-

பம்பரம் :

பம்பர விளையாட்டும் சிலம்பத்தைப் போன்றே சில நூற்றாண்டுகளுக்கு முன் தோன்றிய விளையாட்டுகளில் ஒன்றுதான் என எண்ணத் தோன்றும். ஆனால் உண்மை வேறு. தச்சுக் கலையில் இயந்திரப் பயன்பாடு தோன்றிய பின்னர், பம்பரம் அழகுருவமும், வண்ணப் பூச்சும் பெற்றது. தொடக்கத்தில் மரத்துண்டைக் கத்தியால் கூம்பு வடிவத்தில் செதுக்கித்தான் இது செய்யப்பட்டது. காலப்போக்கில் கடையப்பட்ட பம்பரங்கள் விற்பனைக்கு வந்தன. பம்பரத்திற்குச் சாட்டை என்னும் கயிறு இன்றியமையாத் துணை.

பம்பரம் திருவிழாக்களிலும், வாரச் சந்தைகளிலும் தொடக்கத்தில் விற்கப்பட்டன. பின்னர் நிலையான வளையல் கடைகளில் இதுவும் விற்பனைப் பொருளாயிற்று. மாசி மகம் பம்பர ஆட்டத்தின் தொடக்க காலமாக இருந்தது.

பம்பர விளையாட்டில் ஒன்றுக்கு மேற்பட்ட விளையாட்டு முறை உண்டு. குத்து ஆட்டம் என்பது அதில் ஒன்று. இந்த ஆட்டத்தில் கலந்து கொள்வோர், ஆட்டம் தொடங்குவதற்கான குறியொலி எழுப்பியவுடன், கயிறு சுற்றிப் பம்பரத்தைச் சுழலவிட்டுக் கயிற்றால் அதைத் தூக்கிப் போட்டுப் பிடிக்க வேண்டும். இதற்கு 'அப்பீட்' என்று பெயர். (up it என்பதன் சிதைவாகவும் இஃது இருக்கலாம்) அப்படிப் பிடிப்பதில் பின் தங்கி விடுபவர் எவரோ அவருடைய பம்பரம் வட்டத்திற்குள் வைத்துக் குத்தப்படும். குத்தும் பம்பரம் வட்டத்திற்குள்ளேயே தங்கி விட்டாலோ, வெளியில் வந்து சுழலத் தவறி விட்டாலோ அதுவும் வட்டத்திற்குள் வைக்கப்படும். வட்டத்தில் ஒன்றுக்கு மேற்பட்ட பம்பரங்கள் வைக்கப்பட்டிருந்தால் வெளியிலிருக்கும் பம்பரத்தால் குத்தி, உள்ளே இருக்கும் தனக்கு வேண்டியவர்களின் பம்பரத்தை வெளியில் கொண்டு வருவார்கள். அப்படி மீட்கப்படும் பம்பரத்திற்கு உரியவர், மற்றவர்களோடு சேர்ந்து உள்ளிருக்கும் பம்பரத்தின் மீது குத்துவார். இஃது ஒரு சுழற்சியாக நடக்கும். ஒரே பம்பரம் உள்ளிருந்து வெளியேற்றப்பட்டால், அனைவரும் தொடக்கத்தில் செய்ததைப் போன்று பம்பரத்தைச் சுழல விட்டுத் தூக்கிப் போட்டுப் பிடிக்க வேண்டும்.

தலையாரி என்னும் ஆட்டம் கொடுமையானது. ஆட்டத்தைத் தொடங்கலாம் என அறிவிக்கப்பட்டதும் குத்தாட்டத்திற்குச் செய்வதைப் போன்றே இதற்கும் செய்ய வேண்டும். பின் தங்கியவரின் பம்பரத்தை மற்றவர்கள் தங்கள் பம்பரத்தைச் சுழலவிட்டுக் குத்திக் கடத்திச் செல்வார்கள். எல்லைக் கோட்டை எட்டியதும், கடத்திச் சென்ற பம்பரத்தை எடுத்துத் தம் பம்பர ஆணியால் ஒவ்வொருவரும் குத்திக் காயப்படுத்துவர். காயப்படும் பம்பரத்திற்குரியவரின் மனம் என்ன பாடுபடும் என்பதை விளக்க இயலாது. கடத்திச் செல்லக் குத்தும் பம்பரங்களில் ஏதேனும் சுழலாமற் போனால் அந்தப் பம்பரத்தை வைத்துவிட்டு, கீழே வைத்துக் கடத்திச் சென்ற பம்பரத்தை விடுவித்துவிடுவார்கள்.

பம்பரம் விளையாட்டு குறித்து இராமாயணம், கந்த புராணம், மற்றும் பிரபுலிங்க லீலை ஆகியவற்றில் குறிப்பிடப்படுகிறது. மூன்று நூல்களில் அண்மையில் படைக்கப்பட்டதாகக் கருதப்படும் பிரபுலிங்க லீலையில் பம்பரம் குறித்த பாடலைப் பார்ப்போம்.

"நாணி யக்கின் இயங்குறும் ஞாலம் என்றறி வித்தல்போல்
தானு ருட்டுநல் வீதியில் தமனியச்சிறு தேரினை
யான டக்கரு நெஞ்சம் இதனை ஒக்குறும் என்பது
போன மக்குயிர் ஆயினோன் புதிய பம்பரம் ஆடுமால்."

பம்பரம் மட்டுமன்றித் தேர் உருட்டுவதும் இப்பாடலில் கூறப்படுகிறது.

மற்போர் (மல்) :

'மல்' என்பது போர்க்கலை. மல்லுக்கு எதிரானது 'சொல்'. முன்னது செயல் பின்னது பேச்சு. மாந்தன் தோன்றிய நாள் தொட்டு மல்லாடுவது நிகழ்ந்து வந்திருக்கிறது. தோள் வலிமையே மல்லின் துணை! மற்போர் உலகில் பொருளும் புகழும் கொடுக்கும் விளையாட்டாக உருவெடுத்து விட்டது. ஜப்பான் நாட்டில் 'சுமோ' என்ற பெயரில் 'மல்'லில் மதர்த்த மலைகளை மோதவிட்டு வேடிக்கை பார்க்கிறார்கள். கருவியின்றிக் கைகளின் துணை கொண்டு, உடலால் மோதிக் கொள்வதே 'மல்' என்பதாகும்.

சோழன் போர்வைக் கோப்பெரு நற்கிள்ளி மல்லில் வல்லவன் என்கிறது சாத்தந்தையார் பாடல்(புறம்-80). இந்தப் போர் விளையாட்டு புராணங்களிலும் பேசப்படுகிறது, இதிகாசங்களில் இடம் பிடித்திருக்கிறது. மாபாரதக் கதையில் அர்ச்சுனன் வில்லிலும், பீமன் மல்லிலும் வல்லவர்களாகப் பேசப்படுகிறார்கள். பெருத்த உடலும், தடித்த தோள்களும் மல்லுக்குரிய தகுதிகளாகக் கருதப்படுகின்றன.

இராம காதையில் வானரப் படைக்கும், இராவணப் படைக்கும் நடைபெற்ற போரைப் பாடுகிறது யுத்த காண்டம். அக்காண்டத்தில், கும்பகர்ணன் வதைப் படலத்தில் 'மல்' குறுப்பிடப்படுகிறது. வானர வீரன் நீலன். அவன் கும்பகர்ணனோடு போரிடுகின்றான். வானரங்களின் இயல்பு வீசியெறிதல். அவ்வியல்புக்கேற்ப, வானரப் படையைச் சேர்ந்த நீலன் பாறையைப் பெயர்த்தெடுத்துக் கும்பகர்ணன் மீது வீசிப் போரிடுகின்றான். கும்பகர்ணனோ நீலன் வீசிய பாறையைத் தடுத்துப் பொடியாக்கி விடுகிறான். வேறோர் பாறையைத் தேட வேண்டும். தேடிச் சென்றால், நீலனின் படைகளுக்குத் தன்

தலைவனின் நிலை குறித்து ஐயம் எழுந்து, குழப்பம் ஏற்பட்டுவிடும். அந்த நிலை ஏற்படாமல் தடுக்க நீலன் கும்பகர்ணனுக்கு நேர் எதிராகச் சென்று ஆயுதமின்றி மோதுகின்றான். இடியென முழக்கமொழக் கையால் குத்திக் குத்திச் சோர்ந்தான் நீலன் அக்காலப் போர் மரபுப்படி, ஆயுதமில்லாத நீலனைத் தன் சூலாயுதத்தால் தாக்காது கும்பகர்ணன் இடக்கையால் அடித்து வீழ்த்துகிறான் என்கிறது இராமாயணப் பாடல்.

"பெயர்ந்தொரு சிகரந் தேடி னச்சமாம் பிறர்க்கு மென்னாப்
புயங்களே படைக ளாகத் தேரெதி ரோடிப் புக்கான்
இயங்களுங் கடலு மேகத் திடிகளு மொழிய யாரும்
பலங்கொளக் கரங்க ளோச்சிக் குத்தினா னுதைத்தான் பல்கால்"

-கம்ப இராமா-யுத்த காண்டம்-கும்ப-பாடல்-185-

வில் விளையாட்டு :

கற்காலம் தொடங்கி, தற்காலம் வரை விளையாட்டில் இடம் பெற்றிருப்பது வில். ஆதிமாந்தன் வேட்டையாடுதலையே தொழிலாகக் கொண்டிருந்த காரணத்தால், வில் விளையாட்டு தொழிற் பயிற்சியாகவே இருந்திருக்கிறது. பறவை, விலங்கு முதலானவற்றை உணவுக்காக வேட்டையாடிய மாந்தனுக்குத் தொடக்க காலத் துப்பாக்கியாக இருந்தது வில். வேல் விலங்குகளுக்கும், வில் பறவைகளுக்கும் வேட்டைக் கருவிகளாக விளங்கியிருக்கின்றன.

தமிழர்களின் போரில் வில்லைவிட வேலுக்கே முதன்மை அளிக்கப்பட்டிருக்கிறது. தமிழர்களின் போர் நெறி, எதிராளியை மறைந்திருந்து தாக்குவதை ஊக்குவிக்காததே இதற்குக் காரணம். வடவர்களின் கதைகளைப் பேசும் இதிகாசங்களில் 'வில்' முதன்மை பெற்று விளங்குவதை இலக்கியம் பயின்றவர்கள் அறிவர். தமிழர் போர்களிலும் வில் நேரிய முறையில் ஆளப்பட்டிருக்கிறது. இதற்கான சான்றுகள் தொன்மையான இலக்கியங்களிலும் பதிவாகியுள்ளன. வில் விளையாட்டும் பேசப்பட்டிருக்கிறது.

புறநானூரில் 325-ஆவது பாடலாக இடம் பெற்றிருப்பது உறையூர் முதுகண்ண சாத்தனார் பாடல். தன் தலைவனுக்குரிய ஊரின் பெருமையைக் கூறவந்த புலவர், வீரத்தையும், விளையாட்டையும் ஒருங்கே விளக்கிப் பாடுகிறார். வில் விளையாட்டு குறித்த பாடல் அடிகளை மட்டில் காண்போம்.

"அலந்தலை இரத்தி அலங்குபடி நீழல்
கயந்தலைச் சிறா அர் கணைவிளை யாடும்
அருமிளை இருக்கை யதுவே வெல்வேல்
வேந்துதலை வரினும் தாங்கும்
தாங்கா ஈகை நெடுந்தகை ஊரே."

"இரத்தி மர நிழலில், தலைமுடியை நெய்யிட்டு நீவிப் படிய வைக்காததால் பெரிதாகத் தெரியும் தலையையுடைய சிறுவர்கள் 'அம்பு'விட்டு விளையாடிக் கொண்டிருப்பர்" என்கிறார் புலவர். வில் சிறுவர்களின் விளையாட்டுகளில் ஒன்றாக அன்று இருந்திருக்கிறது.

காப்பிய வரிசையில் சீவக சிந்தாமணியில் 'வில்' பேசப்படுகிறது. வஞ்சினம் கூறும் முறையில் கோவிந்தன், கட்டியங்காரனிடம் பேசும்போது,

"இலங்கையிற் றேன மேவுண் டிருநிலத் திடித்து வீழக்
கலங்குதெண் டிரையுங் காரும் கடுவெளி முழக்கு மொப்ப"

என்று அம்பு பட்டு விழும் பன்றி ஓசை கடல் படை இரைச்சலொப்ப இருந்ததாகப் பேசுகிறார்.

மணமகளிலம்பகத்திலும் வில் குறித்த செய்தி கூறப்படுகிறது. முறியாத வில், அறுந்து போகாத நாண் (வில்லில் அம்பேற்றும் கயிறு) என்னும் அடி கருதத்தக்கது.

"அருந்தவக் கிழமை போல வறாதவில் லறாத நாண்வாய்த்
திருத்தினார் சிந்தை போலுந் திண்சரஞ் சுருக்கி . . ."

என்பது பாடல்.

வானரங்களுக்கும், இராவணன் படை வீரர்களுக்குமிடையே போர் நடக்கிறது. குரங்குகள் தமக்கேயுரிய பண்பிற்கிணங்க இலங்கை வீரர்கள் மீது கற்களை வீசித் தாக்குகின்றன. வானரங்களின் கல்லெறி போரை எதிர் கொள்ள அம்புகளைப் பயன்படுத்துகிறார்கள். தங்களை நோக்கி எய்யப்படும் கற்களை அம்பு எய்து பொடி செய்கிறார்கள் என்கிறது பாடல்.

"அம்பு கற்களை யள்ளின வம்பெலாம்
கொம்பு டைப்பணை கூறுற நூறின
வம்பு டைத்தட மாமர மாண்டன
செம்பு கச்சுடர் வேற்கணஞ் செல்லவே."

-கம்ப இராம-யுத்த காண்டம்-முதற் போர் புரி படலம்-பாடல்-20-

இதே காவியத்தில், மகுடபங்கப் படலத்தில், அனுமன் இலங்கையை எரித்ததை இராமனிடம் விளக்குகிறான் சுக்கிரீவன். "ஐயனே உங்கள் தூதுவனான சொல்லின் செல்வன் அனுமன், இராவணப் படையினர் வில் வேல் வலியால் தாக்க, தான் 'வால்' வலியால் இலங்கை மறவர்களைச் சிதறடித்து, எரித்தான்" என்கிறான். வில்லுக்கு எதிராக வால் போராடியிருக்கிறது.

"நூல்வலி காட்டுஞ் சிந்தை நும்பெருந் தூதன் வெம்போர்
வேல்வலி காட்டி னார்க்கும் வில்வலி காட்டி னார்க்கும்
வால்வலி காட்டிப் போந்த வளநகர் புக்கு மற்றென்
கால்வலி காட்டிப் போந்தேன் கைவலிக் கவதி யுண்டோ?"

-கம்ப இராம-யுத்த காண்டம்-மகுடபங்கப் படலம்-பாடல்-20-

திருத்தொண்டர் மாக்கதையில் சேக்கிழாரும் வில்லம்பு குறித்துப் பாடியிருக்கிறார். கண்ணப்ப நாளனார் வேடர். வேடர்களின் தொழில் வேட்டைதானே? எனவே, வேட்டைக் கருவியான வில்லுக்கும் காளத்தி வேடர் கண்ணப்பருக்கும் தொடர்பு இல்லாமற் போய்விடுமா? அவர் வில்லைப் பயன்படுத்தியதோடு அமைந்து விடவில்லை. வில்லுக்கு விழாவே எடுத்திருக்கிறார். விழாவில் 'வில்' விளையாட்டுப் பொருள்தானே!

"பல்பெருங் கிளைஞர் போற்றப்
பராய்க்கடன் பலவும் நேர்ந்து
வில்விழா வெடுக்க வென்று
விளம்பினான் வேடர் கோமான்."

-பெரிய புராணம்-கண்ணப்பர்-பாடல்-31-

சோழன் குராப்பள்ளித் துஞ்சிய கிள்ளி வளவன், கருவூரை வெற்றி கண்டபோது, அவனைக் கோவூர்க் கிழார் பாடிய பாடலில் சிறுவர்கள் ஆடிய 'வில்' விளையாட்டு குறிப்பிடப்படுகிறது.

"மைந்தர் ஆடிய மயங்குபெருந் தானைத்

. . . .

நுண்பூண் மார்பின் புன்றலைச் சிறாஅர்
அம்பழி பொழுதில் தம்முகம் காணா"

என்று தொடர்கிறது பாடல்.

கோனாட்டு எறிச்சலூர் மாடவன் மதுரைக் குமரனாரும்,

"சிலையுலாய் நிமிர்ந்த சாந்துபடு மார்பின்
ஒலிபுனல் கழனி வெண்குடைக் கிழவோன்" -புறம்-394-

என்று பாடுகிறார்.

பனை :

பனை என்னும் சொல் அளவையும், மரத்தையும் குறிக்கிறது. பனை மரம் என்று வழக்குச் சொல்லிருந்தாலும், அறிவியல் பகுப்பு பனையைப் 'புல்' என்றுதான் கூறுகிறது. புல்லோ, மரமோ எதுவாக இருப்பினும் 'பனை' காலில் மிதிபடாமல் அண்ணாந்து பார்க்க வைக்கும் அருகதை பெற்றிருக்கிறது. இம்மரம், சங்கப் புலவனின் இலக்கியப் பார்வையில் யானையின் துதிக்கைக்கு உவமையாகி இருக்கிறது. இதன் நுங்கோ கோடையில் குடருக்கும், உடலுக்கும் குளிர்ச்சி தரும் சுவைப் பண்டமாகிறது. நுங்கெடுத்த பனங்காய்கள் விளையாட்டுப் பொருளாகின்றன. இந்தக் காய்களைக் கொண்டு விளையாடப்படுவது தான் 'பனை'.

பனங்காய்களை, நுங்கைச் சாப்பிட்ட பின்னர், ஓரடி அளவுள்ள வலுவான குச்சியின் இரு முனைகளையும் சீவிக் கூர்மைப்படுத்தி அதில் கோர்த்து வண்டிச் சக்கரம் போல் உருளப் பொருத்தி, கவைக் கோல் கொண்டு அதைத் தள்ளிச் செல்வார்கள். சிறுவர்கள் இதைத் தள்ளிச் செல்வதில் வேகப் போட்டியும், மோதல் போட்டியும்கூட நடப்பதுண்டு. இரு காளைகள் ஒன்றோடொன்று தலையால் முட்டித் தள்ளுவதைப் போன்று, பனங்காய் வண்டியை மோதி விளையாடுவார்கள். மோதலில் இணைப்புக் குச்சி ஒடிந்தாலோ, காய்கள் கழன்று விட்டாலோ தோற்றதாகப் பொருள். பனங்காய்ப் பருவத்தில் (கோடையில்) இந்த விளையாட்டு வீதிக்கு வரும்.

அறிவியல் வளர்ச்சியால் விளையாட்டுப் பொருள்கள் பெருகி விட்டதால், பனை, மனையில்லாத ஏழைக் குடும்பம் போல் இல்லாமற் போய்விட்டது. ஆனால், பல்லாண்டுகளுக்கு முன்பே இந்த விளையாட்டு தமிழகத்தில் வலம் வந்திருக்கிறது.

கலித்தொகையில், மருதக் கலியைப் பாடிய இளநாகனார் பனை குறித்த செய்தியைக் குறிப்பிட்டுள்ளார்.

> *"பெருமடல் பெண்ணைப் பிணர்தோட்டுப் பைங்குரும்பைக்*
> *குடவாய்க் கொடிப்பின்னல் வாங்கித் தளரும்*
> *பெருமணித் திண்தேர்க் குறமகள் நாப்பன்*
> *அகழ்நகர் மீள்தரு வானாக . . . ."* -பாடல்-83-

கலித்தொகை பாடிய காலத்தில் பனைத்தேர் கவை கொண்டு கூட தள்ளிச் செல்லப்படவில்லை. கவைக்குச்சி கூட கால ஓட்டத்தில் கண்டுபிடிக்கப்பட்ட கருவியாகியிருக்கிறது. ஆதியில் பனைத்தேர் கயிறு கட்டித்தான் இழுக்கப்பட்டிருக்கிறது. அப்படி இழுத்துச் சென்று களைப்படையும் சிறுவர்களுக்கிடையே, குடும்பத் தலைவன் தனது உறுதியான தேரை ஓட்டி, வீடு நோக்கி வந்து கொண்டிருந்தான் என்பது பாடல் அடிகளின் கருத்து.

பனை, இன்று வழக்கொழிந்த விளையாட்டுகளின் பட்டியலில் இடம் பிடித்து விட்டது.

வள்ளை :

அம்மானை என்றும், அம்மனை என்றும் வழங்கப்பட்ட பண்டைப் பெண்டிர் விளையாட்டை ஒத்ததே வள்ளை. ஒரு பொருளை உரலில் இட்டுக் குத்தும் போது, அலுப்பை மறக்கடிக்கும் விளையாட்டு இது. பாடுபடுவோர் சோர்வை அண்டவிடாமல் புத்துணர்ச்சிப் பெறக் கண்ட முறை, பாடியபடியே பணியாற்றுவது. "ஆடிப்பாடி வேலை செய்தால் அலுப்பிருக்காது" என்னும் திரைப்பாட்டு இக்கருத்தை வலுப்படுத்துவதே.

எவ்வளவு கடுமையான உழைப்பையும் விளையாட்டாகச் செய்யும் போதும், கருதும் போதும், உள்ளமும், உடலும் சுறுசுறுப்பும், மகிழ்வும் அடைகின்றன. கடுமை என்று கருதாத மனப்பக்குவம், வீணான சினம், வெறுப்புப் பண்புகளை இது வென்றுவிடும். பண்புப் பக்குவப் பயிற்சிக்கு உதவும் விளையாட்டு வள்ளை.

வள்ளை விளையாட்டு குறித்துச் சிலப்பதிகார காப்பியத்தில் குறிப்பிடப்படுகிறது. வாழ்த்துக் காதையில் இடம் பெற்றுள்ள வரிப் பாடல் வகை ஒவ்வொன்றும், தமிழ்நாட்டின் மூவேந்தர்களைக் குறித்துப் பாடப்பட்டிருப்பதைப் போன்று, வள்ளைப் பாட்டும் சோழ, பாண்டிய, சேர மன்னர்களை ஏற்றிப் பாடுகிறது.

தமிழர்களுக்கு மிகைப்படுத்துவதிலும், மிகைப்படுத்தப் பட்டதைப் பார்ப்பதிலும், படிப்பதிலும் கேட்பதிலும் விருப்பம் அதிகம். நமது கடவுளர் கதை நிகழ்வுகள் மட்டுமின்றி, திரைக் காட்சிகளில் புகுந்து புறப்படும் மிகை, நகைகளைத்தாமே நாம் கண்டு களித்து வருகின்றோம். சிலம்பில் இளங்கோவடிகள் புலவர்களுக்கேயுரிய கற்பனைச் செறிவோடு வள்ளையைப் பாடியுள்ளார்.

புகார் நகர மகளிரைப் பாடுகிறார் அடிகளார். அம்மகளிர், காஞ்சி மரநிழலில் கரும்பை உலக்கையாகக் கொண்டு நல்ல முத்துக்களாகிய அரிசியைக் குத்துகிறார்களாம். அப்படிக் குத்தும் போது, புலிக் கொடி பறக்கும் திண்ணிய சக்கரங்களைக் கொண்ட தேருக்குச் சொந்தக்காரனாகிய சோழனுடைய தோள்வலியைப் பாடுகிறார்கள். அவன் புகழ் பாடும் பாடலே சிறந்த பாடல் என்றும் கூறுகிறார்கள்.

இவ்வாறு, பாண்டியனைச் சிறப்பிக்கும் வள்ளைப் பாட்டிலும், மாளிகைகள் உயர்ந்த மதுரை மகளிர், முத்தைப் பவழ உலக்கையால் குத்துவதாகப் புகழ்கிறார் அடிகளார். பாண்டியனை அடுத்துச் சேர மன்னனைப் பாடும் போது, மலை வளமும், காட்டு வளமும் கொண்ட சேர நாட்டில் சந்தன மரம் சிறப்புப் பொருள், ஆகையால், வஞ்சி நகர மகளிர், சந்தன மரத்தாலான உரலில் முத்துக்களை இட்டு, யானைத் தந்தத்தால் குற்றுவதாகப் பாடுகிறார். முன்னிரு பாடல்களிலும் உலக்கையைக் குறிப்பிட்டவர், மூன்றாவதில்தான் உரலைக் குறிப்பிடுகிறார். பாடுபொருளான கரும்பும், பவழமும் உரலாக உருவகப்படுத்த முடியாத அளவு சிறியவையானதால், அவற்றை உலக்கைக்குப் பயன்படுத்தினார். 'சந்தனம்' மரம். ஆகையால் அதை உரலாகப் பயன்படுத்தியுள்ளார். முன்னையோர், எதுகை, மோனைக்காக எந்தப் பொருத்தமற்ற சொல்லையும் எடுத்தாண்டதில்லை.

வள்ளை அந்த நாள் விளையாட்டு மட்டுமன்று. உழைப்பை ஊக்கப்படுத்திய பாட்டுப் பதநீர். வேலைக்கிடையே சோர்ந்து உட்காராமல், ஊக்கப்படுத்தி, உளம் மகிழச் செய்த அந்தப் பாட்டு அடிகள் இவை :

> "தீங்கரும்பு நல்லுலக்கை யாகச் செழுமுத்தம்
> பூங்காஞ்சி நீழல் அவைப்பார் புகார்மகளிர்
> ஆழிக் கொடித்திண்தேர்ச் செம்பியன் வம்பலர்தார்ப்
> பாழித் தடவரைத்தோள் பாடலே பாடல்
> பாவைமார் ஆரிக்கும் பாடலே பாடல்"

இப்பாடலில் செம்பியன் என்னும் சொல் சோழனைக் குறிக்கிறது. இவ்வாறே பாண்டியனைப் பாடும் மதுரை மாடமா நகர் மகளிர்,

> "பாடல்சால் முத்தம் பவழ உலக்கையால்
> மாட மதுரை மகளிர் குறுவரே
> வானவர்கோன் ஆரம் வயங்கியதோள் பஞ்சவன்தன்

மீனக் கொடிபாடும் பாடலே பாடல்
. . . ."

என்று புகழ்கிறார்கள். உலக்கையால் குத்துவதைக் குறுவரே என்கிறார் புலவர். பாடலை புனைந்தவர் சேரராயிற்றே. அம்மன்னன் புகழ் நாட்டைப் பாடாமலிருப்பாரா? பாடுகிறார் இப்படி :

"சந்துரல் பெய்து தகைசால் அணிமுத்தம்
வஞ்சி மகளிர் குறுவரே வான்கோட்டால்"

என்னும் அடிகள் சந்தன உரலில் முத்தாகிய அரிசியை இட்டு, வஞ்சி மாநகரப் பெண்கள் யானைத் தந்தத்தால் குத்துவார்கள் என்பதைக் குறிக்கின்றன.

இளங்கோவடிகள் காலத்தில் வள்ளை விளையாட்டு வழக்கில் இருந்திருப்பதற்கு இப்பாடல்களே சான்றுகளாம். பல நூற்றாண்டு பழமை விளையாட்டுப் பட்டியலில், வள்ளையும் வாழும் வாய்ப்புப் பெற்றிருக்கிறது. வள்ளைக்குப் பிற்காலச் சான்றும் உண்டு.

பிற்காலத் தமிழ்ச் சிற்றிலக்கியங்களில் பரணி என்றோர் படைப்பு வகையுண்டு. செயங்கொண்டாரின் கலிங்கத்துப் பரணியைப் பலரும் அறிவோம். அந்நூலின் இறுதிப் பகுதி களம் பாடல்! இப்பகுதியில் பேய்கள் சமைப்பதாகக் கலித்தாழிசைப் பாடல்கள் பல உண்டு. பற்களை அரிசியாகவும், போர்க்கள முரசங்களை உரல்களாவும், கொல்லுப்பட்ட யானைகளின் தந்தங்களை உலக்கைகளாகவும் கொண்டு அரிசி குத்துவதாக உள்ள பாடல்களைப் படிப்போர்க்கு, வள்ளை நினைவு வரும். அப்பாடல் இதோ :

'சுவைக்கும் முடிவில் கூழினுக்குச்
சொரியும் அரிசி வரியெயிறா
அவைக்கும் உரல்கள் எனக்குரல்கள்
அமிர்த முரசம் கொள்ளீரே' கலிங்க-பாடல். 525.

பேய்கள், காளிமுதல் திருமால்வரை, ஒவ்வொருவர் சிறப்பையும் கூறிக் குற்றும் பாடல்கள் படிக்கச் சுவையானவை.

விலங்குப் போர் :

போர் அன்றும் நடந்தது. இன்றும் நடந்து கொண்டிருக்கிறது. சண்டையைப் பார்ப்பதில் மாந்தருக்குத் தனி விருப்பமுண்டு. போர் என்பது கொடுமையான ஒன்றென்றாலும், மாந்தருக்குள் மறைந்து கிடக்கும் மறப் பண்பு போரிடுவதிலும் இன்பம் காண்கிறது. பசித்த

அரிமாவோடு, தண்டனை பெற்ற ஆளை மோதவிட்டு ரோமாபுரி மன்னர்களும், அவர்தம் குடும்பத்தாரும் வேடிக்கைப் பார்த்ததாகக் கூட வரலாறு உண்டு. தமிழ் மண்ணில் இத்தகைய கொடிய பண்பு அன்று கோலோச்சியவர்களிடம் இருக்கவில்லை. இராவணன் மகன் இந்திரசித்து சிங்கத்தோடு மோதுவதை விளையாட்டாகச் செய்ததாக இலக்கியம் பேசுகிறது. என்றாலும், குடிமக்களிடம் விலங்குகளை மோதவிட்டு வேடிக்கை பார்க்கும் பழக்கம் இருந்திருக்கிறது. காளைப் போர் அந்த நாள், இந்த நாள் இளைஞர்கள் விரும்பி ஆடிய, ஆடும் ஆட்டம்.

செம்மறி கிடாக்கள், சேவற் கோழிகள், காடைகள் முதலானவை தமிழ் மண்ணில் போர் விளையாட்டுக்கென்றே அன்று வளர்க்கப் பட்டன. பந்தயம் கட்டி இவற்றை மோத விட்டு வேடிக்கைப் பார்த்துள்ளனர். மாந்தருள் பலர், தம் மகிழ்வுக்காகப் பிற உயிர்த் துன்பத்தைப் பொருட்படுத்துவதில்லை. உணவுக்காக உயிர்க் கொலை, எவ்வித உள்ள உறுத்தலுமின்றி நாளும் நடந்து கொண்டுதானே இருக்கிறது! புத்தன் தொட்டு, வள்ளார் வரை உயிரிரக்கம் குறித்து எவ்வளவோ எடுத்துரைத்து விட்டார்கள். உணவுக்காக உயிர்க் கொலை என்பது இயற்கை நியதி என்பதால் அறிவுரைகளும், அறவுரைகளும் உயிர்க் கொலை நடப்பதை முற்றாக தடுக்க முடியவில்லை.

போரிடச் செய்து வேடிக்கைப் பார்க்கப் பறவை, விலங்குகள் மட்டுமல்ல, அவற்றிலும் கீழ்ப்பட்ட உயிரினங்களும் பயன்படுத்தப் பட்டுள்ளன. சிறுவயதில் ஆடிய இப்படிப்பட்ட விளையாட்டு ஒன்று நினைவுக்கு வருகிறது.

புன்செய் வயல்களில் சில இடங்களில் தலைகீழ்க் கூம்பு வடிவத்தில் சிறு குழிகள் தென்படும். அக்குழிகள் மண்ணுள் மறைந்திருக்கும் சிறு வண்டுகளின் கண்ணிகளே! அக்குழிகள் ஓர் அங்குல ஆழமிருக்கும். குழியின் மேற்பரப்பு மிகச் சன்னமான மணலால் வழவழப்பாக அமைக்கப்பட்டிருக்கும். அதனுள் பறக்க முடியாச் சிறு பூச்சிகள் விழுந்தால் மேலே ஏற முடியாமல் சறுக்கும். பதுங்கியிருக்கும் வண்டு, விழுந்த இரையை மண்ணுக்குள் இழுத்துச் சென்றுவிடும். இந்த வண்டு, மணல் நிறத்தில் 'கொள்' அளவு இருக்கும். இப்படிப்பட்ட குழிகளில் எறும்பைப் பிடித்துப் போட்டு, அதை மண்ணுள் பதுங்கியிருக்கும் வண்டு இழுத்துச் செல்வதைச் சிறு வயதில், வயலில் காவலிருந்த போது ஒரு போர் விளையாட்டாகக் கண்டு களித்ததுண்டு.

விலங்குப் போர் குறித்த இலக்கியச் செய்திகளைப் பார்ப்போம். இவ்விளையாட்டு குறித்து கலித்தொகை, சீவக சிந்தாமணி, இராமாயணம், நைடதம், பெரிய புராணம் முதலான இலக்கியங்களில் செய்திகள் கிடைக்கின்றன. எடுத்துக்காட்டுக்கு ஒன்றிரண்டைப் பார்ப்போம்.

காடைப் போர் குறித்து மருதன் இளநாகனார் கலித்தொகையில் பாடியுள்ளார். எவ்வளவோ பறவைகள் இருக்கும் போது போர் விளையாட்டுக்குக் காடையைத் தேர்ந்தெடுக்கச் சிறப்பான காரணம் இருக்க வேண்டும்! காடை எதிரியான காடையின் வலிமையை அறிந்திருந்தாலும், தன்னிலும் அதிக ஆற்றலுடையதைக் கண்டஞ்சாமல், தொடர்ந்து போரிடும் போர்ப் பண்பைப் பெற்றது. அதனால்தான் போர் விளையாட்டுக்குக் காடை பயன்படுத்தப் பட்டிருக்கிறது. கலித்தொகைக் காட்சிகளைக் காண்போமா?

ஒருவர் செய்த குற்றத்தை நேரடியாக அல்லாமல், உட்பொருளாக வைத்து இடித்துரைப்பது பெண்களின் சிறப்பு. இச்சிறப்புரையைக் காட்சிப் படுத்துகிறார் இளநாகனார்.

பரத்தை இல்லம் சென்று, மீண்டும் தலைவியிடம் வருகின்றான் தலைவன். திரும்பியவன், தான் காடைப் போர்ப் பார்த்துவிட்டு வருவதாகத் தலைவியிடம் பொய்யுரைக்கின்றான். தலைவிக்கு உண்மை தெரியதா என்ன? அவளும் நேரடியாக அல்லாமல், காடையை ஒப்பிட்டே தலைவன் பரத்தையிடம் சென்று வருவதை இடித்துரைக்கிறாள்.

எதிராளியின் பலம் தெரிந்தும் மோதும் காடையைப் போல், பரத்தையிடம் பழகுவது குற்றமென அறிந்தும், அவளிடம் பழகிய தலைவனை, இடித்துரைக்க, "தெரிகிறதே! நீங்கள் காடைப் போரைத் தான் பார்த்து வந்திருக்கிறீர்கள்!" என்கிறாள்.

"செறிந்து ஒளிர் வெண்பல்லாய்! யாம்வேறு-இயைந்த
குறும்பூழ்ப் போர்கண்டேம்; அனைத்தல்லது யாதும்
அறிந்ததோ இல்லை; நீவேறு ஓர்ப்பது
குறும்பூழ்ப் போர்கண்டமை கேட்டேன். நீஎன்றும்"

-மருதக்கலி : பாடல். 95.

இப்படித் தலைவன், தலைவி உரையாடல் நீள்வதாக அமைந்துள்ளது பாடல். குறும்பூழ் என்பது காடையைக் குறிக்கும் சொல். சங்கம் மருவிய காலத்திலேயே விலங்குப் போர் தமிழ் நிலத்தில் வழக்கில் இருந்திருக்கிறது.

சீவகச் சிந்தாமணி காலத்தில் கோழிச் சண்டைக்காக, கோழிகளை வெளிநாட்டிலிருந்து கூட கொண்டு வந்திருக்கின்றனர். இங்கே வெளிநாடென்பது இன்று நாம் கருதும் அயல் நாடுகளல்ல. தமிழகத்திலேயே இன்னொருவர் ஆட்சிக்குள் அடங்கிய அண்மை நாடுதான் என்பதைக் கருத்தில் நிறுத்திக் கொள்ள வேண்டும். அப்படி கொண்டு வரப்பட்டதை தோணிக் கோழி என்று குறிப்பிடுகிறார் திருத்தக்க தேவர். ஆட்டுக் கிடாச் சண்டை, கோழிச் சண்டை குறித்த சீவக சிந்தாமணி பாடல் இது,

"கோட்டிளந் தகர்களுங் கொய்மலர தோன்றிபோற்
சூட்டுடைய சேவலுந் தோணிக் கோழியாதியா
வேட்டவற்றி னூறுளார் வெருளிமாந்தர் போர்க்கொளீஇக்
காட்டி யார்க்கிங் கௌவையு கடியுங் கௌவை கௌவையே"

-நாமகளிலம்பகம்-பாடல்-73.

இப்பாடலில் தகர் என்னும் சொல் ஆட்டுக் கிடாவைக் குறிப்பதாகும். சேவல் என்பது காடையையும், தோணிக் கோழி என்பது *'இறக்குமதி'* செய்யப்பட்ட கோழியையும் குறிக்கும்.

கம்பராமாயணம் நாட்டுப் படலத்தில், மக்கள் நடவடிக்கைகளைப் பற்றிப் பாடும் கம்பர், வீரர்கள் யானையோடு போரிட்டுப் பொழுது போக்கியதைக் குறிப்பிடுகிறார். பாடல் இதோ,

"கறுப்புறு மனமும் கண்ணில் சிவப்புறு சூட்டும் காட்டி
உறுப்புறு படையில் தாக்கி உறுபகை இன்றிச் சீறி
வெறுப்பில களிப்பின் வெம்போர் மதுகையை வீர வாழ்க்கை
மறுப்பட ஆவி பேணா வாரணம் பொருது வாரும்."

-நாட்டுப் படலம்-பாடல்.16.

பெரிய புராணத்தில், சுந்தரமூர்த்தி நாயனார் நாவலூருக்கு வந்த போது, நடந்தனவற்றைக் கூறும் பல செய்திகளுக்கிடையே கடா (ஆண் ஆடு) குரங்கு, கோழி, காடை கவுதாரிகளைப் போரிடப் பழக்கிக் கொண்டிருப்போர் குறித்தும் பாடுகிறார். தாயத்து விற்பவர்கள் பாம்பு கீரி சண்டை பற்றிப் பேசியே தொழில் நடத்துவதை நம்மில் பலர் கண்டிருக்கிறோம். அப்படி, ஆடு, கோழி, குரங்கு, காடை, கவுதாரிகளைப் பழக்கிச் சண்டையிடச் செய்தும், செய்யாமலும் சிலர் அன்றும் விளையாட்டு காட்டியிருக்கிறார்கள் என்பதை இப்பாடல் அடிகளால் அறிய முடிகிறது.

“கைக்கிடா குரங்கு கோழி சிவல்கவு தாரி பற்றிப்
பக்கமுன் போது வார்கள் பயில்மொழி பயிற்றிச் செல்ல
மிக்கபூம் பிடகை கொள்வோர் விரையடைப் பையோர் சூழ
மைக்கருங் கண்ணி னார்கள் மறுகநீள் மறுகில் வந்தார்”

திருத்தொண்டர் புராணம்-தடுத்தாட் கொண்ட படலம்-பாடல்.187.

மாந்தன் தன் மகிழ்ச்சிக்காக, மற்ற உயிர்கள் இன்னலுறச் செய்ய இன்று மட்டுமன்று, அன்றும் ஆர்வம் மிக்கவனாகவே இருந்திருக்கின்றான். இந்த மனப்பாங்கை மட்டுப்படுத்த விலங்குகள் நோகடிப்புத் தடைச் சட்டம் இயற்றப்பட்டிருப்பது ஓரளவு ஆறுதலானது.

வேட்டை :

முற்காலத்தில் இளமை விளையாட்டுக்கும் பிற்காலத் தொழிலுக்கும் தொடர்பிருந்தது.

“அப்பன் தொழிலை அவனது பிள்ளை
சொப்பனத்திலுமே மறப்பது மில்லை”

என்னும் திரைப்படப் பாடல், இந்த உண்மையை உரைப்பதுதான். ஆதியில், வேட்டை விளையாட்டாகவும் விளங்கியிருக்கிறது; தொழிலாகவும் துலங்கியிருக்கிறது. அன்று, வேட்டை வேந்தர்களுக்கு விளையாட்டு; வேடர்களுக்குத் தொழில்! பண்டை மன்னர்களும், பிற்காலச் செல்வர்களும் வேட்டையை விரும்பி விளையாடி வந்தனர். விடுதலைக்குப் பின்னர் அழிந்து வரும் விலங்கினத்தைப் பாதுகாக்க வேண்டி, அரசு கட்டுப்பாடுகளைக் கொண்டு வந்ததால், வேட்டை குறையத் தொடங்கியது. காட்டு விலங்குகளை வேட்டையாடுவது குறைந்தது என்பதைவிட மறைந்தது என்பதே சரியாகும்.

முன்னர், பறவைகளும், விலங்குகளும் உணவுக்காகவும், தோலுக்காகவும் வேட்டையாடப்பட்டன. யானைத் தந்தத்திற்காகவும், புலி தோலுக்காகவும் வேட்டையாடப்பட்டன. புலி மட்டுமன்று, எலிகளும் வேட்டையாடப் பட்டுள்ளன. பள்ளிச் சிறுவர்கள் ஓணான் வேட்டையைப் பயன் கருதாது ஆடியுள்ளனர். மாவீரர்கள் எனப் பெயரெடுக்க மன்னர்களும், மற்றவர்களும் காட்டு விலங்குகளை வேட்டையாடியுள்ளனர்.

வேட்டை குறித்து இலக்கியங்கள் என்ன கூறுகின்றன என்பதைப் பார்ப்போம்.

கோப்பெருஞ்சோழன் வீடுபேறு பெற எண்ணி வடக்கிருந்து உயிர் துறக்க முடிவெடுத்தபோது, அச்செயலை வரவேற்றும் மறுத்தும் அறிஞர்களிடையே கருத்து உலவியது. பிறவா நிலை உண்டென்றாரும், இல்லை என்றாரும் இன்றுபோல் அன்றும் இருந்திருக்கின்றார்கள். பிறவாமை இல்லை என்பாரை இடித்துரைக்கும் பாங்கில், கோப்பெருஞ்சோழன் பாடிய பாடலில் வேட்டையாடல் உவமையாக ஆளப்பட்டுள்ளது. எண்ணம் எப்படியோ அப்படியே நிகழ்வும் என்பது சோழன் கருத்து.

> "செய்குவம் கொல்லோ நல்வினை எனவே
> ஐயம் அறாஅர் காடுஈண்டு காட்சி
> நீங்கா நெஞ்சத்துத் துணிவுஇல் லோரே
> யானை வேட்டுவன் யானையும் பெறுமே
> குறும்பூழ் வேட்டுவன் வெறுங்கையும் வருமே"
>
> புறம்.214

நம்மால் முடியும் என்ற துணிவுடன் யானை வேட்டைக்குச் செல்பவன் யானையைக் கொண்டு வருவான். தன்னம்பிக்கையின்றி அரைகுறை மனத்துடன் காடை பிடிக்கச் சென்றவன் வெறுங் கையுடன் திரும்பி வருவான் என்பது பாடலடியின் பொருள்.

வலியவர்கள் புலி வேட்டையாடினார்கள். எளியவர்கள் எலி வேட்டையாடினார்கள். அந்நாட்களில் சிறுவர்கள் எலி வேட்டை ஆடியது குறித்தும் புறநானூற்றுப் புலவர் ஆலந்தூர் கிழார் பாடியுள்ளார்.

வேட்டுவச் சிறுவர்களின் தோற்றம், நட்புறவு, புலால் உண்பதால் ஏற்படும் நாற்றம் குறித்தெல்லாம் பாடிய புலவர், அச்சிறுவர்கள் எலி வேட்டைக்குப் பயன்படுத்திய வில்லம்பு குறித்தும் விளக்குகிறார். வில் விலாரால் செய்யப்படுகிறது. விலார் என்பது வளையும் தன்மையுடைய பருமனில்லாத உறுதி வாய்ந்த குச்சியைக் குறிக்கும். மூங்கில் குச்சிகளே இத்தன்மை வாய்ந்தவை. அம்பாக வேல் மர முட்கள். நடுப்பகுதி முள்ளைச் செருக வசதியுடன் துளை உள்ளதாக இருக்கும். குச்சியில் முள்ளைச் செருகி எய்து வேட்டையாடுவார்கள். வேலிக்கு அடியில் பதுங்கி வாழும் எலிகளை, வில்லை வளைத்து முள்ளம்பால் வேட்டையாடுவார்கள் என்கிறது பாடல்.

"வெருக்குவிடை யன்ன வெருள்நோக்குக் கயந்தலைப்
புள்ளூன் றின்ற புலவுநாறு கயவாய்
வெள்வாய் வேட்டுவர் வீழ்துணை மகாஅர்
சிறியிலை யுடையின் சுரையுடை வான்முள்
ஊக நுண்கோற் செறித்த வம்பின்
விலாஅர் வல்விற் குலாவரக் கோலிப்
பருத்தி வேலிக் கருப்பை பார்க்கும்
புன்புலந் தழீஇய வயங்குடிச் சீரூர்." புறம்.324.

சேக்கிழாரும் வேட்டையைப் பற்றிக் கண்ணப்ப நாயனார் புராணத்தில் பாடியுள்ளார். கண்ணப்பர் வேடரல்லவா, அவர் வரலாற்றில் வில்லும் வேட்டையும் இடம் பெறுவது இயல்புதானே! கதைப்படி, கண்ணப்பர் இயல்பாகப் பிறந்து விடவில்லை. பெற்றோர் இறையை வேண்டிப் பெற்ற பிள்ளை. பிள்ளை பிறக்கும் போதே எடை அதிகமாக இருந்ததால் திண்ணன் என்று பெயரிட்டனர். இன்று பிள்ளைகளுக்கு ஏட்டுக் கல்வி பயிற்றுவதுபோல், அன்று குலத் தொழில் கற்பிக்கப்பட்டது. வேட்டைத் தொழிலுக்கு வில் தானே மூலதனம்! வில்வித்தைப் பயிற்சித் தொடக்கத்திற்காக விழா எடுக்கிறார்கள் திண்ணனைப் பெற்றோர்.

"தந்தையு மைந்த னாரை நோக்கித்தன் றடித்த தோளாற்
சிந்தையுண் மகிழப் புல்லிச் சிலைத் தொழிற் பயிற்ற வேண்டி"

என்று தொடர்கிறது பாடல். சிலைத் தொழில் என்பது வேட்டையாடலைக் குறிப்பதாகும். துணிவும் தோள் வலியும் துணை செய்யும் வேட்டை விளையாட்டாகவும் இருந்திருக்கிறது; தொழிலாகவும் விளங்கியிருக்கிறது.

சூதாட்டம் :

"பொய்யும் வழுவும் தோன்றிய பின்னர்
ஐயர் யாத்தனர் கரணம் என்ப" என்பது தொல்காப்பியம்.

தமிழர் திருமண முறையில் சடங்குகள் புகுந்த வரலாற்றின் சுவடுதான் இந்தச் சூத்திரம். தமிழர் மணம் என்பது உள்ளம் ஒன்றியபின் உடலைப் புணர்ந்ததாகவே இருந்தது. ஒருவனும், ஒருத்தியும் உடன்பட்டு ஒன்றிய வாழ்க்கையில் ஏமாற்றும், குற்றங்களும் நுழைந்த போது, இல்லற நெறிமுறை இழிவு படாதிருக்கவும், உறவு முறிவு, ஏமாற்றங்களைத் தவிர்க்கவும், தடுக்கவும் தக்க சான்றும், தடுப்பு முறைகளும் தேவைப்பட்டதால், சடங்குகள் நுழைக்கப் பட்டன.

விளையாட்டைப் பற்றிப் பேசும் போது அகவிலக்கணம் இங்கே ஏன் வந்தது என்று எண்ணத் தோன்றும். நெறிபிறழ்ச்சி அன்று மணவாழ்க்கையில் ஏற்பட்டதால் சடங்கு நுழைந்தது. அதே போல் விளையாட்டின் நோக்கம் மனமகிழ்வு, உடற்பயிற்சி என்றிருந்தவரை, ஆட்டங்களில் நேர்மைத் திறம் மட்டுமே மிளிர்ந்தது. விளையாட்டிலும் வெற்றி வேட்கை வெறியாக வளர்ந்த போது, எப்படியாவது வெல்ல வேண்டும் என்ற எண்ண உந்துதல் ஏற்பட்டபோது, ஆட்டங்களில் சூது நுழைந்தது. சூதும் ஒரு திறமையாக கருதப்பட்டதாலும், ஏற்கப்பட்டதாலும் பந்தயம் கட்டும் பழக்கம் ஏற்பட்டது. ஆட்டத்தில் சூது என்பது கால ஓட்டத்தில் சூதாட்டம் என்று உருவாகிவிட்டது. மணத்தில் சடங்கும் விளையாட்டில் சூதும் பின் வரவுகளாயின.

எல்லா ஆட்டங்களிலும் சூது உள்ளடக்கமான போதும், சூதுக்குரிய ஆட்டங்கள் என்று சில தோன்றின. அவற்றுள் மூத்தது சொக்கட்டான், தாயம், பகடை, ஆடு புலி ஆட்டம் என்று இப்படி ஓர் அழிவுப் படையே விளையாட்டில் உருவாக்கப்பட்டது. சூதாட்டம் சான்றோர்களால் கடியப்பட்ட ஒன்றானதாலும், விலக்கி வைக்கப்பட வேண்டியதென்பதாலும், சூதாட்ட விளக்கங்கள் தவிர்க்கப்பட்டன. வள்ளுவர் தொட்டு, பாரதி வரை சூதாட்டத்தின் கேடு பாடுகளை வலியுறுத்திக் கூறியிருந்த போதும் சூது இன்றும் ஆட்டங்களில் ஆட்சி செய்து கொண்டிருப்பது ஒப்புக் கொள்ள வேண்டிய உண்மை. சூது குறித்த இலக்கியச் செய்திகளைக் காண்போம்.

திருவள்ளுவர் சூது என்னும் பொருளில் ஓர் அதிகாரமே படைத்திருக்கின்றார். இராமாயணத்திற்குப் பெண் கடத்தல் ஒரு கதைக் கருவி ஆனதைப் போன்று, மாபாரத கதைக்குச் சூதாட்டம் முதல் கருவியாயிற்று.

சூதாட்டம் விளையாட்டு என்னும் பட்டியலில் இடம் பெற்றாலும், விலாங்கைப் போன்று வேற்றினம் என்றும் ஒதுக்கலாம்; விரும்பினால் மீனினம் என்றும் சேர்த்துக் கொள்ளலாம். இன்று, பெரிதும் பேசப்படுகின்ற கிரிக்கெட் ஆட்டத்தில் சூது நுழைந்த செய்தி சூறாவளியாக வீசியதை அறிவோம்.

சூதாட்டம், கவறாடல் என்றும் இலக்கியங்களில் ஆளப்பட்டிருக்கிறது. சூது என்னும் அதிகாரத்தின் ஐந்தாவது குறலில்,

"கவறும் கழகமும் கையும் தருக்கி
இவறியார் இல்லாகி யார்" என்று குறிப்பிடுகிறார் வள்ளுவர். இங்கே, கவறு என்னும் சொல் சூதாடு கருவி என்பதைக் குறிக்கிறது. கவறல் என்னும் சொல்லுக்குரிய பொருள்களில் கவலையுறச் செய்தல், வருந்துதல் என்னும் பொருள்களும் அடக்கம். கவறல் என்னும் சொல்லின் அடியாகச் சூதாட்டத்தைக் குறிக்கும் கவறு, கவறாடல் என்னும் சொற்கள் உருவாகியுள்ளன. சூதாட்டம், மனக் கவலையையும் வருத்தத்தையும் தருவதுதான் என்பதை இச்சொல் புலப்படுத்துகிறது.

"குடி, குடியைக் கெடுக்கும்" என்று எழுதி ஒட்டிய புட்டியைப் பிடித்தே குடிப்பதைப் போன்று, எச்சரிக்கை சொற்களை உச்சரித்தபடியே சூதாட்டத்தைச் சிலர் ஆடிக் கொண்டிருக்கிறார்கள்.

கவறாடல் என்னும் சொல் சூதாட்டத்திற்குரியதாக நளவெண்பாவில் புகழேந்தியால் ஆளுப்படுகிறது.

> "காதல் கவறாடல் கள்ளுண்டல் பொய்மொழிதல்
> ஈதல் மறுத்தல் இவைகண்டாய் -போதில்
> சினையாமை வைகும் திருநாடா! -செம்மை
> நினையாமை பூண்டார் நெறி."
>
> நளவெண்பா.208.

அறத்தைக் கருதாதவர் கொண்ட இழிவான செயல் பட்டியல் இவ்வெண்பாவில் கொடுக்கப்பட்டிருக்கிறது. அதிலொன்றுதான் கவறாடல்.

"நிறையில் கவறாடல் நீர்நனைந்தா யாகில்" என்றும்,

". . . . . பொன்னுரைத்த
கல்லேய்க்கும் நாடன் கவறாடப் போயினான்" என்றும்,

"கவறாய்ப் புரண்டான் கலி" என்றும் சூதைக் குறிக்கும் இச்சொல்லை ஆண்டுள்ளார் புகழேந்தி.

சூதைக் கடிந்து வள்ளுவர் கூறியதைவிட வேறு எவரும் கூறிவிட முடியாது. "வேண்டற்க வென்றிடினும் சூதினை" என்று தொடங்கியவர், சூதாட்டத்தின் கேடுகளைப் பல படக் கூறி,

"இழத்தொறூஉம் காதலிக்கும் சூதேபோல்" என்று அதன் இயல்பைக் கூறி முடிக்கிறார்.

"இழத்தொறூஉம் காதலிக்கும் சூது" என்பதைத்தான் மாபாரதக் கதை நமக்குக் கூறுகிறது. நாடு நகரம், பொன் பொருள் அனைத்தையும் சூதாட்டத்தில் இழந்த பின், மனையாளையும் பணயமாக வைத்தாடும் அளவுக்குச் சூதின் திறன் மிகுதியைப் படித்தறிகின்றோம், பார்த்துமிருக்கின்றோம்.

பாண்டவர் செய்த தவறுகளை நளவெண்பாவில், நளனும் செய்கிறான். சூதாட்டத்தில் எல்லாவற்றையும் இழக்கின்றான். ஆனால், தன்னோடு இருந்த தமயந்தியை மட்டில் பணயம் வைக்கவில்லை. அவளையும் பணயம் வைக்கும்படி கூறுகிறான் புட்கரன். "மனைக்குரியோர் அன்றோ வருந்துயரந் தீர்ப்பர்". கணவன் துயரத்தைத் தீர்ப்பது மனைவியின் கடனாயிற்றே. நீயோ எல்லாவற்றையும் இழந்து இன்னலைத் துய்க்கின்றாய். இத்துயர் தீர்க்க அவளையே பணயப் பொருளாக்கிச் சூதாடினால், ஒரு வேளை இழந்தவற்றை மீட்கவும் கூடும். தமயந்தியைப் பணயம் வைத்தாடு என்னும் புட்கரனின் புன் சொல்லைப் புறக்கணித்து "இனிச் சூதொழிந்தோம்" என்று புகன்று, புறப்பட்டு விடுகிறான்.

"பொன்மகளே நாம்போதும்" (நளவெண்பா.221)

என்று, இனி இங்கிருத்தல் ஆகாதென, துணையோடு அகன்று செல்கிறான் நளன்.

"அறத்தைவேர் கல்லும்; அருநரகிற் சேர்க்கும்;
திறத்தையே கொண்டருளைத் தேய்க்கும்; -மறத்தையே
பூண்டுவிரோ தஞ்செய்யும்; பொய்ச்சூதை மிக்கோர்கள்
தீண்டுவரோ? என்றார் தெரிந்து" என்பதற்கிணங்க, "இனித் தீண்டேன்" என்றான் நளன்.

சூதைப் பற்றி நாலாயிர திவ்ய பிரபந்தம் என்னும் வைணவப் பெருநூலில், நம்மாழ்வார் பாடுகிறார்.

"பொய்ச்சூதிற் தோற்றப்பொறையுடை மன்னர்க்காய்ப்
பத்து ஊர்பெறாது அன்று பாரதம் கைசெய்த
அத்தூதன் அப்பூச்சி காட்டுகின்றான்." என்பது, ஆழ்வார்கள் போற்றிய கண்ணன், 'சூதில் எல்லாவற்றையும் தோற்ற பாண்டவர்களுக்காகப் பத்து ஊர்களையாவது கொடு' என்று துரியோதனனிடம் கேட்டுப் பார்த்து, அவன் கொடுக்க இசையாததால் பாரதப் போரைத் தொடக்கம் செய்தவன், மறைந்து விளையாட்டுக் காட்டுவதைப் பூச்சி காட்டுகிறான் என்று பாடுகிறார். பிரபந்தத்திற்குள்

மேலும் செல்வதைத் தவிர்த்து, சூது என்னும் செய்தி இதிலும் இடம் பெற்றிருக்கிறது என்பதோடு நிறைவு கொள்வோம்.

சூதின் கேடுகளை விளக்க, அதன் விளைவை மக்கள் நெஞ்சில் பதிவு செய்ய நாடு உட்பட எல்லாவற்றையும் இழந்த பாண்டவர்களின் கதையையும், நளன் கதையையும் இலக்கியங்கள் மூலம் படித்த பின்னரும்; படிக்கக் கேட்ட பின்னரும், நாட்டில் சூதாட்டம் அற்றுப் போய்விடவில்லை.

இந்திய நாடு அடிமைத் தளைப்பட்டிருப்பதைப் பொறுக்க முடியாத பாரதி, விடுதலையை உள்ளீடாக்கிப் படைத்த பாஞ்சாலி காவியத்தில் சூதாட்டத்தை உணர்வு பொங்கப் பாடி வைத்துள்ளான். சூதே உருவான பாத்திரம் சகுனி. அவனுக்குக் கைவந்த கலை 'பகடை' ஆட்டம். அந்த ஆட்டத்தில் பாண்டவர்கள் இழக்கக் கூடாததையும் இழந்து இன்னலுற்றனர்.

சூதாட்டம் குறித்துத் தன் பாஞ்சாலி பாத்திர வழிப் பாரதி கூறும் செய்திகள் என்ன என்று பார்ப்போம்.

பாஞ்சாலி சபதத்தில் காழ்ப்புக் கலனில் மிதந்த துரியோதனனைக் கரை சேர்க்கும் கலங்கரை விளக்காகத் திகழ்ந்தவன் மாமன் சகுனி. பாண்டவர்களின் செல்வமும், மக்கள் செல்வாக்கும், கண்ணனிடம் அவர்களுக்கிருந்த நெருக்கமும் அவனைப் பொறாமைத் தீயில் புடம் போட்டிருந்தன. அவர்களுக்குக் கேடு சூழ்வதையே தன் வாழ்க்கை இலக்காகக் கொண்டிருந்தான் துரியன். அவனுடைய மன வேகத்திற்கு, பாண்டவர்களின் நல வீழ்ச்சி ஏற்படவில்லை. அதனால் அவனுக்குச் சினம் பொங்குகிறது. அவனுக்கு அணுக்கமாகவும், ஆறுதலாகவும் விளங்கிய மாமன் சகுனியிடமே கோபம் கொப்பளிக்கிறது. ஆற்றாமை உந்த,

"பேச்சை வளர்த்துப் பயனொன்று மில்லை என்மாமனே -அவர்
பேற்றை அழிக்க உபாயஞ் சொல்வாய் என்றன் மாமனே" என்று அகச்சூட்டை ஆற்றிக் கொள்ள வழி கேட்கிறான்.

துரியோதனனுக்கு ஆறுதல் கூற வந்த சகுனி அவன் கோரிய பேற்றை அளிக்கும் உபாயமாகச் சூதைச் சொல்கிறான் இப்படி,

". அட!
இன்று தருவேன் வெற்றியே! -இதற்கு
இத்தனை வீண்சொல் வளர்ப்பதேன்?" என்று மிக இயல்பாக சூழ்ச்சித் திட்டத்தை வெளியிடுகிறான்.

"ஒரு மாளிகையைக் கட்டு. அதைக் காணவருமாறு உன் பங்காளிகளுக்கு அழைப்பு அனுப்பு. வருவார்கள். வந்தவர்களைப் பகடை ஆட அழைப்போம். விளையாட்டுதானே என்று இசைவார்கள். பந்தயமின்றி ஆட்டமா? என்று கூறிப் பந்தயம் கட்டச் சொல்வோம். சூதாட்டத்திற்கேயுரிய பந்தய வெறி ஏறிவிட்டால் தோல்வி தொடர்ந்தாலும், முற்றிலும் இழக்கும் வரை ஆட்டத்தை முடித்துக் கொள்ள மனம் வராது. வந்தாலும் நாம் விடாமல் பார்த்துக் கொள்வோம். தோல்வி தொடர்ந்தாலும் ஆட்டம் தொடரும். பார் என் திறமையை. பாண்டவர்கள் உனக்கு அடிமைகளாகப் போவதைப் பார்" என்று ஆசையாகவும், ஆறுதலாகவும் பேசுகிறான் சகுனி. பாரதியின் பாட்டு வரிகள் இவை,

". . . . . மெல்லக்
கூட்டிவன் சூது பொரச் செய்வோம் அந்த
வண்டரை நாழிகை யொன்றில் -தங்கள்
  வான்பொருள் யாவையும் தோற்றுனைப் -பணி
தொண்ட ரெனச்செய் திடுவன் யான் -என்றன்
  சூதின் வலிமை அறிவை நீ" என்கிறான்.

போரே நடந்தாலும்கூட வாகை சூடப் பல நாட்கள் ஆகும். ஆனால், சூதாட்டத்தில் வெற்றிகாண நாழி நேரம் போதும். வானளவு குவிந்த செல்வத்தையெல்லாம் பறித்துக் கொண்டு, பாண்டவர்களை உனக்கு அடிமையாக்குகிறேன் என்கிறானே சகுனி அதுதான் சூதாட்டத்தின் பெருமையும், சிறுமையும். ஒரு முனைக்கு மகிழ்ச்சியும், மறுமுனைக்கு இழப்பு, இகழ்ச்சியையும் கொடுக்கும் விளையாட்டே சூதாட்டம். இதனை விளையாட்டு வட்டத்திற்குள்ளேயே நுழைய விடாமல் விரட்ட வேண்டும்.

அரை நூற்றாண்டுக்கு முன் ஆட்டங்கள்

நாம் பார்த்துப் பேசியறியாத நமது முன்னோர்கள் ஆடிய ஆட்டங்கள் குறித்துப் படித்தறிந்தோம். இனி, நம்மோடு வாழ்ந்து கொண்டிருப்பவர்களில் சிலரும், வாழ்ந்து மறைந்த பாட்டனார், பாட்டிமார் விளையாடிய விளையாட்டுகள் குறித்தும் அறிந்து கொள்ள ஆயத்தப்படுவோம்.

உலக வரலாற்றில் இருபதாம் நூற்றாண்டென்பது அசுரத்தனமான அறிவியல் வளர்ச்சி கண்ட காலகட்டம் என்பதை நினைவில் நிறுத்திக் கொள்ள வேண்டும். ஆயிரமாயிரம் ஆண்டுகள் காணா வளர்ச்சியை இருபதாம் நூற்றாண்டு எழுப்பிக் காட்டியிருக்கிறது. அணுவியலும், மின்னணுவியலும் உலகத்தின் தோற்றத்தையே புரட்டிப் போட்ட விந்தையை நாம் கண்டு கொண்டிருக்கின்றோம். அறிவியல் புரட்சியில், மரபுகள் மறைவது தவிர்க்க முடியாததுதான். அந்த அடிப்படையில், அரை நூற்றாண்டுக்கு முன்னர் ஆடப்பட்ட விளையாட்டுகளே கூட அடையாளம் இழந்து விட்டன. மிகக் குறுகிய காலத்தில் பல பழைய விளையாட்டுகள் பெயர் கூட நினைவிலிருந்து நீக்கப்பட்டு விட்டன. எனவே, பழைமை முற்றும் அற்றுப் போனாலும், வரலாற்றுப் பதிவாகிலும் வேண்டும் என்னும் நோக்கில் அவை நினைவு கூரப்படுகின்றன.

இப்பகுதியில் இடம் பெறும் விளையாட்டுகள், இருபதாம் நூற்றாண்டின் முற்பகுதிவரை நாடெங்கும் ஆடப்பட்டவைதாம். ஆனால், சிலவற்றின் பெயரும், ஆட்ட முறைகளும், பகுதிக்குப் பகுதி சிறிது வேறுபடலாம். நமது தாய்மொழியான தமிழே ஒவ்வொரு மண்டலத்திலும் ஒவ்வொரு முறையில் பேசப்படவில்லையா? சென்னையில் ஒரு விதமாகவும், தென்தமிழ் நாட்டில் ஒருவிதமாகவும், கொங்கு நாட்டில் வேறுவிதமாகவும் பேசப்பட்டாலும் எல்லாம் தமிழ் என்னும் பொதுமையில் அடங்குவதைப் போன்று, விளையாட்டுகளையும் கருத வேண்டும்.

எல்லா விளையாட்டுகளையும் பதிவு செய்ய வேண்டும் என்னும் ஆர்வமிருந்தாலும், காலம் நமது நினைவாற்றலை நீர்க்கச் செய்து விட்டதால், எண்ணிப் பார்த்து இயன்ற வரை பல விளையாட்டுகளை இப்பகுதியில் பதிவு செய்ய முயன்றுள்ளோம்.

இவை நமது பட்டறிவு தந்த பயன். எழுத்துச் சான்றும், இலக்கியச் சான்றும் இவற்றிற்கு இல்லை. இதுவே நிலை என்பதை மாற்றவே இந்தப் படைப்பு

பாரியாட்டம் :

பாரி விளையாட்டில் இரண்டு வகையுண்டு. ஒன்று கோட்டுப் பாரி. மற்றது வீட்டுப் பாரி. கோட்டுப் பாரியைக் கிண்ணிப் பாரி என்றும் வழங்குவர்.

கிண்ணி (அ) கோட்டுப் பாரி என்பது, தெருவின் நடுப்பகுதியில் காலடியைப் பதிய வைத்துப் பக்கவாட்டில் நீளமாகக் கோடிழுப்பார்கள். அதில் ஒருவர் நின்று பக்கமாக இருகைகளையும் நீட்டி, ஒருவர் உள்ளே நுழைய இடம் விட்டு கோட்டில் கிண்ணி கிழிப்பார்கள். கிண்ணி என்பது உண்கலம் (Plate) போன்று, தரையில் குதிக்காலை ஊன்றிக் கால் பெருவிரலால் வட்டமாகக் கிழிக்கப்படும் அடையாளமே. கிண்ணி ஒவ்வொன்றிலும் ஒருவர் அரணாக நிற்க வைக்கப்படுவர். எதிரணியினர், நிற்பவரின் கை தம்மீது படாமல் கோட்டைக் கடந்து மறுபக்கம் செல்ல வேண்டும். கடப்பவர் நிற்பவரைத் தொடும்போது ஒரு கால் கிண்ணியைத் தொட்டுக் கொண்டிருக்க வேண்டும். கடக்கும்போது, நிற்பவரால் தொடப்பட்டு விட்டால், அவர் வெளியேற வேண்டும்.

நிற்பவரின் கவனத்தைத் திருப்ப, கடக்க வேண்டியவர் இப்படியும் அப்படியும் ஓடி ஆட்டங்காட்டி, அவர் கைகளில் படாமல் கோட்டைத் தாண்டிச் செல்ல முயல்வார். அணியினர் அனைவரும் மறுபக்கம் செல்லும் வரை ஆட்டம் தொடரும். ஒருவர் கடந்து சென்று மற்றவர் கடக்க நேரமானால், கடந்து சென்றவர் மறுபடி, அதே பக்கத்திற்குக் கடந்து வர முயன்று கவனத்தைத் திருப்புவார். அனைவரும் மறுபக்கம் சென்று விட்டாலோ அல்லது பிடிபட்டு விட்டாலோ ஆட்டம் முடிவுக்கு வந்துவிடும். அணிகள் இடம் மாறி நின்று ஆட்டத்தைத் தொடருவார்கள்.

பாரி ஆட்டம் பெரும்பான்மை இரவில் நிலா வெளிச்சத்தில் தான் ஆடப்படும். அக்காலச் சிறுவர்களுக்கு, ஊருக்குள் ஓய்வு நேரம் என்பது இரவில்தான். பகலில் ஆடு மாடு மேய்ப்பதும், பெற்றோருக்கு வயல் பணியில் உதவியாக இருப்பதும்தான் அவர்களுடைய அன்றாடப் பணி. படிப்பு என்பது எல்லாருக்கும் கிடைக்காத காலம்.

சிறுவர்கள் மட்டுமன்றி, இளைஞர்களும் பாரி விளையாட்டில் ஈடுபடுவார்கள். இருபக்கமும் உள்ள வீட்டுத் திண்ணையில் அமர்ந்தபடி ஆண் பெண் பெரியவர்கள் விளையாட்டை வேடிக்கை பார்ப்பார்கள். ஆட்ட நடுவராக இருந்து தீர்ப்பு வழங்குபவர்களும் இந்தப் பார்வையாளர்களே!

பூவா தலையா? :

அந்தக் காலத்திலும் (Toss) பூவா? தலையா போட்டுப் பார்ப்பது உண்டு. ஆனால், அதற்கான பொருளும், பெயரும்தான் மாற்றம். அக்காலத்தில் காசுக்கு மதிப்பு அதிகம். பண்டமாற்றில்தான் வணிகமும், வாழ்க்கையும். ஒரு ரூபா நாணயத்தைப் பார்ப்பதே அரிதாக இருக்கும் அந்த அளவுக்குப் பணப்புழக்கம் குறைவு. ஆதனால் சுண்டிப் போட நாணயத்திற்குப் பதில் உடைந்த சட்டிப் பானை ஓடுகள் பயன்படுத்தப்படும். நிகழ்காலத்தில் பூவா? தலையா என்று கேட்பது போல், சுண்டப்படும் சில்லு அடுப்பில் வைத்த பானை ஓடாக இருந்தால் கருப்பா? வெளுப்பா என்றும், தண்ணீர்க் குடத்தின் ஓடாக இருந்தால் வெளியா? உள்ளா? என்றும் கேட்டுச் சில்லைச் சுண்டிப் போட்டு முடிவு செய்வார்கள்.

உத்தி பிரித்தல் :

விளையாட்டு அணிகளைப் பிரிப்பதற்கும் ஒரு முறை உண்டு. துடிப்பான இளைஞர் இருவர் இரு அணித் தலைவர்களாக இருப்பார்கள். இவ்விருவர் அணிக்கும் மற்றவர்களைப் பிரித்துச் சேர்ப்பதற்கு உத்தி முறை ஆளப்படும். திறமையானவர்களை இரு அணித்தலைவர்களும் தத்தம் அணியில் சேர்க்கவே ஆசைப்படுவார்கள். ஆகையால், நடுவு நிலையோடு முடிவெடுத்து அணி பிரிக்க உத்தி முறை ஆளப்படும்.

இந்த முறைப்படி, ஒரே அளவு உயரமுள்ளவர்கள் இருவர் இருவராகப் பிரிக்கப்படுவர். இவர்கள் சற்றுத் தொலைவுக்குச் சென்று தனிமையில் தமக்குள் ஒரு (சங்கேத) மாற்றுப் பெயரிட்டுக் கொள்வார்கள். எடுத்துக்காட்டாக இருவரில் ஒருவர் பச்சை என்றும் மற்றவர் சிவப்பு என்றும் முடிவு செய்து கொண்டு வந்து அணித் தலைவர் முன்பு நின்று உங்களுக்குப் பச்சை வேண்டுமா? சிவப்பு வேண்டுமா? என்று கேட்பார்கள். யார் என்ன நிறம் கேட்கிறாரோ

அவர் அணிக்கு அந்த நிறப் பெயரைச் சூட்டி வந்தவர் சென்று சேர்ந்து விடுவார்.

உத்தி பிரிக்கச் செல்லும் போது இருவரும் ஒருவர் தோளில் மற்றவர் கையைப் போட்டு அணைத்தபடி செல்வார்கள். சிவப்பு, பச்சை என்பவை போன்று, அவரவர் விருப்பப்படி பெயர்களைச் சூட்டிக் கொண்டு வருவார்கள். ஆடு மாடு, புல், பூண்டு, வானம், பூமி இப்படியெல்லாம் உத்திப் பெயர் சூட்டிக் கொண்டு வருவார்கள்.

இக்காலத்தில் எதிரெதிர் அணியினர் கைகுலுக்கிக் கொள்வதைப் போன்று, உத்திபிரிக்கச் செல்லும் போதே தோளில் கைப் போட்டு அழைத்துச் செல்லும் பழக்கம் விளையாட்டில் நேயத்தை ஊன்றும் செயலாக இருந்தது. ஆட்ட நேரத்தில் கூச்சலும், குழப்பமும் நிலவினாலும், முடிவு தொடக்கத்தைப் போன்றே தோழமை உணர்வு குன்றாமல், குலையாமல் இருக்கும். விளையாட்டு வினையாவது, அந்தக் காலத்தில் குறைவு. காரணம் ஆடுவது தொழிலுமன்று, அதற்குத் தொகையும் இல்லாதிருந்ததுதான்.

வீட்டுப் பாரி :

வீட்டுப் பாரி ஆட்டத்திற்குத் தெரு சற்று அகலமானதாக இருக்க வேண்டும். தெரு நடுப்பகுதியில் பத்தடி சதுரமுள்ள ஒரு கட்டம் மண்ணில் காலால் கோடிழுத்து அமைப்பார்கள். அந்த நாற்கரத்தை நான்கு ஒரே அளவுள்ள அறைகளாகப் பிரிப்பார்கள். ஒவ்வொரு அறையிலும் ஒருவர் நிற்பார். நான்கு அறைகளையும் பிரிக்கும் கூட்டல் குறி போன்ற கோட்டில், காவலாக ஒருவர் நான்கு பக்கமும் நடந்து காவல் செய்வார். ஒரு கட்டத்துள் இருப்பவர், காவல் செய்பவரிடம் அகப்படாமல் மறுகட்டத்திற்குச் செல்ல வேண்டும். அந்த அறையில் இருப்பவர் மற்றதற்கு மாற வேண்டும். இப்படி மாறும்போது காவல் செய்பவர் அவரைத் தீண்டினாலே போதும் வீட்டுக்குள்ளிருந்து கோட்டுக்கு வந்துவிட வேண்டும்.

ஒப்புக்குச் சப்பாணி :

தற்போது முதியர் (Senior) இளையர் (Junior) என்று பிரிக்கப்படுவதைப் போன்று அன்றும் இளைஞர் சிறுவர்கள் பிரிக்கப்பட்டனர். மிகச்சிறு பிள்ளைகள் தாமும் ஆட்டத்தில் சேர்த்துக் கொள்ளப்பட வேண்டும் என்று அழுது அடம் பிடிப்பார்கள்.

அவர்களை அமைதி படுத்த வேண்டி அவர்களையும் வேறு வழியின்றி ஆட்டத்தில் சேர்த்துக் கொள்வார்கள். ஆனால், ஆட்ட விதிகள் அவர்களுக்குப் பொருந்தாது. அவர்களால் ஆட்டத்தின் வெற்றி தோல்வி முடிவு செய்யப் படுவதில்லை. அவர்களை ஆட்டத்தில் ஒப்புக்குச் சப்பாணி என்று குறிப்பிடுவார்கள். இந்த ஒப்புக்குச் சப்பாணிகள் சிறிது நேரம் ஆட்டத்தில் இப்படியும் அப்படியும் ஓடி அலுத்துத் தாமே ஒதுக்கி விடுவார்கள். நள்ளிரவு வரை ஆட்டம் தொடரும்.

பாரி விளையாட்டு கடுமையான உடற்பயிற்சிக்கு ஒப்பானது. சுறுசுறுப்பு, கூர்த்த பார்வை, பாய்ச்சல், காலக் கணிப்பு இவற்றுக்கு எல்லாம் இலக்கானது இந்த ஆட்டம். சிற்றூர் இளைஞர்களின் உழைத்து உரமேறிய உடற்றிறத்திற்கும், உள்ள திட்பத்திற்கும் தோழமை உணர்வைப் பேணி வளர்ப்பதற்கும் துணை நின்ற சிற்றூர் விளையாட்டுகளில் பாரியாட்டம் குறிப்பிடத்தக்கது. புதிய வரவுகளாலும், கால நெருக்கடியாலும், காலமாகிப் போன கடின விளையாட்டுகளில் பாரியும் ஒன்று.

கபிலரால் காலம் பேசும் வள்ளல் பாரியைப் போன்று, விளையாட்டுகளை வரலாறாக்கப் பட்டால் வீட்டுப் பாரியும், கோட்டுப் பாரியும் மரபுகளால் மறக்கப் படாமல் பாதுகாக்கலாம்.

உசுப்புப் பாரி :

உசுப்புப் பாரி என்பது திரிந்து "உஸ்கோ" பாரி என்று வழக்கில் இருந்தது. உசுப்புதல் என்பதை எழுப்புதல் (To wake one up) என்கிறது அகரமுதலி. இது வினையாலணையும் பெயர். ஏவுதலை உசுப்புதல் என்றும் கூறுவர். ஒருவர் மீதோ (அ) ஆடு மாடுகளை விரட்டவோ நாய்களை "உஸ்கோ" என்று கூறி ஏவுதல் சிற்றூர்களில் வழக்கம். அமர்ந்திருப்பவரை எழுப்பி, ஓடுபவரைப் பிடிக்கச் சொல்லும் முறையில் "உஸ்கோ" என்று கூறி முதுகைச் சீண்டுவதும்; தள்ளி விடுவதும் ஆட்ட முறை. உசுப்பு உஸ்கோ என ஆனதற்கு இது தான் காரணம்.

முன்னர் உசுப்புப் பாரி என ஆடப்பட்ட விளையாட்டு, இன்று விதிமுறைகள் வகுக்கப்பட்டு, பள்ளிகளில் கோக்கோ என விளையாடப்படுகிறது. உசுப்புப் பாரி முன்னதாக ஆடப்பட்ட முறை இதுதான்.

நடு வீதியில் பட்டையாக (அகன்ற) கோடு இழுக்கப்படும். இதில் இடைவெளி விட்டு கிண்ணி கிழித்து ஒவ்வொன்றிலும் ஒருவர் (திசை மாற்றி) குத்துக் காலிட்டு உட்கார வைக்கப்படுவர். ஒருவர் பிடிப்பவராகவும், இன்னொருவர் ஓடுபவராகவும் இருப்பர். ஓடுபவர், கோட்டுக்குக் குறுக்கே நுழைந்து மறுபுறம் செல்லலாம். ஆனால் பிடிப்பவர் அப்படிச் செல்லக் கூடாது. பெருநகரப் போக்குவரத்தில் கடைபிடிக்கப்படும் ('U' Turn) திரும்பு முனைக்குச் சென்றே திரும்ப வேண்டும் என்ற விதியைப் போல், இவரும் எல்லை முனைக்கு ஓடித்தான் மறுபக்கம் வரவேண்டும். ஆனால், ஓடுபவர் மறுபக்கம் சென்று விட்டால், அப்பக்கமாக முகம் காட்டி அமர்ந்திருப்பவர் முதுகில் தட்டி எழுப்பிவிட்டு அமர்ந்து கொள்வார். அவர் ஓடிப் பிடிக்க வேண்டும்.

ஓடுபவரைத் தொட்டால் அவர் ஆட்டமிழந்து விடுவார். அதற்காக அவரைத் தொட அமர்ந்திருப்பவரை மாற்றி மாற்றி எழுப்பி விடுவார். படை வீரர்கள் கள அழைப்புக்கு எப்போதும் அணியமாக இருப்பதைப் போன்று, அமர்ந்திருப்பவர்கள் ஓட ஆயத்தமாக இருக்க வேண்டும்.

சிற்றூர்களில் இந்த ஆட்டத்தில் கலந்து கொள்ளப் பால் வேறுபாடில்லை. சிறுவர், சிறுமியர் இருபாலாரும் கலந்தே உசுக்கோ பாரி விளையாடுவார்கள். பெயர் திரிந்தாலும் வழக்கற்றுப் போகாத விளையாட்டுகளில் ஒன்றாக உள்ளது உசுப்புப் பாரி.

பலிச்சான் குண்டு (சடுகுடு) :

நிகழ்காலத்தில் "கபடி" என்று மாற்றுப் பெயர் பெற்று விளையாடப்படும் விளையாட்டு, பள்ளிகளில் சடுகுடு என்றும், சிற்றூர்களில் பலிச்சான் குண்டு என்றும் சிறுவர்களாலும், இளைஞர்களாலும் ஆடப்பட்டது. இக்காலத்தில் கபடி, கபடி என்று ஒரே சொல்லைத் திரும்பத் திரும்பச் சொல்லி மூச்சுப் பிடித்து ஆடப்படும் இந்த ஆட்டம், அறுபதாண்டுகளுக்கு முன் வரை, இளைஞர்கள் தாமே புனைந்த பாடல்களைக் கூறியும், பள்ளிகளில் "சடுகுடு" என்று கூறியும் மூச்சுப் பிடித்து ஆடப்பட்டது.

பலிச்சான் குண்டு (சடுகுடு) ஆட விரும்பும் இளைஞர்களும், சிறுவர்களும், உத்தி பிரித்து, இரு அணிகளாகப் பிரிந்து விளையாடுவர் இத்தனைபேர்தான் இந்த ஆட்டத்தில் பங்கு பெற வேண்டும் என்னும்

எண்ணிக்கை வரம்பு அன்று இல்லை. மக்கள் வளம் குறைவாக இருந்த காலமாதலால், விளையாட்டு வயதினரின் எண்ணிக்கையும் வரம்புக்குள் இருந்ததால், உச்சவரம்பு தேவையற்றதாக இருந்தது போலும்.

பலிச்சான் குண்டு ஆட்டத்தில் மூச்சுப் பிடித்துப் பாடப் பல பாடல்கள் ஓசை நயத்தோடு இளைஞர்களாலும், சிறுவர்களாலும் புனையப்பட்டு வழக்கில் இருந்தன.

"பலிச்சான் குண்டு அடிப்பானேன்
காலும் கையும் ஒடிவானேன்
கச்சேரிக்குப் போவானேன்
கையைக் கட்டி நிற்பானேன்
அப்பனுக்கும் ஆத்தாளுக்கும்
ரெண்டு பணம் தண்டம்
ரெண்டு பணம் தண்டம்" என்பது அப்போது வழங்கிய பாடல்களில் ஒன்று. மூச்சு விடும் வரை கடைசி அடி திரும்பத் திரும்பக் கூறப்படும். பிடிபட்டவர் திமிறியபடி மூச்சு விடாமல் கோட்டை தொட்டுவிட வேண்டும். இடையில் மூச்சு விட்டு விட்டால், அவர் வெளியேற வேண்டும். மூச்சு விடாமல் கோட்டைத் தொட்டு விட்டால், அவரைப் பிடித்தவர் ஒருவரோ பலரோ அனைவரும் வெளியேற வேண்டும்.

வெளியேற்றப்படுபவருக்கு ஈடாக, வென்றவர் அணியினர் வெளியிலிருந்தால் உள்ளே அனுமதிக்கப்படும் ஈட்டு முறை அப்போது ஆட்டத்தில் இருக்கவில்லை.

சடுகுடு ஆட்டத்தில் அன்று மூச்சுப் பிடிக்கப் பயன்படுத்திய மற்றொரு பாடல் இது :

"ஊசி ஊசி கம்பந் தட்டு
ஊட்டே பிரிச்சுக் கட்டு
காசிக்கு ரெண்டு தட்டு
கருணைக் கிழங்கடா
தோலை உரியடா
தொண்டையிலே வையடா
தொண்டையிலே வையடா" என்பது மற்றொன்று.

முதற் பாடலில் குறிப்பிடப்படும் கச்சேரி என்பது காவல்

நிலையத்தைக் குறிப்பது. அப்பன், ஆத்தாள் சிற்றூர் வழக்கில் தந்தை தாயைக் குறிப்பது. ஆட்டத்தில் கால், கை முறிந்தால் காவல் நிலையம் செல்ல வேண்டியவர்கள் சிறுவர்களின் பெற்றோர்கள் தாம். ரெண்டு பணம் என்பது இரண்டு பணம் ஆகும். வெள்ளைக்காரர் ஆண்டபோது ஒரு ரூபாய்க்கு எட்டு பணம் என்பது நாணய அளவை. இரண்டு பணம் கால் ரூபாய். அப்போதெல்லாம் இரண்டு பணம் என்பதே பெருந்தொகை. ஓர் ஆளின் ஒரு நாள் கூலித் தொகை அது. தண்டம் என்பது அபராதத்தைக் (Fine) குறிப்பது. இப்படி நடைமுறையைப் பாடலாக்கிப் பாடுவதில் அக்காலத்தவர் தேர்ந்தவர்களாக இருந்தனர்.

இரண்டாவது பாடலில் குறிப்பிடப்படும் "கம்பந் தட்டு" என்பது கம்புப் பயிரின் தண்டைக் குறிப்பது. அப்போதெல்லாம் சிற்றூர்களில் கூரை வீடுகளே அதிகம். அதிலும், விழல் வேயாது கம்பு, கேழ்வரகு தண்டுகளை வேய்ந்தவையே அதிகம். அவை வெய்யில் மழையை அதிக காலம் தாக்குப் பிடிக்க முடியாதவை. எனவே, ஆண்டுகோர் முறை கூரையை மாற்ற வேண்டும். இதை உணர்த்துவதுதான்,

"ஊசி ஊசி கம்பந்தட்டு.
ஊட்டைப் (வீடு) பிரிச்சுக் கட்டு" என்னும் அடிகள்.

"நான்தாண்டா நொப்பன்
நல்லமுத்து பேரன்
வெள்ளிப் பிரம்பெடுத்து
விளையாட வந்தேன்
தங்கப் பிரம்பெடுத்துத்
தாலிகட்ட வந்தேன்."

ஓடை நீரைப் போன்று ஒலி ஒழுங்கைப் பெற்றிருப்பதே இப்பாடலின் அழகு. இதே வகையில் இன்னொரு பாடல்.

"கொள்ளுத்தூரு மேட்டுமேல
எள்ளுக்கா பறிக்கப்போனேன்
பள்ளத்தெரு பச்சையப்பன்
பிடித்துக் கொண்டான் -நான்
திமிறிக் கொண்டேன்
திமிறிக் கொண்டேன்"

என்று மூச்சுப் பிடிப்பார்கள். "பள்ளத் தெரு" அடி இங்கு நான்

சேர்த்தது. அன்று பாடிய அடியில் சாதியும் மதமும் குறித்த சொற்கள் இருந்ததால் மாற்றியுள்ளேன்.

சொற்கட்டும், ஓசை ஒழுங்கும் படிக்காத மக்கள் கட்டிய பாட்டுக்களிலேயே இயல்பாக அமைந்திருந்தன. இன்று . . . ? அந்தோ! பட்டதாரிகளுக்கே ஓசை ஒழுங்கு உடன்பட்டுவர மறுக்கிறதே!

இப்படி, அவரவர் மனத்தில் பட்டவாறு, ஓசை குன்றாமல் பாட்டியற்றிப் பாடி ஆடுவார்கள். பண்டு, வாழ்க்கையில் பாட்டு என்பது பிரிக்க முடியாத ஒன்றாக இருந்தது. பாட்டில்லாத வேலை என்பதே இருந்ததில்லை. இன்றும், அறிவியல் வளர்ச்சிக்கேற்பப் பாட்டு இழையோடிக் கொண்டுதான் இருக்கிறது. ஆனால், எல்லாம் இரவல். காது தான் நம்முடையது. இயற்றியது யாரோ, இசைப்பதும் யாரோ?

கோட்டி (அ) கிட்டிப் புள் :

கிட்டிப் புள், கில்லித் தண்டு, கோட்டி என்றெல்லாம் தமிழகப் பகுதிகளில் பெயர் மாற்றி விளையாடப்பட்ட ஆட்டம் இது. புதுவையைச் சுற்றியுள்ள சிற்றூர்களில் கோட்டி என்றே இந்த ஆட்டம் விளையாடப்பட்டது. இந்த விளையாட்டின் ஆடுகளம், களத்து மேடு, தோப்புகள், மற்றும் தெருக்கள்தாம். விளையாட்டுப் பொருள்கள் நான்கு அங்குல நீளமுள்ள சிறுபுள் மற்றும் ஒரு தண்டு இவை இரண்டு மட்டுமே.

புள்ளின் இரு முனைகளையும் சீவிக் கூர்மைப்படுத்துவார்கள். தண்டு, கை பிடிக்க அடக்கமான பருமனில் ஒரு முழம் நீளம் இருக்கும். முழம் என்பது கைமுட்டியிலிருந்து, விரல் முனை வரை உள்ள நீளம். இஃது ஏறக்குறைய அரை மீட்டர் அளவிருக்கும்.

விளையாடுவோர் ஈர் அணிகளாகப் பிரிக்கப்படுவர். பானை ஓட்டின் சில்லைத் தூக்கிப் போட்டு, கோட்டி அடிக்கும் அணி எது? பிடிக்கும் அணி எது என்பதை முடிவு செய்வார்கள். பத்துத் தப்படி இடைவெளியில் ஒரு முனையில் குறுக்காக இரண்டு தப்படி கோடிழுக்கப்படும். மறுமுனையில் அரையடி அளவில் கீழ் மேலாகச் சிறுபள்ளம் கோட்டித் தண்டால் கீறி ஏற்படுத்தப்படும். இந்தக் குழியின் மேலேதான் கூர்முனை சீவப்பட்ட கோட்டிப் புள் ஆடுபவரின் வசதிக்கேற்பக் குறுக்காகவோ, நெடுக்காகவோ படுக்க வைத்துத் தண்டின் ஒரு முனையைக் குழியில் ஊன்றி எதிர்ப்புறமாக எந்தித்

தள்ளுவார்கள். எந்தித் தள்ள இசைவாகத் தண்டின் ஒரு முனையில் ஒன்றிரண்டு அங்குல நீளத்திற்குப் பாதியாக சீவி வைத்திருப்பார்கள். இப்படி எந்தித் தள்ளும் புள்ளை எதிரணியினர் ஒருவர் பின் ஒருவராக நின்று பிடிக்க முயல்வார்கள். பிடித்து விட்டால் எந்தியவர் ஆட்டமிழப்பார். பிடிக்கப்படாவிட்டால் புள் விழுந்த இடத்திலிருந்து குழி மேல் கிடத்தப்படும் தண்டை, புள்ளால் அடிக்க வேண்டும். அடித்து விட்டாலும் புள்ளை எந்தியவர் ஆட்டமிழந்துவிடுவார்.

தண்டில் புள்ளால் அடிக்காவிட்டால், எந்தியவர் புள்ளைத் தண்டால் தட்ட, அஃது எம்பும்போது அடிப்பார். விழுந்த இடத்திலிருந்து, முதலில் செய்தவாறே தட்டி எழுப்பி அடித்துத் துரத்துவார். இப்படி மூன்று முறை அடிக்க ஒருவருக்கு வாய்ப்பு உண்டு. புள் கடைசி அடிபட்டு விழுந்த இடத்திலிருந்து, குழிக்கு இடைப்பட்ட தூரம் தண்டு அளவில் எத்தனை என்று அடித்தவர் எண்ணிக்கை பகர்வார். (எ.கா. ஐம்பது தண்டளவு) அவ்வளவு தூரம் இருக்காதென எதிரணியினர் கருதினால், தண்டால் அளந்து பார்ப்பர். கேட்ட அளவில் இருந்துவிட்டால் விட்டுவிடுவர். குறைவாக இருந்தால் அடித்தவர் ஆட்டம் இழக்க நேரிடும். இப்படி ஓர் அணியினர் ஆடி முடித்தபின், அடுத்த அணியினர் ஆட வருவார்கள். எந்த அணி அதிக எண்ணிக்கை எடுத்ததோ அது வென்றதாகக் கோட்டி அடிக்கும்.

வென்ற அணியினர், ஆட்ட இடத்திலிருந்து தலைக்கு மூன்று அடிகள் என்ற கணக்கில் கோட்டிப் புள்ளைத் தூக்கிப் போட்டு மட்டையால் பந்தை அடிப்பதைப் போன்று தண்டால் அடிப்பார்கள். முதல் அடிபட்டுப் புள் விழுந்த இடத்திலிருந்து இரண்டாவது அடி தொடங்கும். அடிக்கும் முயற்சியில் புள்ளில் அடிபடாவிட்டால் அந்த வாய்ப்புக்கு மாற்றில்லை. ஓர் அடி இழப்பாகிவிடும். இப்படி வென்ற அணியினர் அடிக்கும்போது, எதிரணியினர் அடிபட்டு வரும் புள்ளைப் பிடிக்க முயற்சி செய்வார்கள். பிடித்து விட்டால், அடிப்பவரின் வாய்ப்பு முற்றுப் பெற்று விடும். வென்ற அணியினர் அனைவரும் அடித்து முடித்த பின்னர்த் தோற்றவர் கடைசியாகப் புள் விழுந்த இடத்திலிருந்து புள்ளைக் கையில் எடுத்துக் கொண்டு ஒருவர் ஒருவராக மூச்சுப் பிடித்துப் பாடியபடி, ஆடும் குழி உள்ள இடம் வரை ஓடி வர வேண்டும். அப்படி மூச்சுப் பிடித்து ஓடி வந்து தொட முடியாமற் போனால், தண்ட அடியென மீண்டும் ஆளுக்கு ஓர் அடி வழங்கப்படும். பின்னர் அணி மாறி ஆடத் தொடங்கும்.

மூச்சுப் பிடித்து ஓடிவரும் போது பாடப்படும் பாடல்களில் எதிரணியை ஏளனம் செய்வதும் உண்டு. அப்படிக் கிண்டல் செய்து வெறுப்பேற்றும் பாடல்களில் ஒன்று :

"கவோட்டி அடித்த பையன் காமாட்டி
மயிர்ப்பிடுங்கி
கத்தைக் கட்டி
ஊர் ஊரா
வித்த (விற்ற) பையா, வித்த பையா" என்று மூச்சுப் பிடிக்கும்வரை கடைசி அடியைத் திரும்பத் திரும்பக் கூறியபடி ஓடிவருவார்.

பொதுவான மற்றொரு பாடல், இது தாக்குவதாக இல்லாவிட்டாலும் கிண்டல் செய்யும் பாங்கில் அமைந்ததே.

"கீத்துக் கீத்தாண்டா
கீரைத் தண்டாண்டா
நட்டு வச்சாண்டா
பட்டுப் போச்சாண்டா
மூத்திரம் பேஞ்சாண்டா
துளுத்துக் கிச்சாண்டா
துளுத்துக் கிச்சாண்டா" என்று மூச்சு விடாமல் கடைசி அடியைப் பாடிக் கொண்டே ஓடி வருவார்கள். அவரவர் இது போன்று தாமே புனைந்த பாடல்களைப் பாடி ஓடி வருவது ஆட்ட வழக்கம்.

குச்சி (அ) கோல் விளையாட்டு :

முன்னாளில், பருவம் மாறுவதைப் போன்றே, விளையாட்டுகளும், கிடைக்கும் விளையாட்டுப் பொருள்களுக்கேற்ப மாறிவிடும். காலத்திற்கேற்ப ஆடப்பட்ட விளையாடுகளில் ஒன்றுதான் குச்சி விளையாட்டு. இதைக் கோல் விளையாட்டு என்றும் கூறுவர். இந்த விளையாட்டு தை மாதத்தில்தான் தொடங்கி ஆடப்படும். இதற்கான குச்சு தைப்பொங்கல் விழாவில் மஞ்சு விரட்டுக்காகத் தயாரிக்கப்படுவதே காரணம். மாடு மேய்க்கும் சிறுவர்களிடம் இருக்க வேண்டிய பொருள் குச்சி. இந்தக் குச்சிதான், பொங்கலை முன்னிட்டுச் சற்று அழகுறத் தயாரிக்கப்படும்.

மஞ்சு விரட்டுக்குக் குச்சி தயாரிப்பது, கார்த்திகைக்குக் கரிப்பொடி தயாரிப்பதைப் போன்ற விழாக் கடமை. பூவரசு மரக் குச்சியைப் போன்று, மேல் தோல் சற்றுத் தடிப்பாக உள்ள மரக்

குச்சிகளில் நேராகவும், தேவைப்படும் பருமனிலும் உள்ள குச்சிகளை வெட்டி வருவார்கள். குச்சியின் மேல் தோலைக் (பட்டையை) கத்தியால் ஒரு முனையிலிருந்து மறுமுனைவரை சுற்று முறையில் அரையங்குல இடைவெளி விட்டுக் கீறி, ஒரு பகுதியில் பட்டை இருக்க மற்றொன்றை உரித்து எடுத்து விடுவார்கள். பட்டையோடும், பட்டையின்றியும் குச்சி வரி வரியாகத் தோற்றமளிக்கும். ஆனால், மேடு பள்ளமாக இருக்கும். பிடிக்க உறுத்தலாக இருக்கும். இதற்கும் ஒரு மாற்று ஏற்பாடு செய்வார்கள்.

காய்ந்த சருகுகளைக் கூட்டித் தீ உண்டாக்கி, அதில் அந்தக் (கோலை) குச்சியை சிறிது நேரம் காட்டுவார்கள். தீப்பட்ட குச்சியில் கோணல் இருந்தால் நிமிர்த்த உதவுவதோடு, தோல் உரித்த பகுதியில் தீச்சுடர் பட்டுக் கறுப்பு நிறம் படியும். பின்னர் ஒட்டியுள்ள பட்டையையும் அகற்றி விடுவார்கள். இப்போது குச்சி கருப்பு வெள்ளையில் சுருளாகத் தெரியும். மஞ்சள் தூளை நீர் கலந்து குழைத்துக் குச்சி முழுவதும் பூசுவார்கள். வெள்ளை மஞ்சளாகவும், கருப்பு சற்று வெளுத்தும் புலியின் வால் போல் காட்சிதரும். இந்தக் குச்சி, மாட்டுப் பொங்கல் படையலிலும் இடம் பெறும். மஞ்சு விரட்டவும் பயன்படும். மறுநாள் முதல் குச்சி ஆட்டக் கருவியாகிவிடும்.

ஆட்ட முறை :

பத்துப் பதினைந்து அடி இடைவெளியில் இரு கோடுகள் கிழிக்கப்படும். ஒரு கோட்டில் விளையாடுபவர்கள் அனைவரும் வரிசையாக நின்று எதிர்க் கோட்டை நோக்கி ஈட்டி எறிவதைப் போன்று தத்தம் குச்சிகளை எறிவார்கள். கோட்டைத் தாண்டியும், பின் தங்கியும் விழும் குச்சுகளை முதலாவது, இரண்டாவது என்று வரிசைப் படுத்துவார்கள். கடைசி இடம் பெறுபவர் (கோல்) குச்சியைப் பிடிக்க வேண்டும். அக்குச்சியை மற்றவர்கள் தத்தம் குச்சிகளால் எந்தித் தள்ளிச் செல்வார்கள்.

குச்சிப் பிடிக்கும் முறை :

எறிதலில் கடைசி இடம் பிடித்தவர், கோட்டின் அருகே பெருமாள் சிலையை ஏந்திச் செல்லும் கருடாழ்வார் சிலையைப் போன்று தரையில் ஒரு காலைக் குத்திட்டு, மறுகாலை முழங்கால் தரையில் பட முட்டிப் போட்டு இரு கைகளையும் உயரே தூக்கிக் கட்டை விரலுக்கும், ஆள் காட்டி விரலுக்கும் இடையில் தன்

குச்சியைக் குறுக்கில் தாங்கிக் கொள்வார். முதலிடம் பெற்றவர், பின்புறமாக நின்று, தன் குச்சியால் தாங்கி நிற்கும் குச்சியைத் தள்ளிவிட்டு ஓடித் தன் குச்சியைக் கல்மேல் ஊன்றிக் கொள்வார். கல்லைத் தேடும் போது, குச்சியை ஏந்தியவர் எழுந்தோடி அவரைத் தீண்டப் பார்ப்பார். கல்லில் குச்சு இல்லாத போது யார் தீண்டப் படுகிறாரோ அவர் அடுத்த 'பலி' ஆவார்.

ஒருவரைத் துரத்தும்போது மற்றவர்கள் குச்சியைத் தள்ளிக் கொண்டு ஓடுவர். இப்படி ஒருவரைத் துரத்த மற்றவர்கள் தள்ள என்று இந்த ஆட்டம் தொடரும். கல்லில் குச்சு ஊன்றாதவரைத் தீண்டியதுடன் குச்சியை எந்தித் தள்ளுதல் முடிவுக்கு வரும். கடைசியாகக் குச்சு தள்ளிச் செல்லப்பட்ட இடத்திலிருந்து, ஆட்டம் தொடங்கிய இடம் வரை குச்சியை ஏந்தியவர் நொண்டிச் செல்ல வேண்டும். நொண்டிச் செல்வதுதான் தோல்வியின் குறியீடு.

நொண்டிச் செல்பவரின் பின்னால் மற்றவர்கள் அவரை நையாண்டி செய்து கூச்சலிட்டபடி ஓடி வருவார்கள். நையாண்டி செய்வதும் பாடல் வழியாகத்தான். ஒரு பாடல் :

"எங்க வீட்டு நாய்
தெரு பொறுக்கப் போச்சு
கல்லால் அடித்தேன்
காலொடிந்து போச்சு" என்பது நையாண்டி சேர்ந்திசை.

இந்தப் பாடலை வேறு சொல் அமைத்தும் பாடுவார்கள்.

விளையாட்டு தொடங்கிய இடத்தை அடைந்ததும் தீண்டப்பட்டவர் கருடாழ்வாராகி முழங்காலிட்டுக் குச்சு ஏந்த வேண்டும். வீட்டிலிருந்து அழைப்பு வரும்வரை, அல்லது ஆடு மாடுகளை ஓட்டிச் செல்லும் நேரம் வரை இந்த விளையாட்டு நீடிக்கும்.

குண்டு (கோலி) விளையாட்டுகள் :

"லாக்" :

கோலி என்று நகர்ப்புறங்களில் ஆடப்பட்ட விளையாட்டு, சிற்றூர்களில் குண்டு என்னும் தமிழ்ச் சொல்லாலேயே குறிப்பிட்டு ஆடப்பட்டது. குண்டைக் கொண்டு ஒன்றுக்கும் மேற்பட்ட விளையாட்டுகள் தமிழகத்தில் ஆடப்பட்டு வந்தன. குண்டுகளும் இரும்புக் குண்டு, கண்ணாடிக் குண்டு, மாவுக்கல் (மார்பிள்) குண்டு,

கூழாங்கல் குண்டு என்பவற்றோடு, வழவழப்பான கருங்கற்களும் குண்டாகப் பயன்படுத்தி ஆடப்பட்டன. இல்லையே என்று ஏக்கப்பட்டிராமல், கிடைப்பதைக் கொண்டு விளையாடிக் களித்த காலம் அது.

குண்டுகள் :

லாக் என்ற பெயரில் ஆடப்பட்ட குண்டு விளையாட்டிற்குப் பொதுவாக இரும்புக் குண்டுகளையே பயன்படுத்தினர். குண்டுகளைத் தூக்கிப் போடவும், குறிபார்த்து அடிக்கவும், சற்றுக் கனமாக இருந்தால்தான் வாய்ப்பாக இருக்கும். இந்த ஆட்டத்திற்கு மூன்று குண்டுகள் தேவைப்படும். இரண்டு குண்டுகள் ஒரே அளவில் சிறியதாக இருக்க வேண்டும். மூன்றாவது குண்டு மட்டில் சிறிது பெரியதாக அடிக்கப் பயன்படும் அளவில் இருக்கும்.

லாக் அமைப்பு :

லாக் என்பது "ப"கர அமைப்பில் சுவரின் அடிப்பக்கம், பெரிய கல்லின் அடிப்புறம் அல்லது அமைப்புக்கு வாய்ப்பாக உள்ள மரத்தின் அடிப்பாகம் இவற்றில் குச்சியைக் கொண்டு அழுத்தமாகக் (சிறிது பள்ளமாக இருக்கும்படி) கோடு இழுக்கப்படும். மொத்தத்தில் இது ஒரு (சதுர) நாற்கர அமைப்பில் இருக்கும். அடிக்கும் குண்டு சிதறி ஓடாமல் தடுப்பரணாகக் கொள்ளப்படுவதற்கே சுவர், கல், மரம் ஆகியவை பயன்படும். பகரக் கோட்டின் உள் பரப்பு பதினெட்டு அங்குல தொலைக்காட்சித் திரை அளவினதாக இருக்கும். இதன் வலப்புறக் கீழ்ப்பகுதியில் இரு குழிகள் சிறிய குண்டுகள் அவற்றில் உட்காரும் அளவில் அமைக்கப்படும். லாக்கில் இருந்து ஐந்து அல்லது ஆறு அடி தொலைவில் எல்லைக் கோடு (அ) பாதமுனை பதியுமளவில் சிறு அடையாளப் பள்ளம் ஏற்படுத்தப்படும். இந்த எல்லையில் நின்றுதான் சிறு குண்டுகள் "லாக்"கிற்குள் போடப்பட்டு அடிக்கப்படும்.

குண்டுகள் லாக்கிற்குள் அடிக்க ஏதுவாக அவை நிற்கும்படி எல்லையிலிருந்து போடப்படும். குழிக்குள் குண்டுகள் இரண்டும் பதிந்து நின்று விட்டால், இரண்டில் எதை வேண்டுமானாலும் அடிக்கலாம். இதற்கு 'இஷ்டம்' என்று பெயர். ஒன்று குழியிலும், ஒன்று வெளியிலும் இருந்தால் குழிக்கு வெளியே இருக்கும் குண்டை அடிக்க வேண்டும். இரண்டுமே சதுரத்திற்குள் (கோடு உட்பட) இருந்தால், எதிராளி குறிப்பிடும் குண்டை மட்டுமே அடிக்க வேண்டும்.

குறிப்பிட்ட குண்டை அடித்து விட்டால் அவருக்கு வெற்றி. அடிக்கத் தவறிப் பெரிய குண்டு, பகரக் கோட்டில் நின்று விட்டால் தோல்வி. வென்றால் அவரே தொடர்ந்து ஆடுவார். தோற்றால், அடுத்தவர் ஆடுவார்.

இந்த ஆட்டத்தை இருவர் மட்டுமே ஆட முடியும், வேறொருவர் ஆட விரும்பினால், இருவரில் ஒருவர் விலகி வாய்ப்புத் தர வேண்டும். இருவரே விளையாடினால், தோக்குது (தோற்கிறது) கெலிக்குது (வெல்லுகிறது) என்று கூறி ஆட்கள் மீது பந்தயம் கட்டுவோரும், வேடிக்கைப் பார்ப்போரும், ஆட வாய்ப்புக் கோருவோரும் இருமருங்கிலும் திரண்டிருப்பர். இந்த ஆட்டத்தில் பந்தயம் முதன்மை பெறுவதால் ஊருக்குள் ஆடுவதைத் தவிர்த்து, ஒதுக்குப்புறமான இடத்திலோ தோப்பிலோ தான் விளையாடுவர்.

பெரியவர்கள் ஆட்டமானால் காசும், சிறுவர் ஆட்டமானால் இளுப்பை விதை, மணிலா இப்படி ஏதேனும் ஒரு பொருள் பந்தயத்திற்குப் பயன்படும். குண்டு என்றாலே பந்தயம் தான் ஆட்டத்தின் அடிப்படை.

துப்பாக்கிச் சுடுவதைப் போன்று குறிபார்த்து அடிக்கும் ஆற்றல் உள்ளவர்கள்தாம் இந்த ஆட்டத்தில் ஈடுபட்டுச் சிறப்புப்பெற முடியும். இவர்களுடைய திறமையை நம்பி, ஆடுந்திறமில்லாதவர்கள் பந்தயம் கட்டுவதையே ஒரு விளையாட்டாகக் கொண்டு, குதிரைப் பந்தயத்தில், குதிரை மீது பணம் கட்டுவதைப் போன்று விளையாடுபவர்கள் மீது பணம் பந்தயம் கட்டுவார்கள். இந்தப் பந்தயத்திற்கும், ஆடுபவர்களுக்கும் நேரடித் தொடர்பிருக்காது.

மற்றொரு குண்டு ஆட்டத்திலும் பந்தயம் கட்டாயம் இருக்கும். அஃது என்ன?

அடி, சாண் குண்டு ஆட்டம் :

குண்டைக் குண்டால் அடித்தபின் சாண் போடும் ஆட்டம் அடி சாண் ஆட்டமெனச் சுருக்கி அழைக்கப்பட்டது. சாண் என்பதை 'ஜான்' என்றும் திரித்துக் கூறுவது சிற்றூர் வழக்கம். கைவிரல்களைத் தரையில் பதியும்படி அகற்றி வைத்தால் கட்டை விரல்முனை முதல், நடுவிரல் (நீளமானது அதுதானே) நுனிவரை காணும் இடைவெளி அளவுதான் சாண் எனப்பட்டது. இந்த ஆட்டத்திற்குக் கோட்டு எல்லை ஏதும் கிடையாது. தெருக்களிலும்

திறந்த வெளிகளிலும் (அப்போது இருந்தது) ஆடப்பட்ட ஆட்டம் இது.

எப்படி ஆடுவது? :

இந்த விளையாட்டை ஆடும் இருவரில் ஒருவர் ஓரிடத்தில் முதலில் வைக்கும் குண்டை, அடுத்தவர், வைத்தவர் ஒப்புக் கொள்ளும் இடத்திலிருந்து அடிக்க வேண்டும். குண்டை அடித்து விட்டால் அடித்தவர் தன் குண்டை அடிபட்ட குண்டுக்கு ஒரு சாண் இடைவெளிக்குள் தூக்கிப் போட்டு நிறுத்த வேண்டும். இப்படி நிறுத்தும் முயற்சியின் போது குண்டுகள் ஒன்றுடன் ஒன்று இடித்துக் கொள்ளக் கூடாது. ஒரு சாண் இடைவெளியில் குண்டை நிறுத்தா விட்டால் அடித்தும் பயனில்லை. தோல்விதான்.

ஒருவர் மற்றவருடைய குண்டை அடிக்கத் தவறினால், அடிக்காமல் ஓடி நிற்கும் குண்டை, அடுத்தவர் அடிப்பார். அடித்துச் சாண் போடும் வரை தொடர்ந்து அடித்துக் கொண்டே குண்டு போகும் வழியே நடந்தபடி ஆட்டம் தொடரும்.

இந்த ஆட்டத்தில் சாணுக்குப் பதில் இருவரும் ஒப்புக் கொண்டு 'ஒட்டை' என்பதை அளவாகக் கொள்ளலாம். ஒட்டை என்பது கைக் கட்டை விரலையும், ஆள் காட்டி விரலையும் தரையில் நீள வாக்கில் பதிய வைத்துக் காட்டும் அளவு. ஓர் ஒட்டை என்பது சாணைவிட அரை அங்குலம் அளவு குறைவாக இருக்கும்.

இந்த ஆட்டத்திற்கும் இரும்புக் குண்டுகளே பயன்படுத்தப்படும். இல்லாதவர்கள் கூழாங்கல்லையோ, கருங்கற்களையோ பயன்படுத்துவார்கள். 'லாக்' விளையாட்டில் பயன்படுத்துவதைப் போல் இந்த ஆட்டத்திலும் பணம், இளுப்பைக் கொட்டை, மணிலா முதலானவை பந்தயத்திற்குப் பயன்படுத்தப்படும்.

குண்டு விளையாட்டு ஆண்களின் விளையாட்டு. அரிதாகச் சிற்றூர்களில் சிறுவர் சிறுமியர் கலந்து ஆடுவதும் உண்டு.

பேந்தா :

தமிழ்நாட்டில் பண்டு விளையாடிய விளையாட்டுகளில் இலக்கியங்களில் இடம் பெறாமல், இருபதாம் நூற்றாண்டின் முற்பகுதி வரை ஆடிய விளையாட்டுகளில் குண்டு விளையாட்டு ஒன்றுதான் பல பெயர்களில், பல வகையாக விளையாடப்பட்டது. குண்டு

விளையாட்டுகளில் அதிக அளவில் சிறுவர் ஈடுபட்ட ஒன்றுதான் பேந்தா. இது சதுரப் பேந்தா, வட்டப் பேந்தா என்று இரு வகைப்படும். சதுரப் பேந்தா என்றழைக்கப்பட்டாலும் உண்மையில் அது செவ்வகப் பேந்தாதான்.

ஒரு முழம் அளவு நீளமும், ஒரு சாண் அளவு அகலமும் கொண்ட ஒரு செவ்வகம் மண்ணில் விரலால் அல்லது குச்சியால் கிழிக்கப்படும். அதன் நடுவில் ஒரு கோடிழுக்கப்படும். இது தான் பேந்தா. பேந்தாவிற்கு மூன்று அல்லது நான்கு தப்பட்டிகளில் ஒரு எல்லைக் கோடு கிழிக்கப்படும். இதில் நின்றுதான் பேந்தாவை நோக்கி விளையாடுவோர் தத்தம் குண்டுகளை உருட்டி விடுவார்கள். பேந்தாவிற்கு மிக அருகில் யாருடைய குண்டு நிற்கிறதோ அவருக்கு ஆட்டத்தில் முன்னுரிமை வழங்கப்படும். பின் தங்கி நின்ற குண்டு பேந்தாவிற்குள் நடுக்கோட்டில் வைக்கப்படும். ஆட்டத்தில் முன்னுரிமை பெற்றவர் தன் குண்டை எடுத்துக் கொண்டு எல்லைக் கோட்டுக்குச் சென்று மீண்டும் பேந்தாவை நோக்கிக் குண்டை உருட்டி விடுவார். உருட்டிய குண்டு பேந்தாவிற்குள் நுழைந்து நின்றாலோ, பேந்தாவின் சுற்றுக் கோட்டருகே நான்கு விரற்கடை அளவில் நின்றாலோ அவர் தொடர்ந்து ஆடும் வாய்ப்பை இழப்பார். மற்றவர் அதே முறையில் ஆடத் தொடங்குவார். அவ்வாறின்றி உருட்டிய குண்டு வெளியே தள்ளி நின்று விட்டால், மீண்டும் எல்லைக் கோட்டிற்குச் சென்று கோட்டுக்குள்ளிருக்கும் குண்டை அடிப்பார். குண்டு வெளியே வந்து விட்டால் பேந்தா செத்துப் போச்சு என்று கூற வேண்டும். கூறத் தவறினால் அடுத்தவருக்கு வாய்ப்புப் போய்விடும்.

மூன்றாவது முறை எல்லைக் கோட்டிலிருந்து அடிக்கும் போது மூன்று அடி கொடுக்கப்படும். இதனால் எதிரியின் (கோலி) குண்டு பேந்தாவிலிருந்து தொலைவுக்குச் சென்றுவிடும். அப்போது அடிக்கும் கோலி பேந்தாவிற்குள்ளும் நிற்கலாம். பேந்தா அருகிலிருந்து எதிரியின் கோலியை அடிக்கும் போது அடிப்பவன் கை விரல்கள் பேந்தா கோட்டில் படக்கூடாது. கைபடும் என்று முந்திக் கூறிவிட்டால் அவருக்குக் கைபட உரிமை கிடைத்துவிடும். இன்றேல் கைபட்டால் குற்றமாகிவிடும்.

எல்லைக் கோட்டருகே அடித்துக் கொண்டு வரப்படும் குண்டு இருக்கும் போது, அடிப்பவர் எல்லையைத் தாண்டி விட்டால், தன்

குண்டைக் கண்ணின் இமைக்கு மேல் வைத்துச் சாய்த்துத் தள்ளிக் கீழே இருக்கும் குண்டின் மீது படச் செய்ய வேண்டும். தவறினால் கீழே விழுந்த குண்டு ஓடி நிற்குமிடத்திலிருந்து எதிரியின் கோலியைக் கை விரலில் குண்டைப் பொருத்தி, கட்டை விரலை நிலத்தில் ஊன்றித் தெறித்து அடிக்க வேண்டும். அதுவும் தவறினால் ஆட்டம் முடிந்து விடும். மூன்று முறை தொடர்ந்து அடித்துத் துரத்திய குண்டை, அதற்குரியவர் தன் கை விரல்களை மூடி, முட்டியால் இரண்டு முறை தள்ளிப் பேந்தாவிற்குள் கொண்டு நிறுத்திவிட வேண்டும். தவறினால், மீண்டும் எல்லையிலிருந்து குண்டைத் தூக்கிப் போட்டு, எதிரியின் குண்டை விரலால் தெறித்து அடிக்க வேண்டும். எதிராள் அக்குண்டைத் தன் காதைக் கையால் பிடித்துக் கொண்டு முழங்கை முட்டியால் தள்ளி, பேந்தாவிற்குக் கொண்டு வரவேண்டும். கொண்டு வந்து விட்டால் ஆட்டம் முடிவுக்கு வந்துவிடும்.

வட்டப் பேந்தா :

மூன்று முழ வட்டமுள்ள ஒரு விட்டம் ஆடுமிடத்தில் கோடாகக் கிழிக்கப்பட்டு, அதன் நடுவில் ஒரு பெரிய குண்டு பதியும் அளவுக்குக் குழியொன்றும் அமைக்கப்பட்டால் அதுதான் வட்டப் பேந்தா. இந்த வட்டத்தின் அடிப்பக்கமாகக் கால் வட்ட அளவில் ஒரு குறுக்குக் கோடு கிழிக்கப்படும். வட்டத்திலிருந்து மூன்று நான்கு தப்படி தூரத்தில் எல்லைக் கோடு கீறப்படும். இதில் நின்றுதான் வட்டத்தை நோக்கிக் குண்டுகளை உருட்டிவிட வேண்டும். உருட்டி விடும்போது "*குண்டடித்துக் குழி புகுந்தால் நானே ராசா*" என்று கூறுவார்கள். உருட்டிய குண்டு நேரே குழியில் விழுந்து விட்டால் அவர் கூறியபடி ராசாதான். அவருக்கு வெற்றி.

குழியில் விழாமல் சுற்றி நிற்கும் குண்டுகளுக்குரியவர்கள், குழிக்கு அருகில் நிற்கும் அளவு அடிப்படையில் ஆடும் வரிசையில் அமைவர். வட்டத்திற்குள் ஆடுவோர் பந்தயப் பொருளை அல்லது காசை வைப்பார்கள். வரிசைப்படி முக்கால் வட்டத்திற்குள் இருக்கும் குண்டுகளை அடித்து வெளியேற்றுவார்கள். எல்லாக் குண்டுகளையும் அடித்து வெளியேற்றிவிட்டால் வெற்றி. அதற்குப் பந்தயப் பொருள் அல்லது காசை ஒவ்வொருவரும் கொடுக்க வேண்டும். குழியில் குண்டைப் போடாமலும், வட்டத்தில் உள்ள குண்டு எதையும் அடிக்காமலும் போனால் அது தோல்வியாகும். அடுத்தவனுக்கு அடிக்கும் வாய்ப்புப் போய்விடும். குழியில் குண்டைப் போட்டு

விட்டால் கட்டாயமாக வட்டத்துள் உள்ள குண்டு எதையாவது அடித்து வெளியேற்றியே ஆக வேண்டும். இல்லையென்றால் இரட்டைத் தவறாகிவிடும். அதற்கு இரட்டைத் தண்டம் கொடுக்க வேண்டும்.

இந்தக் குண்டாட்டத்தில் பொருள், காசு கடன் கொடுத்தும் ஆட்டத்தைத் தொடர அனுமதிக்கப்படுவார்கள்.

குழி முட்டி ஆட்டம் :

குண்டு விளையாட்டுகளில் குழிபுகும் விளையாட்டு சிறுவர்களால் விரும்பி ஆடப்படும் விளையாட்டாகும். புதுவையைச் சார்ந்துள்ள சிற்றூர்களில் முன்னர் ஆடிய விளையாட்டு முறை கீழே குறிப்பிடப்பட்டதாகும். இருவர் மட்டுமே கலந்து கொள்ளக் கூடிய குண்டு விளையாட்டுகளில் இதுவும் ஒன்று.

முன்னர்க் கிராமப் புறங்களில் சிறுவர் விளையாடும் இடமான தெருக்கள், களத்து மேடு, தோப்புகள், மேய்ச்சல் நிலம் இவற்றில் எங்கு விளையாடுகிறார்களோ அங்கே, ஓர் அங்குல விட்டமும், அரையங்குல ஆழமும் உள்ள ஒரு குழி அமைக்கப்படும். குழி அமைந்த இடத்திலிருந்து மூன்று (அ) நான்கு தப்படித் தொலைவில் ஒரு கோடு இழுக்கப்படும். அக்கோட்டின் மேல் நின்று விளையாடும் சிறுவர் தத்தம் குண்டுகளைக் குழியை நோக்கி உருட்டி விடுவார்கள். குண்டு, குழியில் விழுந்து அமர வேண்டும். அல்லது அதற்கு அருகில் நிற்க வேண்டும். குழியில் விழுந்து விட்டால் அக்குண்டுக்குரியவருக்கு வெற்றி. அவர் அடுத்தவர் குண்டை அடிக்கத் தொடங்கலாம். குழியில் விழாமல் வெளியில் நின்றால், குழிக்கு நெருக்கமாக நிற்கும் குண்டுக்குரியவர் முதலிலும், சற்று விலகி நிற்கும் குண்டுக்குரியவர் இரண்டாவதாகவும் ஆடவேண்டும்.

முதலில் ஆடுபவர் முதலில் தன் குண்டு குழியில் புகச்செய்ய வேண்டும். குழி புகுந்த பின்னர் அடுத்தவர் குண்டை அடித்து வெளியேற்ற வேண்டும். அடிபடாவிட்டால் அடுத்தவர் அதே முறையில் ஆடுவார். யார் குண்டை அடித்து வெளியேற்றுகிறாரோ அவருக்கு வெற்றி என்று பொருள். அடிக்கப்படும் குண்டுக்குரியவர் தன் குண்டைக் கைம்முட்டியால் தள்ளிக் குழிபுகச் செய்ய வேண்டும். மூன்று முறைகள் இப்படிக் குண்டு அடித்துத் தள்ளப்படும். அதற்குள் அடிக்கப்படும் குண்டு குழிபுகத் தவறினால் கொக்கு அடி கொடுக்கப்படும்.

கொக்கு அடி என்பது, அடிப்பவன் தரையில் அமர்ந்து இடக்காலை மடக்கி, வலக்காலை நீட்டி, குதிகாலைத் தரையில் ஊன்றி நிமிர்த்திக் கட்டை விரலுக்கும், அடுத்த விரலுக்கும் இடையில் அடிக்க வேண்டிய குண்டை வைத்துத் தன் குண்டை வலக்கை நடுவிரல் நுனியில் பொருத்தி அழுத்தித் தெறித்து அடிப்பார். அப்படி அடிக்கும்போது அடிபடும் குண்டு நெடுந்தூரம் உருண்டோடும். அப்போது அடிக்கப்படும் குண்டுக்குரியவர் தன் கைம்முட்டியால் உருண்டோடாமல் தடுக்கலாம். குண்டு நிற்கும் இடத்திலிருந்து, அதற்குரியவர் தன் கைம்முட்டியால் மும்முறைத் தள்ளிக் குண்டைக் குழியில் விழச் செய்ய வேண்டும். அப்படிச் செய்து விட்டால் ஆட்டம் முடிவுக்கு வந்துவிடும்.

பச்சைக் குதிரை :

குதிரைகளில் பழுப்பு நிறத்தைப் பார்க்க முடியும். பச்சைநிறக் குதிரையைக் கண்டதுண்டா? எந்த அடிப்படையிலோ இந்த விளையாட்டு பச்சைக் குதிரை என்று இச்சை கொண்டு அழைக்கப்பட்டது. உயரம் தாண்டுதலுக்குத் தற்போதுள்ள வாய்ப்பான இரு கம்பங்கள், அதில் உயரக் குறிப்பு, தாண்ட குறுக்குக் கம்பு ஆகியவை இல்லாத ஊர்ப்புறங்களில், உயரம் தாண்டுதலுக்குப் பச்சைக் குதிரைதான் பயிற்சியளித்திருக்கிறது. இது சிறுவர்களுக்கே உரிய விளையாட்டு. பாவாடை சட்டையணிந்த சிறுமியர்களுக்குப் பச்சைக் குதிரை ஒத்து வராது.

இந்த ஆட்டம் தொடங்கும் முன்னர்ப் பங்கு பெறும் அனைவரும் சுற்றி நின்று கைகளை உதறியபடி "*சாட் புட் திரி*" என்று கூறி ஒரே நேரத்தில் இடது உள்ளங்கையில் வலது உள்ளங்கையோ புறங்கையோ பதியும்படி வைப்பார்கள். அப்படி வைக்கும்போது யாரேனும் ஒருவர் மற்றவர்களைப் போலன்றி மாற்றி வைத்திருந்தால் அவர் குதிரையாக வேண்டும். இப்படிச் சிலர், அப்படிச் சிலர் என்று கையை வைத்திருந்தால், பாதிக்கு மேற்பட்டு ஒரே மாதிரி கையை வைத்தவர்களை நீக்கி மற்றவர்கள் மீண்டும் சாட், புட், திரி கூறிக் கை போட வேண்டும். ஒருவர் அகப்படும் வரை இது நீடிக்கும்.

அதென்ன சாட், புட், திரி என்கிறீர்களா? தமிழர் பேச்சுக்கிடையே ஆங்கிலச் சொற்கள் அதிகம் விரவி வராத அந்தக் காலத்திலேயே Start, Put, Three என்பது சாட், புட், திரியாகத் திரிந்து

நகர்ப்புறத்திலிருந்து நகர்ந்து சிற்றூர்களுக்குள்ளும் புகுந்திருக்குமோ என்று தான் எண்ண வேண்டியுள்ளது.

குதிரையாக வேண்டியவர் யார் என்பது முடிவான பின்னர், ஆட்டம் தொடங்கும். குதிரையானவர் முதலில் தரையில் காலை நீட்டி உட்கார வேண்டும். எல்லாரும் தாண்டிக் குதித்தபின் இடது காலின் குதிகாலைத் தரையில் ஊன்றி, அந்தக் கால் கட்டை விரல் முனையில், வலது காலின் குதிகாலை ஊன்றி உயர்த்த வேண்டும். அதைத் தாண்டி முடித்தபின் அதே நிலையில் இடது கைக் கட்டை விரலை ஊன்றி மற்ற விரல்களை விரித்து உயர்த்த வேண்டும். அதையும் தாண்டி முடித்த பின்னர் வலது கைக் கட்டை விரலை அதன் மீது ஊன்றி விரல்களைப் பரப்பி உயர்த்த வேண்டும். இதையும் தாண்டிய பின்னர் எழுந்து குனிந்து இரண்டு கைகளாலும் கால்களின் கட்டை விரலைத் தொட்டுக் கொண்டிருக்க வேண்டும். மற்றவர்கள், ஒருவர்பின் ஒருவராக ஓடி வந்து, குனிந்திருப்பவரின் முதுகில் இரு கைகளையும் ஊன்றி, தன் உடல் அவர்மீது படாமல் தாண்டிச் செல்வார்கள். எல்லாரும் தாண்டியபின், கணுக்காலைத் தொட்டும், முழங்காலைத் தொட்டும், கால் முட்டிகளைத் தொட்டும் உயரத்தைக் கூட்டுவார். தாண்டும் போது எவருடைய காலேனும் குனிந்திருப்பவர் மீது பட்டுவிட்டால் ஆட்டம் முடிவுக்கு வரும். கால் பட்டவர் குதிரையாகிக் குனிய வேண்டும்.

வேறொரு முறையிலும் பச்சைக் குதிரை தாண்டப்படும். அதன்படி, முதலில் ஒருவர் குனிய மற்றவர்கள் அவர் முதுகில் கைகளை ஊன்றித் தாண்டித் தானும் குனிவார். இப்படி ஆடுவார் அனைவரும் சங்கிலித் தொடராகத் தாண்டிக் குதித்து நிற்பர். கடைசியாக முதலில் குனிந்தவர் அனைவரையும் தாண்டியபின் ஒரு ஆட்டம் முடிவுக்கு வந்துவிடும். தாண்டும்போது குனிந்திருப்பவரைத் தீண்டினால் அவர் விலகிவிட வேண்டும்.

பந்தாட்டம் :

சங்க காலந்தொட்டே பந்து விளையாட்டு தமிழர்களால் ஆடப்பட்டு வந்ததற்கு இலக்கியச் சான்றுகள் எத்தனையோ உண்டு. விளையாட்டு வளர்ச்சியில் பந்து விளையாட்டு பல மாற்றங்களையும், ஏற்றங்களையும் சந்தித்திருக்கிறது. நம் பாட்டன்மார் ஆடிய பந்தாட்டத்திற்கும் பெயரப் பிள்ளைகள் ஆடும் இந்நாள் பந்தாட்டத்திற்கும் எவ்வளவு வேறுபாடுகள்!

பந்தாட்டங்களில் பலவகை இருந்தாலும், பத்தொன்பது இருபதாம் நூற்றாண்டுகளில் ஊரகப் பகுதிகளில் இரண்டு வகையான பந்தாட்டங்கள் எளிய நடுத்தர மக்களால் ஆடப்பட்டு வந்துள்ளன. ஒன்று பிள்ளையார்ப் பந்து; மற்றது பேய்ப் பந்து. அக்காலப் பந்துகள் பஞ்சு, தேங்காய் நார், கந்தல் துணி இவற்றில் ஒன்றை உருண்டையாகச் செய்து, அதன் மேல் துணியைப் போர்த்தி, மெல்லிய நூல்கயிற்றால் வலைபோல் பின்னி செய்யப்படும். எவ்வளவு ஓங்கித் தரையில் அடித்தாலும் முழங்கால் அளவுக்கு மேல் எழும்பாது.

பிள்ளையார் பந்து :

ஆட்டக்களம் என்று தனியே ஏதும் அந்நாளில் இல்லை. களத்து மேடு, தோப்புகள் மற்றும் தெருக்களே ஆதியில் ஆட்டக் களங்கள். எங்கு விளையாடுகிறார்களோ அங்குக் காலால் ஐந்து தப்பட்டி (ஒரு தப்பட்டி என்பது இரண்டு முதல் மூன்று அடி நீளம் இருக்கும். அஃது அளப்பவரின் உயரத்தைப் பொருத்தது.) அளந்து கோடிழுப்பார்கள். சற்றேறத்தாழ, பதினைந்தடி இடைவெளியில் செங்கற்களை (அக்காலக் கற்களின் நீள அகலமும் குறைவாகவே இருக்கும். முழு செங்கற்கள் கிடைப்பதும் அரிது.) அடுக்கி உச்சியில் ஓட்டுச் சில்லியை வைப்பார்கள்.

இரண்டு அணியினரும் குழுமி நிற்க, பந்தை நடுவில் நின்று ஒருவர் உயரே தூக்கிப் போடுவார். யார் அதைப் பிடிக்கிறாரோ அவரைச் சார்ந்த அணி கல்லை அடிக்கத் தொடங்கும். கல்லை அடித்துக் கல் சரிந்து விட்டால், எதிரணியினர் அதை அடுக்கி முன் நிலைக்குக் கொண்டு வர வேண்டும். கல்லை அடுக்கும் போது, அடுக்கும் ஆளைப் பந்தால் அடிப்பார்கள். பந்தடி படாமல் குனிந்து, திரும்பி, நழுவிக் கல்லை அடுக்குவார்கள். அடுக்கி முடிந்து விட்டால் கையைத் தட்டி முடிந்ததைத் தெரிவிப்பார்கள். அடுத்து அடுக்கிய அணி, கல் கோபுரத்தை அடிக்கத் தொடங்கும். பந்து கோபுரத்தை அடிக்கத் தவறினால் அடுத்த வாய்ப்பை எதிரணி பெறும். இந்த ஆட்டத்திற்குப் பிள்ளையார் பந்தாட்டம் என்று பெயர்.

பிள்ளையாருக்கும் இந்தப் பந்தாட்டத்திற்கும் என்ன தொடர்பு என்றெண்ணத் தோன்றுகிறதல்லவா? காரணமுண்டு. ஒரு செங்கல்லை நெடுவாக்கில் நிறுத்தி வைத்தால், அக்கல், பிள்ளையாராக ஏற்றுக் கொள்ளப்பட்டு வணக்கத்திற்குரியதாகிவிடும். இஃது அக்கால மரபு. இன்றும் பல பிள்ளையார் கோயில்களின் தொடக்கம் ஒரு

செங்கல்லாகத்தான் இருக்கும். அப்போதெல்லாம் பிள்ளையாரின் உயரம் முக்கால் அடியாகத்தான் இருந்தது. (செங்கல்லின் உயரமும் முக்கால் அடிதானே) செங்கற்களை அடுக்கி ஆடியதால் அந்தப் பந்து பிள்ளையார் பந்தாயிற்று.

பேய்ப் பந்து :

மாந்த இயல்புக்கு மாறான வலிவைக் குறிப்பிட மக்கள் பயன்படுத்திய பல சொற்களுள் பேயும் ஒன்று. கடுமையானதும், கொடுமையானதுமான செயல்புரிவோரைப் பேய் என்பது நடைமுறை. பந்தாட்டத்தில் மென்மைக்கு மாறாக வன்மையைக் கையாளும், வருத்தும் பந்தாட்டம் என்பதால் பேய்ப் பந்து எனப்பட்டது.

இந்த விளையாட்டில் இரண்டு அணிகள் இல்லை. உயரே தூக்கிப் போடும் பந்தை யார் பிடிக்கிறாரோ அவர் எதிர்ப்படுபவரைப் பந்தால் அடிப்பார். மற்றவர்கள் அடி வாங்காமல் பந்தைக் கைப்பற்றுவதில் ஈடுபடுவார்கள். மரம், சுவர் பின்னால் மறைந்திருந்து அடித்த பந்தை ஓடி எடுத்து மற்றவரை அடிப்பர். அடுத்தவரை அடிப்பதுதான் ஆட்டத்தின் நோக்கம். அதனால் இது பேய்ப் பந்தாட்டம் என்ற பெயரைப் பெற்றது.

பந்து உள்ளூர்த் தயாரிப்பானதால் கடினமானதாக இருக்கும். அடிக்கும் போது பந்தைப் பிடித்து அடித்தவரையே கூட அடிக்கலாம். புறங்காட்டி ஓடுபவரின் முதுகைப் பந்து பலமாகத் தாக்குவதும் உண்டு. முதுகில் அடிபட்ட அடையாளம் தற்காலிகமாகப் பதிவாவதும் உண்டு.

பேய்ப் பந்தைப் பெரும்பாலும் இளைஞர்கள்தாம் விளையாடுவார்கள். உள்ள உறுதி, உடல் வலியைப் பொறுத்துக் கொள்ளும் திண்மை-குறிபார்த்து அடிக்கும் அல்லது பிடிக்கும் ஆற்றல் இவற்றில் பயிற்சி தருவது பேய்ப் பந்து. வன்முறை விளையாட்டுகள் வரிசையில் வைத்தெண்ணத்தக்கது. பேய்ப் பந்து மின் வெளிச்சம் வந்தபின் மறைந்து போன அச்சப் பேயைப் போன்று பேய்ப் பந்தும் மறைந்து விட்டது.

ஓரி ஆட்டம் :

இது நீர் விளையாட்டு. தமிழகத்தில் நீர் நிலைகளான குளம், குட்டை, ஆறு, ஏரிகளைத் தனியார் தன்வயமாக்கிக்(ஆக்ரமித்து) குடிசைப் போட்டுக் கொள்வதும், கூறு போட்டுக் கொள்வதும் நடக்காத காலத்தில் அவற்றில் நீர் நிறைந்திருந்தது, நீச்சல் கலை வளர்ந்திருந்தது.

தெருக்கூத்து மன்னர், தன் அமைச்சரை அழைத்து, மாதம் மும்மாரி பொழிந்ததா மந்திரி? என்று கேட்பது வழக்கமாக இருந்தது. மழை என்ன மாதச் சம்பளமா பெற்றுக் கொண்டிருந்தது? மாத ஊதியம் பெறுபவர்களே உண்மையாக உழைக்கா விட்டாலும் கேள்வி கேட்காத காலத்திலன்றோ நாம் வாழ்ந்து கொண்டிருக்கின்றோம்! அன்று, மன்னர் மழையையே கேள்வி கேட்கக் கூடியவராக இருந்திருக்கிறார். மக்கள் நலப்பற்றோடு, தான் சரியாக நேர்மையாக, முறையாக ஆட்சி செய்கிறோமா என்பதை அறியும் ஆர்வத்தின் அறிகுறி அக்கேள்வியில் அடங்கியிருந்தது. மழையும் சம்பளம் பெற்றுக் கொண்டிருந்ததாகத் தான் அன்றாண்டவர்கள் நம்பிக் கொண்டிருந்தார்கள். ஆள்பவரும், குடிமக்களும் செய்யும் அறமும், ஒழுக்கமும், முறை மீறா வாழ்க்கையும், நீதி நேர்மையுந்தாம் மழைக்குக் கொடுத்த சம்பளம். இவற்றில் குறையிருந்தால், இவை குன்றியிருந்தால் மழை பெய்யாது என்பது நம்பிக்கை. எனவே, மக்களும், மன்னர்களும் மழை வேண்டித் தாங்கள் தவறு செய்வதைத் தவிர்த்திருந்தார்கள். மழைதான் மன்னரின் நல்லாட்சியின் அடையாளமாகக் கருதப்பட்டது.

நாட்டில் தோப்பும் துரவும் நிறைந்திருந்ததால் மழை பெய்தது. (வறண்ட காலமும் வராமல் இல்லை.) ஆறுகளின் நீரோட்டம் அணை கட்டித் தடுக்கப்படவில்லை. அதனால் அந்நாட்களில் ஓடைகளிலும், ஆறுகளிலும் தண்ணீர்ப் பயணம் தடைபடாதிருந்தது. குளம், குட்டை, ஏரிகளில் ஈரம் இருந்து கொண்டே இருந்தது. கலுங்கல்களிலும், குளம் குட்டைகளிலும் கரையிலிருந்த மரங்களின் மீதேறி நீரில் குதித்து ஆடினர் சிறுவர்களும் இளைஞர்களும். நீந்துவது, அன்று அனைவரும் அறிந்த கலையாக இருந்தது. அப்படி நீந்தி விளையாடிய விளையாட்டுதான் ஓரி எனப்பட்டது.

ஓரி ஆட்டத்தில் பங்கு பெறும் சிறுவர், இளைஞர்கள் நீர்நிலைகளில் இடுப்பளவு நீரில் வட்டமாக நின்று கொள்வார்கள். ஆட்டத்தில் யார் பிடிப்பவர் என்பதை முடிவு செய்யக் காயா? பழமா? என்னும் முறை கையாளப்படும். நீரில், ஆள் காட்டி விரலை அல்லது நடுவிரலைக் கட்டை விரலில் ஊன்றி நீர் மேல் தெறிப்பர். விரல் நீரின் மேல்பரப்பில் பட்டால் தளார் என்னும் ஓசையை எழுப்பும். நீருள் விரல் மூழ்கி விட்டாலும், அதிக உயரத்திலிருந்து சுண்டினாலும் அவ்வாறு ஓசை எழாது. சரியான ஓசை எழுப்பினால் பழம். இன்றேல் காய்.

பழம் விழ அடித்தவர்கள், விலகிக் கொள்ளக் காய் விழ அடித்தவர்கள் மீண்டும் நீரில் விரலால் தெறிப்பர். இந்தத் தொடர்

செயலில் ஒருவர் கடைசியாகக் காயாக எஞ்சுவார். இவர் மற்றவர்களை நீந்திப் பிடிக்க வேண்டும். பிடிக்க வேண்டியவர், தன் கண்களை இரு கைகளாலும் மூடிக் கொண்டு ஒன்று முதல் பத்து வரை எண்ணுவார். இதற்குள் மற்றவர்கள் இவரை விட்டுத் தொலைவுக்குச் சென்று விடுவர். எல்லாத் திக்குகளிலும் நின்று "என்னைப் பிடி, என்னைப் பிடி" என்று குரல் கொடுப்பர். யாரைப் பிடிக்கலாம் என்று தோன்றுகிறதோ அவரை நோக்கிப் பிடிப்பவர் நீருக்குள் மூழ்கி நீந்திச் செல்வார். அவர் நெருங்கும் முன் அறைகூவல் விடுத்தவர் நீருள் மூழ்கி வேறிடத்திற்குச் சென்று விடுவார்.

ஒருவரைப் பிடிக்க நீந்தும் போது மற்றவர்கள் வாளா இருக்க மாட்டார்கள். பிடிக்கச் செல்பவரை நெருங்கிப் பிடிக்கக் கூறி அறைகூவல் விடுவார்கள். எவரேனும் பிடிபட்டு விட்டால், மற்றவர்களைப் பிடிக்க வேண்டிய கடமை அவருக்கு வந்துவிடும். முதலவர் செய்ததைப் போன்று கண்களை மூடிக் கொண்டு பத்து வரை கூறிய பின் மற்றவர்களைப் பிடிக்கச் செல்ல வேண்டும்.

இது மட்டுமன்றி ஒரு கரையிலிருந்து மறுகரைக்கு நீந்திச் சென்று வரும் போட்டியிலும் ஈடுபடுவார்கள். உலகப் போட்டிகளில் நீச்சலில் பல வகை இருப்பதைப் போன்று அன்றும் சிறுவர்களும் இளைஞர்களும் பல நீச்சல் முறைகளைக் கையாண்டார்கள். தவளையைப் போன்று நீருள் மூழ்கி உந்தி நீந்துதல், மல்லாந்து படுத்து (காக்காய் நீச்சல்.) நீந்துதல், கால்களை மடக்கி அடித்துக் கைகளை நீட்டி நீரைப் பின்னோக்கித் தள்ளி நீந்துதல் என்பன பண்டு கையாண்ட நீச்சல் முறைகள்.

துணிவு மிக்கவர்கள் குளக்கரையில், மரக்கிளை நீர்ப் பரப்பை நோக்கி இருந்தால் மரம் ஏறி, கிளைகளில் தாவி, அங்கிருந்து நீர் நிலையில் குதித்து ஆடுவர்.

நொண்டி ஆட்டம் :

நொண்டி ஆட்டத்தை இருபாலாரும் ஆடுவர். ஆடத் தேர்ந்த திடலில், இட அளவுக்கேற்றபடி நாற்சதுர வடிவில் பக்கத்திற்குப் பதினைந்து முதல் இருபதடிக்குக் குறையாத கட்டம் காலால் கோடிழுத்து அமைக்கப்படும். சாட் புட் திரி என்று கூறிக் கைமேல் கையைப் பொருத்துவர். யார் ஒருவர் மற்றவர்களிடமிருந்து மாறுபட்டு கைகளை வைக்கின்றரோ அவர் நொண்ட வேண்டும். நொண்டியபடி மற்றவர்களைப் பிடிக்க வேண்டும். நொண்டியபடி மற்றவர்களைப் பிடிக்க வேண்டியவர் கட்டத்தின் ஒரு மூலையில் நொண்டத் தயாராக

நிற்பார். மற்றவர்கள் அவர் தீண்ட முடியாதபடி மற்ற மூலைப் பக்கங்களில் நின்று கொள்வார்கள். வரலாம் என்று கூறியவுடன், அவர்களைப் பிடிக்க நொண்டியபடி கட்டத்திற்குள் அலைவார்.

நொண்டி பிடிக்க வரும்போது அவரிடம் பிடிபடாமலிருக்கக் கட்டத்திற்குள் மற்றவர்கள் இப்படியும் அப்படியும் ஓடுவார்கள். அப்படி ஓடும்போது எல்லைக் கோட்டைத் தாண்டி விட்டாலும், பிடிபட்டு விட்டாலும் ஆட்டம் முடிவுக்கு வரும். பிடிபட்டவர் நொண்டியாக வேண்டும். முன்னவர் செய்தபடி அவர் மூலைக்குச் சென்று நொண்ட ஆயத்தமாக வேண்டும்.

கண்ணாமூச்சி :

இந்த விளையாட்டில் சிறுவர், சிறுமியர் கலந்து கொள்வர். பிடிக்க வேண்டியவரை மற்ற விளையாட்டு முறைப்படி தேர்வு செய்த பின்னர், அவர், சுவர் அல்லது மரம் இவற்றில் முகத்தைப் பதித்துப் பார்வையை மறைத்துக் கொண்ட பின்னர், மற்றவர்கள் நாலாப் பக்கமும் ஓடி மறைந்து கொள்வார்கள். பத்து முடிய எண்ணி முடித்தவுடன், அல்லது வட்டார முறைப்படி பாட்டொன்றைக் கூறி முடித்தவுடன் கண்ணைத் திறந்து மறைந்திருந்தவர்களைத் தேடுவார்.

மறைவதற்கு இதுதான் எல்லை என்றில்லை. அவரவர் வாய்ப்புக்கேற்ற இடத்தில் பதுங்கிக் கொள்வார்கள். தேடுபவர் யாரை முதலில் கண்டு பிடிக்கின்றாரோ அவர் பெயரைக் கூறிப் பார்த்தேன் என்றோ, கண்டேன் என்றோ நகரப் பகுதியாயின் ஆங்கிலத்தில் ஐஸ்ஃபைண்ட் (Eyes Find) என்றோ கூறுவார். ஆட்டம் முடிவுக்கு வரும். கண்டு பிடிக்கப்பட்டவர் மற்றவர்களைப் பிடிக்கத் தொடங்க வேண்டும்.

குதிரைச் சில்லு :

சில்லு என்னும் ஆட்டம் சிறுமியர் விளையாட்டு. குதிரைச் சில்லு என்பதோ சிறுவர் விளையாட்டாகும். சில்லு என்பதைச் 'சில்லி' என்றும் சில பகுதிகளில் குறிப்பிடுவர். சில்லு என்னும் சொல், உடைந்த பானை ஒட்டுத் துண்டைக் குறிக்கும். இந்த விளையாட்டில் சில்லு பயன்படுத்தப்படுவதால் விளையாட்டே சில்லு என்றாயிற்று. பானை ஓட்டுக்குப் பதிலாகச் சிறு கற்களையும் பயன்படுத்துவர். அப்படிக் கல் பயன்படுத்தப்பட்டாலும் ஆட்டத்தின் பெயர் மாற்றம் பெறாது. அப்போதும் சில்லு ஆட்டந்தான்.

தெரு உட்பட வழக்கமாக ஆடும் இடங்கள்தாம் இந்த ஆட்டத்திற்கும் இடம். ஆடத் தேர்ந்த இடத்தில் ஒரு சிறு குழி எடுக்கப்படும். குழி இடத்திலிருந்து பத்தடி தொலைவில் ஒரு குறுக்குக் கோடு காலால் இழுக்கப்படும். அக்கோட்டின் மேலே நின்றபடி ஆடுவோர் தத்தம் சில்லுகளைக் குழியை நோக்கித் தூக்கி எறிவார்கள். குழிக்கு மிக அருகில் விழுந்த சில்லுக்குரியவர்க்குக் குதிரை ஏறும் வாய்ப்புக் கிட்டும். தொலைவில் விழுந்த சில்லுக்குரியவர் குதிரையாக மாற வேண்டும்.

குதிரையாகிச் சுமப்பவர் தன் சில்லை முன்னே சற்று தொலைவில் தூக்கி எறிவார். எறியப்பட்ட அச்சில்லை முதுகில் அமர்ந்திருப்பவர் அங்கிருந்தபடியே அடிக்க வேண்டும். அடித்துவிட்டால், மறுபடியும் முதுகில் அமர்ந்தபடியே தொடர்ந்து அடிக்கலாம். அடிக்கத் தவறினால், முதுகை விட்டுக் கீழே இறங்கிவிட வேண்டும். மீண்டும் தொடக்க நடைமுறை மறு ஆட்டத்திற்கு ஆளப்படும்.

குதிரை ஏறியவர், எறியப்பட்ட சில்லைத் தான் அடிக்க முடியாமல், சுமப்பவரை நோக்கி, *'நீ அடிக்கிறாயா? நான் அடிக்கட்டுமா?'* என்று கேட்பான். சுமப்பவர் தான் அடிப்பதாகக் கூறி அடிக்க முயற்சிக்கலாம். அடித்துவிட்டால், குதிரை ஏறியவர் இறங்கிவிட வேண்டும். அடிக்கா விட்டால் சுமப்பது தொடரும். அடிக்க முடியவில்லை என்று, குதிரை ஏறியவரிடம் அடிக்கும் பொறுப்பைக் கொடுத்துவிடச் சுமப்பவருக்கு உரிமை உண்டு.

பல்லாங்குழி :

இது பெண் பிள்ளைகளின் விளையாட்டு. சிறுவர்களும், சிறுமியர்களுடன் கலந்தாடுவதுண்டு. இவ்விளையாட்டுக்கு இரு பக்கமும் பக்கத்திற்கு ஏழு குழிகளைக் கொண்ட மரத்தாலான பலகை உண்டு. இது வீட்டிற்குள்ளேயே ஆடுவோர்க்குதவும் விளையாட்டுப் பொருள். அவ்வாறின்றி வீட்டுத் தரையில் சுண்ணாம்புக் கட்டியால் குழிகளை வரைந்தும் காய் வைத்தாடுவதுண்டு. மரத்தடியில் விளையாடுவார் குழிகளை மண் தரையில் அமைத்துக் கொள்ளுவர்.

இஃது இருவர் ஆடும் ஆட்டமாகும். புளியங் கொட்டை, கச்சக்காய், சிறிய கூழாங் கற்கள் இவற்றிலொன்றைக் குழி ஒன்றுக்கு ஐந்து காய்கள் வீதம் எல்லாக் குழிகளையும் நிரப்புவர். இருவரில்

முதலில் ஆடுபவர் தம்பக்கத்தில் உள்ள குழிகளில் ஏதேனும் ஒன்றிலிருந்து காய்களை எடுத்து, அடுத்துள்ள குழிகளில் வலப்புற வரிசைப்படி ஒவ்வொன்றுக்கும் ஒன்றெனக் காய்களைப் போட்டுச் செல்வார். காய் தீர்ந்த குழிக்கு அடுத்த குழிக் காய்களை அள்ளி வரிசைப்படி போட்டுச் செல்வார். காய் தீர்ந்த குழிக்கு அடுத்த குழி காயின்றிக் காலியாக இருந்தால், அதைக் கையால் துடைத்து, அடுத்த குழியிலிருக்கும் காயை எடுத்துக் கொள்வார். தொடர்ந்து இரண்டு குழிகளில் காய் இல்லாவிட்டால் ஆட்டத்தைக் கைவிட்டு எதிர் வரிசைக்காரரை ஆட அனுமதிக்க வேண்டும்.

காய்களைக் குழிகளில் ஒவ்வொன்றாகப் போட்டு வரும்போது, எந்தக் குழியிலேனும் நான்கு காய்கள் சேர்ந்து விட்டால், அதற்குப் பாண்டி என்று பொருள். அந்த வரிசைக்காரர் அக்காய்களை எடுத்துக் கொள்ளலாம்.

வரிசையில் எந்தக் குழிக் காய்களை எடுத்துப் பகிர்ந்தால் தமக்குக் காய்கள் கிடைக்கும் என்பதற்குக் கணக்குண்டு. கணக்கிட்டுத்தான் காய்களை எடுத்துப் போடுவார்கள். இக்கணக்கறிவும், கவனக் குறைவும் உள்ளவர்கள் தோன்றியபடி ஆடினால் காய்கள் அள்ளும் வாய்ப்பிழந்து போவர். நான்கு காய் நிரம்பிய *'பாண்டி'*யை எடுத்துக் கொள்ளத் தவறி, ஐந்தாவது காய் அதில் விழுந்து விட்டால் அதை எடுக்கக் கூடாது. யார் அதிக காய்கள் எடுக்கிறாரோ அவர் வென்றவராவார். ஒருவர் முற்றும் காய்களை இழக்கும் வரை, உள்ள காய்களைக் குழியில் நிரப்பி, காய் இல்லாக் குழிகளில் துரும்பைப் (Dummy) போட்டு விட்டு ஆட்டத்தைத் தொடர்வார்கள்.

பல்லாங் குழி ஆட்டத்தைப் பண்ணாங் குழி என்றும் சில பகுதிகளில் குறிப்பிடுவதுண்டு. பல்வரிசையைப் போன்று குழிகள் அமைந்திருப்பதால் பல்லாங் குழி என்று பெயர் வைத்தார்கள் போலும்.

சுங்கரக் காய் :

வீட்டிற்குள்ளேயும், தோப்பு நிழலடியிலும் சிறுமியர்களும், பெண்களும் ஆடும் ஆட்டம் இது. இருவர் முதல் நால்வர் வரை கூடி விளையாடலாம் என்றாலும் இருவர் ஆடுவதே சிறப்பு. இந்த ஆட்டத்திற்குப் பொருள் புளியங் கொட்டை தான்.

ஆடுவோர் எதிரெதிராக அல்லது திக்குக்கு ஒருவராக அமர்ந்து கொள்வர். ஆடுவதற்கான புளியங் கொட்டைகளைக் குவியலாக்கி நடுவில் வைப்பர். ஆடத் தொடங்குபவர் புளியங் கொட்டைக் குவியலை மூன்று முறை வாயால் ஊதிச் சிதைப்பார். சிதைத்த கொட்டைகளை ஒவ்வொன்றாக ஒரு கொட்டையை மட்டில் உயரே தூக்கிப் போட்டு அது கீழே விழாதபடி பிடிக்குமுன் சிதைந்த கொட்டைகளைப் பொறுக்க வேண்டும். பொறுக்கும் போது எடுக்கும் காய் அல்லது காய்கள் அன்றி மற்றதன் மீது கைப்பட்டு அசைத்தல் கூடாது. காயைத் தூக்கிப் போட்டுப் பிடிக்கும் முன், தரையில் உள்ள காய்களில் ஒன்றிரண்டைப் பொறுக்க வேண்டியது கட்டாயம். குவியலாகவும் கூட்டி எடுக்கலாம். அவ்வாறு செய்யாவிடில் ஆட்டம் இழந்தவராகி விடுவார்.

அடுத்தவர் ஆடத் தொடங்கும் முன் காய்களைக் குவித்து முதலாமவர் செய்ததைப் போன்றே ஊதிப் பொறுக்கத் தொடங்குவார். எல்லாக் காய்களையும் பொறுக்கி முடித்த பின்னர்த் தாம் பொறுக்கிய காய்களை எண்ணுவார்கள். யாரிடம் அதிக காய்கள் உள்ளனவோ அவர் வென்றவர் ஆவார்.

இதே ஆட்டத்தைச் சிறுவர் சிறுமியர் வேறொரு முறையிலும் ஆடுவர். காயைத் தூக்கிப் போட்டுப் பிடிப்பதற்கு மாறாகச், சிதைந்து கிடக்கும் காய்களை ஆள் காட்டி விரல் முனையால் அழுத்தி நகர்த்தி எடுப்பார்கள். அப்படி எடுக்கும் போது விரல் பட்டோ, தொடும் காய் பட்டோ மற்ற காய்கள் அசையக் கூடாது. அசைத்து விட்டால் ஆட்டத்தை விட்டுக் கொடுத்து விட வேண்டும்.

ஏழாங்காய் என்னும் ஆட்டத்தில் முதலில் ஒரு காயைச் சுங்கி எடுக்க வேண்டும். அடுத்து இரண்டு காய்களை எடுக்க வேண்டும். அடுத்து மூன்று காய்களை எடுக்க வேண்டும். இப்படி இரண்டு மூன்றாய்க் கூட்டி எடுக்கும் போது உயரே எறிந்த காயைப் பிடிக்கத் தவறினாலோ, காய்களை எடுக்கத் தவறினாலோ ஆட்டமிழக்க நேரிடும்.

திரிதிரி பந்தம் :

சிறுவர் சிறுமியர் கலந்து வட்டமாக உட்கார்ந்து கொள்வார்கள். ஒரு பிள்ளை மட்டில் துண்டு (மேலாடை) ஒன்றை முறுக்கி வட கயிறு போலாக்கி முதுகுப் பக்கமாக மறைத்து வைத்துக் கொண்டு

'திரிதிரி பந்தம்' என்று கூற உட்கார்ந்திருப்பவர்கள் *'திருமாள் பந்தம்'* என்று கூறுவார்கள். அடுத்த அடியாகத் *'திரும்பிப் பார்த்தால்'* என்று கூற 'ஒரே குத்து' என்பார்கள். இப்படிக் கூறியபடி பந்தம் என்னும் துணியுடன் சுற்றிவரும் பிள்ளை மற்றவர் அறியாதபடி யார் பின்புறமேனும் ஓசைபடாமல் வைத்து விட்டு இயல்பாக முன்னர்க் கூறியபடியே திரிதிரி பந்தம் என்று கூறியபடியே சுற்றி வருவார். அவர் வருவதற்குள் தன் பின் துணி வைக்கப்பட்டிருப்பதை அறிந்தால் எழுந்து துணியை எடுத்துக் கொண்டு சுற்றிவர வேண்டும். தவறினால் சுற்றி வந்தவர் முறுக்கி வைத்த துண்டை எடுத்து, யார் முதுகுப் புறமாக வைக்கப்பட்டதோ அவரை அடிப்பார். அடி வாங்கியவர் துண்டை வாங்கிக் கொண்டு சுற்றி வர வேண்டும்.

பந்தம் வைப்பதை எதிரிலிருப்பவரோ மற்றவர்களோ அறிந்தாலும் அவருக்குத் தெரிவிக்கக் கூடாது. தன் பின்புறம் வைத்திருப்பதை அவரே அறிந்து கொள்ள வேண்டும். இன்றேல் அடி வாங்க வேண்டும்.

இந்த விளையாட்டைக் *'குலை குலையாய் முந்திரிக் காய்'* என்றும் கூறி விளையாடுவார்கள். சுற்றி வருபவர் *'குலை குலையாய் முந்திரிக் காய்'* என்று கூற மற்றவர்கள் *'நரியே நரியே ஓடி வா'* என்று பதிலுக்குக் கூறுவார்கள். திரிதிரி பந்தத்திற்கும், குலை குலையாய் முந்திரிக் காய்க்கும் சொற்களைத் தவிர்த்து ஆட்ட முறையில் மாற்றமில்லை. இரண்டும் ஒன்றே.

தண்ணீர்க் குடம் :

தண்ணீர்த் தட்டுப்பாடு தலையெடுக்காதிருந்த காலத்துச் சிறுமியர் ஆடிய ஆட்டமிது. ஆட்டத்தில் இசையோடு கூறப்படும் அடி இது. *"ஒரு குடம் தண்ணீர் ஊற்றி ஒரே பூப் பூத்து"* என்பதாகும். குடம் என்பது மண்ணால் குயவர் செய்து தரும் தண்ணீர் கொள் கலன். பானை, தோண்டி வரிசையில் வருவது குடம். தோண்டி என்பது அளவில் சற்றுச் சிறியதாக இருக்கும். அதே அமைப்பில் பெரியதாக இருப்பது குடம். பெண்கள் தண்ணீர் முகந்து வந்து வீட்டுப் பயன்பாட்டிற்காக வைத்திருக்க உதவுவது குடம். பூச்செடிகளுக்கு மட்டுமின்றித் தோட்டப் பயிருக்குத் தண்ணீர் ஊற்றப் பயன்படுத்தப்படுவது. இக்கலன் பெயரால் அமைந்தது இந்த விளையாட்டு. இது சிறுமியர் விளையாட்டு. நால்வருக்கு மேற்பட்டோர் கூடியாடுவர். இதன் களம் தெருக்கள் தாம்.

இரு சிறுமியர் எதிரெதிராக நின்று கைகளை உயர்த்தி ஒருவர் விரலில் மற்றவர் விரல் பதியுமாறு கோத்துக் கவிழ்த்த முக்கோணமாக அமைத்துக் கொள்வர். இருவருக்கும் இடையில் மற்றவர்கள் போக வழிவிட்டு நிற்க வேண்டும். இது தோட்டத்தின் நுழைவு வாயிலாகக் கருதப்படும்.

மற்ற சிறுமியர் ஒருவர்பின் ஒருவராக நின்று ஒருவர் பாவாடையைப் பின்னால் வருபவர் பிடித்தபடி கைகோர்த்து நிற்பவர்களுக்கிடையே நுழையும் போது ஒரு குடம் தண்ணீர் ஊற்றி என்று முதலில் செல்பவர் கூற மற்றவர்கள் ஒரே பூப் பூத்து என்று கூறியபடி நிற்பவர்களை வலம், இடமாக மாறி மாறிச் சுற்றி வருவர். ஒவ்வொரு சுற்றுக்கும் எண்களைக் கூட்டிச் செல்வர். முதல் சுற்று ஒரு குடம் தண்ணீர் ஊற்றி ஒரே பூப் பூத்து என்றாற் போல், இரண்டாவது சுற்றுக்கு இரண்டு குடம் தண்ணீர் ஊற்றி இரண்டே பூப் பூத்து என்று கூறுவர். இப்படி பத்து வரை கூறிச் சுற்றி வருவர். பத்து முடிந்து அடுத்த சுற்றுக்கு நுழையும் போது முதலில் செல்பவரை விட்டு, அடுத்து வருபவரையோ, இறுதியில் வருபவரையோ கைகளைத் தாழவிட்டுச் சிறை பிடித்து விடுவர். அதன் பின் நுழைந்து செல்பவர்களில் முதல்வரான சிறுமிக்கும், சிறை பிடித்தவர்களுக்கும் இடையே சொல்லாடல் தொடங்கும்.

நுழைபவர் அணித் தலைவி *'விடடா துலுக்கா'* என்று சிறைப் பிடித்தவர்களைப் பார்த்துக் கேட்பாள். *'விடமாட்டேன் மலுக்கா'* என்று அவர் பதிலிறுப்பார். பின்னர்ப் பாதத்திலிருந்து தொடங்கி முழங்கால், முட்டி, இடுப்பு, தோள், தலை, தலைக்கு மேல் என்று கையை வைத்து இம்மாம் பொன் தருகிறேன் விடடா துலுக்கா என்று கேட்பார். ஒவ்வொரு முறையும் விட மாட்டேன் மலுக்கா என்று பதில் கூறப்படும். இறுதியாக *'ஆட்டுக் கறியும் சோறும் தருகிறேன் விடடா துலுக்கா'* என்பார்கள். அதற்கிசைந்து, சிறைப் பிடித்தவரைக் கோத்த கைகளை அவிழ்த்து விட்டு விடுவார்கள். அத்துடன் ஆட்டம் முடிவுக்கு வரும்.

கிச்சுக் கிச்சுத் தம்பலம் :

சிறுமியர் இருவர் அல்லது சிறுமி சிறுவன் கலந்து இருவராக ஆடும் ஆட்டம் கிச்சுக் கிச்சுத் தம்பலம். தெருக்களிலும், கடற்கரை, ஆற்றங்கரை மற்றும் மணற் திடல்களிலும் இந்த ஆட்டம்

ஆடப்படும். இந்த ஆட்டத்திற்குச் சிறு குச்சி அல்லது ஊக்கு போன்ற சிறு பொருள் போதும். மண்ணில் இருவர் எதிரெதிராக உட்கார்ந்து கொள்வர். இரு கைகளிலும் மண்ணை அணைத்துக் கூரை வடிவில் ஒன்றரை அடி நீளமுள்ள சிறு அணை போன்ற அமைப்பை உருவாக்குவர். ஆட்டம் தொடங்கும்.

இருவரில் முதலில் ஆடுபவரை முடிவு செய்த பின்னர் ஆடத் தொடங்குபவர் குச்சி அல்லது ஊக்கை மண்ணுள் புதையச் செய்து, புழு நெளிவது போன்று அதை உள்ளுக்குள்ளேயே ஒரு முனையிலிருந்து மறுமுனைவரை முன்னும் பின்னுமாகப் பலமுறை நகர்த்திப் பாவனை காட்டுவார். எங்கேனும் ஓரிடத்தில் குச்சி (அ) அல்லதை மறைத்து விட்ட பின்னரும் முனை வரை கையை நகர்த்திச் சென்ற பின் கையை எடுத்து விடுவார். குச்சி உள்ள இடத்தில் கையை வைக்கும்படி எதிராளியைக் கேட்டுக் கொள்வார். அவர் குச்சி மறைந்திருப்பதாகக் கருதும் இடத்தில் தன் இரு கை விரல்களையும் கோத்த நிலையில் இரு உள்ளங்கைகளும் மண்மேட்டில் பொருந்துமாறு கவிழ்த்து வைப்பர்.

குச்சி அவ்விடத்திலன்றி வேறிடத்தில் புதையச் செய்திருப்பின், வைத்தவர் அதைத் தோண்டி எடுத்துக் காட்டுவார். வைத்தவர் எடுத்தால் அது அவருடைய வெற்றி. மாறாக எதிராளி கையால் மூடிய இடத்தில் குச்சி இருந்து விட்டால் அஃது அவருக்கு வெற்றி. இப்படிப் பத்து முறை முதலில் யார் வெல்லுகிறாரோ அவர் முழு வெற்றி பெற்றவராவார். தோற்றவர் இரு கைகளையும் பாவை விளக்கை ஏந்துவதைப் போன்று ஏந்த அதில் மண்ணைக்குவித்து அதனுள் குச்சியை மறைத்து மேலே எச்சில் துப்பி, அதன் மேல் பச்சிலையை வைப்பார். அவர் கண்களைத் தன் இரு கைகளாலும் பின்புறமாக நின்று இறுக மூடிச் சுற்றிச் சுற்றி அழைத்துச் சென்று இருபத்தைந்து மீட்டர் சுற்றளவுக்குள் ஓரிடத்தில் மண்ணை வைக்கச் செய்வார். கண்ணைத் திறக்காமலேயே மீண்டும் சுற்றி அலைக்கழித்து ஆடிய இடத்திற்கு அழைத்து வந்து கைகளை அகற்றிக் கண்ணைத் திறந்து விடுவார். அவர் சென்று வைத்த மண்ணிலிருந்து குச்சியை எடுத்து வர வேண்டும். தெரியவில்லை என்று ஒப்புக் கொண்டு விட்டால், வைக்கச் செய்தவர் ஓடிச் சென்று எடுத்து வருவார். தோல்வியின் பரிசாக அவர் தலையில் ஒரு குட்டு வைக்க ஆட்டம் முடிவு பெறும்.

சில்லி :

ஆட்டப் பொருளின் பெயரால் ஆன விளையாட்டு சில்லி. (சில்லு.) உடைந்த பானை ஓடு அல்லது தட்டையாக உள்ள சிறு கல்லே சில்லி (அ) சில்லு எனப்படுவது. சிறுமியர் மட்டுமின்றி வாலைப் பெண்களும் விளையாடும் ஆட்டமிது.

தெருக்கள், நெல்லடிக்கும் களங்கள், தோப்புகளே சில்லு ஆட்டம் நிகழுமிடம். சில்லு வட்டமாகச் செய்யப்படுவதால் இப்பெயர் பெற்றது. பாண்டி என்றும் இதற்கு மாற்றுப் பெயருண்டு. ஆதியில் இதை வட்டு என்றழைத்துள்ளனர். இச்சொல்லை வள்ளுவர்,

"அரங்கின்றி வட்டாடி யற்றே நிரம்பிய
நூலின்றிக் கோட்டி கொளல்" (குறள்-401.) என்று பொது மறையில் குறிப்பிட்டுள்ளார். சில்லு தொன்மையான விளையாட்டு என்பதற்கு இக்குறளே உற்ற சான்று.

சில்லு ஆட்டத்தில் ஒன்றுக்கு மேற்பட்ட முறைகள் ஆளப்படுகின்றன. இந்த ஆட்டத்தை இருவர் மட்டுமே ஆட முடியும். இந்த ஆட்டத்திற்குச் செவ்வக வடிவில் கோடு கிழித்துக் களம் அமைக்கப்படும். நீள் சதுரம் மூன்று சிறு கட்டங்களாகப் பிரிக்கப்பட்டு ஆறு கட்டங்கள் அமைக்கப்படும். நீள் சதுரத்தின் உச்சியில் அரை வட்ட அமைப்பில் ஒரு வளைவு அமைக்கப்படும். இந்தப் பகுதிக்கு "மலை" என்று பெயர்.

ஆட்டத்தை யார் தொடங்குவதென்பதைச் சில்லியைத் தூக்கிப் போட்டுப் பார்த்து முடிவு செய்வார்கள். முதலில் ஆடும் வாய்ப்பைப் பெற்றவர் வலப்புறக் கட்டத்தில், முதல் தட்டு தொடங்கி, இடப்புறக் கட்டத்தில் இறங்கு வரிசையில் கீழ்த்தட்டு வரையில் ஒவ்வொரு தட்டிலும் சில்லைத் தூக்கிப் போட்டு நொண்டித் தள்ளிக் கட்டத்துள் விழுந்த சில்லியை மிதித்துப் பின்னர் வெளியே தள்ளி, அதே முறையில் நொண்டியே சில்லை மிதிக்க வேண்டும்.

நொண்டி சில்லைக் காலால் தள்ளும் போது கால் கோட்டில் பட்டாலும், சில்லு கோட்டில் நின்றாலும், உரிய கட்டத்தில் விழாமற் போனாலும், சில்லை நொண்டும் காலால் மிதிக்கத் தவறினாலும் அவர் ஆட்டமிழக்க நேரிடும். ஒருவர் ஆட்டமிழந்தவுடன் அடுத்தவர் ஆட வேண்டும். ஆட்டம் இப்படி ஒருவர் மாற்றி ஒருவர் ஆடுவது தொடரும்.

ஆட்டமிழக்காமல் இருவரிசைக் கட்டங்களையும் நொண்டியடித்துத் தாண்டி விட்டால், இறுதியாக மலைக்குச் செல்ல வேண்டும். முதல் ஆட்டத்தில் கட்டத்திற்கு முன்பாகத் திரும்பி நின்று தலைக்கு மேலாகப் பின்பக்கமாகத்தூக்கிப் போட்டு சில்லு மலைக்குள் சரியாக விழுந்தால் நொண்டி ஒவ்வொரு கட்டமாகக் கடந்து மலையில் விழுந்துள்ள சில்லை மிதித்து, அதனை நொண்டியபடியே மீள ஒவ்வொரு கட்டமாகத் தள்ளி வந்து வெளியே விழுந்த சில்லை மிதிக்க வேண்டும்.

சில்லைப் பின்பக்கமாக மலைக்குள் போடும் போது அது மலைக்குள் விழத் தவறினாலும், கோட்டின் மேல் விழுந்து நின்றாலும், மிதிக்கத் தவறினாலும், நொண்டியடிக்கும் போது பாதம் கோட்டில் பட்டுவிட்டாலும் ஆட்டமிழக்க நேரிடும். இந்தக் கட்டுப்பாடுகளை எல்லாம் கடந்து வெற்றியடைந்து விட்டால், அவர் வட்டரங்கத்தின் இடது கீழ்ப் புற மூலையில் உப்பு வைக்கலாம். ஆட்டத்தில் இடம் பெறும் இந்த 'உப்பு' கிண்ணிதான். கிண்ணம், கிண்ணி என்பதெல்லாம் வீட்டில் புழங்கும் பாத்திரங்கள். ஆனால், ஆட்டத்தில் அது காலால் போடப்பட்ட வட்டம். இது வெற்றியின் அடையாளம் மட்டுமன்று தொடர் ஆட்ட வெற்றிக்குத் துணை செய்வதுமாகும்.

உப்பு வைத்தபின் ஆடும் போது, வெளியே தள்ளிய சில்லு, மிதிக்க முடியாதபடி, சற்றுத்தொலைவில் விழுந்து விட்டால் கிண்ணியில் கால் வைத்துத் தாண்டி மிதிக்கலாம். மூன்று நான்கு உப்பு வைத்து விட்டால் அது செல்வம் போன்று நிறைய உதவும். நிறைய உப்பு வைத்தவரைச் சில்லு ஆட்டத்தின் செல்வச் செழிப்பைப் பெற்றவராகக் கருதலாம்.

இரண்டாவதாக ஆடுபவருக்கு உப்பு வைக்க வலப்பக்கக் கீழ் மூலை ஒதுக்கப்படும். ஆட்டத்தை முடிக்கும் போது யார் அதிக உப்பு வைத்துள்ளாரோ அவர் வெற்றி பெற்றவராகக் கருதப்படும். ஆடுகளத்தில் பெருமைச் சின்னமான பாகவதர் கால இசைத் தட்டைப் போன்று கிண்ணிகள் படுத்துக் கிடக்கும். சில நேரங்களில் தோல்வியுற்ற சிறுமி, வென்றவளுடைய கிண்ணிகளைக் காலால் சிதைத்துத் தன் அவமானத்தை அழித்து விட்டதாகக் கருதுவாள். விளையாட்டிலும், தோல்வி மனத்தைக் காயப்படுத்தத் தான் செய்கிறது.

கும்மி :

பதினெட்டு, பத்தொன்பது, இருபதாம் நூற்றாண்டின் முற்பகுதி வரையிலான கால கட்டங்களில் பெண்கள் விளையாட்டுகளில் குறிப்பிடத்தக்கதாக விளங்கிய விளையாட்டுகளில் கும்மியும், கோலாட்டமும் முதன்மையானவை. வயதானோர் தாயம் விளையாட்டிலும், இளம் பெண்கள் கும்மியிலும், சிறுமியர் கோலாட்டத்திலும் ஆர்வம் காட்டி ஆடிவந்தனர்.

பிற்காலச் சிற்றிலக்கியங்களில் 96 வகையில் கும்மியும் இடம் பெற்றிருப்பது, கும்மி ஆட்டத்தின் சிறப்பான சான்றாவணமாகும். கும்மியானாலும் சரி, கோலாட்டமானாலும் சரி, பாட்டின்றி ஆட்டம் நிகழாது. படத்துக்குப் பாட்டெழுதுவதைப் போன்று, கும்மி கோலாட்டப் பாடல்களைக் குறிப்பிட்ட எவரும் எழுதிக் கொடுப்பதில்லை. கும்மியடிக்கும் பெண்களே சந்தப் பிழையின்றிச் சரளமாக இட்டுக் கட்டிப் பாடல்களைப் புனைந்து கொள்வார்கள். இன்று, புதுக் கவிதை புழங்குவதைப் போன்று, அன்று கும்மிப் பாட்டு எளிமையாகப் புனையப்பட்டது. கும்மிப் பாட்டிலும் நயமும், நாட்டுப் பற்றும் கால நிலைக் கருத்துகளும் கலந்திருக்கும்.

கும்மிப் பாட்டை முதலில் ஒரடியை ஒரு பெண் எடுப்பாகப் பாட, குழுவிலுள்ள அனைத்துப் பெண்களும் அதே அடியைத் தொடர்ந்து பாடியபடி கும்மியடிப்பார்கள். கும்மியடிக்கும் கையோசைதான் பாட்டின் தாளம். இப்படிக் கும்மியாட்டம் ஒயும் வரை பாட்டு தொடரும்.

"கும்மியடி பெண்ணே கும்மியடி
கொங்கை குலுங்கக் கும்மியடி" என்று தொடங்கி உள்ளூர், நாட்டு நிலைமைகளைப் பாட்டுக்குள் பதிவு செய்து கும்மிப் பாட்டாகப் பாடுவர்.

"ஒரான் ஒரான் தோட்டத்திலே
ஒருவன் போட்டது வெள்ளரிக்கா" என்னும் கும்மிப் பாடலில்,

"காசுக்கு ரெண்டு விற்கச் சொல்லிக்
கடிதம் போட்டான் வெள்ளைக் காரன்" என்னும் அடிகளில் நாட்டின் அந்நாள் நிலைமை எவ்வளவு அருமையாக ஆழமாகப் பதிவு செய்யப் பட்டிருக்கிறது!

நிலம் நம்முடையது. வித்தூன்றியது நாம். விளையச் செய்தது நாம். ஆனால், விளைவித்த பொருளுக்கு விலை வைப்பவனாக வெள்ளைக்காரனே இருந்தான் என்பதை, காசுக்கு ரெண்டு விற்கச் சொல்லிக் கடிதம் போட்டான் வெள்ளைக்காரன் என்னும் பாட்டடி எவ்வளவு ஆழமாக மக்கள் மனத்தில் ஊன்றுகிறது! உரிமை உணர்வைத் தூண்டுகிறது!

கும்மியடிப்பதற்கும், ஆட்டத்தில் கலந்து கொள்வதற்கும் அகவைக் கட்டுப்பாடு ஏதுமில்லை. மங்கை, மடந்தை என்பவரன்றிப் பேரிளம் பெண்கள் வரை கும்மியடித்தார்கள்.

கும்மியடித்த பெண்கள் உடற்பயிற்சியின் பயனைப் பெற்றார்கள். குனிந்து நிமிர்வதால் இடுப்புத் தசை இறுக்கம் பெற்றது. கைகளை முன்னும் பின்னும் அசைத்துக் கும்மியடிப்பதால் கைகளுக்கும் நல்ல பயிற்சி. இவை பெண்கள் செய்யும் வீட்டு வேலைக்கும், வயல் வேலைக்கும் அக்காலப் பெண்களை முழுத்தகுதி பெற்றவர்களாக வைத்திருந்தது.

கும்மியடிக்கும் பெண்களின் அகவைக்கு எல்லை இல்லை என்றாற் போல், கலந்து கொள்வோரின் எண்ணிக்கைக்கும் அளவில்லை. ஆடுமிடம் அகன்றிருந்தால், எத்தனை பெண்கள் சுற்றி நின்று, சுழன்று கும்மியடிக்க இயலுமோ அத்தனை பேர் பங்கு பெறலாம்.

தமிழ் நாட்டுப் பெண்களுக்கே உரிய கும்மியை மறந்ததன் மூலம், தமிழ்ப் பண்பாட்டில் ஒரு வெற்றிடம் ஏற்பட்டு விட்டது. பெண்களின் பாப்புனையும் ஆற்றல் பட்டுப் போயிற்று. வெளிப்படையாகப் பேசக் கூசும் சொற் புனைவுகள் புரட்சிப் பாடல்களாக, புதுமை என்னும் பெயரில் உலாவரத் தொடங்கியுள்ளன. எத்தனை பட்டங்களை முன் பின் ஒட்டிக் கொண்டவர்களாலும் இன்று கும்மிப் பாட்டு எழுத இயலுமா என்பது ஐயமே!

கோலாட்டம் :

கோலாட்டம் வடபுல மாநிலங்கள் ஒன்றிரண்டில், சிறப்பாகக் குசராத் மாநிலத்தில் ஆண்களாலும் ஆடப்பட்டாலும், தமிழ் நாட்டில் சிறப்பாகப் பள்ளிச் சிறுமியர்களால் ஆடப்பட்டது. இந்த ஆட்டப் பொருளான கோல், அழகாகக் கடையப்பட்டு வண்ண அழகு மிளிர விற்பனை செய்யப்பட்டது. கோலாட்டத்தில் கலந்து கொள்ளும் ஒவ்வொருவருக்கும் இரண்டு கோல்கள் தேவை.

கோலாட்டத்திற்கு மிகக் குறைந்தது நால்வராவது இருந்தால் தான் காண அழகாக இருக்கும். ஆடும் சிறுமியர் வட்டமாகவும், நேர் வரிசையிலும் நின்று, பாடப்படும் ஆட்டத்திற்கு ஏற்ப கோலோடு கோல்களை மோதி ஆடுவர். பெருக்கல் குறியைப் போல் கைகளை வைத்து ஒருவர் கோல்கள் மற்றவர்கள் கோல்களில் பக்குவமாக மோதி அடிப்பர். உடலை முன்னும் பின்னும் வளைத்தும், குனிந்தும் நிமிர்ந்தும் ஆடும் கோலாட்டத்தில் ஒழுங்கும், கலை நயமும் மிளிரும்.

சிலம்பாட்டத்திற்குக் கால் அடி இலக்கணம் இருப்பதைப் போன்று, கோலாட்டத்திற்கும் அடி இலக்கணம் உண்டு. கோலாட்டம் நாட்டியத்தைப் போன்று பல வகையாக ஆடப்படும். அடவுகளைப் போன்று அடி வைக்கும் முறையாலும், கோல்களால் அடிக்கும் முறையாலும் கோலாட்டம் வேறுபடும்.

பள்ளி விழாக்களில் முன்பெல்லாம் கோலாட்டம் முன்னுரிமை பெற்றிருந்தது. பலவேறு வண்ண விளையாட்டாக விழாக்களில் கோலாட்டம் நடைபெற்ற நிலை மறந்து, பெண்கள் பள்ளிகளிலேயே கோலாட்டம் இடமிழந்த ஒன்றாகி விட்டது.

உடற் பயிற்சியாக மட்டுமின்றி, நாட்டியத்தைப் போன்ற அசைவுகளும், அடவுகளும் கொண்ட கோலாட்டம் கலையுணர்வுக்கும், நினைவாற்றலுக்கும் உறுதுணையாகி, சிறுமியரை ஊக்கப்படுத்தி இருக்கிறது.

இலெசிம் என்னும் ஒரு வகை ஆட்டமும் பள்ளிகலிருந்து விரட்டப்பட்டு விட்டது.

தமிழ் நாட்டில் வழக்கிழந்த ஆட்டங்களின் பட்டியல் நீண்டது. அவற்றின் பெயர்கள் கூட நினைவிலிருந்து நீங்கி விட்ட அவலத்தின் அளவை எப்படி விளக்குவது?

வெய்யிலா? நிழலா? :

வெய்யிலா? நிழலா? என்பது ஆட்டத்தின் பெயராக இருந்தாலும், இந்த ஆட்டம் வெய்யிலில் விளையாடப்படுவதன்று. இந்த ஆட்டத்தில் குறிப்பிடப்படும் வெய்யில் என்பது வெளிச்சத்தைக் குறிப்பதாகும். முன் நிலாக் காலத்தில் தெருக்களில் சிறுவர், சிறுமிகளால் விளையாடப்பட்ட ஆட்டம் இது.

ஆடத் தேர்ந்த இடத்தில் ஒரு நீண்ட கோடு காலால் இழுக்கப்படும். அதன் நடுவில் ஆட்டத்தில் கலந்து கொள்ளும் சிறுவர், சிறுமியர் வட்டமாக நின்று சாட், புட், திரி என்று கைகளை மேலும் கீழும் உதறிப் பின் ஒன்றன் மேல் ஒன்றை வைத்துப் பிடிக்க வேண்டியவர் யார் என்பதை முடிவு செய்வார்கள். ஆட்டம் தொடங்கும் முன்னர் மற்றவர்கள் எல்லாம் ஒரே குரலில் வெய்யிலா? நிழலா? என்று பிடிக்க வேண்டியவரிடம் கேட்பார்கள். அவர் நிழல் என்றால் எல்லாரும் வெளிச்சமான பகுதியில் நின்று கொள்வார்கள்.

ஆட்ட விதிப்படி நிழல் என்றால், பிடிக்க வேண்டியவரைத் தவிர மற்றவர்கள் எல்லாம் வெளிச்சத்தில் தான் நிற்க வேண்டும். வெய்யில் என்றால் நிழலில் மட்டுமே நிற்க வேண்டும். யாராவது இடம் மாறி நின்றால் பிடிப்பவர் ஓடிச் சென்று அவரைத் தொட முயல்வார். முயன்று தொட்டு விட்டால், தொடப்பட்டவர் மற்றவர்களைப் பிடிக்க வேண்டும்.

விளையாட்டின் போது, பிடிக்கும் பொறுப்பில் இருப்பவரைப் பார்த்து அவர் நிழல் என்று கூறியிருந்தால் "*நிழலில் நின்றேனே வெட்கமில்லையா?*" என்றும், வெய்யில் என்று கூறியிருந்தால் வெளிச்சத்தில் நின்றபடி "*வெய்யிலில் நின்றேனே வெட்கமில்லையா?*" என்றும் கூறுவார்கள். பிடிக்க ஓடும்போது, மற்றவர்கள் மாறி வந்து நின்று கூச்சலிடுவார்கள். இப்படிக் கூறி அலைக்கழிக்கும் போது யாரேனும் பிடிபட்டுவிட்டால், அவர் பிடிக்க வேண்டும்.

பிள்ளைகளுக்கு விளையாட்டு என்பது ஊட்டந்தரும் உணவைப் போன்று இன்றியமையாதது என்பதைப் பெற்றோர் மட்டுமன்று, பள்ளிகளை நடத்துபவர்களும் அறவே புறக்கணித்து விட்டார்கள். படிப்பு, மதிப்பெண் என்பதே பிள்ளைகளின் இளமை இலட்சியம் என்ற எண்ணத்தை ஊன்றி வளர்க்கின்றார்கள். ஆங்கில

வழியில் கற்பிக்கும் பள்ளிகளின் இலட்சியமோ நூற்றுக்கு நூறு வெற்றி என்னும் விளம்பரத்திற்காக அரசுத் தேர்வுக்குரிய பத்து, பன்னிரண்டாம் வகுப்புப் பிள்ளைகளைப் புத்தகங்களோடு கட்டிப் போட்டு விடுகிறார்கள். விளையாட்டென்பது அந்த வகுப்பு மாணவர்களின் இராப் பொழுது வானவில்லாகவே மாற்றப்பட்டு விட்டது. இதே நிலை நீடித்தால் கி.பி. 2050-ல் கூட ஒலிம்பிக்கில் நாம் தங்கத்தை மாற்றார் கழுத்தில் மாட்டுவதைத் தான் பார்க்க முடியும்!

குழந்தைகள் ஆட்டங்கள் :

கைக்குழந்தைகளுக்கும் பல விளையாட்டுகள் இருந்துள்ளன. நிகழ்காலத்தில் தாய்மார்கள் குழந்தைகளுக்கு அவற்றைக் கற்றுக் கொடுப்பதற்கு மறந்து விட்டனர். வீட்டு வேலைகளைக் கவனிக்கக் காலம் வேண்டி, ஒன்றுமறியாக் குழந்தைகளைத் தொலைக் காட்சித் திரைமுன் சிறை வைத்து விடுகின்றனர். இரண்டு அகவையைத் தாண்டிவிட்டால் அவர்களை இழுத்துச் சென்று *'மழலையர் பள்ளி'* என்னும் பட்டியில் அடைத்து விடுகின்றனர். அரும்புகளின் உள்ளத்தில் அவிழ வேண்டிய குடும்ப உணர்வு கருகச் செய்யப்பட்டு விடுகிறது. நினைவாற்றல் ஒன்றுதான் *'கல்வி'* என்றாகி அது பழக்கப் படுத்தப்படுகிறது. இப்படிப்பட்ட குறைகளை முன்னோர்கள் வளர்க்கவில்லை.

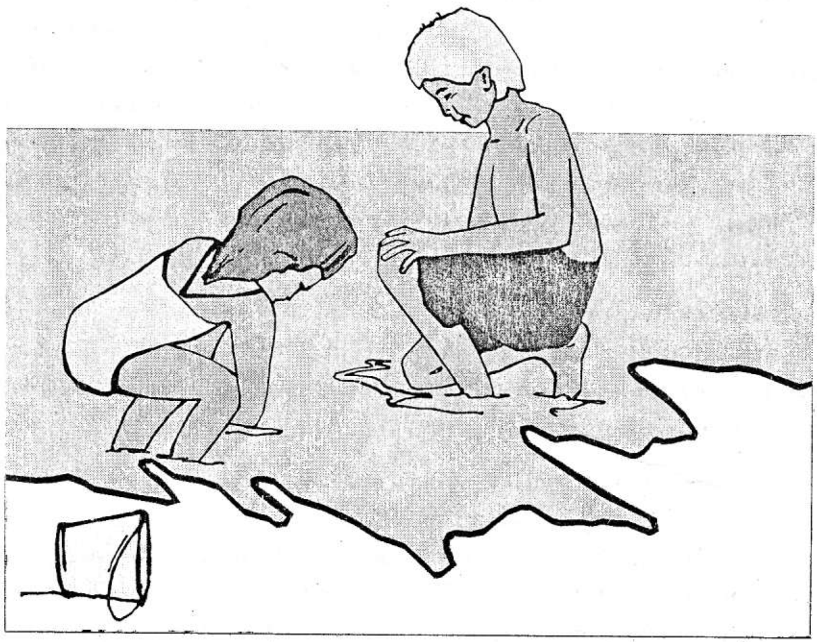
"கைவீசம்மா கைவீசு! கடைக்குப் போகலாம் கைவீசு
மிட்டாய் வாங்கலாம் கைவீசு! மெதுவாய் தின்னலாம் கைவீசு"

என்று எதுகை மோனை இயல்பாகத் தோன்ற அவர்களுக்கு உடற்பயிற்சி கற்றுக் கொடுத்தனர்.

"பப்புக் கடையம்மா பப்புக் கடை
பட்டணம் போகலாம் பப்புக் கடை"

என்று குழந்தையின் உள்ளங் கையில் பெரியவர் கைமுட்டியை மென்மையாக ஊன்றிச் சுற்றி அசைத்துப் பருப்பு கடைந்ததாகப் பாவனை செய்து இல்லத்தில் உள்ளவர்களின் உறவு முறையை ஒவ்வொன்றாகப் பாட்டி, பாட்டன், தாய், தந்தை, அண்ணன், அக்காள், தம்பி, தங்கை என்று கூறி இஃது உனக்கு, இஃது அவருக்கு என்று அள்ளிக் கொடுப்பதாகப் பாவனை செய்வார்கள். மழலைப் பருவத்திலேயே பகிர்ந்துண்ணும் பக்குவம் பிஞ்சு நெஞ்சங்களில் ஏற்படுத்தப்படும்.

குழந்தைகளை மகிழ்வூட்டவும், அவர்கள் அழும்போது அதை நிறுத்தவும் உப்பு மூட்டை சுமப்பர். குழந்தைகளை முதுகில் ஏற்றிக் கொள்வார்கள். கழுத்தை இறுகப் பற்றிக்கொள்ளும் குழந்தையுடன், வீட்டில் உள்ள ஒவ்வொருவரிடமும் சென்று 'உப்பு வேண்டுமா? உப்பு' என்று கேட்பார்கள். 'வேண்டும்' என்றால் முதுகில் உள்ள குழந்தையைக் குலுக்கிப் 'புர் புர்' என்று ஒலியெழுப்புவார்கள். அப்படிச் செய்வது உப்பு, மூட்டையிலிருந்து கொட்டுவதாகப் பொருள். அப்படி ஒலித்துக் குலுக்கும் போது முதுகில் உள்ள குழந்தை அழுது கொண்டிருந்தால் கூட, அழுகையை மறந்து குலுங்கிக் குலுங்கிச் சிரிக்கும். இப்படிப்பட்ட மழலையர் விளையாட்டுகள் கூட மறந்து போச்சே! மறந்து மட்டுமா போச்சு - மறைந்தும் போச்சு.



விளையாட்டுகள் இன்று

அறிவியல் வளர்ச்சியால் நுகர்வுப் பொருட்கள் மருந்தகத்தைப் போன்றே விளையாட்டுகளின் எண்ணிக்கையும் உயர்ந்திருக்கிறது. இருந்தவற்றையும் இழந்து விட்ட தமிழகத்திற்குக், குறிப்பாக மாணவ மணிகளுக்கு விளையாட்டுகள் எட்டாக் கனிகளாகவே உள்ளன.

அடுக்கு மாடி வீடுகளில் வாழ்க்கை, புறம் போக்கு நிலங்களிலும் குடிசைகள், வீடுகளே பள்ளிக் கூடங்கள் என்று மாறிவிட்டபின் விளையாட இடமேது? மேடையின்றி நாடகம் என்பதுதான் இன்று இங்கே விளையாட்டின் நிலைமை!

உலகத்திலேயே மிக உயர்ந்தது நமது இமய மலையின் முடி (சிகரம்). மிகத் தாழ்ந்தது? உலக விளையாட்டரங்கில் நமது வெற்றிதான். இது மிகையான அளவீடன்று. மறைக்க முடியாத உண்மை! தோல்வி அவமானம் துளைத்த காரணத்தால் புண்ணுக்குக் களிம்பு பூசுவதைப் போன்று அரசு விளையாட்டு ஆணையத்தை அமைத்துத் தன்னை ஆறுதலுக்கு ஆட்படுத்திக் கொள்கிறது. எனினும் தோல்வியின் தோழமை நம்மை விட்டு அகன்றபாடில்லை.

விளையாட்டின்பத்தை மக்கள் இன்று, இங்கே அரசியற் கள அன்றாட நிகழ்வுகள், பேச்சுக்கள் மூலமே அனுபவித்து வருகிறார்கள். மொத்தத்தில் நமது புறச் சூழல்கள் விளையாட்டை ஊக்கப் படுத்துவதாகவோ, உதவி செய்வதாகவோ அமையவில்லை. இப்பொழுதுதான் ஆசை காட்டும் வகையில் பரிசு என்னும் அறிவிப்புகள் அரசால் வெளிடப்படுகின்றன.

ஞாயிறு ஒளியைக் குவியாடி ஒரே இடத்தில் குவிப்பதைப் போன்று, தொலைக்காட்சி விளம்பர வணிகத்தால் மக்களின் விளையாட்டார்வம் ஒரே விளையாட்டில் மையப்படுத்துகிறது; மயக்கப் படுத்துகிறது. ஒரு சார்பான இந்த நடவடிக்கை நமது இளைய தலைமுறையை விளையாட்டுத் துறையில் வெகு தூரத்திற்குத் தள்ளிச் சென்று விடுவதை மறுக்க முடியுமா?

உலகப் போட்டிகளில் நமது விளையாட்டு வீரர்களின் திறமை வெற்றிமுகம் காண வேண்டுமானால், தேர்வுக் குழுக்களில் நடுவு நிலைமையும், பள்ளி, கல்லூரிகளின் பங்களிப்பும் முறையாகவும், சரியாகவும் முகிழ்க்க வேண்டும்.

விளையாட்டு விழா

உலகில் பலவிழாக்கள் ஆடம்பரமாகவும், ஆர்வமாகவும் மக்களால் கொண்டாடப்படுகின்றன. இவற்றுள் மண விழாக்களும், மத விழாக்களும் நாட்டுக்கு நாடு, ஊருக்கு ஊர், ஏன் வீட்டுக்கு வீடு பலவேறு சடங்குகளோடு கொண்டாடப்படுகின்றன. உலகம் முழுமைக்கும், மாறுபாடில்லாத, மத வேறுபாடில்லாத விழா விளையாட்டு விழா ஒன்றுதான்.

"சாதிகள் மலிந்ததடா தம்பி -மதச்
சந்தடியில் வாழுதடா வையம்!
பாதி மனிதர்தாம் பண்டே -இவை
படைத்துக் கொடுத்ததடா தம்பி."

என்று பாடச் சொல்லும்படியான, சாதி, மத விழாக்களால் சண்டை, சச்சரவுகள் உருவாகி, ஊர் அமைதியைக் கெடுப்பதைப் போன்று, உலக விளையாட்டு விழாக்களால் அமைதி கெடுவதில்லை. மாறாக, உலக அமைதிக்கும், ஒப்புரவுக்கும் விளையாட்டை உறுதுணையாகக் கொள்ளும் புதிய மரபு உருவாகி வருகிறது.

தமிழ் நாட்டிலும் பண்டு விளையாட்டு விழாக்கள் நடைபெற்று இருக்கின்றன. உலக நாடுகள் பலவற்றிலும் விளையாட்டு விழாக்கள் நடைபெற்றிருக்கின்றன. கிரேக்கத்தில் நடைபெற்ற விளையாட்டு விழா ஒன்றுதான், உலக விளையாட்டு விழா உருவாவதற்குத் தூண்டு கோலாகத், துணையாக மாறியிருக்கிறது. ஏதென்சில் தொடங்கி, கி.பி.2004-ல் அதே ஏதென்சில் நடந்து முடிந்திருக்கும் ஒலிம்பிக் விழாதான் உலகின் மிகப் பெரிய விளையாட்டு விழா.

ஒவ்வொரு விளையாட்டுக்கும், தடகள விளையாட்டுகளுக்கும் நாட்டளவிலும், நிலக்கூறுகளின் (கண்டங்களின்) அளவிலும், உலகளவிலும் இன்று விழாக்கள் நடைபெற்றாலும், உலகளவில் எல்லா விளையாட்டுகளுக்குமாக நடைபெறும் ஒரே விழா ஒலிம்பிக் மட்டுமே!

ஒலிம்பிக்

கூடி வாழ்வதென்பது கட்டாயமான பின்னர், மாந்தர் குமுகாய வாழ்க்கையில் ஒற்றுமையை வலுப்படுத்திக் கொள்ளும் உத்திகளைக் காணத் தொடங்கினர். உடற்றிறமையை வெளிப்படுத்தி, மகிழ்ச்சியான சூழலை நிலைப்படுத்திக் கொள்ளச் சிறப்பான நிகழ்வாக விளையாட்டு விழாக்களை உருவாக்கிக் கொண்டார்கள். இதன்மூலம் ஒருமைப்பாட்டுணர்வும், உறவு நிலை மேம்பாடும் ஏற்பட்டன. அச்சக் கலப்பில்லாத ஒரே விழா விளையாட்டு விழாதான். ஏற்றத் தாழ்வை மனத்திலும், மக்களிடத்திலும் விதைக்கும் புல்லறிவுப் புதர் வளர்ந்த பின்னர்தான் மற்ற விழாக்கள் - மத விழாக்கள் பிறந்தன.

இயற்கைச் சீற்றங்களின், தோற்றம் ஆற்றல்களை ஆராயும் அறிவாற்றல் வளராத காரணத்தால் ஆதி மாந்தர்களிடம் அச்சம் தோன்றியது. அழிவை அடக்கவும் எதிர்க்கவும் இயலவே இயலாது என்னும் எண்ணம் ஏற்பட்டபோது, இறைஞ்சுவது ஏற்பட்டது. தன்னம்பிக்கைக் குறைவாலும், தன்னல உயர்வாலும், அச்சத்தின் உந்துதலாலும் தொழுகை தோன்றியது. அதைத் தொடர்ந்து கடவுள் விழாக்கள் கொண்டாடப்பட்டன.

தமிழ் நிலத்தைப் பொருத்தவரை விளையாட்டு ஒன்றுதான் முதன்மையானதாக இருந்திருக்க வேண்டும். இதற்கடுத்ததாக மக்கள் மந்தையைச் சூழ்ந்த இடரைக் களைந்தவர்களை, எதிரிகளை வென்ற மாவீரர்களை, மக்களையும், வளர்ப்பு விலங்குகளையும், விளை நிலங்களையும் அழித்த காட்டு விலங்குகளைக் கொன்று காத்தவர்களை நன்றிக்கு உரியவர்களாக்கி விழா எடுத்துக் கொண்டாடினார்கள்.

ஊர் எல்லைகளில் மக்களின் தலைவர்களாக விளங்கியவர்களுக்கு நடுகல் நாட்டியும், பின்னர்ச் சிலைகள் அமைத்தும் வழிபட்டார்கள். காலப் போக்கில் அவர்களே கடவுளாக்கப்பட்டார்கள். மதுரை வீரன், மாடன், முனியாண்டி எல்லோரும் மாந்தர்களே!

தமிழ் நிலத்தைப் போன்றே தொன்மை மிக்க வரலாற்றுப் பின்னணி உடையவர்கள் கிரேக்கக் குடிமக்கள். அவர்களிடையேயும் கடவுளர்களின் எண்ணிக்கை அதிகம். ஆனாலும் அங்கே முதலில் போர் வெற்றி விழாக்களே கொண்டாடப்பட்டன. அவ்விழாவில் இருந்துதான் ஒலிம்பிக் விளையாட்டு விழாவாக மலர்ந்தது.

மாந்தர் மனம் கற்பனை செய்து களிப்படைவதும், அச்சப்படுவதும் அதன் வழியாக வருவதுதான். எதையும் மிகைப்படுத்துவதில் அதற்கு இச்சை அதிகம். உண்மை கால், உயர்த்தியது முக்கால் என்பதுதான் பழஞ்செய்திகளில் படிந்து கிடக்கும் உண்மை!

இருபத்தோராம் நூற்றாண்டிலும் குழாய்க்கால் சட்டை, குப்பாயம், கழுத்துப் பட்டை அணிந்த கதைத் தலைவன் பலர் சூழப் பருவப் பெண்ணுடன் அங்கிங்கெனாதபடி மக்கள் நடமாடும் வீதி முதல், உலகிலுயர்ந்த மலை வரை ஆட்டம் போடுவதையும், அணைத்துப் புரள்வதையும், பாட்டுப் பாடுவதையும் கண்டு களிக்கின்றோமே, அப்படிப்பட்ட ஆட்டங்களில் எத்தனை விழுக்காடு நடைமுறை உண்மை உள்ளது? வாழ்க்கையில் யாரேனும் அப்படி ஆடிப்பாட நமது குமுகாய ஒழுக்க முறை ஒப்புதலளிக்கிறதா? அது வேறு, இது வேறு என்று நம்மை நாமே அமைதிப்படுத்திக் கொண்டு காட்சியின்பமன்றோ காண்கின்றோம்.

ஆசையை வளர்க்கவும், அறிவை மயங்கச் செய்யவும் மிகைப்படுத்தல் தேவைப்பட்டது. மிகைப்படுத்திப் புனையப்பட்ட கதைகள், இல்லாததையும், இயலாததையும் ஏற்கச் செய்யக் கையாளப்பட்ட உத்தியாகும். இப்படிப்பட்ட கதைகள் ஒலிம்பிக் விளையாட்டுக்கும் ஒன்றுக்கு மேற்பட்டவை உண்டு.

உலகில் பல கதைகள் வரலாறாக மாற்றப்பட்டுள்ளன. பல வரலாறுகள் கதைகளாகிக் கால ஓட்டத்தில் கரைந்தும் மறைந்தும் போய்விட்டன. ஒலிம்பிக் கதைகளை அதன் வரலாறாக வையம் நினைப்பதால் விளையாட்டைப் பற்றி எழுதும்போது ஒலிம்பிக் கதைகளையும் மிகச் சுருக்கமாகவேனும் குறிப்பிட வேண்டியது இன்றியமையாததாகிறது.

ஒலிம்பிக் என்பது இடவாகு பெயர். கிரேக்க நாட்டில் ஒலிம்பியா என்ற இடத்தில் நடைபெற்று வந்த விளையாட்டு விழா, ஊர்ப் பெயரை ஏற்று ஒலிம்பிக் என்றாயிற்று. ஆதியில் இவ்விழா, கிரேக்கத்தில் மட்டுமே கி.மு. 776 முதல் கி.மு. 393 வரை நான்காண்டுகளுக்கு ஒரு முறை, ஆகஸ்ட், செப்டம்பர் திங்கள்களில் நடைபெற்று வந்திருக்கிறது. எந்த விழாவுக்கும் காலம், நேரம் பார்க்கும் பழக்கப்படி, ஒலிம்பிக் விழாவும் முன்னர் முழு நிலவுகளில் தான் தொடங்கப்பட்டது. நம்மூர் விழாக்கள் கூட முழு நிலவு நாளில் தொடங்கப்படும் வழக்கத்தை அறிவோம். வெளிச்சம் வேண்டியே விழாக்கள் முழுநிலவில் நடத்தப் பட்டன.

மன்னர்களையே காப்பியத் தலைவர்களாக்கிக் கொண்டு இலக்கியம் படைத்த காலத்தில், மன்னர் மரபில் பிறந்து, குடிமக்கள் காப்பியம் படைத்த இளங்கோவடிகள், தமது படைப்பான சிலப்பதிகாரத்தில்,

"அந்தி வானத்து வெண்பிறை தோன்றிப்
புன்கண் மாலைக் குறும்பெறிந் தோட்டிப்
பான்மையில் திரியாது பாற்கதிர் பரப்பி
மீன்அரசு ஆண்ட வெள்ளி விளக்கத்து"

என்று நிலவொளியைப் பாடுகிறார். நிலவொளியின் இன்றியமையாமை உலகப் பொதுமையாக இருந்திருக்கின்றது. அதற்கு ஒலிம்பிக் விதிவிலக்கன்று.

ஒலிம்பிக் உருவானதற்கான கதைகளில் நிகழ்வுச் சுருக்கமுடையது இந்தக் கதை:

தமிழகத்தைப் போன்றே கிரேக்கத்திலும் கடவுளர் கதைகள் அதிகம். கிரேக்கக் கடவுளர்களுக்கே தலைமையான கடவுள் சீயஸ். நம் நாட்டில் மூலக்கடவுள் மூவர் இல்லையா? அப்படிச் சீயஸ் கடவுள் கிரேக்கத்தில்.

உலகத்தைத் தோளில் தூக்கி வைத்திருப்பதைப் போன்று தோற்றம் தரும் மாவீரன் ஹெர்குலிசின் தந்தைதான் சீயஸ். உலகத்தைத் தோளில் சுமந்து கொண்ட ஹெர்குலிஸ் தன் காலை எங்கே ஊன்றி நின்றான் என்ற வினா மட்டில் எவர் எண்ணத்திலும் எழவில்லையே! இஃது இயலுமா என்னும் ஐயம் அரும்பியதுண்டா? அரும்பாதே! அரும்ப விட மாட்டோமே! நோஞ்சானே படக் கதைத் தலைவனாகி விட்டால், அவனிடம் கட்டுடல் பெற்ற பல ஆட்கள் அடிபட்டு விழுவதைத் தானே நாம் கண்டு களித்துக் கொண்டு இருக்கின்றோம்!

கிரேக்கர்களின் மற்றொரு கடவுள் கரானஸ். அரசியல்வாதிகள் ஆட்சியைக் கைப்பற்ற அலைவதைப் போன்று, இந்தக் கடவுளுக்கும் தலைமைப் பதவியைக் கைப்பற்ற ஆசை. கைப்பற்றல் என்றாலே கை கலப்புக்குத் தொடக்கந்தானே! போர் தொடங்கியது. கதைப் பாட்டுக்காரர்கள் நடையில் கூற வேண்டுமானால், சீயசுக்கும் கரானசுக்கும் கடும்போர் நடந்தது. போரில் சியாஸ் கரானசைக் கொன்று, வெற்றி மாலையைச் சூட்டிக் கொண்டார். வெற்றி பெற்றால் விழா கொண்டாடித்தானே ஆக வேண்டும். ஆயிரமாயிரம்

ஆண்டுகளாக அதுதானே நடந்து வருகிறது! சீயசு, கரானசைக் கொன்ற வெற்றியைக் கொண்டாடத் தோன்றிய விழாவே ஒலிம்பிக் என்றானதாக எழுதி வைக்கப்பட்டு இருப்பது முதல் கதை.

கதைக்குக் காலில்லை என்பது பழமொழி. கால் என்பது அடிப்படையைக் குறிக்கும் சொல். இந்தக் கதைக்குக் கற்பனைக் கால் இருக்கிறதே!

இரண்டாவது கதை கடவுளைப் பற்றியதன்று. அது புராணம். இஃது இதிகாசம். கடவுளையும், காவலனையும் (அரசன்) இறைவன் என்கிறது இலக்கியம். இலக்கியத்தில் கட்டிக் கூறுவது ஒன்று. கண்டதைக் கூறுவது மற்றொன்று. இந்தக் கதையில் அக்கால மன்னர்களெல்லாம் மனம் போனபடி வாழ்ந்த வாழ்க்கையையும் அறிய முடிகிறது.

கிரேக்க நாட்டின் ஒரு பகுதி ஒலிம்பியாஸ் பள்ளத் தாக்கு. அப்பகுதியை ஆண்ட மன்னன் ஒனாமஸ். அவனுக்கு ஒரே மகள். பெயர் ஹிப்போடோமியா. இது என்ன நோயின் ஆங்கிலப் பெயரைப் போன்றிருக்கிறதே என்கிறீர்களா? நோயின் பெயரையா பெற்ற மகளுக்குச் சூட்டுவார்கள்? இது பழங் கிரேக்கத்தில் இருந்த இசைக் கருவியின் பெயர் என்பது செய்தி. பெயர்க் காரணத்தைப் பெரிது படுத்துவானேன்? கதைக்கு வருவோம்.

அரசனென்றால் ஆணையிடுவதும், கட்டுப்பாடுகளை விதிப்பதும்தானே வேலை. மகளின் மணம் என்றால் கட்டுப்பாடு விதிக்காமலிருப்பாரா? இந்திய மன்னர்களில் பலர் மகளின் திருமணத்திற்குப் பல கட்டுப்பாடுகளை விதித்த கதைகளை நாம் படித்திருக்கின்றோமே! கிரேக்க மன்னனும் தன் மகளின் திருமணத்திற்குக் கட்டுப்பாடு விதித்திருந்தான். மகள் ஹிப்போடோமியாவை மணக்க விரும்பும் ஆண், இளவரசியை அரச மாளிகையிலிருந்து கவர்ந்து தேரில் ஏற்றிச் செல்ல வேண்டும். தமிழ் நிலத்தில், போருக்கு முன்னோடியாக ஆநிரை கவர்தல் நிகழ்ந்தது, அப்படிப்பட்ட நிலைப்பாடு மன்னன் ஒனாமசினுடையது. தன் மகளைக் கவர்ந்து செல்பவனை மன்னர் தன் தேரில் ஏறித் துரத்திச் செல்வார். அவரிடம் சிக்காமல் எல்லையைத் தாண்டிச் சென்றுவிட வேண்டும். தவறிச் சிக்கி விட்டால்? வேறென்ன? அவர்தான் மன்னராயிற்றே, தன் வாளை ஓங்கிக் கவர்ந்து சென்றவனை ஒரே வீச்சில் வெட்டி வீழ்த்தி விடுவார்!

பொதுவாகவே போட்டிகளில் வெல்வதற்கு உடற்றிறம் இருந்தால் மட்டில் போதாது. அறிவாற்றலும் வெளிப்பட வேண்டும். உடற்றிறத்தால் மட்டுமே போட்டிகளில் வென்றவர்களும் உண்டு. ஆனால், அது போட்டியைப் பொருத்தது. மன்னர்கள் வைக்கும் போட்டிகளில் வெற்றி பெறக் கட்டாயம் அறிவும் ஒத்துழைக்க வேண்டும். அறிவைப் பயன்படுத்தியே அரசர்கள் வைத்த அரிய போட்டிகளில் சிலர் வென்றிருக்கிறார்கள். அப்படி அறிவின் துணையோடு ஓர் இளைஞன் மன்னன் ஓனமஸ் வைத்த போட்டியில் கலந்து கொண்டு, இளவரசி ஹிப்போடோமியாவை விதிப்படி, கவர்ந்து செல்ல இசைவு தெரிவித்தான். விதிப்படியே இளவரசியைக் கவர்ந்து தேரில் ஏற்றிப் புறப்பட்டான். மன்னனும் ஓங்கிய வாளுடன் துரத்தத் தொடங்கினான். இளவரசியைக் கடத்திய இளைஞன் பெயர் பிலாப்சு.

இளைஞன் தேரில் இளவரசியுடன் முன்னே விரைந்து சென்று கொண்டிருந்தான். பின்னால், மன்னன் தன் தேரில் நெருங்கி வந்து விட்டான். விளையாட்டு வர்ணனையைப் போன்று கூற வேண்டுமானால் இதோ மன்னன் இளைஞனுடைய தேரை நெருங்கி விட்டான். வாளை ஓச்சப் போகிறான். அந்தோ! இளைஞனின் தலை தரையில் உருளப் போகிறது. பார்வையாளர் முகங்களில் இரக்க உணர்வு நிழலாடுகிறது. பெண்களின் கண்களில் உருகத் தொடங்கும் பனிக்கட்டி போல் நீர்த் திவலைகள்! ஐயோ என்னும் அவலக் குரல்! மடார் என்றோர் ஒலி! மன்னுடைய தேர்ச் சக்கரங்கள் அச்சிலிருந்து கழன்று பக்கவாட்டில் உருண்டோடுகின்றன. மன்னன் தரையில் சாய்ந்து விழுந்து சிதைந்து போகிறான். மன்னனுக்கு நேர்ந்த இடரைப் பற்றியெல்லாம் எண்ணித் திரும்பிப் பார்க்காத இளைஞன், இலக்கை நோக்கி விரைந்து எல்லையைக் கடந்து நிற்கின்றான். இப்போது போட்டி விதிப்படி வெற்றிக்குச் சொந்தக்காரனாகி விட்டான் பிலாப்சு. வெற்றிக்கு மட்டுமா இளவரசிக்கும், நாட்டுக்குங் கூடத்தான்.

பிலாப்சின் வெற்றிக்குத் துணையாகி, மன்னனுக்கு இரண்டகம் (துரோகம்) செய்தவன் தேரோட்டி மிர்டிலாசு! தேரின் அச்சாணியை அகற்றி வைத்து, மன்னன் தேர்க்குடை சாய்ந்து மடியக் காரணமானவன் அவன்தான். போட்டியில் தான் வென்றால் நாட்டில் பாதியை அவனுக்குத் தருவதாக ஆசை காட்டியிருந்தான் பிலாப்சு. பேராசையினால் நன்றி கொன்று மன்னனை மடியச் செய்தான் மிர்டிலாசு. நன்றி கொன்றவருக்குத் தண்டனை என்ன தரலாம் என்பதற்கு நம் இலக்கியமான குண்டலகேசி வழிகாட்டியிருக்கிறது.

துரோகிக்குரிய பரிசு தர ஆயத்தமானான் பிலாப்சு. மிர்டியாசைக் கூட்டிக் கொண்டு மலை உச்சிக்குச் சென்றான். அவனுக்குப் பகிர்ந்தளிக்க வேண்டிய பங்கின் பரப்பைக் காட்டுவது போல் பாவனை செய்து மலை உச்சியிலிருந்து தள்ளி விட்டு மடியச் செய்தான். நாணய மாற்றின்றி வஞ்சனைக்கு வஞ்சனையே பரிசாக வழங்கப்பட்டது. பிலாப்சு தான் பெற்ற வெற்றியைக் கொண்டாட ஒலிம்பியாவில் எடுத்த விழாவில் நடைபெற்ற பந்தயங்கள் தாம் ஒலிம்பிக்கின் தொடக்கம் என்பதற்கான இரண்டாம் கதை இது.

ஒலிம்பிக்கைப் பற்றிய கதை முடிந்து விடவில்லை. ஆனால், கதை சொல்வது இப்படைப்பின் இலக்கன்று என்பதால் கதையை இரண்டோடு நிறைவு செய்து, மற்ற செய்திகளுக்குச் செல்வோம்.

கிரேக்கத்தில் ஒலிம்பிக் விளையாட்டு ஏதோ ஒன்றிரண்டு முறைகளே நடந்து முடிந்து விட்டதாக எண்ண வேண்டாம். இருநாற்றுத் தொண்ணூற்றிரண்டு முறைகள் நடந்திருக்கிறது. இத்தனை முறைகள் நடந்த விளையாட்டு விழா இடையில் ஏன் நின்றது அல்லது நிறுத்தப்பட்டது என்னும் இயல்பான வினா எழுவது இயல்பு தானே?

நல்லன நடக்க வேண்டும் என எண்ணுவோர் ஏராளம். ஆனால், அதற்கெதிரான எண்ணங் கொண்டோரும் இரண்டொருவர் இருக்கத் தான் செய்கிறார்கள். அல்லதைப் பொறுத்துக் கொள்ள முடியாததைப் போன்று நல்லது நடந்தால் மனம் பொறுக்காத மாண்பாளர்கள் எல்லா நாட்டிலும், எல்லாக் காலத்திலும் இருந்திருக்கிறார்கள். இன்றும் அப்படிப்பட்டவர்கள் இல்லாமற் போய்விடவில்லை. கொடிய மனம் பெற்றவர்கள் கோலோச்சுபவர்களாக இறந்த காலத்திலும் இருந்திருக்கிறார்கள். இந்தக் காலத்திலும் இருக்கிறார்கள். இப்படிப் பட்டவர்களையும் துதி பாடவும், தூக்கிப் பிடிக்கவும், துணை நிற்கவும் தன்னல மாக்கள் இருக்கத் தான் செய்கின்றன.

மதங்கள் மாந்தரினத்தை மேம்படுத்தும் நோக்கத்தில்தான் தோற்றுவிக்கப் பட்டன. பின் வந்தவர்களால், தமது, இனம் ஏற்றம் காண ஆதிகாலக் கட்சிகளாக மாற்றப்பட்டு விட்டன. மக்களை முன்னேற்றவும், அவர்களுக்காக உழைக்கவுமே கட்சிகள் உள்ளதாகப் பேசப்படுவதைப் போன்றே மதங்களும் மாறத் தொடங்கி விட்டன.

கிரேக்கத்தில் மதச் சீரழிவுச் சிந்தனையாளனாக மாறியவன் தான் முதலாம் தியோடஸ்! முதலாம் என்னும் முன்னொட்டிலிருந்தே இவன் மன்னன் என்பதை உணர முடியுமே! இவன் ஆட்சி செய்த ஆண்டான கி. மு. 394-ல் ஒலிம்பிக் விளையாட்டு விழாவை மதக் காரணத்திற்காகத் தடை செய்தான். அந்த அளவில், அவன் கால ஆட்சியோடு ஒலிம்பிக்கின் நிகழ்வுகள் முடிவுக்கு வந்தன.

பல்லாயிரம் செல்லெறும்புகள் கூடிக் கட்டும் ஒரு புற்றை மாந்தன் மிக எளிதாகக் காலால் எத்தி இடித்து அழித்து விடலாம். ஆனால், அவனால் எவ்வளவு முயன்றாலும் ஒரு புற்றை, அசலாகக் கட்டிக் காட்ட முடியுமா? முதலாம் தியோடஸ் முடிவுக்குக் கொண்டு வந்த ஒலிம்பிக் விளையாட்டு விழாவை, மீண்டும் தொடங்க ஓராண்டு, ஈராண்டல்ல பல நூறு ஆண்டுகள் காத்திருக்க வேண்டியதாயிற்று!

அல்லது செய்ய அரை நொடி போதும், நல்லது செய்ய நாட்கள், கிழமைகள் (வாரங்கள்) திங்கள் மட்டுமல்ல, ஆண்டுகள் பல ஆகலாம்; ஆகியிருக்கின்றன. அதற்கு ஒலிம்பிக் ஒரு சான்று.

நல்லனவற்றைப் பலர் நினைத்தாலும் சிலரால் மட்டுமே செய்ய முடிகிறது. கல்விக் கண் திறக்க வேண்டுமென்ற உள்ள உந்துதல் எத்தனையோ அறச் சிந்தனையாளர்களுக்கு அரும்பியிருக்கும். அண்ணாமலை அரசர் ஒருவரால் தான் அதைச் செய்ய முடிந்தது. கல்வி நிறுவனங்கள் வணிகமாகாத காலத்தில் அண்ணாமலை அரசர் கல்விக் கொடையாளராக விளங்கினார். அரசியலில் காமராசர் ஒருவர்தான் ஏழைகளை எண்ணிக் கல்விக் கூடங்களைத் திறந்தார்.

காமராசர் ஒப்ப, முடங்கிப் போன ஒலிம்பிக் விளையாட்டு விழாவின் மூட்டுக்களை நீவி விட்டுத் தூக்கி நிறுத்தி நடக்கச் செய்ய வேண்டும் என்ற எண்ணம் பலருக்கு எழுந்திருக்கக் கூடும். ஆனால், முன்முயற்சி மேற்கொண்டு செயலில் இறங்கியவர் பிரெஞ்சு நாட்டின் பெருமகன் பியரி கூப்பர்டின். ஒடிந்து விழுந்த ஒலிம்பிக் கிளையை ஊன்றித் துளிர்க்கச் செய்தவர் அவர். அலெக்சாண்டரியாவில் வாழ்ந்த ஜார்ஜ் அவாரப் என்பவர் விளையாட்டரங்கம் கட்டப் பெருந்தொகையை நன்கொடையாகக் கொடுத்தார். கிரீசில் போட்டிகளை நடத்த கிரேக்க நாட்டவரான வொங்கிலியோஸ் சப்பாஸ் என்னும் செல்வந்தர் தான் இறக்கும் தறுவாயில் தனது சொத்தின் பெரும்பகுதியை எழுதி வைத்தார்.

பொது நல நாட்டமுடையவர்களெல்லாம் கூடிச் சார்போன் என்ற இடத்தில் 1892-ஆம் ஆண்டு ஒரு மாநாட்டை நடத்தினார்கள். அந்த மாநாட்டில்தான், நின்றுபோன ஒலிம்பிக் போட்டிகளை மீண்டும் நடத்துவது என்ற முடிவு எடுக்கப்பட்டது. இந்த முடிவுக்குச் செயல் வடிவம் கொடுப்பதற்கு "அனைத்து நாட்டு ஒலிம்பிக் கழகம்" பதினைந்து உறுப்பினர்களுடன் 1894-ல் உருவாக்கப்பட்டது. இந்தக் கழகம்தான், வசதிக்கேற்பத் தேர்வு செய்யப்படும் நகரில் நான்காண்டுகளுக்கு ஒரு முறை விளையாட்டு விழாவை நடத்துவதென முடிவு செய்தது.

செத்துப் பிழைத்த ஒலிம்பிக் விளையாட்டின் முதல் போட்டி 25.3.1896-ல் கிரேக்க நாட்டின் ஏதென்சில் நடத்தப் பெற்றது. கடைசியாக ஒலிம்பிக் போட்டி தொடங்கிய நகரமான ஏதென்சிலேயே ஆகஸ்ட் 13 முதல் 30.8.2004 வரை நடந்து முடிந்திருக்கிறது. இஃது இருபத்தெட்டாவது ஒலிம்பிக் விளையாட்டு. இருபத்தொன்பதாவது ஒலிம்பிக் சீன நாட்டில் பெய்ஜிங் நகரில் கி.பி. 2008-ல் நடைபெற உள்ளது. இதற்கான ஏற்பாட்டில் சீனா இப்பொழுதே முழு மூச்சில் இறங்கி விட்டது. நடந்து முடிந்த போட்டியில் பதக்கப் பட்டியலில் இரண்டாம் இடத்தைப் பிடித்த சீனா, தனது நாட்டில் நடைபெறவுள்ள போட்டியில் முதலிடத்தைப் பெற முனைப்பாக உள்ளது.

1896-ஆம் ஆண்டு மீண்டும் தொடங்கப்பட்ட ஒலிம்பிக் போட்டியில் பதின்மூன்று நாடுகள் மட்டுமே பங்கேற்றன. முந்நூற்றுப் பதினோரு வீரர்கள்தாம் கலந்து கொண்டனர். இப்போதுள்ளதைப் போன்று ஏராளமான விளையாட்டுகள் நிகழவில்லை. ஓட்டப் பந்தயங்கள், நீளம் தாண்டுதல், அகலம் தாண்டுதல், ஈட்டி எறிதல் போன்ற போட்டிகளே நடைபெற்றன.

ஆதியில் ஒலிம்பிக் போட்டிகளில் வெற்றி பெற்றவர்களுக்குத் தங்கம், வெள்ளிப் பதக்கங்கள் பரிசாக அளிக்கப்படவில்லை. ஜீயஸ் கோவிலின் அருகே வளர்ந்திருந்த ஆலிவ் இலைகளைக் கொண்டு செய்யப்பட்ட வளையமே தலையில் அணிவித்துச் சிறப்பு செய்யப்பட்டது. முதல் ஆலிவ் இலைமுடி கி. மு. 776-இல் நடைபெற்ற ஒலிம்பிக் ஓட்டப் பந்தயத்தில் வென்ற எலிஸ் நகர இளைஞர் கோராபசுக்குச் சூட்டப்பட்டது. கடைசியாக இந்த இலையாலான முடியைக் குத்துச் சண்டையில் வென்ற ஆர்மீனிய இளவரசர் வால்டேப்ஸ் சூட்டிக் கொண்டார். இதன் பின்னர்ப் பரிசுப் பொருளில் மாற்றம் செய்யப்பட்டது. முதல் பரிசாக வெள்ளிப் பதக்கமும், இரண்டாம் பரிசாகப் பித்தளைப் பதக்கமும் வழங்கும் முறை நடைமுறைக்கு வந்தது.

ஒலிம்பிக்கில் பெண்கள் :

உலகில் அங்கிங்கென்னாதபடி எங்கும், எதிலும் பெண்களை ஒதுக்கி வைக்கும் நடைமுறை பண்டு இருந்திருக்கிறது. ஒலிம்பிக் விளையாட்டுகளிலும் தொடக்க காலத்தில் பெண்கள் சேர்த்துக் கொள்ளப்படவில்லை. ஒன்பதாவது ஒலிம்பிக் போட்டி டென்மார்க் நாட்டில் 1928-ல் ஆம்ஸடர்டாம் நகரில் நடைபெற்ற போது தான் முதன் முதலாகப் பெண்கள் கலந்து கொண்டனர். முதன் முதலாக ஒலிம்பிக் போட்டயில் பங்கேற்ற பெண்மணி என்னும் பெருமையைப் பெற்றவர் தடகளத்தில் போட்டியிட்ட அமெரிக்கரான எலிசபெத் ராபின்சன் தான்.

ஒலிம்பிக்கில் முதல் தங்கம் :

ஹாக்கி ஆட்டத்தில் இந்திய முதல் தங்கத்தை வென்று தன்னேரில்லாத் தகுதிப் பெருமையை ஒலிம்பிக்கில் நிலைநாட்டியதும் 1928-ல் நடைபெற்ற போட்டியில்தான். ஹாக்கி விளையாட்டில் இந்தியருக்கிருந்த திறமையும், பெருமையும், அந்த ஆட்டத்தை இந்தியாவின் தேசிய விளையாட்டாக்கியது.

மீண்டும் தடைகள் :

மீண்டும் முகிழ்த்த ஒலிம்பிக் விளையாட்டிற்குத் தடை ஏற்பட்டது. ஆறாவது ஒலிம்பிக் விளையாட்டுப் போட்டிகள் 1916-ல் செருமனி நாட்டின் பெர்லின் நகரில் நடத்தப்பட வேண்டுமென முடிவு செய்யப்பட்டிருந்தது. ஆனால், குறிப்பிட்ட காலத்தில் அந்தப் போட்டி நடைபெறவில்லை. உரிமைப் போராக அல்லாத உலகப் போர் நடந்து கொண்டிருந்தது. இந்த ஒரு முறை மட்டுமன்று, இரண்டாம் உலகப் போர் காரணமாகப் பன்னிரண்டாவது மற்றும் பதின்மூன்றாவது ஒலிம்பிக் விளையட்டுப் போட்டிகளும் நடைபெற முடியாமற் போய்விட்டது.

ஒலிம்பிக் போட்டிகளில் பங்கேற்கும் நாடுகளின் எண்ணிக்கை பொதுவாக ஏறுமுகம் கண்டிருந்தாலும், சூழல் மாறுபாட்டால் பத்தாவது, இருபத்தொன்றாவது மற்றும் இருபத்திரண்டாவது போட்டிகளில், அவற்றுக்கு முன்னர் நடந்த போட்டிகளில் கலந்து கொண்ட நாடுகளைவிடக் குறைந்த நாடுகளே கலந்து கொண்டன. மாஸ்கோ நகரில் நடைபெற்ற இருபத்திரண்டாவது ஒலிம்பிக்கில் அமெரிக்காவும், அதன் சார்பான நாடுகளும் பங்கேற்காமல் புறக்கணித்தன. அமெரிக்காவுக்கும் உருசியத்திற்கும் நடைபெற்ற

'வல்லரசு' போட்டியின் காரணமாக நேட்டோ நாடுகள் என்றும், வார்சா ஒப்பந்த நாடுகள் என்றும் இரண்டிலும் இணையாத அணிசேரா நாடுகள் என்றும் உலக நாடுகள் அணி பிரிந்திருந்த கால கட்டம் அது! மாஸ்கோவில் நடைபெற்ற ஒலிம்பிக்கில் பல மேலை நாடுகள் பங்கேற்காத நிலையில்தான் இந்தியா இடையில் கை நழுவவிட்ட ஹாக்கி ஆட்டத்திற்கான தங்கத்தை மீண்டும் கைப்பற்றியது. இதுவே, உலக விளையாட்டரங்கத்தில் இந்தியா பெற்ற கடைசித் தங்கம்!

ஒலிம்பிக் மரபு? :

ஒலிம்பிக் போட்டி எந்த நாட்டில் நடைபெறுகிறதோ அந்த நாட்டின் தலைவர்தான் அதைத் தொடங்கி வைக்க வேண்டுமென்பது மரபு. என்றாலும், மரபுகளினின்றும் மாறுவதும், சிலர் மீறுவதும் எல்லாத் துறைகளிலும் நிகழ்வது தவிர்க்க முடியாமற் போனதுண்டு. அப்படிப்பட்ட மரபு மீறல்கள் ஒலிம்பிக்கிலும் நிகழ்ந்திருக்கிறது. இன, நிற வேறுபாட்டுணர்வுக்கு ஆட்பட்டவர்களில் முதல்வர் என்னும் பழிக்கு ஆளானவர், உலகப் போருக்கு வித்திட்ட செருமனி நாட்டில் அனைத்தும் தானாக விளங்கிய அடால்ப் இட்லர். மற்றொரு பெரிய மனிதர் அமெரிக்காவின் முன்னாள் குடியரசுத் தலைவர் நிறவேற்றுமைக்குத் துணைவரான ரூஸ்வெல்ட்.

ஒலிம்பிக் வரலாறு திறமையானவர்களை மட்டும் உலகுக்கு அடையாளம் காட்டவில்லை. உயர்ந்த இடத்தில் உட்கார்ந்திருந்த சின்ன உள்ளங்களையும் சுட்டிக் காட்டியிருக்கிறது! நிகழ்காலம், பதவிப் பெருமையால் அவர்களுடைய அவலங்களை, அழுக்குகளை மறைக்கலாம். ஆனால், எதிர்காலம் ஏற்றத் தாழ்வுகளை, எண்ணப் பழுதுகளை, செயல்பாட்டுக் குறைகளை மூக்குக் காயத்தைப் போன்று காட்டிக் கொடுத்துவிடும்.

ஒலிம்பிக் விளையாட்டு விழா உலகளாவிய விளையாட்டு விழாதான் என்றாலும், இதனை நடத்துவதில் முன்னிடம் பெறுவதும் முனைப்புக் காட்டுவதும் வளர்ந்த நாடுகளான அமெரிக்க, ஐரோப்பிய நாடுகளாக இருப்பது மறைக்க முடியாத உண்மை!

ஒரு நூற்றாண்டுக்கும் மேலாக நடைபெற்று வரும் ஒலிம்பிக் விழா, நாளிது வரை ஆப்பிரிக்கக் கண்டத்து நாடுகள் ஏதொன்றிலும் நடந்ததில்லை. மிகப்பெரும் நிலப்பரப்பான ஆசியாவில் 1964- ஆம் ஆண்டு சப்பான் நாட்டின் டோக்கியோ நகரிலும்; 1988-இல் தென்கொரியாவின் சியோலில் மட்டுமே நடந்துள்ளது. உலகின் மிகப்

பெரிய நாடான சீனாவில் அடுத்த ஒலிம்பிக் விழா நடைபெற உள்ளது. ஒலிம்பிக் விளையாட்டு விழாவை நடத்தப் பொருள் வளம் தேவைப்படுவது தான் இதற்குக் காரணம். சிறிய நாடுகளில் ஒன்றான கிரேக்கம், ஒலிம்பிக் தோன்றிய இடத்திலேயே மீண்டும் இவ்விழாவை வையம் வியக்கும் வகையில் நடத்திக் காட்டியிருக்கிறது.

உலகின் ஐந்து நிலக்கூறுகளில் மிகச் சிறியதான ஆஸ்திரேலியாவில் ஒலிம்பிக் விழா இரண்டு முறை நடந்துள்ளது. பணக்கார நாடான அமெரிக்காவில் நான்கு முறை இந்த விளையாட்டு விழா நடத்தப்பட்டுள்ளது. இலண்டனில் கூட இரண்டு முறை நடத்தப்பட்டுள்ளது. நூற்று மூன்று கோடி மக்களை உள்ளடக்கிய துணைக் கண்டமெனப் பேசப்படும் இந்தியாவில் ஒலிம்பிக் விளையாட்டு விழா எப்பொழுது நடைபெறும்? அப்பொழுதாவது ஒரு தங்கத்தை நம்மவர் மார்பில் தவழப் பார்க்கலாமே!

பத்தொன்பதாம் நூற்றாண்டில் நடைபெற்ற ஒலிம்பிக்கில் பதின்மூன்று ஆட்டங்களோடு நிறைவு பெற்ற இந்த விழா, கடைசியாக நடந்து முடிந்த ஏதென்சு ஒலிம்பிக்கில், உலகின் 202 நாடுகளின் பத்தாயிரத்து ஐந்நூறு விளையாட்டு வீரர்கள் பங்கேற்க முப்பத்தேழு விளையாட்டுகளை (உட்பிரிவோ பன்மடங்கு) நடத்திக் காட்டியிருக்கிறது. கலந்து கொண்ட நாடுகளில் நூற்றிருபத்தேழு நாடுகள் பரிசு ஏதுமின்றி வெறுங்கையோடு வீட்டிற்குச் சென்றுள்ளன.

பதக்கப் பட்டியலில் எழுபத்தைந்து நாடுகள் இடம் பெற்றிருந்தாலும், இவற்றுள் தங்கத்தைப் பார்க்காத நாடுகளின் எண்ணிக்கை பதினெட்டு. வெள்ளியோடு வீடு திரும்பியவை மூன்று. வெண்கலத்தோடு நிறைவு பெற்றவை ஆறு நாடுகள். நாமிருக்கும் நாடான இந்தியா இந்தப் போட்டியில் பெற்றது ஒன்றே ஒன்றுதான். அது ராஜ்யவர்தன் சிங் ரதோர் பெற்று வந்த வெள்ளிப் பதக்கம்! இந்தப் பரிசு திரு ரதோர் துப்பாக்கியால் சுட்டுக் கொண்டு வந்தது.

'ஜிம்னாஸ்டிக்' என்னும் உடற் கலைப் போட்டி, நீச்சல் இரண்டிலுமுள்ள பலவேறு பிரிவுகளில் பங்கேற்று வெற்றி பெற்றுப் பரிசுப் பட்டியலில், முன்னேறிய நாடுகள் தலைமை இடம் பெறுகின்றன. இந்தியர்கள் இவ்விரு விளையாட்டுகளிலும் திறமையை வெளிப்படுத்தத் தவறியுள்ளனர். உண்மை நிலை என்னவென்றால் நீச்சலில் முயற்சிக் குறைவும், உடற்கலை (ஜிம்னாஸ்டிக்) விளையாட்டில் ஈடுபாட்டுக் குறைவும் நீண்ட

காலமாகவே இருந்து வருகின்றன. ஓடுவது, தாண்டுவதில்கூட நம் திறமை முழுமைப் பெறவில்லை!

ஏதென்சு 2004 ஒலிம்பிக் போட்டிக்கு ஆண்களும் பெண்களுமாக எழுபத்தாறு வீரர்கள் சென்றனர். இவர்களில் வெற்றி வாய்ப்பு உள்ளவர்களாக நீளம் தாண்டும் அஞ்சு பாபி ஜார்ஜ், பளு தூக்கும் கர்ணம் மல்லேஸ்வரி, டென்னிஸ் லியாண்டர் பயஸ்- மகேஷ் பூபதி இணை மற்றும் வளைகோல் (ஹாக்கி) பந்தாட்டக் குழு நம்பப்பட்டது. அத்தனை பேரும் இந்திய மக்களின் எதிர்பார்ப்பை, நம்பிக்கையைத் தவறு என மெய்ப்பித்தனர். பெரிதாகப் பேசப்படாத, எதிர்பார்க்கப் படாதவரான இந்தியப் படைவீரர் ரதோர் ஒருவர்தான் நமது மூவண்ணக் கொடியை ஏதென்சு திடலில் தூக்கிப் பிடித்தவர்.

பரிசு பெறாததற்கு யார் காரணம்? :

உலகரங்கில் விளையாட்டில் இந்தியாவின் தோல்வி எதிரொலிக்கும் போதெல்லாம் ஊடகங்களும் உண்மையான விளையாட்டு ஆர்வலர்களும் உள்ளம் வெந்து ஓலமிடுவது வாடிக்கையாகி விட்டது. பொறுப்பில் உள்ளவர்கள் அவ்வப்போது ஆறுதலும் தேறுதலும் கூறும் பாங்கில் பயிற்சியாளரை மாற்றுவது, அணித் தலைமையை மாற்றுவது என்னும் செயல் மூலமே மக்களை அமைதிப்படுத்தி வந்திருக்கிறார்கள். தேர்வாளர்களின் குறையும், விளையாட்டுக் கழகத் தலைவர்களின் குறையும், தோல்விகளில் அவர்களுக்கு உள்ள பொறுப்பும் மட்டில் கண்டு கொள்ளப்படாமல் விட்ப்படுவது ஏன்? அவர்களையும் மாற்றிப் பார்த்தால் என்ன?

இங்கே நூற்றுக்கு எண்பது மக்கள் வாழும் சிற்றூர்களில் திறமையைத் தேடிப் பார்க்கலாமே! மீன்குஞ்சுக்கு நீந்தக் கற்றுக் கொடுக்க வேண்டுமா? என்னும் பழமொழியை நினைவு கூர்ந்தேனும் நெய்தல் நில மக்களிடையே நீச்சல் வீரர்களைத் தேடிப் பிடித்துப் பயிற்சி கொடுக்கலாமே! நீச்சல் குளத்தில் நீந்திப் பார்க்கும் பெரிய இடத்துப் பிள்ளைகளிடமே திறமையைத் தேடுவதன் குறை தெரியவில்லையா?

என்ன பரிசு? :

பதினாறு ஆண்டுகாலம் ஒலிம்பிக் பதக்கத்தைப் பார்த்தறியாத நமக்கு மீண்டும் ஒரு வெண்கலப் பதக்கத்தைப் பெற்று வந்து

காட்டியவர் டென்னிஸ் லியாண்டர் பயாஸ்! கி.பி. 2000-வது ஆண்டு ஒலிம்பிக்கில் கர்ணம் மல்லேஸ்வரி மீண்டுமொரு வெண்கலத்தை வென்று வந்தார். இவ்விருவருக்கும் முன்னர் மல்யுத்த வீரர் கே.டி.ஜாதவ் என்பவர் 1952-இல் தனியாள் தகுதியில் முதல் வெண்கலத்தை வென்று வந்தார். வெள்ளியை ஒரு நூற்றாண்டுக்குப் பின்னரும், முதல் வெண்கலத்தை நாற்பத்து நான்காண்டுகளுக்குப் பின்னரும் பெற்றிருக்கின்றோம்!

அவலமா? அவமானமா? :

விளையாட்டில் வெற்றியோடு நமக்கு நெருக்கம் குறைவுதான் என்றாலும், தோல்வித் தோழமையிலும் பெருமைப் படும்படியாக எதுவும் நிகழ்ந்து விடவில்லை. *'மூன்று குளம் வெட்டினேன், இரண்டு குளம் பாழ், ஒன்றில் தண்ணீரே இல்லை'* என்பதற்கிணங்க, பளு தூக்குவதில் பங்கேற்கச் சென்ற நமது மகளிர் மணிகள் அவமானத்தைச் சுமந்து வந்திருக்கின்றார்கள். பரிசு கொண்டு வருவார் என எதிர்பார்க்கப்பட்ட மல்லேஸ்வரி, தூக்கச் சென்ற எடையைத் தொட்டுப் பார்த்து விட்டுத் திரும்பி விட்டார். தசை பிடிப்பாம்! மற்ற இருவரான பிரதிமா போட்டிக்கு முந்திய ஊக்க மருந்து ஆய்வில் அகப்பட்டார். மற்றொருவரான சானு போட்டியில் கலந்து கொண்டபின் ஊக்க மருந்து உட்கொண்டதாகக் கண்டு பிடிக்கப்பட்டு விலக்கப்பட்டார். இவ்விருவரோடு, கஜகஸ்தான் அல்மாதியில் நடைபெற்ற ஆசியப் போட்டியில் ஊக்க மருந்து உட்கொண்டதாக அகப்பட்ட குனைனாவும் இந்திய ஒலிம்பிக் கழகத்தால் வாழ்நாள் தடைக்கு உட்படுத்தப் பட்டிருக்கின்றார்கள்!

ஊக்க மருந்து :

ஊக்க மருந்துண்ணுதல் என்பது விளையாட்டு வீரர்களின் வெற்றி ஆசையில் விளையும் விரும்பத்தகாத செயல். வெற்றியைத் திருடும் கருவி என்று கூடக் கூறலாம். விளையாட்டு வீரர்களின் நற்பெயரைக் கலங்கப்படுத்துவது தோல்வியல்ல, ஊக்க மருந்து! ஊக்க மருந்தே தான். நிலைமை இதுதான் என்றாலும், மான அவமானங்களைப் பற்றியெல்லாம் கொஞ்சமும் அஞ்சாதவர்கள் ஊக்க மருந்தை உட்கொண்டபடியே உள்ளார்கள். இந்த அடாத செயல் இன்று நேற்று ஏற்பட்டதன்று. இருபதாம் நூற்றாண்டு தொடக்கத்திலேயே, ஊக்க மருந்து ஊழலும் தொடங்கிவிட்டது.

1904-ஆம் ஆண்டில் செயின்ட் லூயிஸ் நகரில் நடைபெற்ற ஒலிம்பிக் மாரத்தான் ஓட்டப் போட்டியில் முதலாவதாக வந்த தாமஸ் ஹிக்ஸ் மதுவோடு ஸ்டிரைக்னைன் என்னும் போதை மருந்தை உட்கொண்டதைக் கண்டறிந்துள்ளனர். அதன் தொடர்ச்சிதான் முதிர்ச்சி அடைந்துள்ளது.

ஆதியில் பந்தய வீரர்கள் சோர்வு நீங்கச் சில இலைகளை எரித்து அதன் புகையை நுகர்ந்திருக்கிறார்கள். இதனைப் போதை மருந்தின் தொடக்கம் என்றும் குறிப்பிடலாம்.

ஊக்க மருந்துகளில்தாம் எத்தனை? எத்தனை? ஆம்ஃபிடமின்ஸ், நிகோட்டினில் டார்டிரேட், அனபாலிக்ஸ் டிராய்ட்ஸ், டெஸ்டோடெரோன், எரித்ரோ போய்டின் இப்படி அணிவகுக்கிறது தடை செய்யப்பட்ட ஊக்க மருந்து பட்டியல்! ஊக்க மருந்து ஊழலில் இதுவரை ஒலிம்பிக் போட்டிகளில் 500 தங்கங்களை வென்று, அமெரிக்காவுக்கு அறைகூவல் விடுத்தவந்த உருசியாவும் சிக்கியிருப்பது தான் அவலத்தின் உச்சம். ஏதென்சு ஒலிம்பிக்கில் குண்டு எறிதலில் 21.06 மீட்டர் தொலைவுக்கு எறிந்து தங்கம் பெற்ற உருசிய மங்கை இரினோ கோர்ச்னென்கோ ஊக்க மருந்துண்டது கண்டுபிடிக்கப்பட்டு, அவருக்கு அளிக்கப்பட்ட பதக்கம் பறிக்கப்பட்டது.

ஊக்க மருந்து உண்டதாக 1984 ஒலிம்பிக் போட்டியில் மார்சியோ வியானோவும், 1988-இல் 100 மீட்டர் ஓட்டப் பந்தயத்தில் வென்ற கனடாவின் ஜான்சனும் (பெண்) 1992-இல் நடைபெற்ற ஒலிம்பிக்கில் கலந்து கொண்டவர்களில் நான்கு பெண்களும் ஓர் ஆணும் கண்டுபிடிக்கப் பட்டுள்ளனர்.

ஒலிம்பிக் போட்டிகளில் முதன் முறையாக, முதலிடம் பெற வேண்டிய ஒருவரைப் பார்வையாளர் ஒருவர் கட்டிப் பிடித்துக் கொண்டு ஓடவிடாமல் தடுத்து நிறுத்திய நிகழ்ச்சி ஏதன்சு 2004 ஒலிம்பிக் மாரத்தான் ஓட்டப் பந்தயத்தில் நிகழ்ந்தது. பிரேசில் ஓட்டப் பந்தய வீரர் வேண்டர்லி டி லிமால் என்பவர்தான் இந்த நிகழ்வுக்கு இலக்கானவர். பிடித்தவரிடமிருந்து மீண்டு ஓடி மூன்றாவது இடத்தைப் பிடித்தார் திரு லிமால். நமது செய்தி ஊடகங்களின் முறையில் கூறுவதானால், ஒலிம்பிக் போட்டியில் இப்படி நிகழ்வது இதுவே முதல் முறை. இதைவிடவும் கொடுமையான நிகழ்வு, 1972-ஆம் ஆண்டு மூனிச் நகரில் நடைபெற்ற ஒலிம்பிக் போட்டியில் கலந்து கொள்ள வந்திருந்த இசுரேல் நாட்டின் விளையாட்டு வீரர்களை, தீவிரவாதிகள் திடீரெனத் தாக்கிக் கொன்றது தான்.

ஒலிம்பிக்கில் உவப்பான செய்தி, ஆசிய நாடுகளில் சிலவற்றைக் குறிப்பாக இந்தியாவை ஆட்டிக் களிக்கும் கிரிக்கெட் 1900-ல் ஒரே ஒரு முறை மட்டும் இடம் பெற்றதுதான். அதில் வெற்றி பெற்ற இங்கிலாந்தின் இலவன் வாண்டரர்ஸ் அணிக்குப் பதக்கம் ஏதும் வழங்கப்படவில்லை என்பது வியப்பளிக்கும் மற்றொரு செய்தி!

வரலாற்றுப் புகழ் பெற்ற மாவீரன் அலெக்சாண்டர் நான்கு குதிரைகள் பூட்டிய தேரோட்டப் போட்டியில் பங்கேற்றான் என்பது மற்றொரு செய்தி!

கடைசியாக நடந்து முடிந்த ஒலிம்பிக் போட்டியில் முதன் முதலாகப் பெண்கள் குத்துச் சண்டை சேர்க்கப்பட்டது. இந்தப் போட்டியில் முதல் தங்கத்தை உக்ரைன் நாட்டுப் பெண்மணி இரினி மெரெய்னி பெற்றார்.

கடைசியாக நடந்த ஏதென்சு 2004 ஒலிம்பிக் போட்டிப் பதக்கங்கள் முக்கால் நூற்றாண்டுக்குப் பின்னர் மாற்றம் செய்யப்பட்டுள்ளன. முதல் ஒலிம்பிக் போட்டி நடந்த 1928-இல் பதக்கத்தில் கிரேக்கத்தின் வெற்றிக் கடவுளான 'நைக்' திடலில் அமர்ந்திருப்பது போன்ற தோற்றமுடைய பதக்கம் வழங்கப்பட்டது. கடைசி ஒலிம்பிக்கில் இது வெற்றிக் கடவுள் 'நைக்' இறக்கைகளுடன் இருப்பது போன்று அமைக்கப்பட்டுள்ளது.

ஒலிம்பிக் போட்டிகளில் இடம் பெறும் விளையாட்டுகள் ஏராளம். மக்களோடு தொடர்புடைய, இளையோரை அதிக எண்ணிக்கையில் ஆர்வப்படுத்துகின்ற, விருப்பப்படும் எவரும் விளையாட வாய்ப்பைப் பெறுகின்ற முதன்மையான விளையாட்டுகளைப் பற்றித் தெரிந்து கொள்வோம்.

ஓட்டப் பந்தயம் :

ஒன்றுக்கு மேற்பட்ட சிறுவர்கள்கூட விரும்பினால் கலந்து கொள்ளக் கூடிய எளிய விளையாட்டு ஒன்று உண்டென்றால் அஃது ஓடி விளையாடுவதுதான். பாரதி கூட 'ஓடி விளையாடு பாப்பா' என்றது, எளியது, எல்லாராலும் இயலக் கூடியது என்பதால்தான்.

நடையும் ஓட்டமும் இல்லாமல் யாருடைய நாட்களும் நகருவதில்லை. எவ்வளவு தான் அறிவியல் வளர்ச்சிகண்டு, தாங்கிச் செல்லும் தானியங்கிகள் வந்திருந்தாலும், ஒட்டு மொத்தமாக நடையையும் ஓட்டத்தையும் ஒதுக்கிவிட்டு வாழ முடியாது. சர்க்கரை நோய், ஒரு காலத்தில் பணக்கார நோய் என்று குறிப்பிடப்பட்டு இருந்தாலும், உணவு வழக்கத்தாலும், உழைப்பு முறையாலும் சராசரி மனிதருக்கும் உரிய நோயாக மாறிவிட்டதால், அதற்கு மாற்று என மருத்துவர்களாலேயே பரிந்துரைக்கப்படுவது நடை! எனவேதான் காலை, மாலை நேரங்களில் நடப்பவர்களின் எண்ணிக்கை நாளும் கூடி வருகிறது. எனவே நடையும் ஓட்டமும் கால்கள் உள்ளவர்க்கு எல்லாம் உரியது, இதற்கு எவரும் உடன்பட்டேயாக வேண்டும்.

ஆதிமாந்தர் வன விலங்குகளை உணவுக்காக வேட்டையாடுவதற்கு நடக்கவும் ஓடவும் வேண்டியிருந்தது. தொழிலையே நெகிழ்வுறச் செய்து விளையாட்டாக மாற்றிக் கொண்டார்கள். காலப் போக்கில், அதுவே போட்டிக்குரியதாகி விட்டது. முன்பெல்லாம் பெரும்பாலான பள்ளிகளில் ஓட்டப் பந்தயந்தான் சிறுவர்களின் விளையாட்டாக இருந்தது. இன்று ஒலிம்பிக் போட்டிகளில் ஓட்டப் பந்தயம் முதன்மை பெற்று விளங்குகிறது.

பெரிய அளவிலான உலக விளையாட்டு விழாக்களில் குறைந்த தொலைவு ஓட்டப் பந்தயமாக 100 மீட்டர் பந்தயமும், நெடுந்தொலைவு ஓட்டப் பந்தயமாக மாரத்தான் ஓட்டப் பந்தயமும் நடைபெறுகின்றன. இவற்றுக்கிடையே பல அளவு தொலைவுக்கும் ஓட்டப் பந்தயங்கள் நடைபெறுகின்றன. கள விளையாட்டுகளில் எதற்குத்தான் நடையும் ஓட்டமும் தேவை இல்லாமற் போகிறது? மிக நீண்ட தொலைவுக்கான ஓட்டப் பந்தயமான மாரத்தான் தோற்றம் குறித்து வரலாறு என்றும் கதை என்றும் கூறப்படும் ஒரு நிகழ்வு கூறப்படுகிறது.

ஏதென்சுக்கும் பாரசீகத்திற்கும் கி.மு. 190-ல் போர் மூண்டது. கிரேக்கத்தில் அந்நாளில் போர் என்பது அன்றாடப் பணிபோல நடைபெற்று வந்தது. மாரத்தான் என்ற இடத்தில் நடைபெற்ற போரில் பாரசீகம் தோற்கடிக்கப்பட்டது. வெற்றிச் செய்தியை ஏதென்சுக்குத் தெரிவிக்க, ஃபெடிப்பிடிஸ் என்பவர் அனுப்பப்பட்டார். அவர் 26.2 மைல்கள் தொடர்ந்து ஓடிச் சென்றார். ஏறக்குறைய 42 கி.மீ.

தோட்டத்திலிருந்து தெருவுக்கு ஓடி வந்தாலே மேல்மூச்சு கீழ்மூச்சு வாங்குகிறது. ஃபெடிப்பிடிஸ் ஓடிவந்த தொலைவோ 42கி.மீ. எதென்சை அடைந்ததும் சந்தித்தவரிடம், நமது இராம காதையில் அநுமன் கூறுகிறானே கண்டேன் சீதையை என்று, அப்படி மார்பைப் பிடித்துக் கொண்டு ஃபெடிப்பிடிஸ், "வென்று விட்டோம், கொண்டாடுங்கள்" என்று கூறியவுடன் மூச்சை நிறுத்திக் கொண்டான். உயிரைக் கையில் பிடித்துக் கொண்டு ஓடிவந்தவன் ஒரேயடியாக ஓய்வு எடுத்துக் கொண்டான்.

பிறந்தவர்கள் எல்லாரும் இறக்கிறார்கள். ஆனால் ஒரு சிலர் மட்டும் இறப்புக்குப் பின்னும் இருக்கிறார்கள். ஃபெடிப்பிடிஸ் இறந்தபின்னும் வாழ்வோர் வரிசையில் சேர்ந்து விட்டான். இவன் நினைவாக ஓட்டப் பந்தயப் பொருட்களுக்கு அவனுடைய பெயர் சூட்டப்பட்டது. நூல் ஒன்று கூட இயற்றப்பட்டுள்ளது. மாரத்தான் ஓட்டப் போட்டி மறையாத வரை ஃபெடிப்பிடிஸ் வாழ்வான்.

'*இது கட்டுக் கதை. இப்படியெல்லாம் நிகழ்ந்ததென்பதற்குச் சான்றே கிடையாது*' என்கிறார் வரலாற்றாசிரியர் வாட்டர் ஃபீல்டு! உண்மையோ பொய்யோ, மாரத்தான் என்னும் இடவாகு பெயரால் நீண்ட தொலைவு ஓட்டப் பந்தயம் நடந்து வருகிறதென்பது மட்டில் நிலையான உண்மை.

மாரத்தான் ஓட்டப் பந்தயத்திலும் ஏமாற்று நிகழ்ந்திருக்கிறது. மூன்றாவது ஒலிம்பிக் போட்டி 1904-இல் அமெரிக்காவின் செயிண்ட் லூயிஸ் நகரில் நடந்தது. அதில் இடம் பெற்ற மாரத்தான் போட்டியில் நியுயார்க் நகரைச் சேர்ந்த '*பிரட் லார்ஸ்*' என்பார் வெற்றி பெற்றதாக அறிவிக்கப்பட்டுத் தங்கம் பெற்றார். பின்னர்தான் தெரிந்தது. அவர், இடையில் பாதித் தொலைவு மகிழுந்துப் பயணம் செய்து நெருக்கத்தில் ஓடி வந்தார் என்பது. உண்மை தெரிந்ததும் தங்கம் பறிக்கப்பட்டது. அவருக்கு வாழ்நாள் தடையும் விதிக்கப்பட்டது.

மாரத்தான் ஓட்டப் போட்டியின் நீட்சியாக, அரை மாரத்தான் போட்டி ஒன்று கிளைத்து நடந்து வருகிறது. நீண்ட தூர ஓட்டப் பந்தய வீரர்கள், வீராங்கனைகள் உலகின் பல நாடுகளிலிருந்தும் வந்து இப்போட்டியில் பங்கேற்கின்றனர். உலகின் 12 நகரங்களில் நடந்து முடிந்த இந்தப் போட்டி 3.10.2004 அன்று 13-வது உலக அரை மாரத்தான் போட்டியாக தில்லி மாநகரில் நடைபெற்றது. இந்தப் பந்தயத்தை நம் நாட்டில் ஊன்றி வளர்த்த பெருமை செருமனி நாட்டவரான திரு ஒட்டோ பெல்ட்ஜர் என்பவரையே சாரும். இந்தப் போட்டியிலும் நாம் வெற்றிக்கு வெகுதொலைவில் தான் இருக்கிறோம்.

நீண்ட தூர ஓட்டப் பந்தயத்தில் வெற்றி பெறுவதென்பது எளிதன்று. இதயத் துடிப்பையே நிறுத்திவிடக் கூடிய நிலைமை கூட ஏற்படலாம். ஆனால், நூறு மீட்டர் தொலைவு ஓட்டப் பந்தயத்தில் வெற்றி பெறுபவருக்குத் தான் தனி சிறப்பு. அவருக்குத் தான் உலகின் வேகமான மனிதர் என்னும் புகழ் கிடைக்கிறது. இவ்விரண்டுக்கும் இடைப்பட்ட பல தொலைவுகளில் ஓட்டப் பந்தயங்கள் நடை பெறுகின்றன. ஆனால், இன்றளவும் உலகப் போட்டியில் எதிலும் ஓட்டப் பந்தயத்தில் தங்கம் நம்மவர் மீது பட்டதே இல்லை!

வளைகோல் பந்தாட்டம் (HOCKEY) :

மறைந்து போவதும், மறந்து போவதும் உலக வாழ்வின் இயற்கை நிகழ்வுகள். மறைந்தனவற்றை மறப்பது வியப்பிற்கு உரியதன்று! உயிரினங்கள் பல மறைந்து போயுள்ளன. இலக்கியங்களில் குறிப்பிடப்படும் அன்னம் இன்றிங்கில்லை. சகோரப் புள்ளின் அடையாளமே தெரியாது. அன்றிற் பறவையைப் படித்ததன்றிப் பார்த்ததில்லை. அண்மைக் காலமாகப் படங்கள் மூலம் பயமுறுத்தும் பெரிய உடும்பினங்கள் (டைனோசர்) பல ஆயிரம் ஆண்டுகளாகவே இல்லை. அரசு மட்டும் கட்டுப்பாடுகளை விதிக்காமலிருந்தால், இன்னும் பல விலங்கினங்களை நாம் வேட்டையாடியே அழித்து விட்டிருப்போம்! பறவைகள், பிற விலங்கினங்கள் மட்டுமா? மரம் செடி கொடிகளில் எத்தனை எத்தனை இல்லாதொழிந்தன? சாலையோரங்களில் பூவரசு மரத்தை இன்று பார்க்க முடிகிறதா?

தோலுக்காக அரவுகளும், புலி, சிறுத்தை மானினங்களும் கொன்று குவிக்கப் படவில்லையா? யானையின் பல்லுக்காக (தந்தம்)

அவை கொல்லப்படவில்லையா? பிரிட்டனில் புலித் தோலால் போர்த்திய சாய்விருக்கை (சோபா) 4.40 இலட்சம் விலை என்றால் ஆசை யாரை விட்டது? பணத்தின் முன் பரிவு ஏற்படுமா?

அழிவுக்கு ஆட்டங்கள் விதிவிலக்கன்று! அறிவியல் வளர்ச்சியில் பழைமைகள் பல பட்டுப் போய்விட்டன. மறைவதற்கும், மறப்பதற்கும் ஆயிரக்கணக்கான ஆண்டுகள் ஆக வேண்டும் என்பதில்லை. அரை நூற்றாண்டு இடைவெளியிலேயே இவை நடந்து முடிந்து விடுகின்றன. கிரிக்கெட் என்னும் ஓர் ஆட்டம் இங்கே காலூன்றியதால் எத்தனை எத்தனை ஆட்டங்கள் இடமிழந்து போய்விட்டன? எத்தனை எத்தனை ஆட்டங்களின் பயன்பாடுகள் பழுதாயின? புறக்கணிக்கப் பட்ட புதுமை விளையாட்டுகளில் குறிப்பிடத்தக்க ஒன்று வளைகோல் பந்தாட்டம்(Hockey).

விளையாட்டுகள் தோன்றுவதற்கு ஏதோ ஒன்று தூண்டுதலாக, துணையாக இருக்க வேண்டும். இந்த விளையாட்டின் தோற்றுவாய்க்கும் கரணியம் உண்டு. வரலாற்றுக் காலத்திற்கு முன்பு பெர்சிய நாட்டில் குதிரையிலிருந்து ஆடப்பட்ட விளையாட்டின் வளர்ச்சி இது எனப்படுகிறது. மேலைநாடுகளில் மட்டுமே ஆதியில் ஆடப்பட்டுள்ளது. கி.பி. 14-ஆம் ஆண்டில் பிரெஞ்சு நாட்டில் ஹாக்கெட் (Hoquet) என்னும் விளையாட்டொன்று ஆடப்பட்டு வந்ததாகவும், அச்சொல்லின் அடியாக ஹாக்கி என்று இந்த விளையாட்டுக்குப் பெயர் வந்ததாகவும் ஒரு செய்தி உண்டு. ஹாக்கெட் என்னும் பிரெஞ்சு சொல்லுக்கு இடையரின் கைக்கோல் என்று பொருள். பெயர்க் காரணத்தை நாமும் வேறுவகையில் சிந்திக்கலாம்.

ஆட்டத்திற்கான கோலின் அமைப்பினடியாகவே ஹாக்கி என்னும் பெயர் ஏற்பட்டிருக்கலாம். இந்த ஆட்டத்திற்குப் பயன் படுத்தப்படும் கோலின் அடிப்பாகம், பிறை நிலா போன்று வளைவாக இருப்பதால் அந்த வளைவே பந்தைக் கடத்தப் பயன் படுவதால் இப்பெயர் ஏற்பட்டிருக்கலாம்.

கதவைத் திறப்பதற்கும், பூட்டுவதற்கும் துளைக்குள் சாவியை நுழைத்து இடப்பக்கமும், வலப்பக்கமும் திருப்புவதைப் போன்று, ஹாக்கிக் கோலால் பந்தை நகர்த்தும் போது எதிராளியை ஏமாற்றப் பந்தை இப்படியும் அப்படியும் உருட்டுவதை, ஆட்டங்களைக் கூர்ந்து நோக்குவோர் அறிவார்கள்! ஆங்கிலத்தில் ஹூக் (Hook) என்பது வளைவையும் கீ (Key) என்பது சாவியையும் குறிப்பதை அறிவோம்.

கோலின் அமைப்பு மற்றும் அதனால் பந்தை உருட்டும் முறை ஆகியவற்றைக் கொண்டு அமைப்பு மற்றும் செயலின் கூட்டுச் சொல்லாக Hook + Key = Hockey என்றாகி இருப்பதற்கும் வாய்ப்புண்டு. இரண்டு சொற்கள் ஒன்றோடொன்று புணரும் போது எழுத்து மாற்றம் ஏற்படலாம் என்பது இலக்கண மரபு!

நம் நாட்டின் தேசிய விளையாட்டாகும் பெருமை பெற்ற ஹாக்கி ஆட்டத்தின் தோற்றம் வளர்ச்சியைவிட, அதன் வீழ்ச்சியைக் கண்டு கவன்றிருக்கின்றோம். அரை நூற்றாண்டு முன் வரை, இந்த ஆட்டம் நம் மக்களிடம் பெற்றிருந்த செல்வாக்கு, காந்தியத்தைப் போன்று, கதிரொளி தொட்ட பனியாகிப் போனதுதான் நெஞ்சைக் கிள்ளும் உண்மை!

பட்டி தொட்டி என்றெல்லாம் பேசுவார்களே, அங்கெல்லாம் கூட பள்ளி மாணவர்களுக்கிடையே அன்று ஹாக்கி விளையாட்டின் ஆளுமை ஓங்கியிருந்தது. அதற்கடுத்த இடத்தில்தான் கால் பந்து கூட சிறந்திருந்தது. வளர்ந்த சிறுவர்கள், வளைகோல் வாங்கும் வசதி இல்லாவிட்டாலும், அவரவர்களே வளைந்த மரக் கொம்புகளை வெட்டி, வளைகோலாக மாற்றிக் கொண்டு, தெருக்களையும், திறந்தவெளிகளையும் களமாக்கிக் கொண்டு, கட்டைப் பந்துதான் என்றில்லாமல் கிடைத்த பந்தைக் கொண்டே ஹாக்கி விளையாடிக் களித்த காலமொன்றிருந்தது. அப்படி ஆடியவர்களில், ஆடப் பார்த்தவர்களில் ஒருவராக நம்மில் சிலராவது இருப்போம்.

இந்த அளவு அந்த நாள் சிறுவர்களும், இளைஞர்களும் ஹாக்கி ஆட்டத்தில் காட்டிய ஆர்வத்திற்கும், ஈடுபாட்டிற்கும் முதற்காரணம், உலகரங்கில் இந்தியா அந்த விளையாட்டில் பெற்றிருந்த வெற்றிகளும், பள்ளி, கல்லூரிகளில் அதற்குக் கொடுத்த முன்னுரிமையுந்தாம். இந்த ஆட்டத்தின் வீழ்ச்சிக்கும் இவ்விரு களங்களிலும் பெற்ற தோல்விகளும் புறக்கணிப்புமே காரணங்கள் என்பதையும் ஒப்புக் கொண்டேயாக வேண்டும். படிப்படியாக ஹாக்கி ஆட்டத்தின் பெருமையும், ஆளுமையும் வீழ்ச்சி கண்டன.

எல்லா விளையாட்டுகளுமே மீட்சிபெற வேண்டுமானால் ஒரே விளையாட்டில் குவியும் இளையோரின் கவனம் பரவலாக்கப்பட வேண்டும். அதன் முதல்படியாக வளையோல் பந்தாட்டம் (Hockey) மறுமலர்ச்சி பெறுமாக!

எந்த விளையாட்டாயினும், அதன் நுட்பமறிந்து நுகர்வதென்பது கலைமட்டுமன்று, பண்பாடும் ஆகும். நம்மில் பலர், விளையாட்டை

வெற்றி என்னும் ஒரே கோணத்தில் காணப் பழகிக் கொண்டு விட்டோம்! குறைந்த அளவு, விளையாட்டின் விதிகளைக் கூடத் தெரிந்து கொள்ள நமக்கு ஆர்வமும் பொறுமையும் இருப்பதில்லை. நல்ல வேளையாகக் கவிதையைப் போன்று, விளையாட்டுகளை விதிமுறையின்றி ஆடும் முறை பழக்கத்திற்கு வரவில்லை. புது விளையாட்டு என்னும் போர்வையில் நுழைந்து கொண்டு, விதிமுறைகளை விலக்கும் இயக்கம் இன்னும் தோன்றவில்லை. மாறாக, புதுப்புது விதிகளே விளையாட்டுத் துறையில் நுழைக்கப்பட்டுக் கொண்டிருக்கின்றன. மேலை நாடுகளின் வசதிக்கேற்ப இந்த ஆட்டத்தில் மாற்றங்கள் செய்யப்பட்டிருக்கின்றன.

ஆடுகளம் :

கால் பந்தாட்டக் களத்தைப் போன்றே, வளைகோல் பந்தாட்டத்திற்கும் நீள் சதுர அமைப்பில் பெரிய அளவிளான திடல் தேவை. இதன் நீள அகலம் 5:3 என்னும் வகையில் 90 மீட்டருக்குக் குறையாத நீளமும் 55 மீட்டருக்குக் குறையாத அகலமும் அமைய வேண்டும். இதன் மேல், கீழ் எல்லைக் கோட்டின் நடுப்பகுதியில் இலக்குப் பரப்பு (Goal area) அமையும். எல்லைக் கோட்டின் வரம்பைத் தொட்டபடி 3.75 மீட்டர் இடைவெளியில் இரண்டு கம்பங்கள் நடப்படும். இவ்விரு கம்பங்களின் உச்சியில் அதிக அகலமுமின்றி, கனமும் மிகாமல் 5 செ.மீ; 8 செ.மீ. அளவுள்ள குறுக்குக் கம்பம் முனைகள் வெளிப்புறம் நீளாத வகையில் சரியாக பொருந்தும்படி அமைக்கப்படும். இவற்றின் விளிம்பிலிருந்து பின் பக்கமாக வலை ஒன்று அமைக்கப்படும். வலை, மேலிருந்து கீழ் நோக்கித் தாழ்ந்து ஒருபக்கக் கூரையைப் போன்று சரிவாக இருக்கும். வலையின் முடிவில் 1.5 அடி அகலமுள்ள பலகை மூன்று பக்கமும் அடைத்தாற் போல் வைக்கப்படும். இதற்கு இலக்குப் (Goal Board) பலகை என்று பெயர். இலக்குள் தள்ளப்படும் கட்டைப் பந்து, இந்தப் பலகையில் மோதி ஒலி எழுப்புவதால் இலக்கை உறுதி செய்ய இஃது உதவியாக இருக்கும்.

மெட்ரிக் அளவுகள் நடைமுறைக்கு வந்து ஆண்டுகள் பலவாயினும் விளையாட்டு விளக்கவுரை யாற்றுவோர், பழைய அளவையான கெச (Yard) அளவைத் தான் குறிப்பிடுகிறார்கள். புரிந்து கொள்வதற்கு இசைவாகக் கெச அளவையும் குறிப்பிடுவோம்.

ஆடுகளத்தின் நீளம் 100 கெசம் என்றால் அதன் நடுப்பகுதி 50 கெசத்தில்அமையுமாறு கோடு இழுக்கப்பட்டிருக்கும். இங்கிருந்து

தான் ஆட்டம் தொடங்கும். ஒவ்வொரு அணிப் பரப்பிலும் இலக்குக் கம்பங்களிலிருந்து (Goal Post) 25 கெச தொலைவு உள்நோக்கி ஒரு கோடு இருக்கும். இந்தக் கோட்டிலிருந்து தான் தடையற்ற (Free hit) அடி வாய்ப்புத் தரப்படும். கம்பங்களிலிருந்து 15 கெச வட்டம், ஆங்கில டி எழுத்தமைப்பில் இருக்கும். இந்த வளைவுக்குள் பந்தை உருட்டி வந்து, இலக்குக் கம்பங்களுக்கிடையில் வலைக்குள் தள்ளினால்தான் இலக்கை எய்தியதாகப் பொருள். இந்த வளைவுக்குள் வந்த பந்தை முறையற்ற வகையில் தடுத்தால், எதிராளிக்கு, மூலையில் பந்தை வைத்து அடிக்க (Corner Shot) வாய்ப்பு வழங்கப்படும்.

பந்தும் கோலும் :

கிரிக்கெட் பந்தைப் போன்றே வளை கோலாட்டப் பந்தும் தக்கையை உள்ளீடாக்கி மேலே வெள்ளைத் தோலால் மூடப்பட்டிருக்கும். பந்து வெள்ளை நிறத்தில்தான் இருக்க வேண்டும் என்பது விதி. பந்தின் சுற்றளவு 8 ¾ அங்குத்திலிருந்து 9 ¼ அங்குலத்திற்குள் இருக்க வேண்டும். கனமும் 5 ½ முதல் 5 ¾ அவுன்சு, (ஏறத்தாழ 0.62 கிலோ) எடைக்குள் இருக்க வேண்டும்.

வளைகோலும் 28 அவுன்சு (ஏறத்தாழ 800 கிராம்) அளவுக்குள் இருக்க வேண்டும். கோலின் அடிப்பகுதி இடப்பக்கம் தட்டையாக, பந்தை அணைத்துச் செல்லக் கூடியதாக இருக்க வேண்டும். கோலில் இரும்புத் தகடோ, கம்பிகளோ இடம் பெற்றிருக்கக் கூடாது. கைப்பிடி மட்டில் நூல் கயிறு சுற்றப்பட்டு இருக்கும். கைப்பிடி முனை கூர்மையாகவோ பூணிடப்பட்டோ இருக்கக் கூடாது. ஆடுகளத்திற்குள் நுழையும்போது ஒவ்வொருவர் கையிலும் வளைகோல் இருக்க வேண்டும் என்பது விதி.

ஆடும் முறை :

ஆடும் அணித் தலைவர்கள் இருவரும் ஆடு களத்தின் நடுக்கோட்டின் நடுப்பகுதியில் பந்தை வைத்து எதிரெதிராக நின்று, மூன்று முறை வளைகோல்களை முத்தமிடுவது போன்று தட்டிப் பந்தை ஆள வேண்டும். இது பழைய முறை. இன்று நடுக்கோட்டிலிருந்து அடித்து ஆடப்படுகிறது. பந்து கால்களில் பட்டாலும், உடலில் பட்டாலும் குற்றமாகும். தோளுக்கு மேல் வரும் பந்தை கையால் பற்றி உடனே தரையில் போட்டு ஆடலாம். மட்டையைத் தோளுக்கு மேல் தூக்கிப் பந்தைத் தடுக்கக் கூடாது. எதிராளியின் வளைகோலுடன் தன் கோலை மாட்டி இழுக்கவோ, தள்ளவோ, அடிக்கவோ கூடாது. மீறிச் செய்வது குற்றமாகும்.

இலக்குக் காப்பாளர் (Goal keeper) தனது எல்லைக்குள் பந்து வரும்போது காலால் தடுத்துத் தள்ளலாம். உள்ளே நுழையும் பந்தை கைகளாலும் தள்ளி விடலாம். உடலில் பந்து பட்டாலும் குற்றமில்லை. ஆனால், தண்ட அடி கொடுக்கும் போது (Penalty Stroke) இவருக்கும் இந்த உரிமை கிடையாது.

ஆட்ட காலம் 70 மணித் துளிகள். இது பாதி பாதியாக இடைவேளை விட்டு ஆடப்படும். முதல் பாதி ஆட்டம் முடிந்து இடைவேளைக்குப் பின் இரு அணிகளும் பக்கம் மாறி நின்று ஆட வேண்டும். அணிக்குப் பதினொரு வீரர் வீதம் மொத்தம் 22 வீரர்கள் களத்தில் இருப்பார்கள். ஆடுபவர்கள் 4, 2, 3, 1, 1 என்ற வகையில் கள வியூகம் அமைத்து விளையாடுவர். 1960க்குப் பின் மாற்றங்கள் செய்யப்படுள்ளன.

ஆட்ட நேரத்திற்குள் எந்த அணிக்கும் வெற்றி உறுதி செய்யப்படா விட்டால், எழுபது மணித்துளி ஆட்டத்திற்குப் பின்னர்க் கூடுதலாக 15 மணித்துளிகள் வாய்ப்பு கொடுக்கப்படும். இந்த நேரமும் இரு கூறுகளாகப் பிரிக்கப்பட்டு, பக்கம் மாற்றி ஆட வேண்டும். கூடுதல் கால ஆட்டத்திலும் வெற்றி உறுதியாகாமற் போனால் நிலை அடி முறை மேற்கொள்ளப்படும். இந்த முறைப்படி ஒவ்வொரு அணிக்கும் ஐந்து குறுக்கீடற்ற அடி வாய்ப்புத் தரப்படும். ஒவ்வொரு அணியிலிருந்தும் ஒருவர் மாற்றி ஒருவராக வந்து 8 கெச தொலைவில் பந்தை வைத்து இலக்கை நோக்கி அடிக்க வேண்டும். இப்படி அடிப்பதைத் தடுக்க எதிரணியைச் சார்ந்த இலக்குக் காப்பாளர் மட்டுமே அனுமதிக்கப்படுவார். இஃது 'ஒண்டிக்கு ஒண்டி' என்று எதிர்கொள்வதைப் போன்ற போட்டி முறையாகும். இதில் எந்த அணி அதிக எண்ணிக்கையில் பந்தை இலக்குள் அடிக்கிறதோ அந்த அணி வென்றதாக அறிவிக்கப்படும்.

மேற்குறித்த செய்திகள் வளைகோல் பந்தாட்டம் குறித்த மேற்போக்கானவைகளே! இவை ஆட்ட அறிமுகத்துக்கேயன்றி முழுமையானதல்ல. இந்த ஆட்டத்தின் விதிமுறைகள் நிலையானவையன்று. பல மாற்றங்கள் செய்யப்பட்டுள்ளன.

ஆட்ட நிலை அன்றும் இன்றும் :

ஒலிம்பிக் விளையாட்டுப் போட்டிகள் 1896-ஆம் ஆண்டு தொடங்கப்பட்டது என்றாலும், இந்தியா 1928-ஆம் ஆண்டு டென்மார்க் நாட்டில்ஆம்ஸ்டர்டாம் நகரில் நடைபெற்ற 9-வது ஒலிம்பிக்

போட்டியில்தான் பங்கேற்றது. அந்தப் போட்டியில் உலகின் நாற்பத்தாறு நாடுகள் பங்கேற்றன. இந்தியா, தான் பங்கேற்ற முதல் வளைகோல் பந்தாட்டப் போட்டியில் தங்கம் வென்று நாடு திரும்பியது. உலகரங்கில் ஹாக்கிப் போட்டியில் தங்கத்தைக் கைப்பற்றிய அணியின் தலைவராக ஜெய்பால் சிங் பொறுப்பேற்றிருந்தார்.

விளையாட்டில் தொடர்ந்து மூன்று வெற்றி என்பது *'ஹாட்ரிக்'* என்று சிறப்பாகப் பேசப்படுவதாகும். அந்தச் சிறப்பை வளைகோல் பந்தாட்டத்தில் ஒலிம்பிக் போட்டியில் இரட்டிப்பாகப் பெற்று உலகை வியக்க வைத்தது இந்தியா! இந்த விளையாட்டில் இந்தியர்கள் ஏதோ விந்தை (Magic) புரிவதாகவே மேலை நாட்டினர் எண்ணினார்கள். திறமையை நம்பாத போது, மாயம், வித்தை, மந்திரமென்றெல்லாம் பேசுவது உலகியல்.

இங்கிலாந்து, தனது ஆட்சிக்குட்பட்ட அடிமை நாடான இந்தியாவிடம் தோற்கக் கூடாதென்பதற்காகவே, ஓர் ஒலிம்பிக்கில் பங்கேற்பதைத் தவிர்த்ததாக ஒரு செய்தி உண்டு. அந்த அளவுக்கு இந்த ஆட்டத்தில் இந்தியா மேலை நாடுகளைத் தன் திறமையால் அச்சுறுத்தி வைத்திருந்தது. 1928-ஆம் ஆண்டு தொடங்கிய வெற்றிப் பயணத்தை யாராலும் தடுத்து நிறுத்த முடியாமல் 1956 வரை தொடர்ந்தது.

ஜெய்பால் சிங் தொடங்கி வைத்த வெற்றிப் பயணத்தைத், தொடர்ந்துவந்த ஷா பொக்காரி, தயான்சந்த், கிஷான் லால், கே.டி.சிங் பல்பீர் சிங் ஆகிய அணித் தலைவர்கள் நழுவ விடாமல் தூக்கிப் பிடித்தார்கள்.

அமெரிக்காவின் லாஸ் ஏஞ்சல்ஸ் நகரில்1932-ஆம் ஆண்டு நடைபெற்ற ஒலிம்பிக் போட்டியில் அமெரிக்காவை இந்தியா இருபத்து நான்குக்கு ஒன்று என்ற எண்ணிக்கையில் இலக்கில் நுழைந்து கண்ட வெற்றி, இன்றளவும் முறியடிக்கப்படாத முத்தாய்ப்பான நிகழ்வாக நிலைபெற்றிருக்கிறது. இந்தியா கலந்து கொண்ட முதல் மூன்று ஒலிம்பிக் போட்டிகளில் 102 முறைகள் எதிராளிகளின் இலக்குக்குள் நுழைந்து வெற்றி கண்டிருக்கிறது.

தன்னேரில்லாத் தனித்திறம் பெற்று விளங்கிய இந்தியாவின் வெற்றிப் பயணம், முதல் முதலாக, 1960-ஆம் ஆண்டு ரோம் நகரில் நடைபெற்ற ஒலிம்பிக் போட்டியில் நமது அண்டை நாடான பாக்கிஸ்தானால் தடுத்து நிறுத்தப் பட்டது. பாக்கிஸ்தானின் இந்த

வெற்றியை அந்த நாடு கொண்டாடியதைவிட, இந்தியாவின் தோல்வியால் மேலை நாடுகள் அடைந்த மகிழ்ச்சி அதிகம்! இந்தியாவைத் தோற்கடித்ததால் பாக்கிஸ்தானை இந்தியாவின் பலம் வாய்ந்த எதிரியாகப் பாவித்துப் போட்டி என்றால் இந்தியாவும்-பாக்கிஸ்தானும் எதிர்கொள்ள வேண்டுமென எதிர்பார்க்கத் தலைப்பட்டனர். எனினும், பாக்கிஸ்தானின் வெற்றியால் பிற நாடுகள் அடைந்த மகிழ்ச்சியும், இந்தியாவின் தோல்வி வலியும் அடுத்த ஒலிம்பிக்கிலேயே நீக்கப்பட்டன. 1964-ஆம் ஆண்டு டோக்கியோவில் நடைபெற்ற ஒலிம்பிக்கில் இந்திய அணி வெற்றி பெற்றது. இந்த அணியின் தலைவராகச் சரண்ஜித் சிங் இருந்தார் என்பது குறிப்பிடத்தக்கது.

எதிலும் ஆதிக்கம் செய்தே பழக்கப்பட்ட மேலை நாடுகள் வளைகோல் பந்தாட்டத்தில் இந்தியா பெற்றிருந்த செல்வாக்கைப் பொறுத்துக் கொள்ள முடியாமல், வெற்றியைத் தம் பக்கம் திருப்பிக் கொள்ள, ஆட்டத்தின் விதிமுறைகளை அடிக்கடி மாற்றத் தொடங்கின. ஆட்டக் களத்தில் செயற்கைப் புல் தரை நுழைக்கப்பட்டது. பழைய முறைகளிலேயே ஆடிப் பழகிப் போன இந்திய விளையாட்டு வீரர்களால், புதிய முறைக்கு உடனடியாக மாற முடியவில்லை. தங்கம் தவறி, வெள்ளி, வெண்கலம் என்று இறக்கப் படிகளில் கால் வைத்து, இன்று தோல்வி ஒன்றையே துய்த்து வருகிறது.

1980-ஆம் ஆண்டு மாஸ்கோ ஒலிம்பிக்கில் மீண்டும் தமிழ் நாட்டு வீரர் பாஸ்கரன் தலைமையில் கலந்து கொண்ட அணி கடைசியாகத் தங்கத்தைக் கைப்பற்றிக் கொண்டு வந்தது. மாஸ்கோ ஒலிம்பிக்கை அமெரிக்க அணி நாடுகள் புறக்கணிக்காதிருந்தால், இந்த வெற்றியும் கிட்டி இருக்குமா என்பது ஐயமே!

இந்த ஆட்டத்தில் அண்மைக்காலம் வரை தன்ராஜ் பிள்ளை சிறப்பாகப் பேசப்பட்டதைப் போன்று, முன்னர்த் தமிழ் நாட்டைச் சேர்ந்த கோவிந்தா பேசப்பட்டார். பல்பீர் சிங், தயான்சந்த் அவர் மகன் அசோக் குமார், திர்கே போன்றவர்கள் ஹாக்கி ஆட்டத்தின் வெற்றியோடு நெருங்கிய தொடர்புடையவர்கள் என்றாலும் வளைகோல் பந்தாட்டம் என்பது அணியின் அத்தனை உறுப்பினர்களின் உழைப்பால், திறமையால் வெற்றியைக் கொண்டு வருவது. தோற்றாலும், வென்றாலும் நமது அணி பாராட்டுக்குரியது. வாழ்த்துவோம்! பாராட்டுவோம்!

கால் பந்தாட்டம் :

பந்து விளையாட்டில் பல நூற்றாண்டுகளை மிக எளிதாகக் கடந்து வந்ததுபோல், பத்தொன்பது இருபதாம் நூற்றாண்டுகளை அவ்வளவு விரைவாகக் கடந்துவிட முடியாது. இந்தக் காலகட்டத்தில் ஏராளமான பந்து விளையாட்டுகள் உருவாக்கப்பட்டுக் களமிறக்கப்பட்டுள்ளன.

செல்வர்களுக்கே உரிய விளையாட்டுகளான கோல்ஃப், பில்லியர்ட்ஸ, டென்னிஸ், இசுகுவாஷ், போலோ போன்றவற்றை ஒதுக்கிவிட்டுப் பார்த்தாலும், எல்லாத் தரப்பினரும் பங்கு பெறக்கூடிய விளையாட்டுகள் ஏராளமாக உள்ளன. மேலை நாட்டார் விளையாட்டுத் துறையில் பல முன்னேற்றங்களைக் கண்டுள்ளனர். ரக்பி, ஸ்குவாஷ் போன்ற புதுப்புது விளையாட்டுகளைப் புகுத்தியுள்ளனர். எனினும், ஆடிக்களித்த, அனைத்துத் தரப்பு மக்களும் அறிந்து கொள்ள ஆர்வங் காட்டுகின்ற விளையாட்டுகளில் ஒன்றான கால் பந்து ஆட்டத்தைக் குறித்து அறியலாம்!

இந்தியாவில் ஒரு காலத்தில் சிறுவர்களாலும், இளைஞர்களாலும் விரும்பப்பட்ட விளையாட்டாக இருந்தது கால்பந்து. பள்ளி, கல்லூரிகளில் இந்த விளையாட்டுக்கும் ஊக்கம் தரப்பட்டது இதற்கொரு காரணம். சிறுவர்கள் விளையாட ஒரு சிறு பந்தும் குடியிருக்கும் வீதியுமே போதுமானதாக இருந்தது. அளவு, எல்லை வரையறைகளைக் கடந்து கிடைத்த இடத்தையும், பந்தைக் கொண்டும் உதைத்து ஆடிக் களித்தனர் நம் சிறுவர்கள். இந்த ஆர்வம் விளையாட்டு வீரர்களிடமும் இருந்ததால்தான் 1960-ஆம் ஆண்டு ரோமில் நடந்த ஒலிம்பிக் கால் பந்தாட்டப் போட்டியில் நான்காம் இடத்தைப் பிடிக்க முடிந்தது. ஒலிம்பிக்கில் இந்தியாவின் கால் பந்தாட்டச் சிறப்பிடம் இதுதான்.

களமும் பந்தும் :

கால் பந்தாட்டக் களம் நீள் சதுர அமைப்பில் நானூறு அடி நீளமும், முந்நூறடி அகலத்திற்கும் மிகாமல் இருக்க வேண்டும். எக்காரணம் கொண்டும் ஆடுகளம் நீளத்தைவிட அகலம் குறையாமல் 18,000 சதுர அடிகள் இருக்க வேண்டும். களத்தை இரண்டாகப் பிரித்து நடுக்கோட்டால் எல்லை பிரிக்கப்படும். மேல், கீழ் இரு அகல பகுதிகளின் நடுவே வளைகோல் பந்தாட்டத்திற்கு உள்ளது போன்றே

இலக்கு நுழைவாயில் அமைக்கப்படும். இஃது இரு இலக்குக் கம்பங்களுக்கும் இடையில் 6 கெச இடைவெளி விட்டிருக்கும். பந்தின் சுற்றளவு 28 அங்குலம் அல்லது 71 செ.மீ இருக்கும். எடை 410கிராம் முதல் 450 கிராமிற்குள் இருக்க வேண்டும்.

ஆட்ட நேரம் 90 மணித்துளிகள். இஃது இடைவேளைக்கு முன் 45 மணித்துளிகள், இடைவேளைக்குப் பின் 45 மணித்துளிகள் என்ற அளவில் அமையும். இந்த நேரத்திற்குள் வெற்றி தோல்வி உறுதியாகவில்லை என்றால் கூடுதலாக ஆடவும் நேரம் தரப்படும். இதிலும் முடிவு தெரியவில்லை என்றால், முடிவு காணும் நேரான அடி அணி ஒவ்வொன்றுக்கும் ஐந்து வீதம் வழங்கப்படும்.

ஒவ்வொரு அணியிலும் இலக்குக் காப்பாளர் உட்படப் பதினொருவர் விளையாடுவர். குற்றம், தவறு குறித்த விதிகள் உண்டு. ஆடுவோர் விதிகளுக்குக் கட்டுப்பட்டு ஆட வேண்டும். மீறுவோரை நடுவர் எச்சரிப்பார். மீண்டும் மீண்டும் செய்பவரை வெளியேற்ற நடுவருக்கு உரிமையுண்டு.

காலால் உருட்டி அடித்து ஆடப்படுவதால் கால் பந்து என்றானது. மற்றபடி இது முழுப் பந்துதான். கால் பந்தென்பதால் கைகள் இதற்கு விலக்கு. களத்தில் ஆடுவோர் கால் பந்தைக் கைகளால் தொடக்கூடாது. தவறி பட்டாலும் குற்றமாகும். அப்படித் தொடப்பட்டால் பந்தைத் தரையில் வைத்து எதிரணியினர் இலக்குப் பக்கம் அடிக்க அனுமதிக்கப்படுவர். கைகளைத் தவிர, மற்றபடி உடலின் எந்த உறுப்பாலும் பந்தைத் தடுக்கலாம். கால் பந்தாட்ட வெற்றியில் தலை அடிக்கு (Head Kick) சிறப்பான இடமுண்டு. பரபரப்பான கால் பந்தாட்டத்தில் இலக்குள் பந்தைத் தலையால் தள்ளுதல் பக்குவமாகப் பயன்படுத்தப்படும்.

மேலை நாடுகளில் இன்றும் கால் பந்தாட்டம் பெருமளவு மக்களால் விரும்பப்படுவதாகவும், விளையாடப்படுவதாகவும் உள்ளது. அமெரிக்க, ஐரோப்பா கண்டத்து நாடுகளில் கால் பந்தாட்டம் இளையோரின் முதன்மைப் பேச்சாகவும், விடும் மூச்சாகவும் உள்ளது. இந்தியாவில் கிரிக்கெட் விளையாட்டு இளந்தலைமுறையை எப்படி ஈர்த்து வைத்திருக்கிறதோ அப்படி, கால் பந்தாட்டம் தென் அமெரிக்க, ஐரோப்பிய நாட்டு மக்களை ஈர்த்துப் பித்தர்களாக மாற்றியுள்ளது. இந்த அளவுக்குச் செல்வாக்குப் பெற்ற கால் பந்தாட்டம் எப்போது, எப்படி தோன்றியது?

எல்லா ஆட்டத்தின் தோற்றத்திற்கும் உண்மையானதோ கற்பனையானதோ ஒரு நிகழ்வு இருக்க வேண்டும்; இருக்கிறது. அப்படிக் கால் பந்தாட்டத்திற்கும் ஒரு செய்தி கூறப்படுகிறது. அதை வைத்துப் பார்த்தால் கால் பந்தாட்டம் என்பது ஆயிரங்காலத்துப் பயிராகத் தெரிகிறது. செய்திக்குச் செல்வோம்.

கி.பி. 1016-க்கும் 1042-க்கும் இடையிலான காலம் அது. இங்கிலாந்து நாட்டின் புதைபொருள் ஆராய்ச்சியாளர்கள், அந்நாட்டின் மிகப் பழைய காலத்தில் சண்டை நடந்த இடத்தில் ஆய்வுக்காக அகழ்ந்து பார்த்தனர். அவர்களின் பார்வையில் மண்டை ஒடொன்று பட்டது. அதை இப்படியும் அப்படியும் திருப்பிப் பார்த்தார்கள். அவர்கள்தான் புதைபொருள் ஆராய்ச்சியாளர்களாயிற்றே, மூளை வேலை செய்தது! அந்த மண்டை ஒட்டோடு ஒரு பழைய செய்தியும் புதையுண்டிருந்ததாக உணர்ந்தனர். அந்த ஒடு இங்கிலாந்து நாட்டில் ஒரு காலத்தில் கொடுங்கோலனாக இருந்த டென்மார்க் நாட்டைச் சேர்ந்தவனுடையதாகத்தான் இருக்கும் என்று கருதிய ஒருவன் கொடுங்கோலைத் துய்த்தவன் போன்று வெறுப்பை வெளிப்படுத்தினான். உள்ளக் குமுறலோடு, அந்த மண்டை ஒட்டைக் காலால் உதைத்துத் தள்ளினான். அது சற்றுத் தொலைவில் நின்றிருந்த இன்னொருவன் காலில் பட்டு நின்றது. மண்டை ஒடு பட்டதும் அருவருப்போடு அதைத்தன் காலால் உதைத்து வேறு பக்கம் தள்ளினான். அது அந்தப் பக்கமாக வந்து கொண்டிருந்த அக்குழுவைச் சேர்ந்த மற்றொருவன் காலில் பட, அவனும் அதை உதைத்துத் தள்ளினான். மண்டை ஒடு மீண்டும் தள்ளியவனிடமே வந்தது. கால் பந்தாட்ட நிகழ்வாக அஃது இருந்தது.

மண்டை ஒட்டை உதைத்து வெறுப்பைக் காட்டும் வாய்ப்பைப் பலரும் பயன்படுத்தத் தொடங்கினர். அதனால் ஏராளமான மண்டை ஒடுகள் மண்ணுள்ளிருந்து தோண்டி வெளியே கொண்டு வரப்பட்டன. பின்னர் இப்படி மண்டை ஒடுகளை உதைத்து உருட்டுவதே ஒரு விளையாட்டாக மாறிவிட்டது. இது டென்மார்க்கர்களின் தலையை உதைத்தல் (Kicking the Dane's head) எனப் பெயர் பெற்றது. சிறிது காலத்திற்குப் பின் மண்டை ஒட்டை மறந்து பசு மாட்டின் தோல் பையைப் போட்டு உதைத்துத் தள்ளுவது வழக்கத்திற்கு வந்தது. இந்த மாற்றத்திற்குள் ஒரு நூற்றாண்டு உருண்டோடி விட்டது. இப்படியாக இன்றைய கால் பந்து வளர்ச்சி பெற்றிருக்கிறது.

பழத்திற்காவது காம்பு முனை இருக்கும். ஆனால் இந்நாள் கால் பந்து கணுவே இல்லாத கனியைப் போன்று முழு உருண்டையாகத் தயாரிக்கப்படுகிறது. ஐம்பது அறுபது ஆண்டுகளுக்கு முன்னர்க் கால் பந்தின் தோற்றமே வேறு. மேற்பகுதி புதை செருப்பின் (Shoe) கால் நுழைப்பு வாயில் போன்று இருக்கும். புதை செருப்புக்கு உள்ளது போன்றே கட்டும் நூல் கயிறும் உண்டு. அதனுள்ளே ரப்பர் உறை (Blader) ஒன்றை நுழைத்து அதில் காற்றை நிரப்பி அடைத்து, வெளித் தோலின் வாயை நூல் கயிறால் (Lace) பின்னிக் கட்டி விளையாடுவார்கள். பந்தின் வாய்ப்புறம் புதைசெருப்பின் முகமொப்ப இருக்கும். காலுறை அணியாமல் ஆடும்போது கால் பந்தின் வாய்ப்பகுதிமேல் பட்டால் சிறிது வலிக்கக் கூடச் செய்யும். இதெல்லாம் பழங்கதை. இன்று கால் பந்து ஆரஞ்சுப் பழத்தைத் தொடுவதுபோல் எவ்வளவு தடங்கலின்றி இருக்கிறது!

கால் பந்தாட்டத்தின் செல்வாக்கு? :

நிகழ்காலத்தில் இந்த விளையாட்டு, அந்த விளையாட்டு என்றில்லாமல் மக்களிடம் ஆர்வத்தைத் தூண்டும் அத்தனை விளையாட்டுகளுமே தொழிலாகவும், தொழில் சார்ந்ததாகவும் மாற்றப்பட்டு விட்டன. இந்தப் பட்டியலில் கால் பந்தாட்டமும் முதலிடம் பெறுவது நமக்கு வியப்பளிக்கலாம். ஆனால் உண்மை அதுதான். தொலைக் காட்சி மக்களுக்கு அறிமுகமாவதற்கு முன், திரைப்படக் கலைஞர்களே மக்களின் மதிப்புக்கும், மகிழ்வுக்கும் உரியவர்களாக விளங்கினார்கள். அவர்களையே தாங்கள் துதிக்கும் கடவுளுக்கும் மேலாக நம்பியவர்களும் நம்மில் பலர் உண்டு. ஆனால், இன்றைய நிலை வேறு!

விளையாட்டு வீரர்கள்தாம் இளைஞர்களின் இதய வேந்தர்கள்! அதிகமாக வருவாய் ஈட்டியவர்களாக விளங்கிய திரைப்படத் துறையினரை விளையாட்டு வீரர்கள் பின்னுக்குத் தள்ளி விட்டார்கள். சின்னத் திரையின் தாக்கம், வணிக நிறுவனங்கள் தரும் ஊக்கம் இரண்டும் விளையாட்டு வீரர்களை மக்களின் மதிப்புக்கு உரியவர்களாகவும், செல்வந்தர்களாகவும் தூக்கி நிறுத்தியுள்ளன. தாக்கத்திற்கும் ஆக்கத்திற்கும் எனச் சில செய்திகளை அறிந்தால் உண்மைநிலை பிடிபடும்.

உலகில் கால் பந்தாட்ட ஆர்வலர்கள் தென் அமெரிக்க நாடுகளிலும், ஐரோப்பிய நாடுகளிலும் அதிகமென்றாலும், பிற

நாடுகளிலும் அதன் தாக்கம் குறைவென்று கூறிவிட முடியாது. கிரிக்கெட் ஆடும் நாடுகளில் கால் பந்தாட்டத்தின் தாக்கம் ஒன்றிரண்டில் சற்றுக் குறைவாகக் கூட இருக்கலாம். இந்தியாவில் கல்கத்தா நகர மக்களிடம் கால் பந்தாட்ட ஆர்வம் சற்றுத் தூக்கலாகவே இருக்கிறது. புகழ் பெற்ற மோகன் பகான், மகேந்திரா & மகேந்திரா அணிகள் அடிக்கடி மோதிக் கொள்ளும் களமாக மேற்கு வங்கம் விளங்குவதை அறிவோம்.

தென்னாப்பிரிக்கா கிரிக்கெட் ஆடும் நாடுகளில் ஒன்று. ஆனால், அந்த விளையாட்டின் வித்து அந்த நிலத்தில் விழும் முன்னரே கால் பந்தாட்டம் வேர் பிடித்திருந்தது. எப்ரல் 2001-ஆம் ஆண்டு நடந்த நிகழ்ச்சி, கால் பந்தாட்டத்தில் அந்த நாட்டு மக்களின் ஈடுபாட்டை விளக்க, விளங்கிக் கொள்ள உதவும். அப்படி என்னதான் நடந்தது அங்கே?

ஜோகனஸ்பர்க், தென்னப்பிரிக்க முக்கிய நகரங்களில் ஒன்று. இங்குள்ள எல்லிஸ் பார்க் விளையாட்டுத் திடலில் கைசர் சீப்ஸ் மற்றும் ஆர்லாண்டோ பைரேட்ஸ் அணிகளுக்கிடையே போட்டி நடத்த ஏற்பாடாகியிருந்தது. விளையாட்டரங்கத்தின் அமர்வு (Seat) இடங்களின் எண்ணிக்கை 68,000 மட்டுமே! ஆனால், 1.2 லட்சம் அனுமதிச் சீட்டுகள் விற்கப்பட்டுவிட்டன. இதனால் ஏற்பட்ட இட நெருக்கடியால் ஐம்பதுக்கும் மேற்பட்டோர் உயிரிழந்தனர். நூற்றுக்கும் மேலானோர் காயமுற்றனர். பந்தாட்டப் பித்தம் எந்த அளவுக்கு ஏறியிருந்தால் இப்படி நிகழ்ந்திருக்கும்?

ஆப்பிரிக்கக் கண்டத்து நாடுகளில் ஒன்று காங்கோ. கடந்த நூற்றாண்டின் அறுபதுகளில் அதிகமாகச் செய்திகளில் அடிபட்ட நாடு! மக்கள் தலைவரும் கவிஞருமான லுமும்பா என்பவரைக் கலகப் படையினர் கடத்தி வானூர்தியில் ஏற்றி விண்ணில் பறந்தபடியே வானூர்திக்குள் வைத்து நையப் புடைத்து அவரைக் கொன்றவர்களின் நாடு அது! அந்த நாட்டில் 2001 ஆம் ஆண்டு ஏப்பிரல் 29 ஆம் நாள் வுலும்பாஷி என்னும் நகரில் நடைபெற்ற கால்பந்து போட்டியின் போது இரு பிரிவினருக்கிடையே ஏற்பட்ட மோதலில் ஏழு பேர் கொல்லப்பட்டனர். ஐம்பதுக்கும் மேற்பட்டோர் கடுமையான காயமுற்றனர்.

கால்பந்தாட்டப் போட்டிகளைக் காணும் ஆவலை ஊடகங்கள் மக்கள் மனத்துள் ஆழமாகப் பதிய வைத்ததன் விளவாகவே

மேற்குறித்த வேண்டாத விளைவுகள் நடந்துள்ளன. இந்த ஆட்டத்தில் பணம் புரளும் நிகழ்வுகளைக் காணும் முன், இப்படிப்பட்ட வளர்ச்சி எப்படி ஏற்பட்டது என்பதைப் புரிந்து கொள்ளும் வகையில் அதன் வளர்ச்சிப் பாதையைத் திரும்பிப் பார்க்க வேண்டியது அவசியம். அப்போது தான் பணப் புழக்கத்தின் அளவைக் கண்டு வியக்காமல் இருக்க முடியும்! உண்மையை நம்பவும் இயலும்.

நாட்டுப் புறங்களில் தனித் தனி அணிகளுக்கிடையே ஆடிக்கொண்டிருந்த இந்த விளையாட்டை உலகரங்குக்குக் கொண்டு சென்றது 1930 ஆம் ஆண்டு. ஆம். உலகக் கோப்பைக்கான முதல் கால்பந்துப் போட்டி உருகுவே நாட்டில் அந்த ஆண்டில்தான் நடத்தப்பட்டது. அன்று நடந்த போட்டியில் அர்ஜென்டைனா நாட்டு அணியை நான்குக்கு இரண்டு என்ற இலக்கில் வென்று, உருகுவே கோப்பையையும், உலகின் முதல் கால்பந்து போட்டியில் வெற்றி பெற்ற நாடு என்ற பெருமையையும் பெற்றது.

இருபத்தோராம் நூற்றாண்டுக்கு இரண்டு அகவை ஆன வரை பதினேழு உலகக் கால்பந்துப் போட்டிகள் நடைபெற்றுள்ளன. இத்தாலியும், பிரான்சும் இருமுறைகளும், உருகுவே, பிரேசில், சுவிட்சர்லாந்து, சுவீடன், சிலி, இங்கிலாந்து, மெக்சிகோ, மேற்கு செருமனி, அர்ஜென்டீனா, ஸ்பெயின், அமெரிக்கா, சப்பான் ஆகிய நாடுகள் ஒரு முறையும் கால்பந்தாட்டப் போட்டியை நடத்தியுள்ளன. உலகக் கோப்பைக் கால் பந்தாட்டப் போட்டியை நடத்திய பல நாடுகள் இன்று வரை வெற்றிப் பரிசானக் கோப்பையைக் கனவில்தான் தொட்டுப் பார்த்துக் கொண்டிருக்கின்றன. வீட்டைக் கட்டுபவனா அதில் குடியிருக்கின்றான்? போட்டியை நடத்துவது வேறு, வெற்றிபெற விளையாடுவது வேறன்றோ?

பிரேசில் நாடுதான் கால்பந்தாட்டத்தில் உலகக் கோப்பையை ஐந்து முறை வென்றிருக்கிறது. இந்த வெற்றியால் கட்டுண்டு கிடக்கும் அந்நாட்டு மக்கள், தொலைக்காட்சியில் நம் மக்கள் தொடர் நிகழ்ச்சியில் தோய்ந்து கிடப்பதுபோல், கால்பந்தாட்டப் போட்டியைக் கண்டு களிப்பதில் காலங் கழித்துக் கொண்டிருக்கின்றனர்.

பிரேசிலைத் தொடர்ந்து இத்தாலி, மேற்கு செருமனி ஆகிய நாடுகள் உலகக் கோப்பையை மூன்று முறையும் அர்ஜென்டீனா, உருகுவே ஆகிய இரு நாடுகளும் கோப்பையை இரு முறைகளும், இங்கிலாந்து, பிரான்சு இரண்டும் ஒரு முறையும் உலகக் கோப்பையைக் கைப்பற்றி மகிழ்வும் பெருமையும் பெற்றிருக்கின்றன.

உலகக் கோப்பையை வெல்லும் நாட்டின் பந்தாட்ட வீரர்கள் விலை மதிப்பு மிக்க வைரமாகப் போற்றப்படுகிறார்கள்! ஆட்டத்தில் அதிக முறையாக இலக்கை வென்ற வீரர்களின் பெருமை பேச முடியாது. அவர்களின் சம்பளம் கோடிக் கணக்கில் ஏறிக் கொண்டே போகும்!

1986 ஆம் ஆண்டில் நடைபெற்ற உலகக் கால்பந்து போட்டியில் கோப்பையை வென்ற அர்ஜென்டீனா நாட்டின் அணியில், வெற்றிக்கு வித்தூன்றிய ஆட்டக்காரரான டிகோ மார்டோனா, உலக மக்களால் பெருமையாகப் பேசப்பட்டார். சிறுவர்களுக்குக் கூட அவர் பெயர் நம் நாட்டிலும் தெரிந்திருந்தது. ஊடகங்கள் அவரை அந்த அளவுக்கு உயர்த்திப் பிடித்தன. 2002 ஆம் ஆண்டில், இணைய தளம் மூலமாக நடத்தப் பெற்ற கருத்துக் கணிப்பில், இருபதாம் நூற்றாண்டில், கால்பந்தாட்டத்தில் அடிக்கப்பட்ட கோல்களில் (இலக்கு நுழைவில்) 1986 ஆம் ஆண்டு, உலகக் கோப்பைக்கான போட்டியில் இங்கிலாந்து நாட்டணிக்கு எதிரான ஆட்டத்தில் மார்டோனா இலக்கில் பந்தை நுழைத்ததுதான் மிகச் சிறந்ததாகக் கருத்துத் தெரிவித்துள்ளனர். பந்தாட்டத்தில் இவர் பெற்ற ஊதியம் ஆயிரங்களோ, இலக்கங்களோ அன்று, கோடிகள்!

கடந்த ஐம்பதாண்டுகளில் கால்பந்தாட்டத்தில் மிகச் சிறந்த வீரராக மக்களால் வாக்களிக்கப்பட்டவர் பிரான்சு நாட்டைச் சார்ந்த கால்பந்தாட்ட வீரர் ஜிடனே! இவருக்கு அடுத்த இடங்களைப் பெற்றவர்கள் பெக்கன்பர், கிராஃபி, பீலே, ரொனால்டோ, ரூனி, டெல்லாஸ், பல்லாக் நெட்விட் என்று உலகின் சிறந்த வீரர் பட்டியல் நீள்கிறது. இந்தியாவில், பெயர் சொல்ல ஒரு பிள்ளையாகப் பூட்டியா விளங்குகிறார்.

கால்பந்தாட்ட உலகில் மிக அதிக ஊதியம் பெற்றவராகக் கருதப்படுபவர் இத்தாலியின் ஜினெடின் ஜிடானே. இவரை ரியல் மாட்ரிட் அணியில் விளையாடச் செய்வதற்காக ரூ. 330 கோடிகளை வழங்கியதாகச் செய்தி கூறுகிறது. அதே மாட்ரிட் அணி, லூயிஸ் ஃபிகோ என்பவரை எஃப்சி பார்சிலோனா அணியிலிருந்து விலகிவரச் செய்ய ரூ. 280 கோடி கொடுத்தது.

ஸ்பெயின் (கிளப்) அணியான பார்சிலோனாவில் சேர்ந்து விளையாட, பிரேசில் கால்பந்து வீரர் ரொனால் டினோவுக்கு ரூ 148

கோடி கொடுக்க ஒப்பந்தம் ஆகியிருக்கிறது! ஏதோ திரைப்படத்திலும், கிரிக்கெட்டிலும் தான் பணம் புரள்வதாக எண்ணிக் கொண்டு இருக்கின்றோம்! கால்வாயைப் பார்த்தே வியக்கும் நமக்குக் கடலைக் கண்டால் வியப்பு விண்ணளவாக இருக்காதா?

கால்பந்தாட்டத்தில் ஒருவருக்கே இவ்வளவு தொகை என்றால், அவர் விளையாடும் அணிக்கு எவ்வளவு இருக்கும்? அணியைப் புரக்கும் அமைப்புகளின் வருவாய் எவ்வளவு இருக்கும்?

நாம்தான் படிப்பு, மதிப்பெண் என்று குறுகிய வட்டத்திற்கு உள்ளேயே குதிரைப் பந்தயம் நடத்திக் கொண்டிருக்கின்றோம். விளையாட்டாலும் பெரும் பொருள் திரட்டலாம் என்ற எண்ணம் நமக்கு வராதது, தெரியாதது! நம் பிள்ளைகளையும் விளையாட்டில் ஈடுபடுத்த இனியேனும் எண்ணங் கொள்வோம்.

கையுந்து பந்து (Volley Ball) :

காலால் உதைத்து உருட்டி ஆடும் ஆட்டம் கால்பந்தாட்டம் என்றானாற்போல், கைகளால் தள்ளி, அடித்தாடும் ஆட்டம் கையுந்துபந்து என்றாயிற்று. கால்பந்து, அதே பொருள் தரும் ஃபுட்பால் (Foot Ball) என்றே ஆங்கிலத்திலும் வழங்கப்படுகிறது. ஆனால், கையுந்து பந்தெனப்படும் வாலிபால் (Volley Ball) கதை அப்படி அமைந்ததன்று. ஆங்கிலச் சொல்லுக்குரிய நேர் பொருள் தரும் அடிவாரப் பந்தென்றும் சிலர் குறிப்பிடுகின்றனர். பந்து எதுவாயினும் கைகளைப் பயன்படுத்தாமல் ஆடப்படுவதில்லை. எனவே, கைப்பந்தாட்டம் என்பதை முழு பொருத்தமான பெயராகக் கருதுவதற்கில்லை. மேலும், கைப்பந்து (Hand Ball) என்னும் புதிய ஆட்டமும் களத்திற்கு வந்திருக்கிறது. வாலிபால் என்பதற்குத் தமிழில் அடிவாரப் பந்து என்றே பொருள் கொள்வது பொருத்தமாகும் என்றாலும் கையுந்து பந்தெனும் சொல் பெருவழக்கில் ஆளப்படுவதால் அதையே ஏற்றுக் கொள்வோம்.

ஆங்கிலச் சொல்லான வேலி (Valley) என்பதற்குப் பள்ளத்தாக்கு அல்லது மலையடிவாரம் என்று பொருள். இந்தப் பந்தாட்டக் களத்தின் நடுக்கோட்டின் மேலே கட்டப்படும் வலையை மலையாக உருவகப் படுத்திக் கொண்டு, அதன் இரு பக்கமும் தாழ்வான களத்தில் நின்றாடுவதால் அடிவாரப் பந்தென்பதை பொருள் பொதிந்ததாகக் கருதலாம். இந்தப் பந்தாட்டத்தில் தான் பந்து, கைகளால் அடியும் வாங்குகிறது. எனவே, அடி வாங்கும் பந்தென்பதும் பொருந்தும்.

(சரி, எந்தப் பந்துதான் அடி வாங்காதிருக்கிறது?) மொழி பெயர்ப்பு இலக்கணப்படி, எது பொருந்துகிறதோ அப்படி, பந்தாட்டத்தை அழைப்போம். ஆளுக்கு ஒரு பெயரில் அன்று, ஒரே பெயரில்!

வாலிபால் என்னும் கையுந்து பந்தாட்டத்தைக் கண்டு பிடித்தவர் வில்லியம்ஸ் ஜி மோர்கன் என்னும் அமெரிக்கர். அங்கே இவர், கோலியோக் என்னும் கல்லூரியில் பணியாற்றி வந்தார். செருமனி நாட்டில் ஆடப்பட்டு வந்த மின்டோன் (Miton) என்று அழைக்கப்பட்ட ஆட்டத்தின் அடிப்படையில், சில மாற்றங்களுடன் இப்பந்தாட்டத்தை உருவாக்கும் போது இதற்கு மின்டானெட் (Mintonnette) என்று பெயர் வைத்தார். அமெரிக்காவின் ஸ்பிரிங் ஃபீல்டு கல்லூரியில் பணியாற்றியவரான டாக்டர் ஹால்ஸ்டெட் (Dr Halstead) இந்த ஆட்ட முறையைக் கவனித்து அதற்கேற்ப ஆங்கிலத்தில் *'வாலிபால்'* எனப் பெயரிட்டார்.

ஆங்கிலேயர்கள் இந்தியாவில் நுழைந்து ஆட்சியைக் கைப்பற்றி ஆண்டதனால், மேலை நாட்டு விளையாட்டுகளையும் இங்கே இறக்குமதி செய்து, களமிறக்க முடிந்தது. அப்படி அறிமுகப் படுத்தப்பட்ட விளையாட்டுகளில் கையுந்து பந்தும் ஒன்று. இனி, கையுந்து பந்தாட்டத்தின் ஆடுகளத்தையும், ஆட்டத்தையும் காண்போம்.

ஆடுகளம் :

இந்த ஆட்டத்தின் களம் 18 மீட்டர் நீளமும், 9 மீட்டர் அகலமும் இருக்கும். நான்கு பக்கமும் எல்லைக் கோடுகள் எல்லா ஆட்டக் களங்களுக்கும் அமைப்பதைப் போன்றே, இதற்கும் 5 செ.மீ. அகல அளவில் வெள்ளை நிறத்தில் அமையும். எல்லைக் கோட்டைச் சுற்றிலும் மூன்று மீட்டர் அளவுக்குக் குறுக்கீடற்ற வெற்றிடம் இருக்க வேண்டும். ஆட்டக் களத்தின் மேலே ஏழு மீட்டர் உயரத்திற்குத் தடை (மரக்கிளைகள். அரங்கத் தளம் போன்றவை) இருக்கக் கூடாது. ஆடுகளத்தை இரண்டாகப் பிரித்து நடுக் கோட்டிற்கு நேர் மேலே 9.5 மீட்டர் நீளமும், ஒரு மீட்டர் அகலமும் கொண்ட வலை கட்டப்பட்டிருக்கும். வலையின் கண்கள் இரண்டு அங்குல அளவை மிஞ்சாமல் வலையின் மேல், கீழ்ப் பக்கங்களில் இரண்டங்குல அளவுக்கு வெள்ளை நாடா தைக்கப்பட்டிருக்கும்.

நடுக்கோட்டிலிருந்து இரு பக்கமும் மூன்று மீட்டர் தூரத்திற்கு ஒரு குறுக்குக் கோடிருக்கும். இதற்குள்ளடங்கிய களப்பரப்பைத் தாக்கும் பரப்பென்பார்கள். ஆடுகளத்தின் இரு அணியின் எல்லை

முடிவுப் பகுதியின் வெளியே இடது மூலையில் 8 அங்குல அளவில் குறியீடு செய்யப்பட்டிருக்கும். அவ்விடத்தில் நின்றுதான் எதிரணியின் களத்தை நோக்கிப் பந்தை அடித்தனுப்ப வேண்டும்.

இந்த விளையாட்டுக்கான பந்து கால்பந்தைப் போன்றே, மிருதுவான தோலால் செய்யப்பட்டிருக்கும். சற்றேறத்தாழ 250 கிராம் எடையுள்ளதாகவும், 65 முதல் 68.5 செ.மீ. சுற்றளவுள்ளதாகவும் பந்து அமையும்.

ஆடுகளத்தில் அணிக்கு ஆறுபேர் இருப்பார்கள். இவர்களில் ஒருவர் அணித் தலைவர். ஆட்டம் தொடங்கும் முன்னரே ஆட்டத்தில் பங்கேற்போர் பெயர்ப் பட்டியல் முடிவு செய்யப் பட்டுவிடும். பட்டியல் வரிசைப்படியே ஆட்டத்தில் பந்தடிப்பது (Service) அனுமதிக்கப்படும். சுழற்சி முடியும் முன் ஒருவரே இரண்டு முறை அடிப்பது குற்றமாகும். நடுவர் அனுமதி பெற்று மாற்று ஆள் களத்திற்கு வரலாம். ஆனால் ஒரு நேரத்தில் அறுவர் மட்டுமே ஆட வேண்டும்.

ஆண்களுக்கும் பெண்களுக்கும் இந்த ஆட்டத்தின் எல்லா விதிகளும், கள அளவும் ஒன்றே. ஆனால், வலையை கம்பத்தில் கட்டும் உயரம் மட்டில் பெண்களுக்குக் குறைவாக இருக்கும்.

விளையாட்டின் வெற்றி தோல்வியை முடிவு செய்ய மூன்று ஆட்டங்கள் நடைபெறும். ஒவ்வொரு ஆட்டத்திற்கும் (Game) 15 புள்ளிகள். (Points) இரு அணிகளும் 14 புள்ளிகளை இணையாக எடுத்திருந்தால் மேலும் இரண்டு புள்ளிகளை (14-16; 15-17; 16-18 என்னும் முறையில்) கூடுதலாக முதலில் எடுக்கும் அணி வெற்றி பெற்றதாக முடிவு செய்யப்படும்.

களத்தில் உள்ள வீரர்கள், ஆட்டம் குறித்துக் கருத்து ஏதேனும் கூற வேண்டியிருந்தால் அதை நடுவரிடம் அவர்களே நேரடியாகக் கூறக் கூடாது. அணித் தலைவர் மூலமாகத் தான் கூற வேண்டும். எல்லா ஆட்டங்களையும் போன்றே இந்த ஆட்ட வீரர்களுக்கும் ஒழுங்கு விதிகள் உண்டு. அவற்றை அனைவரும் கடைப்பிடிக்க வேண்டும். மீறுவோரைத் தண்டிக்க நடுவருக்கு உரிமையுண்டு.

ஆட்ட முறை :

பூவா? தலையா? கேட்டுக் காசைச் சுண்டிப் போட்டு, ஆட்டத்தைத் தொடங்கும் அணியும், யாருக்கு எந்தப் பக்கம் என்பதும் முடிவு செய்யப்படும். எதிரணியிலிருந்து வலையைத் தாண்டி அடித்து

அனுப்பப்படும் பந்தை ஒருவர் ஒரு முறைதான் தொடலாம். அவரே தொடர்ச்சியாக மறுமுறையும் தொடக்கூடாது. அவரே விரும்பித் தொடா விட்டாலும்கூட கைகளில் பட்டாலும், உடலில் பட்டாலும் பந்தை அவர் தொட்டதாகவே கணக்கிடப்படும். வந்த பந்தை மூன்று முறைக்கு மிகாமல் தொட்டாடி, எதிரணியின் பக்கத்திற்கு வலையைத் தாண்டி அனுப்பிவிட வேண்டும். அனுப்பும் பந்து எல்லைக் கோட்டைத் தாண்டி விழுந்தால், அடிக்கும் வாய்ப்பு எதிரணிக்குப் போய்விடும். பந்தை சரியாகத் தள்ளா விட்டால் புள்ளியை இழக்க நேரிடும்.

ஆட்ட வகைகள் :

கையுந்து பந்தாட்டத்தின் வளர்ச்சியாகத் தற்போது அணிக்கு இருவர் மட்டுமே பங்கு பெறும் விளையாட்டும், கடற்கரை மணலில் (Beach Volley Ball) ஆடும் விளையாட்டும் அறிமுகமாகியுள்ளன.

அண்மையில் நடைபெற்ற ஒலிம்பிக் கையுந்து பந்தாட்டத்தில் ஆடவர் பிரிவில் அர்ஜென்டைனாவும், மகளிர் பிரிவில் கியூபாவும் வெற்றி பெற்று, இந்த ஆட்டத்தில் தனக்கு இணையில்லை என்றிருந்த அமெரிக்காவுக்கு அறைகூவல் விடுத்துள்ளன இவ்விரு நாடுகளும்.

விளையாட்டு வெற்றி யாரிடமும் நிலையாகத் தங்கிவிடுவது இல்லை. அஃது ஓடும் ஆறு! வெள்ளம் புரண்டால் அணைகளைக் கூட அடித்துச் சென்றுவிடும். அதுதான் நிகழ்ந்திருக்கிறது!

கூடைப் பந்து (Basket Ball) :

ஆட்ட நேரம் முழுமையும் விழிப்போடும், விறுவிறுப்பாகவும் ஆட்டக்காரர்களையும், பார்வையாளர்களையும் பரபரக்கச் செய்யும் துடிப்பான ஆட்டமிது. ஆண், பெண் என்னும் வேறுபாடின்றி இருபாலர்க்கும் பொதுவான ஆட்டங்களில் கூடைப் பந்தாட்டமும் ஒன்று. வேறு சில பந்தாட்டங்களைப் போன்று கிடைத்த இடத்தில் ஆடமுடியாத ஆட்டம் கூடைப் பந்து! இதற்கென அமைக்கப்பட்ட ஆடுகளத்தில் மட்டுமே ஆடக்கூடியது.

கூடைப் பந்தாட்டத்தின் பிறப்பு பத்தொன்பதாம் நூற்றாண்டு. இது உருவான வரலாறு சுவையானது.

கனடா நாட்டின் பல்கலைக் கழகம் 'மேக்கில்'. இதில் விளையாட்டுத் துறைப் பேராசிரியராகப் பணியாற்றியவர் ஜேம்ஸ் நெயிஸ்மித். அவர், அங்குப் பணியாற்றிய காலமான 1891-ல் சில

நாட்களுக்கு அடை மழை பெய்தது. மாணவர்கள் வெளியே சென்று விளையாட முடியாத நிலை. தொடர்ந்து வகுப்பறைக்குள்ளேயே வாழ்க்கை என்பது இளைஞர்களால் பொறுத்துக் கொள்ளக் கூடியதா என்ன? பாடத்தோடு அவர்களைக் கட்டிப் போட முடியாத நிலை. பார்த்தார் விளையாட்டு ஆசிரியர் நெயிஸ்மித், வெளியே தானே மழை விளையாட்டுக்கு விடுமுறை என்கிறது! உள்ளரங்கிலேயே விளையாடினால் என்ன? வழிகாணச் சிந்தித்தார்.

மாணவர்களின் உணவுக் கூடத்தை விளையாட்டு அரங்கமாக மாற்றிக் கொள்வதென முடிவு செய்தார். உணவுக் கூடத்தின் தட்டு முட்டுகளை அகற்றிச் சரிப்படுத்தினார். இரண்டு குப்பைக் கூடைகளைக் கொண்டுவரச் செய்தார். அரங்கத்தின் இரண்டு பக்கச் சுவர்களிலும் எதிரெதிராக ஆணிகளை அடிக்கச் செய்தார். அவற்றில் கூடைகளைப் பக்கத்திற்கு ஒன்றாக மாட்டச் சொன்னார். மாணவர்களை இரண்டு அணிகளாகப் பிரித்தார். நீங்கள் இந்தப் பக்கம் - அவர்கள் அந்தப் பக்கம் நில்லுங்கள் என்றார். இதோ பந்து, இதைத் தரையில் தட்டியபடியோ, தம் அணி மாணவரிடம் தூக்கிப் போட்டோ கடத்திச் சென்று எதிரணியின் பக்கமிருக்கும் கூடைக்குள் போடுங்கள். எந்த அணி, எதிரணிப்பக்கக் கூடையில் அதிக முறை பந்தைப் போடுகிறதோ அந்த அணி வெற்றி பெற்றதாகப் பொருள் என்றார்.

கட்டுத்தறியை விட்டு வந்த காளையெனத் துள்ளிக் குதித்தனர் மாணவர்கள். விளையாட்டைத் தடுத்த மழையை வென்றுவிட்டதாக மகிழ்ச்சி அவர்களுக்கு! பின் இருக்காதா? மழையைக் காட்டியன்றோ மடக்கி வைத்திருந்தார்கள்! புதுமையான பந்தாட்டம்! புகுந்து விளையாடினார்கள். மழை நீர் வெளியே, மாணவர்களின் மகிழ்ச்சி உள்ளே கரை புரண்டது!

ஏதோ ஒரு நெருக்கடியைக் கடக்கப் பேராசிரியர் ஒருவர் கையாண்ட சூழலுக்கேற்ற விளையாட்டு, ஆட்ட இலக்குப் பொருளான கூடையின் பெயரடியாகவே கூடைப் பந்தாட்டம் என நிலைத்து விட்டது. மாற்றங்களோடும், விதிமுறைகளோடும் அரங்கத்தை விட்டு வெளியேறி வெட்ட வெளிக்கு வந்தது இந்த ஆட்டம்! உலகில் நிகழும் பெயர் பெற்ற விளையாட்டுகளில் கூடைப் பந்தும் தனக்கென ஓரிடத்தைப் பிடித்துக் கொண்டது. ஒலிம்பிக் போட்டிகளிலும் தவிர்க்க முடியாத விளையாட்டாக இது தலையெடுத்திருக்கிறது.

ஆடுகளம் :

கூடைப் பந்தாட்டக் களம் 26 மீட்டர் நீளமும், 14 மீட்டர் அகலமும் இருக்கும். இதில், ஒன்றிரண்டு மீட்டர் கூடுதலாகவோ, குறைவாகவோ இருப்பினும் தவறில்லை. ஆனால், கூடுதலாக்கப்படும் அளவில் பாதி அளவு அகலத்திலும் இருக்க வேண்டும். எல்லை அளவு கோடுகளின் உட்புறத்திலிருந்தே கணக்கெடுத்துக் கொள்ளப்படும். ஆடுகளம் கட்டாந் தரையாக (புல்லடர்த்தியின்றி) இருக்க வேண்டும். தற்போது, உள்ளரங்கமாயினும், வெளி அரங்கமாயினும் பூச்சுத் தரையே (Cement Floor) பயன்படுத்தப்படுகிறது. ஆடுகளத்தைச் சுற்றி 2 மீட்டர் அளவிற்கு எந்தவிதமான தடுப்பும் இருக்கக் கூடாது. பார்வையாளர்களும் இந்த இடைவெளிக்குப் புறத்தே தாம் இருக்க வேண்டும். நடுவில் 1.8 மீட்டர் விட்டமுள்ள வளையம் வரையப் பட்டிருக்கும்.

ஆடுகளத்துள் '*தனி எறி*' பரப்பென்பது கூடைகளுக்கு எதிராக உள்ள தரைப் பகுதியாகும். இஃது எல்லைக் கோட்டின் நடுப்பகுதியில் இருந்து வல இடப் பக்கங்களில் மூன்று மீட்டர் அளவுக்குத் தள்ளித் தொடங்கும். இக்கோடு உள்நோக்கிக் குறுகலாக 5.8 மீட்டர் நீண்டு தனி எறி வட்டத்தின் விட்டத்தை இருபுறமும் தொட்டு முடியும். தனி எறிக் கோடு 3.6 விட்டமுள்ள வட்டத்தின் நடுப்பகுதியில் பக்கத்திற்கு 1.8 மீட்டர் இடைவெளி விட்டிருக்கும்.

பலகை – பந்து – வலை :

ஆடுகளத்தின் இரு பக்கக் குறுக்கு எல்லைக் கோட்டிற்கு வெளிப்பக்கமாக 40 செ.மீ. தூரத்தில் இலக்கு வலைக்கான ஒற்றைக் கம்பம் அமைக்கப்படும். இது எல்லைக் கோட்டின் நடுவில் 2.75 மீட்டர் உயரமுள்ளதாக இருக்கும். எதிரெதிர் பக்கக் கம்பங்களில் பொருத்தப்படும் பின் பலகைகள் (Back Bord) பந்து முட்டும் அதிர்வுகளைத் தாங்கக் கூடியதாக 3. செ.மீ. கனத்தில் இருக்க வேண்டும். பலகை குறுக்கில் 1.8 மீட்டரும், நெடுக்கில் 1.2 மீட்டரும் இருக்கும். பலகையில் பொருத்தப் பட்ட வளையத்திற்குப் பின்னால் பக்கவாட்டில் 59 செ.மீ.; படுக்கையில் 45செ.மீ. அளவுள்ள 2 அங்குல அளவில் பட்டையாகக் கோடு குறிக்கப்பட்டிருக்கும். மொத்தத்தில் பலகையில் அமைக்கப்படும் வளையம் தரையிலிருந்து 3.05 மீட்டர் உயரத்தில் இருக்க வேண்டும்.

பந்து :

உருண்டையாக இருப்பது தானே பந்து. கூடைப் பந்து மென்மையான தோலால் செய்யப் பட்டிருக்கும். அதன் சுற்றளவு 75 செ.மீ. முதல் 78 செ.மீ. வரை இருக்கும். அவ்வாறே கனமும், 600 கிராம் முதல் 650 கிராம் எடைக்குள் இருக்கும்.

வலை :

வலைதான் இந்த ஆட்டத்தின் கூடை. இது வெள்ளைக் கயிற்றால் பின்னப் பட்டிருக்கும். அதன் உட்புற விட்டம் 45 செ.மீ. இஃது இரும்பு வளையத்திலிருந்து தொங்கிக் கொண்டிருக்கும். வளையத்தில் வலையை இணைக்க ஏற்பாகத் துளையிடப் பட்டிருக்க வேண்டும். வலை அதனுள் விழுகின்ற பந்து விரைவாகக் கீழிறங்கி விடாமல் தட்டுத் தடுமாறிக் கீழே விழுமாறு 60 செ.மீ. நீளத்தில் இருக்கும்.

விளையாடும் வீரர்கள் :

இந்த ஆட்டத்தின் ஒவ்வொரு அணியிலும் அணித் தலைவர் உட்பட ஐந்து பேர் இருப்பார்கள். ஆட்டம் தொடங்க வேண்டிய நேரத்திலிருந்து, தாமதமானாலும் 15 நிமிடத்திற்குள் ஐவர் களத்தில் இருக்க வேண்டும். அதற்கு மேற்பட்டு வந்தால் ஆட அனுமதிக்கப்பட மாட்டார்கள். எதிரணி வென்றதாக அறிவிக்கப் பட்டுவிடும். ஆட்ட நேரத்தில், முக்கிய செய்தி, அதன் தொடர்பான விளக்கத்திற்காக அன்றி வேறு எதைப் பற்றியும் ஆட்ட அலுவலர்களிடம் யாருமே பேசக் கூடாது. ஆள் மாற்றம் குறித்துக் குழுத் தலைவர் நடுவரிடம் அறிவிக்க வேண்டும். ஒவ்வொரு அணிக்கும் 7 மாற்றாள்கள் அனுமதி உண்டு. ஆட்டக்காரர்களின் பெயர், வரிசை எண் முதலான செய்திகளை ஆட்ட அதிகாரியிடம் அறிவித்தல் இன்றியமையாததாகும். ஆள் மாற்றுதலுக்கு அதிக நேரம் எடுத்துக் கொள்ளமல் 20 நொடிக்குள் செய்து விட வேண்டும்.

விளையாடும்பொழுது பந்தை வலைக்குள் விழச் செய்தால் இரண்டு புள்ளி. தனி எறி மூலம் வலைக்குள் பந்து விழுந்தால் ஒரு புள்ளி அனுமதிக்கப்படும்.

ஆட்ட நேரம் :

ஆட்ட நேரம் மொத்தம் 40 மணித் துளிகள். இஃது இரண்டு பகுதிகளாகப் பிரிக்கப்பட்டு ஆடப்படும். இடைவேளையாக 10 மணித்

துளிகள் உண்டு. ஈர் அணிகளும் இணையான புள்ளிகளோடு இருந்தால் வெற்றியை உறுதிப் படுத்த 5 மணித் துளிகள் கூடுதல் நேரம் கொடுக்கப்படும். அப்பொழுதும் முடிவு தெரியவில்லையானால் மேலும் 5 மணித் துளிகள் நேரம் கூடுதலாகக் கொடுக்கப்படும். முடிவு தெரியும் வரை இந்த நடைமுறை தொடரும்.

ஆடும் முறை :

ஆட்டக் களத்தின் நடுவிலுள்ள வட்டத்தில் இரு அணியினருள் இருவர் மையத்தை நோக்கிக் காலை வைத்து நிற்க, நடுவர் பந்தை உயரே தூக்கிப் போட்டுத் தொடங்கி வைப்பார்.

ஆடும் போது ஒருவர் பந்தை யாருக்கும் தராமல் 5 வினாடிக்கு மேல் வைத்திருந்தால் அது பிடிநிலைப் பந்தெனப்படும். இதே போல் எதிரெதிர் அணி ஆட்டக்காரர் இருவரும் பந்தை கையால் வலிமையாகப் பற்றி இழுப்பதும் பிடிநிலைப் (Held Ball) பந்தாகும். தனி எல்லையுள்ளும், அதன் மருங்கேயுள்ள பரப்பிலும் பிடிநிலைப் பந்து ஏற்பட்டால், அருகிலுள்ள தனி எறிக் கோடுள்ள வட்டத்திலிருந்து பந்தை உயரே தூக்கிப் போட்டு மீண்டும் ஆட்டம் தொடங்கப்படும்.

ஆட்டக்காரருக்கு இடம் உறுதிப்படுத்தப் படுவது போன்று, நடுவருக்கும் இடம் உண்டு. பந்தை நடுவர் தொடக் கூடாது. உள்ளெறியும் ஆட்டக்காரர் கையிலுள்ள பந்தை மற்ற எதிரணி ஆட்டக்காரர்கள் தொடக் கூடாது, பிடுங்குவதும் குற்றம்.

ஆட்ட நேர முடிவு ஒலி வருவதற்கு முன்பாக, தவறு ஏதேனும் நிகழ்ந்திருந்தால், அதற்குத் தண்டனையாகத் தரப்படும் தனி எறிக்காக ஆட்ட நேரம் முடிந்திருந்தாலும் வாய்ப்புத் தரப்படும்.

இந்த ஆட்டம் எவ்வளவு விறுவிறுப்போ, அவ்வளவு விதிமுறைகளும் உண்டு. பந்தைக் காலால் உதைப்பது விதி மீறலாகும். விதி மீறல் நடக்கும் போது நிகழ்விடத்திற்கு வெளியே இருந்து பந்தை உள்ளெறியும் வாய்ப்பு எதிரணியினருக்குக் கிடைக்கும். தனி எறி வாய்ப்பும் தவறுக்குத் தண்டனையாகத் தரப்படுவதேயாகும். நுணுக்கமான விதிகளைக் கொண்ட கூடைப் பந்தாட்டம் காண்பதற்கு எளிதானாற் போன்று, ஆடுதற்கு எளிதானதன்று.

இந்த ஆட்டத்தில் உலகிலேயே அமெரிக்கர்கள் தாம் ஆர்வமும் ஆற்றலும் மிக்கவர்களாகக் கருதப்படுகிறார்கள். அந்நாட்டின் ஆட்டக்காரர்களான ஜான்சனும், மைக்கேல் ஜோர்டானும் உலகப் புகழ் பெற்றவர்கள்.

1904-ல் ஒலிம்பிக்கில் காட்சிப் போட்டிக்காகக் கூடைப் பந்து நுழைந்தது. 1935-ல் ஒலிம்பிக் கழக அனுமதியைப் பெற்று, 1936-ல் பெர்லின் ஒலிம்பிக்கில் ஆடவர் கூடைப் பந்தாட்டம் முறையாக இடம் பெற்றது. மகளிருக்கான இந்த ஆட்டம் ஒலிம்பிக்கில் 1976-ல் மாண்ட்ரியல் போட்டியில் தான் சேர்க்கப் பட்டது.

7. பேட்மின்டன் :

பேட்மின்டன் என்ற இடவாகு பெயரால் அறியப்படும் இந்த விளையாட்டைப் பூப்பந்தாட்டம் என்பார்கள். இஃது எந்தப் பூவைக் குறிக்கிறது என்பது பலருக்குத் தெரியாது. நாம் வீடுகளிலும், விற்கும் அங்காடிகளிலும் காண முடியாத பூவைக் குறிப்பது இச்சொல். இந்த ஆட்டத்திற்குப் பயன்படும் பந்து, கூடுவாஞ்சேரி நீலமணி சுரதாவின் இலக்கியத்தில் நாற்பத்தைந்து ஆண்டுகளுக்கு முன் எழுதிய கவிதையில் உவமையாகக் குறிப்பிட்ட வேலம் பூ தான் அது.

முதன் முதலாக இந்தியாவில் 'பூனா' என்ற பெயரில் ஆடப்பட்ட இந்த விளையாட்டு, அப்போது இந்தியாவில் தங்கியிருந்த ஆங்கிலப் படையின் உயர் அலுவலர்களை ஈர்த்தது. அவர்கள் வழியாகக் கடல் கடந்து இங்கிலாந்துக்குச் சென்றது. அந்த நாட்டில் முதன் முதலாக இந்த ஆட்டம் பேட்மின்டன் என்ற இடத்தில் தான் ஆடிக் காட்டப் பட்டது. அதனால் இப்புதிய விளையாட்டுக்கு, ஆடப்பட்ட இடத்தைக் கொண்டு பேட்மின்டன் என்ற பெயரை ஆங்கிலேயர் சூட்டினர்.

பேட்மின்டன் விளையாட்டின் ஆடுகளம் எண்பது அடி நீளமும், நாற்பதடி அகலமும் கொண்டதாக இருக்கும். இது, வலை கோட்டால் (Net line) இரு அரைப் பகுதிகளாகப் பிரிக்கப்பட்டிருக்கும். அக்கோட்டின் நேர்மேலாகத்தான் வலை கட்டப்படும். அதனால் தான் நடுக் கோட்டிற்கு வலைக் கோடென்று பெயர். நடுக் கோட்டிற்கு இரு பக்கமும் 3 அடி அளவில் பக்கக் கோடுகளைத் தொடும்படி குறுக்குக் கோடு இருக்கும். குறுக்குக் கோட்டிலிருந்து நேர் மேலாக விளையாட்டுப் பரப்பை இரண்டாகப் பிரிக்கும் வகையில் ஒரு நெடுங் கோடு அமைக்கப்படும். பிரிக்கப்பட்ட பரப்பு வல, இட ஆடுகளம் எனப்படும்.

ஆடுகளத்தின் மையக் கோட்டிற்கு மேலாக நடுவில் 6 அடியும், வலையைக் கம்பத்தில் கட்டும் இடத்தில் 6.1 அடி உயரமும்

உள்ளவாறு வலை கட்டப்படும். அடித்தெறியும் பந்து (Service Ball) எதிரணி களத்தில் வலையை ஒட்டிய மூன்றடி பரப்பிலோ, நேர் வல, இட பரப்பிலோ விழுவது தவறாகும். மாற்று முனைக் களத்தில்தான் பந்து விழ வேண்டும். ஆட்ட விதிகளை ஆர்வமுள்ளவர்கள் அறிந்து ஆட வேண்டும்.

இந்த ஆட்டம்; ஐவர் அணியாகவும், இருவர் அணியாகவும் ஆடப்படும். போட்டியின் வெற்றி தோல்வியை முடிவு செய்ய மூன்று ஆட்டங்கள் நடைபெறும். ஒவ்வொரு ஆட்டத்திலும் 29 புள்ளிகளை முதலில் எடுக்கும் அணியே வெற்றி பெறும். மூன்றாவது ஆட்டத்தில் ஒரு அணி 8, 15, 22 புள்ளிகளை எடுத்திருக்கும் போது, களம் மாறிட வேண்டும். முதல் இரண்டு ஆட்டங்களில் வென்ற அணி போட்டியை வென்ற அணியாகும்.

கிரிக்கெட் :

இந்தியாவில் தொலைக்காட்சி வரவும், 1983 ஆம் ஆண்டு புருடென்சியல் உலகக் கோப்பைக்கான போட்டியில், கனவு காண்பது போல் இந்தியா பெற்ற வெற்றியும் நிகழும்வரை, கிரிக்கெட் ஆட்டம் என்பது இளைய தலைமுறையால் மட்டுமன்று, விளையாட்டுத் துறையினரால் கூட கூர்ந்து கவனிக்கப் படாத ஒன்றாகவே இருந்தது.

நகரப் பகுதியில் வாழ்ந்த மேட்டுக் குடிகளின் வீட்டுப் பிள்ளைகளில் சிலர் மட்டுமே கிரிக்கெட் பற்றிப் பேசிக் கொண்டனர். ஆடியும் பார்த்தனர். ஆங்கில நாளேடுகளும், கிழமை இதழ்களில் சிலவும் ஆட்டச் செய்திகளையும், ஆய்வுரைகளையும் வெளியிட்டன. இந்தியாவில் கிரிக்கெட் வாழ்வும் வளமும் பெற்றதற்கு, உலகக் கோப்பையைப் பெற்று வந்ததுதான் முழுமுதற் காரணம் என்பது ஆட்ட வரலாறு. இது மறக்கவோ, மறைக்கவோ கூடாத உண்மை!

மற்ற விளையாட்டுகளுக்குக் கிடைக்காத வாய்ப்பாகக் கிரிக்கெட் விளையாட்டுக் குறித்த செய்தி, ஊடகங்கள் மூலம் நாளும் மக்கள் மனக் கதவுகளைத் தட்டிக் கொண்டேதான் இருக்கின்றன. எனவே, மற்ற விளையாட்டுகளைப் போன்று விரிவாக விளக்க வேண்டிய தேவை கிரிக்கெட்டுக்கு இல்லை.

கிரிக்கெட் சாதனைச் செய்திகள் என்பது மட்டுமன்று, வேதனைச் செய்திகளுங்கூட உடனுக்குடன், முன் நிகழ்வுகளோடு ஒப்பிட்டு வெளியிடப் படுவதை அறிவோம்! ஒரு ஆட்டக்காரர்

களமிறங்கி, ஒட்டமெடுக்காமல், வாத்து முட்டை வாங்கிச் சென்றார் என்றால் கூட, அவருக்கு இஃது எத்தனையாவது வாத்து முட்டை, இதற்கு முன் எங்கெங்கே, எவ்வெப்போதெல்லாம் இப்படி நிகழ்ந்திருக்கிறது; ஆட்டம் தற்போது நிகழும் களத்தில் இவருக்கு முன்னர் யார் யாருக்கெல்லாம் இப்படி நிகழ்ந்தது என்பன போன்ற அனைத்துச் செய்திகளும் அடுக்கடுக்காக வெளியிடப்படுகிறது. ஊடகங்கள் கிரிக்கெட் ஆட்டத்தை அடி முதல் நுனி வரை அக, புறங்களை ஆய்வு செய்து செய்திகளாக வெளியிடுகின்றன. ஆட்ட விளக்கவுரை நிகழ்த்துபவர்களோ இன்னும் பல படிகள் மேலே!

எவ்வளவு தெரிந்திருந்தாலும், எல்லா விளையாட்டுகளையும் போன்று, கிரிக்கெட் விளையாட்டு குறித்தும் விளக்காமல் ஒதுக்குவது முறையாகாதென்பதால், சுருக்கமாக ஆய்வோம்!

கிரிக்கெட் ஆட்டத்தைப் பொருத்த வரை, இதனைக் கண்டு பிடித்தவர் அவர், இவர் என்று கூறி யாரும் உரிமை பாராட்ட முடியாது. ஐந்தாறு நூற்றாண்டுகளுக்கு முன்னர் இங்கிலாந்தின் தென் கிழக்குப் பகுதியில், ஆடு மேய்த்த இடையர்களால் ஆடப்பட்டு வந்ததாகக் கிரிக்கெட் வரலாறு கூறுகிறது. ஆனால், இன்றுள்ள மெருகு பெற்ற கிரிக்கெட்டாக மட்டும் அஃது இருந்திருக்க முடியாது.

கிரிக்கெட் ஆட்டம் கடந்த நூற்றாண்டுகளில் ஆட்ட முறை, கருவி, களம் என்று எல்லா வகையிலும் செப்பம் செய்யப்பட்டே இன்றைய நிலையை அடைந்திருக்கிறது. தொடக்கத்தில் இடையர்களின் கோல்தான் பந்தாடும் மட்டை. பந்தும் ஒரு மரத்துண்டு தான். பின்னர்த் தண்டு நடுவதும், மட்டைத் தயாரிப்பும் நடைபெற்றன. விக்கெட் எனப்படும் தண்டுகள் முதலில் இரண்டு மட்டுமே நடப்பட்டன. கி.பி. 1776-ம் ஆண்டுதான் ஸ்டீவன்ஸ் என்பவர் அதை மூன்றாக்கினார்.

பிரெஞ்சு நாட்டுத் தொல்பொருள் காப்பகத்தில் உள்ள கி.பி. 1478-ம் ஆண்டு ஆவணமொன்று, இந்த ஆட்டம் அந்த நாட்டின் வட கிழக்குப் பகுதியில் ஃபிளாண்டர்ஸ் என்ற இடத்தில் ஆடப்பட்டதாகக் கூறுகிறது. கி.பி. 1771-ம் ஆண்டு வரை விளையாட்டு மட்டைக்கென்று அளவு கிடையாது.

பத்தொன்பதாம் நூற்றாண்டின் தொடக்கத்தில்தான் ராபர்ட் ராபின்சன் என்பவர் முதன் முதலாகக் காலில் தடுப்பாக மெல்லிய பலகையை அணிந்து ஆடினார். அதுவும் ஒரு காலில் மட்டுந்தான்.

வசதி குறைவால் அது பின்னர்க் கைவிடப்பட்டது. 1835-ல் நிக்கோலஸ் ஃபெலிக்ஸ் என்பார் சிறு துண்டு உறை தயாரித்து அணிந்து ஆடினார். பின்னர், புகழ் பெற்ற பொருள் தயாரிக்கும் நிறுவனமான டியூக் & சன்ஸ் 1848-ல் காப்பாளர் (Wicket Keeper) கையுறைகளை ஆக்கிக் கொடுத்தது.

இந்த ஆட்டத்தில் பந்து தற்போது வீசுவது போன்று தொடக்கத்தில் வீசப்படவில்லை. கை தாழ்ந்த நிலையில் முழங்கால் முட்டி உயரத்தில் கோலி அடிப்பதைப் போன்றே வீசப்பட்டது. ஜான் வில்லி என்பவர்தான் கையை தோளுக்குச் சற்றுத் தாழ்வாக வைத்துப் பந்தை எறியும் முறையை ஆண்டார். இதற்கு அவருடைய தங்கை தான் வழிகாட்டி. முழங்கால் அளவில் பந்து போடும் போது, பாவாடை தடுத்ததால் அவள் கையை உயர்த்திப் பந்தை எறிந்தாள். அதை வில்லி தானும் கைக்கொண்டார். அதை முதலில் பலரும் ஏற்றார்கள். ஆனால், பந்து எறியும் போது கை தோளுக்கு மேலே சென்றதை, அந்த நாள் ஆட்ட விதிப்படி தவறெனக் குறிப்பிட நேர்ந்தது. (No Ball) எட்கார் வில்ஷர் என்பவர் ஆட்டத்தில் இந்தச் சிக்கல் நிறையவே ஏற்பட்டதால், 1864-ல் பந்தை எறியக் கையை தோளுக்கும் மேலாகச் சுற்றும் முறை அங்கீகாரம் பெற்றது. இப்படி இந்த ஆட்டம் நாளும் திருத்தமும், வளர்ச்சியும் பெற்று வந்தது.

மெரில்போன் கிரிக்கெட் சங்கம் வகுத்த ஆட்ட நெறிமுறைகளே உலக அங்கீகாரம் பெற்றன. இந்த விளையாட்டை நாடுகளை ஒருங்கிணைத்து ஒழுங்கு கட்டுப்பாட்டிற்குள் வைக்கும் அனைத்து நாட்டுக் கிரிக்கெட் சங்கம் (ICC) 1909 ஆம் ஆண்டு தோன்றியது. இந்தியாவில் இதற்கென நாடுதழுவிய (ICCI) மன்றம் 1926 இல் உருவாயிற்று.

விளையாட்டுக் களம் :

கிரிக்கெட் விளையாட்டின் ஒட்டு மொத்தத் திடலைக் களம் என்றும், பந்து வீசும் பரப்பைத் (Pitch) தளம் (தரை என்றும் ஒரு பொருள் உண்டு) என்று வைத்துக் கொண்டு விளையாட்டின் தன்மைகளைப் பார்ப்போம்.

கிரிக்கெட் விளையாட்டின் ஒவ்வொரு அணியிலும், அணித் தலைவர் உட்படப் பதினொரு வீரர்கள் விளையாடுவர். ஆள் மாற்றத்திற்கான தேவை கருதி மேலும் சிலர் அணியில் இடம்

பெறுவர். மாற்று ஆளாகச் சேர்க்கப்பட்டவர் களத்தில் மட்டுமே பயன்படுத்தப்படுவர். அவர்கள் தளத்திற்கு (Pitch) வந்து ஆட முடியாது. விளையாட்டில் பங்கு பெறும் ஆட்டக்காரர்களின் பெயர்கள் ஆட்டம் தொடங்கும் முன்னரே முடிவு செய்து அறிவிக்கப் பட்டுவிடும். அதன்பின் மாற்றம் செய்ய முடியாது.

களமும் தளமும் :

இந்த விளையாட்டரங்கம், கோட்டு வடிவ (Oval) கோழி முட்டையைப் போல், இரு பக்கங்களில் சற்றுக் குறுகிய வட்டமாக இருக்கும். களத்தின் பரப்பு விக்கெட் எனப்படும் தண்டுகளிலிருந்து 75 கெசம் (Yard) அல்லது 68.58 மீட்டர் தொலைவுக்கு எந்த தடையுமற்ற வெற்றிடமாக அமைந்திருக்கும். பந்து வீசும் தளம் (Pitch) 66 அடி (20 மீ) நீநிளமும், 10 அடி (3.04 மீ) அகலமும் கொண்டதாக அமையும். தண்டுகளையொட்டி (Stumps) 2.64 மீட்டரில் அளவுக் கோடு இருக்கும். இதிலிருந்து 1.22 மீட்டர் அளவில் பந்து வீச்சுக்கும் பந்தடிப்புக்கும் ஆன எல்லைக் கோடு இருக்கும்.

விளையாட்டுப் பொருள்கள் :

விளையாட்டு வீரரின் தனியுடமைகளில் முதலிடம் பெறுவது மட்டை (Bat). இது 'வில்லோ' என்னும் மரத்தால் செய்யப் பட்டிருக்கும். இதன் நீளம் ஒரு மீட்டருக்கு 3.5 செ.மீ. குறைவாக (38 அங்குலம்) இருக்கும். அகலம் 10.8 செ.மீ (4 1/4 அங்குலம்). எடை 155.9 கிராமிலிருந்து 163 கிராமிற்கு மிகாமல் இருக்கும்.

பக்கத்திற்கு மூன்று தண்டுகள் (Stumps) ஊன்றி வைக்கப்படும். இவற்றின் மேல் முனைகள் புள் (Bails) வைக்கத்தக்கதாகச் சற்றுக் குழைவாக இருக்கும். பந்து பட்டுப் புள் விழுவதைத்தான் விக்கெட் வீழ்ச்சி என்கிறோம். (விக்கெட் என்றால் கதவு என்று பொருள்)

விளையாட்டு வீரர்களின் பாதுகாப்புக்காகக் கால் தடுப்பு, கையுறை, வயிற்றுத் தடுப்பு, முழங்கை, முழங்கால்களில் பட்டை, தலைக் கவசம் எல்லாம் பயன்படுத்தப் பட்டாலும் இவற்றையெல்லாம் மீறி பந்தின் தாக்குதலுக்கு ஆளாவதும் நிகழ்ந்தபடியே உள்ளது.

தொடக்கக் காலம் முதலே கிரிக்கெட்டின் சீருடை வெள்ளையாகவே இருந்து வந்திருக்கிறது. ஆட்ட முறை மாறியதைப் போன்றே ஆடையின் நிறத்திலும் மாற்றம் ஏற்பட்டது. ஒரு நாள் ஆட்டங்கள் ஒளிமழையிலும் நடைபெறுவதால், ஒவ்வொரு

நாட்டுக்கும் வெவ்வேறு வண்ணங்களில் சீருடை என்றாகி விட்டது. 'வெண்ணிற ஆடை, பஞ்சவர்ணக் கிளி என்று கிரிக்கெட் ஆட்டக் களம் காட்சி தருகிறது.

ஆட்ட முறை :

கிரிக்கெட் ஆட்டத்தில் பந்தெறிவதிலும் (Bowling) அடித்தாடுவதிலும் (Bating) பல முறைகள் வீரர்களால் கையாளப்படுகின்றன. வேகமாக ஓடி வந்து பந்து வீசுவது வேகப் (Fast Bowling) பந்தென்றும், அடியெடுத்து வைத்துப் பந்தைச் சுழற்றி எறிவதைச் சுழற் பந்தென்றும் குறிப்பிடுவர். பந்து வீச்சில், வேகப் பந்து, வெளியேறும் பந்து, உட்புகும் பந்து, கோட்டிலும், தண்டிலும் விழும் பந்து, பந்தின் தையல் பகுதியை மேலே வைத்து விரலூன்றி வீசும் பந்து, விரல்களைக் குறுக்காக வைத்து வீசும் பந்து, வீச்சு முறை ஒன்றாகவும், வீசுவது வேறு விதமாகவும் எறியும் பந்து என வீச்சு பலவகைப்படும். இவற்றை ஆங்கிலச் சொல் வழியாகவே கேட்டுப் பழகி விட்டதால், அப்படியே கூறினால் எளிதாகப் புரியும்.

பந்தடிப்பதிலும், பின்புறம் தள்ளுதல், முன்பக்கம் தடுத்தாடுதல், பந்தை நேராகத் தள்ளி அடித்தல், பக்கத்தில் அடித்தல், தூக்கி அடித்தல், கால் பக்கமாகப் பந்தை தட்டி விடுதல் எனப் பலவகை உண்டு. எதிர் கொள்ளும் பந்து விழும் நிலைக்கேற்ப, அடிக்கும் முறை ஆளப்படும்.

ஆட்டமிழத்தல் . . ?

இந்த ஆட்டத்தில் எந்தெந்த முறைகளில் ஒருவர் ஆட்டமிழக்க நேரிடும் என்பதை முழுமையாக அறிந்தவர்கள் மிகச்சிலரே! ஆட்டமிழக்க மொத்தம் பதினொரு காரணங்கள் உள்ளன. இவற்றுள் நான்கைந்தைப் பலரும் அறிவோம்.

மட்டையில் பட்ட பந்து, தண்டிலும் பட்டு புள்ளைத் தள்ளுவதாலும், மட்டையில் பட்டோ படாமலோ உருளும் பந்தைத் தடுப்பதாலும், பந்தைப் பொறுக்க வருபவரைத் தடுத்தாலும், பந்தை இருமுறை மட்டையால் அடித்தாலும், தவறுதலாக மட்டை தண்டில் பட்டு புள் வீழ்ந்தாலும், ஒருவர் ஆட்டமிழக்க, அடுத்து ஆட வரவேண்டியவர் மூன்று மணித்துளிகளுக்கு மேல் தாமதித்து வந்தாலும் ஆட்டமிழந்ததாகக் கருதப்படுவர். பிற காரணங்களை அனைவரும் அறிவோம்.

தண்டத்திற்குரிய (Extra run) பந்து வீச்சுக்கள் என்னும் கணிப்பும் இதில் உண்டு. இதில் இலக்கற்றது (Wide Ball), கோடு

தாண்டிக் கால் வைத்து வீசுதல் (No Ball), பந்து உடலில் பட்டுச் செல்லுமாறு (Leg bye) வீசுவது என்னும் வரையறை உண்டு. உடலில் பட்டுச் செல் (Leg bye) பந்திற்கு ஓடினால் தான் ஓட்டம் எண்ணப்படும். இலக்கு விலகு பந்து (Wide), கோடு தாண்டி கால் வைத்துப் போடும் (No Ball) பந்து ஆகியவற்றிற்கு, ஓடினாலும் ஓடாவிட்டாலும் மிகையாக ஓர் ஓட்டம் கணக்கில் கூட்டப்படும். பந்து வீசும் போது, அது தளத்திற்குள் ஒரு முறை மட்டுமே பட்டுத் துள்ள வேண்டும். அதற்கு மேல் தரையில் படுவதும், உருண்டு செல்வதும் கூடாது.

களப்பணி (Fielding) :

எதிரணியினரின் ஓட்டத்தைக் கட்டுப் படுத்தவும், ஆட்டமிழக்கச் செய்யவும் களப் பணியில் கண்ணும் கருத்தும் ஊன்றியிருக்க வேண்டும். அடித்தாடும் விளையாட்டு வீரரின் திறனுக்கும், முறைக்கும் ஏற்ப வியூகம் வகுத்து ஆடுவோர் களத்தில் நிறுத்தப்படுவர். தண்டு காப்பாளர் என்றொருவர் நிலையாக அவற்றின் பின்னே நின்று பந்து நேராகக் கடந்து செல்லாமல் தடுக்கவும், மட்டையில் பட்ட பந்தைப் பிடித்தும், ஆடுபவர் அவருக்குரிய எல்லையைத் தாண்டிச் சென்ற போது பந்தைத் தம் வயப்படுத்தித் தண்டில் முட்டி ஆட்டமிழக்கச் செய்யவும் காத்திருப்பார். தம் அணியின் முன்னோடிகளையும் கலந்து அணித் தலைவர் வியூகம் வகுப்பார்.

பழமையும் புதுமையும் :

கிரிக்கெட் ஆட்டமென்றால் அஃது ஐந்து நாட்களுக்கு என்பது தான் தொடக்க நிலை. இத்தனை நாட்கள் ஆடினாலும், முடிவு தெரியாமல், வெற்றியுமில்லை தோல்வியுமில்லை என்ற நிலை பார்வையாளர்களை மனத் தளர்ச்சிக்கு ஆளாக்கியது. ஒரு பக்கம் வளர்ந்த நாடுகளில் (உருசியம் போன்றவை) இது சோம்பேறித்தனமானது என்று ஏளனம் செய்யப்பட்டிருக்க, மக்களின் ஆர்வம் குறையப் பணம் கொடுத்துப் பார்ப்போரின் எண்ணிக்கை குறையலாயிற்று. ஆட்டத்தை நடத்தவும் பெரிய நிறுவனங்கள் புரவலராக வரத் தயங்கின. நிலைமை நீடித்தால், கிரிக்கெட் ஆட்டத்தின் எதிர்காலம் இருண்டுவிடும் என எண்ணிய, இந்த விளையாட்டுக் குழுவினர், என்ன செய்யலாம், எப்படிச் செய்தால் மக்களையும், புரவலர்களையும் ஈர்க்கலாம் என எண்ணத் தலைப்பட்டனர். அதற்கென 1956- ஆம் ஆண்டு எச்.எஸ். அல்தான் என்பவர் தலைமையில் ஆய்வுக்குழு அமைக்கப்பட்டது. அது,

கிரிக்கெட்டின் முதுகெலும்புக்கு முட்டுக் கொடுத்து நிமிர்த்தி வைக்கும் தீர்வைத் தந்தது. போட்டியில் ஒரு அணி தோற்றால், அதற்கு மறு வாய்ப்பில்லை எனும் (Knock out) முறையால் பொதுவாக ஆட்டச் சுவைஞர்களையும், புரவலர்களையும் ஈர்த்தது. பணம் கொட்டத் தொடங்கியது. புதிய முறை ஆட்டம் 1963-ல் தொடங்கியது.

1962-ல் மிட்லேண்ட்ஸ் (Knock out) கோப்பைப் போட்டி 65 தொகுப்புடனும் ஒருவர் 15 தொகுப்பை விஞ்சிப் பந்து வீசக் கூடாதென்ற விதிமுறைகளோடும் மூன்று அணிகள் கலந்து கொண்ட போட்டி நடத்தப் பெற்றது. அதில் நார்த்தாம்டன்சயர் அணி வெற்றி பெற்றது. இப்படிப் படிப்படியாக வளர்ந்த இந்த ஆட்டம் 40 தொகுப்புப் பந்து வீச்சு (8 பந்து வீதம்) ஆட்டமாகத் திருத்தம் பெற்று 5.1.1971-ல் இங்கிலாந்து - ஆஸ்திரேலியா அணிப் போட்டியாக மலர்ந்து, பார்வையாளர்களாக 46,000 மக்களைக் குழுமச் செய்தது. 1972-ல் 55 தொகுப்புப் போட்டி அறிமுகப்படுத்தப்பட்டது. குறைந்த அளவு பந்து வீச்சு ஆட்டம் நல்ல வரவேற்பைப் பெறத் தொடங்கியதும், இங்கிலாந்தைத் தாண்டி, இது பிற நாடுகளுக்கும் பரவியது.

குறிப்பிட்ட தொகுப்பு பந்து வீச்சு (Limited Over) ஆட்டத்திற்கு ஆர்வலர்களிடம் கிடைத்த வரவேற்பால் உந்தப்பட்ட அனைத்துலக கிரிக்கெட் குழு, 1975 ஆம் ஆண்டு பல நாடுகளைப் பங்கேற்கச் செய்த புருடென்சியல் கோப்பைப் போட்டியை ஜூன் 1975-ல் இங்கிலாந்தில் நடத்தியது. அதில் மேற்கிந்திய அணி முதன் முதலாகவும், 1979-ல் நடந்த இதே முறையிலான போட்டியில் மறுபடியும் வெற்றி பெற்றதும், மூன்றவதாக 1983-ல் இந்தியா கோப்பையைக் கைப்பற்றி வந்த வரலாறும் ஆர்வலர்கள் அறிந்ததே! இந்த அளவில் ஆட்ட வரலாற்றை நிறைவு செய்து, தொடர்புடைய சிறப்பான செய்திகள் சிலவற்றைக் காண்போம்.

கிரிக்கெட் ஆட்ட வரலாற்றில் பல சுவையான பக்கங்கள் உண்டு. அவை படிப்பவர்களைத் தன்னம்பிக்கைக் கொள்ளவும் வைக்கும். இந்தியாவின் பந்து வீச்சாளர் சந்திரசேகர், தமது 5வது வயதில் போலியோ நோயால் தாக்கப்பட்டுக் கை ஊனமுற்றவர். அந்த ஊனத்தையும் தனது பந்து வீச்சுக்குத் துணையாக்கிக் கொண்டு வெற்றி பெற்றார்.

தென்னாப்பிரிக்காவின் நியூபென், சுத்தியால் மோதி விளையாடிய போது, பிசிறு பட்டு ஒரு கண் பழுதாயிற்று. எனினும் ஒற்றைக் கண்ணோடு பந்து வீசிப் பெயர் பெற்றார். இந்தியாவின்

பட்டோடி நவாபின் ஒரு கண்ணும் பழுது பட்டது. அவரும் இந்த விளையாட்டில் தலைவராகவும் இணையற்றவராகவும் விளங்கினார்.

ஆஸ்திரேலியா கிரிக்கெட் மட்டையாளர் பில் பென்ஸ்ஃபோர்டு, இவருக்கு நிறமறியா கண் கோளாறு! பந்தின் நிறம் என்னவென்றே தெரியாது. பந்துருவம் மட்டில் தெரியும். அப்படியிருந்தும் இரண்டு முறைகள் நானூறு ஒட்டங்களை எடுத்து சிறப்புற்றார்.

கிரிக்கெட் ஆட்டத்தை நேரடியாக விளக்கிடும் (Running Comentery) முறை, இங்கிலாந்துக்கும் - ஆஸ்திரேலியாவுக்கும் 1930 இல் நாட்டிங்காமில் நடந்த போட்டியில்தான் தொடங்கியது.

மேற்கிந்தியத் தீவுகளின் ஆட்டக்காரர் கேரி சோபர்ஸ் எண்ணத்தில்தான் மூன்றாவது நடுவருக்குப் பயன்படும் தொலைக்காட்சியில் மறுபடியும் ஆட்டத்தைப் பார்த்து முடிவு செய்யலாம் என்னும் நுட்பம் தோன்றியது.

பாக்கிஸ்தான் பந்து வீச்சாளர் சோயிப் அக்தர் தென்னாப்பிரிக்காவில் நடைபெற்ற உலகக் கோப்பைப் போட்டியில் வீசிய பந்தின் வேகம் 161.3 கி.மீ. என்று ஏற்றுக் கொள்ளப் பட்டிருக்கிறது.

இந்தியாவின் சச்சின் டெண்டுல்கர், 1996 உலகக் கோப்பைப் போட்டியில், அனைத்து அணிகளோடும் ஆடி எடுத்த மொத்த ஒட்டங்கள் 523. தனியொருவரின் உச்சம் இது. ஒரு நாள் ஆட்டத்தில் பத்தாயிரம் ஒட்டம் எடுத்த முதல்வரும் இவரே!

சுனில் கவாஸ்கர், கிரிக்கெட்டில் பலமுனை உச்சம் கண்டவர். 1975 ஆம் ஆண்டு இங்கிலாந்தின் லார்ட்சு அரங்கில் இந்தியாவுக்கும் இங்கிலாந்துக்குமிடையே நடந்த போட்டியில் தொடக்க ஆட்டக்காரராக இறங்கிய மட்டையாளர் சுனில் கவாஸ்கர் - ஆட்டம் முடியும் வரை களத்தில் இருந்தார். அந்த நாளில் ஒரு நாள் ஆட்டத்திற்குரிய 60 தொகுப்புகளும் (Overs) ஆடி அவர் எடுத்த ஒட்டம் வெறும் 36 மட்டுந்தான். இந்தியாவுக்கு எதிராக இங்கிலாந்து 334 ஒட்டங்கள் எடுத்திருந்தது. இப்படி ஆட்டக்காரர்களின் சிறப்பையும், ஆட்டங்களின் சிறப்பையும் அடுக்கிக் கொண்டே போகலாம்.

ஒரு காலத்தில் திரைப்படக் கலைஞர்களுக்கு மக்களிடமிருந்த செல்வாக்கை விட, இன்று கிரிக்கெட் ஆட்டக்காரர்களுக்கு மக்கள் செல்வாக்கு மிகுதி. மாணவர்களும், இளைஞர், முதியோர் என்று பல தரப்பினரும் இந்த ஆட்டப் பித்தர்களாக இருக்கின்றனர். மாணவர்களின் படிப்பும், அலுவலகங்களில் வேலையும் பாதிக்கப்

படுகின்றன. பொதுத் தேர்வின் போது கிரிக்கெட் நடந்ததால் வெற்றி பெற்ற மாணவர்களின் எண்ணிக்கையிலும், மதிப்பெண்ணிலும் வீழ்ச்சி ஏற்பட்டிருக்கிறது. பிற விளையாட்டுகளில் இளைஞர்களின் ஆர்வம் குறைந்துள்ளது. கிரிக்கெட் வாரியமும், அரசும் இணைந்து இதற்கு நல்ல தீர்வு கண்டாக வேண்டும்.

ஒரு காலத்தில் இங்கிலாந்து மக்கள் கால் பந்தாட்டத்தில் மிகுந்த ஆர்வம் கொண்டு, வில் பயிற்சியைக் கைவிட்டு விட்டனர். நாட்டின் பாதுகாப்புக்குரிய பயிற்சியை மக்கள் புறக்கணித்ததால், நிலைமையைத் திருத்திட இரண்டாம் ஹென்றி மன்னர் தொடங்கி முதல் எட்வர்ட் மன்னர் வரை கால் பந்தாட்டத்தைத் தடை செய்திருந்தனர். மீறி விளையாடியவர்கள் தண்டம் செலுத்தவும், சிறை செல்லவும் நேர்ந்தது. இரண்டாம் சார்லஸ் மன்னர்தான் தடை செய்யப்பட்டிருந்த கால் பந்தாட்டத்தை மீட்டார். இங்கே வீழ்ந்து பட்ட பிற ஆட்டங்களை மீட்கவும், கிரிக்கெட்டில் மக்கள் மயக்கத்தைப் போக்கவும் நடவடிக்கை தேவை.

1983 ஆம் ஆண்டு, கபில்தேவ் தலைமையிலான இந்திய கிரிக்கெட் அணி, லார்ட்சில் வெற்றி பெற்று இங்கிலாந்திலிருந்து, உலகக் கோப்பையை வென்று வந்தது. அந்த அணிக்குப் பாராட்டு விழா நடத்துவதற்குக் கூட அன்று கிரிக்கெட் வாரியத்திடம் நிதி வசதி இல்லை. லதா மங்கேஷ்கர் இசை நிகழ்ச்சியை நடத்திப் பொருள் திரட்டிப் பாராட்டு விழா எடுத்தார்கள். இன்று?

உலகிலேயே பணக்கார கிரிக்கெட் வாரியமாக இந்திய வாரியம் விளங்குகிறது. கோடியில் புரள்வதால், பொறுப்பாளர் இடத்தைக் கைப்பற்ற போட்டி கடுமையாக இருக்கிறது. தொழிலதிபர்கள் மட்டுமே நட்பமறிந்து பிடித்திருந்த தலைமைக்கு அரசியலாளர்கள் போட்டியிடுகிறார்கள். அரசியலில் பெரும் பொறுப்புகளில் உள்ள லாலு பிரசாத் யாதவ், சரத்பவார் போன்றவர்கள் எல்லாம் மாநில தலைவர் பொறுப்புகளில் இருந்து வருவதோடு, இந்திய அளவிலான தலைமைப் பதவிமீதும் குறிவைக்கிறார்கள்.

கிரிக்கெட், விளையாட்டு மட்டுமன்று - பெருந்தொழில்! பணம் பண்ணுவதை மட்டுமே நோக்கமாகக் கொண்ட அமைப்பாக மாறிவிட்டதால் மாணவர்களின் நலன் கருதாது தேர்வு காலங்களில் போட்டிகளை நடத்திக் கவனத்தைத் திசை திருப்புகிறார்கள். எல்லா தரப்பும் நன்கு சிந்தித்துக் கிரிக்கெட்டை *'விளையாட்டு'* என்ற நிலையிலேயே வைத்திருக்க உதவ வேண்டும்.

டென்னிஸ் :

விளையாட்டுகளிலேயே செல்வந்தர் விளையாட்டு என்றும் சில உண்டு. ஏற்றத்தாழ்வு இதிலுமா? என்று உலகியலை எண்ணி இரங்கினாலும், எதிர்த்தாலும் உண்மை நிலை இதுதான். பணம் படைத்தவர்கள் மட்டுமே ஆடும் கோல்ஃப், பில்லியர்ட்சு, இசுக்குவாஷ், டென்னிஸ் போன்ற விளையாட்டுகளைச் சிற்றூர் செல்வமோ, குப்பத்தில் வாழும் கோபாலோ விளையாடுவதில்லையே! டென்னிஸ் மேட்டுக் குடிகளின் விளையாட்டே. எனவே இதனை விரிவாக அல்லாமல் சுருக்கமாகவே அறிந்து கொள்வோம். ஏனெனில் உலகரங்கில் பெயர் பெற்ற விளையாட்டுகளில் இதுவும் ஒன்று. கிரிக்கெட் காலூன்றும் முன்னரே இங்கே மிகச்சிலரால் ஆடப்பட்டது. இன்று கோடிக்கணக்கானவர்களால் தொலைக்காட்சியில் பார்க்கப்படுகிறது.

இசுபேரிஸ்டிக்(Spharistike) என்னும் கிரேக்கச் சொல்லுக்கு விளையாடு என்பது பொருள். இந்த விளையாட்டு பதினான்காம் நூற்றாண்டில் பிரான்சில் முதன் முதலாக விளையாடப்பட்ட பின்னர் இங்கிலாந்துக்கு நகர்ந்து வந்தது. இந்த ஆட்டத்தைத் தன் நாட்டுக்கு அறிமுகம் செய்வதில் ஆர்வம் காட்டியவர் மன்னர் மூன்றாம் எட்வர்ட். இந்த விளையாட்டின் மூக்கு முழிகளைச் செப்பம் செய்து 1873 ஆம் ஆண்டில் இங்கிலாந்தின் படை அலுவலர் மேஜர் வால்டர் கிளாப்டன் விங்ஃபீல்டு புதுவடிவில் வெளிக் கொணர்ந்தார். பிரெஞ்சு மன்னர்கள் இந்த ஆட்டத்தில் ஈடுபாடுடையவர்களாக இருந்தனர்.

ஆங்கிலேயர் விரும்பி ஆடிய ஆட்டம் என்பதால், அவர்கள் பிடித்தாண்ட நாடுகளுக்கெல்லாம் கூடவே கொண்டு சென்றார்கள். இந்தியாவை அவர்கள் ஆண்ட காலத்தில், மாவட்டத் தலைநகர்களில் தங்கியிருந்த வெள்ளைக்கார அலுவலர்கள் விளையாட முக்கிய அலுவலக வளாகங்களில் டென்னிஸ் விளையாட்டுக் களம் அமைக்கப்பட்டு இருந்தது. முன்னர் விளையாட்டுக்கென அவர்கள் கூடுமிடம் (Club) இருந்தது. இந்தக் கழகங்கள் இன்றும் உள்ளன. அவற்றில் சில்லரை விளையாட்டுகளோடு சீட்டாட்டமும் சேர்ந்து கொண்டிருக்கிறது.

டென்னிஸ் விளையாட்டு முன்னொட்டுக்களுடன் ரியல் டென்னிஸ், கோர்ட் டென்னிஸ், ஜூடி டென்னிஸ், ராயல் டென்னிஸ் என்றெல்லாம் நாட்டுக்கு நாடு பெயர் பெற்று விளங்குகிறது. பணக்காரர்

மட்டுந்தான் என்றில்லாமல் பணக்கார நாடுகளான அமெரிக்கா, ஆஸ்திரேலியா, பிரான்சு, ஜெர்மன், உருசியா போன்றவை இந்த ஆட்டத்தில் முதன்மை வகிக்கின்றன. இந்தியாவும் ஆடினாலும், முதலிடத்தை மட்டில் பிடித்ததில்லை. வெற்றியோ தோல்வியோ விளையாட்டுதானே; தொடர்வோம்.

டென்னிஸ் ஆடுகளம் செவ்வக அமைப்பில் 78 அடி நீளமும், 36 அடி அகலமும் கொண்டிருக்கும். நீளம் தெற்கு வடக்கிலும், அகலம் கிழக்கு மேற்கிலும் அமைந்திருக்கும். இந்த ஆட்டத்தை இரட்டையர் ஒற்றையர் ஆட்டமென ஒரே களத்தில் விளையாடப் படுவதால், ஒற்றையர் ஆட்டத்திற்கான எல்லையைக் குறிக்க நீளவாக்கில் இரு பக்கமும் நான்கரை அடி அகல இடைவெளி விட்டு இரு முனைகளையும் தொடும் வகையில் கோடு இருக்கும். இரட்டையர் ஆடும்போது வெளிக்கோடும், ஒற்றையர் ஆடும்போது உள்கோடும் எல்லையாக வைத்துக் கொள்ளப்படும். மற்றபடி பூப்பந்தாட்டத்திற்குள்ளது போன்று நடுவில் வலையும் கோடுகளும் பந்தடிக்கும் முறையும் இருக்கும். டென்னிஸ் பந்து உறுதியானது. ஆகையால் பூப்பந்தைப் போன்று உயரே தூக்கி அடித்தல் எளிதாகாது. வலை தாழ்வாக இருக்கும். அடியும் வலுவாக இருக்கும்.

ஓர் ஆட்டத்தில் வெற்றிகரமான முதல் இரண்டு அடிகளுக்கு 15 + 15 புள்ளிகளும், மூன்றாவது அடிக்கு 10 புள்ளிகளும் தரப்படும். ஆடும் எதிரெதிர் அணிகள் இரண்டும் 40 புள்ளி எடுத்திருந்தால், வாய்ப்பு முன்னிலைப் புள்ளியும் வெற்றிப் புள்ளியும் எடுக்க வேண்டும். ஒரு தொகுப்பு என்பது (Set) 6 ஆட்டங்களைக் கொண்டதாகும். முதலாவாதாக அதிக தொகுப்புப் புள்ளி பெறுபவர் வெற்றி பெற்றவராவார்.

கிரிக்கெட் ஆட்டத்தைவிட அதிக பரிசு தரும் ஆட்டம் டென்னிஸ். நான்கரை கோடி அளவுக்குப் பரிசு தரப்படுகிறது. இந்த ஆட்டம், அமெரிக்க ஒபன், ஆஸ்திரேலியா ஒபன், பிரான்சு ஒபன், விம்பில்டன் எனப் பணக்கார நாடுகளில் தொழில் முறையிலேயே நடத்தப்படுகிறது.

இவான் லென்டில், போரிஸ் பெக்கர், பீட் சாம்பிராஸ், ஆந்திரே அகசி போன்றவர்களும், பெண்களில் நவரத்தி லோவா, ஸ்டெபிகிராஃப் செரினா வில்லியம்சு அக்காள் தங்கையர், காப்பிரியாலா சபாடினி, எலீனா டெமன்டீவா, ஜெனிபர் கேப்ரியாட்டி என்று நீள்கிறது பட்டியல்!

தற்போது உருசிய இளம்பெண் மரியா சரபோவா போன்றோர், தாம் பெற்ற வெற்றிகளால் மக்கள் மனங் கவர்ந்தவர்கள். இவர்கள் மட்டும் என்பதில்லை, ஒவ்வொரு காலத்திற்கும் இப்படிப்பட்ட சிலர் டென்னிஸ் வீரர்களாக, வீராங்கனைகளாக வலம் வந்திருக்கிறார்கள்.

இந்தியர்களில் தமிழ் நாட்டின் கிருட்டிணன், அமிர்தராஜ் அண்ணன் தம்பிகள், ரமேஷ் கிருட்டிணன், தற்போது லியாண்டர் பயஸ், மகேசு பூபதி முதலானோர் சிறந்த டென்னிஸ் வீரர்களாகச் சிறப்புப் பெற்றவராவர்.

டென்னிசைப் பலரும் பார்க்கலாம். ஆனால் சிலர்தான் விளையாட முடியும். அந்தச் சிலரில் ஒருவராக ஏன் நீங்கள் இருக்கக் கூடாது? விம்பில்டன் ஆடவர் இறுதி ஒற்றையர் ஆட்டத்தின் நடுவராக இந்தியாவின் கன்னவரும் யு.எஸ். ஓபன் டென்னிஸ் போட்டியின் நடுவராக இந்தியப் பெண் ரீத்து சேத்தியும் தகுதி பெற்றிருக்கிறார்களே! முனைப்பிருந்தால் முடியும் உங்களாலும்.

கோல்ஃப் (Golf) :

விளையாட விரும்புகின்ற, ஆட்டங்களைப் பார்க்க விரும்புகின்ற சில விளையாட்டுகளையும், அவற்றின் விதிமுறைகளையும் ஓரளவு பார்த்தோம். இனி, சில விளையாட்டுகளை மேம்போக்காகத் தெரிந்து கொள்வோம். ஏனெனில் எது நிலைக்கும், எது மறையும் என்று கூற முடியாது. அண்மைக்கால விளையாட்டுகளான வளைப் பந்தாட்டம்(Tenikoit) பூப்பந்தாட்டம் (Ball Badminton) கோ-கோ முதலானவற்றை ஆடுவது அருகிவருவதை அறிவோம். தோற்றம், மாற்றம், மறைவு என்பவை இயற்கை நியதி. விளையாட்டு மட்டில் எப்படி விதி விலக்காகிவிட முடியும்?

மிகப் பெரிய களம், அதிலிலும் இயற்கைச் சூழலில் தேவைப்படும் விளையாட்டு கோல்ஃப்! திடல் மட்டில் பெரியதென்று எண்ணிட வேண்டாம்! ஆட்டக்காரர்களும் அப்படிப்பட்டவர்களே! இந்தியா விடுதலை பெறுவதற்கு முன்னர், குடுகுடுப்பையின் ஒட்டுத் துணிப்பையைப் போன்று, திட்டுத் திட்டாக இந்தியாவை ஆண்ட குறுநில மன்னர்களும், ஆங்கிலேய உயர் அலுவலர்களுமே இந்த ஆட்டத்தை ஆடிவந்தார்கள்.

பதினைந்தாம் நூற்றாண்டில் இசுகாட்லாந்து (Scotland) மக்கள் கோல்ஃப் ஆட்டத்தில் விருப்பம் மிக்கவர்களாக இருந்தார்கள்.

விருப்பம் வெறியாக வளர்வதைக் கண்ட அந்நாட்டுச் சட்ட மன்றம், சட்டமியற்றி இந்த ஆட்டத்தைத் தடை செய்திருக்கிறது. மக்கள் நல அரசு என்கிறார்களே அதன் நடவடிக்கை இப்படித்தான் இருக்கும். வருமுன் காத்திருக்கிறார்கள்.

வெளிநாட்டு நாரையினத்தில் ஒன்றான நத்தைக் கொத்தியின் (காரணப் பெயர்) அலகைப் போன்று அடிப்பக்கம் பந்தை எந்தி அடிப்பதற்கேற்றவாறு 'ட' வடிவில் தடித்தும் - அதிகம் குனியாமல் நிமிர்ந்த நிலையில் கோலைப் பிடித்தடிக்கத் தக்க வகையில் சற்று நீளமாகவும் கம்பி இருக்கும். பார்வைக்குப் பசுமை விருந்தளிக்கும் புல் தரை, கனமில்லாத வெண்ணிறப் பந்து, எல்லைகளைக் குறிக்கும் குட்டை நெட்டைக் கொடிக் கம்பங்கள் - இலக்காகத் தரையில் ஒரு குழி, இவைதாம் இந்த விளையாட்டின் தேவை!

'*பறக்கும், பந்து பறக்கும்*' என்று பாடியதைப் போன்று, இந்தப் பந்தும் அடிக்கும் அடியில் வெள்ளைப் புறா எனப் பறக்கும். இலக்குக் குழிக்குள் பந்தை மெல்ல அடித்து நுழையச் செய்யும் முனைப்பும் வெற்றிக்குரியவை.

திடல் பெரிது, விளையாடுபவர்களும் பெருமைக்கு உரியவராயினும், பார்வையாளர்களின் எண்ணிக்கை நமது நாட்டில் இதற்கு மிகக் குறைவு. பார்வையாளர்களின் குறைவைக் கணக்கில் கொண்டு பரிசும் அப்படித்தான் இருக்கும் என எண்ணி விட வேண்டாம். நாம் பெரிதுபடுத்திப் பார்த்துக் கொண்டிருக்கும் கிரிக்கெட் ஆட்டக்காரர்கள் பெறுவதை விட, இந்த ஆட்டத்திற்கான பரிசுப் பணம் கூடுதல். சான்றுக்காக ஒரு செய்தி.

வெளிநாட்டில் குடியேறி நிலையாகத் தங்கிவிட்ட ஒரு குடும்பத்தில் பிறந்தவர் மோகன் விஜய்சிங். இவருடைய முன்னோர் இந்தியர் என்பதற்காகப் பெயர் அடிப்படையில் விஜய்சிங் இந்தியர் என எண்ண வேண்டாம். இவர் பிஜி நாட்டுக்கு (தீவுதான்) உரியவர். பெருமைக்குரியவரென்றால், புகழின் சிந்தல், சிதறலில் பங்கு பெற நினைப்பது நமது பழக்கமாயிற்றே! நோபல் பரிசு பெற்றபின் அமர்த்தியா சென் இந்திய வழி வந்தவர் என்ற பேச்சு பரவவில்லையா? விண்வெளி ஆய்வுக்குச் சென்று, திரும்புகையில் உயிரிழந்த பின்னர்க் '*கல்பனா சாவ்லா*' இந்தியப் பெண் என்று கொண்டாடப்பட்டார். புகழ் வறுமை, இப்படிப்பட்ட உரிமை கொண்டாட நம்மைத் தள்ளி விடுகிறது.

பிஜியரான விஜய்சிங் (இவருடைய தந்தை மோகன் விமானப் பொறியாளர். இங்கன்று-பிஜியில்) கோல்ஃப் ஆட்டத்தில் உலகளவில் பேசப்படுபவராக உயர்ந்திருப்பவர். உலகின் கோல்ஃப் ஆட்ட முதல்வரே இன்று இவர்தான். இந்த ஆட்டத்தின் மூலம் இவர் பெற்ற பரிசுப் பணத்தைக் கேட்டால் நம்மில் பலருக்கு வியப்பாகக் கூட இருக்கும். நடப்பு (2004) செப்டம்பர் மாத இறுதி வரைக்குமான பரிசுப் பணம் மட்டுமே 42.9 கோடி ரூபாய்! இதுவரை ஈட்டிய பரிசுத் தொகை 2, 85, 86, 263 கோடி டாலர்கள். என்ன விழி பிதுங்குகிறதா?

ஒரு டாலர் என்பது இனி ஏறினாலும், இறங்கினாலும் ரூ 45/-க்குக் குறையப் போவதில்லை. டாலர் கணக்கில் உள்ள விஜய்சிங்கின் விளையாட்டு வருமானத்தை இந்திய ரூபாய் கணக்கில் பெருக்கிப் பாருங்கள்! வியப்பது இருக்கட்டும், விளையாட்டில் ஆர்வத்தை வளருங்கள்.

அதுதான், இதுதான் என்றில்லாமல், வாய்ப்பான ஏதோ ஒரு விளையாட்டில் கருத்தூன்றுங்கள். கட்டுப்பாட்டோடு பயிற்சி செய்யுங்கள். புதைந்து கிடக்கும் உங்கள் திறமையை வெளிக் கொணருங்கள். புகழும், பணமும் கைகோர்த்துக் கொண்டு வரும். படித்துத் தொழில் செய்தால்தான் செல்வத்தை ஈட்ட முடியும் என்பது பழங்கதை. இதற்குக் கோல்ஃப் வீரர் விஜய்சிங்கும் (டெண்டுல்கரைச் சொல்லவில்லையே என்கிறீர்களா?) ஒரு சான்று. விளையாடியே கோடிகளைக் குவிப்பவர்கள் வெளிநாட்டில் பலர் இருக்கிறார்கள்.

போலோ (POLO) :

போலோ விளையாட்டை விருப்பப் படுபவர்களெல்லாம் விளையாட முடியாது. அப்படித் தடை ஏதுமில்லை, ஆனால் ஆளாளுக்குக் குதிரை ஒன்று கொண்டு வர வேண்டுமே! பந்து, மட்டை, வலை என்பதோடு நின்றிருந்தால் நினைத்தவர்கள் எல்லாம் விளையாடலாம்! சொந்தமாகக் குதிரை வைத்திருப்போரும், குதிரைப் படை வீரர்களும் மட்டுமே விளையாட முடியும்.

1862 ஆம் ஆண்டில் ஒருநாள்! மணிப்பூர் குதிரை வீரன் ஒருவன் பஞ்சாபுக்குச் சென்றான். அங்கிருந்த ஆங்கிலேயப் படை அலுவலர்களுக்குத் தன் திறமையைக் காட்ட விரும்பினான். நம் ஊர் சிறுவர்களில் சிலர் மிதிவண்டியைப் பிடிக்காமல், இரு கைகளாலும் முகத்தைத் துடைப்பது போன்று காட்டுவதில்லையா?

அப்படிப்பட்ட ஆசை அவனுக்கு. குதிரையில் விரைவாக சென்றபடியே தரையில் கிடக்கும் பொருளை ஈட்டியால் குத்தி எடுப்பது, பொருளைக் குறிதவறாமல் அடிப்பது, பந்த நீண்ட குச்சி முனையால் அடித்து உருட்டிச் செல்வது எனத் தன் திறமைகளைச் செய்து காட்டினான். பார்த்த ஆங்கிலேயர்கள் பாராட்டினார்கள். அவன், குதிரை மேல் அமர்ந்து பாய்ந்தபடியே பந்தை உருட்டிச் சென்றது அவர்களுக்குப் பிடித்துப் போயிற்று. நாமும் ஆடிப் பார்க்கலாமே என்ற ஆசை அரும்பியது.

குதிரை வீரன் அடித்து விளையாடிய பந்தைப் பற்றி மொழிபெயர்ப்பாளனிடம் கேட்டார்கள். அவன் ஆடிய பந்துக்குப் பெயர் புளு (PULU) என்று கூறியதைத் தம் உச்சரிப்புக்கு ஏற்ப 'போலோ' என்று கூறிக் கொண்டார்கள். நம் ஊர்களான தூத்துக்குடியை டூட்டுக்கொரின் என்றும், உதகமண்டலத்தை ஒட்டகமண்டு என்றும், கன்னியாகுமரியை கேப் காமரின் என்றும், பரங்கிப்பேட்டையைப் போர்ட்டோ நோவோ என்றும் கூறியவர்கள் அல்லவா ஆங்கிலேயர்? இது போலோ (Polo) பிறந்த கதை.

கால்பந்துக்கு உள்ளதைப் போன்று திடல் எல்லைகளும், இலக்குக் கம்பங்கள், விதிகள் எல்லாம் இதற்கும் உண்டு. கிரிக்கெட் பந்தைப் போன்றது இந்த ஆட்டப் பந்து. அதை குதிரையை ஓட்டிய நிலையிலேயே, நீண்ட கம்பால் அடித்து உருட்டி இலக்குள் தள்ள வேண்டும். எதிரணி தடுப்பதும் அடிப்பதும் அப்படியே. அதிக முறை இலக்குள் பந்தை அடித்த அணி வெற்றி பெறும்.

இன்றும் நம் படையினரால் போலோ விளையாடப் படுகிறது. சென்னையில் படைவீரர்கள் அலுவலகம் உள்ள கிண்டிக்கு அருகில் தென்பெரும் நெடுஞ்சாலை (NH-45) மருங்கே போலோ ஆட்டக் களம் உள்ளது.

போலோவைப் பற்றி நாம் பேசலாம், அரிதாகப் பார்க்கலாம். அந்த அளவோடு மன நிறைவு கொள்ள வேண்டும். நீங்களும் குதிரைப் படை வீரன் ஆனால், களமிறங்கலாம்.

பிங்-பாங் (எ) டேபிள் டென்னிஸ் :

உள்ளரங்கில் மிசை (மேசைதான்) மீது சிறிய வலையைக் குறுக்கில் கட்டி பக்கத்திற்கு ஒருவரோ, இருவரோ அணியாக நின்று ஆடுவது டேபிள் டென்னிஸ் என்னும் *'பிங் பாங்'*. விளையாட்டுப் பந்துகளிலேயே அளவில் மிகச் சிறியது இந்தப் பந்து. மிசை மேலும், மட்டையிலும் இந்தப் பந்து படும் போது எழுப்பும் ஒலியால் *'பிங் பாங்'* என்று பெயர் வந்ததாக ஒரு செய்தி கூறுகிறது. மிசை மேல் ஆட்டம் நடைபெறுவதால் டேபிள் (Table) டென்னிஸ் என்றும் கூறப் பெற்றது.

இந்த விளையாட்டு முதன் முதலாக அமெரிக்காவில் நியூ இங்கிலாந்து (பிரித்தானியர் அங்கே குடியேறி வைத்துக் கொண்ட பெயர்) நகரில்தான் விளையாடப் பட்டது. ஒரு காலகட்டத்தில் விப் வாஃப் (Whip Whaff) என்ற பெயரிலும், கோசிமா என்ற பெயரிலும்கூட விளையாடப் பட்டு வந்துள்ளது.

'ஆள் அரைப் பணம், கோவணம் முக்கால் பணம்' என்னும் பழமொழிக்கேற்ப, நாட்டுக் கோழி முட்டை அளவுள்ள இந்தப் பந்தாட்டத்திற்கு இத்தனை பெயர்கள் ஏன் என்று கருதிய விளையாட்டார்வலர்கள், 1923 ஆம் ஆண்டு நிலையான பெயராக டேபிள் டென்னிஸ் என்று பெயரிட்டுவிட்டார்கள்.

இன்று இந்த விளையாட்டு ஆசிய நாடுகளான சீனா, சப்பான், தென் கொரியா போன்ற நாடுகளில் ஆர்வத்தோடு ஆடப்பட்டு வருகிறது. போட்டிகளில் வெற்றியும் இவர்கள் பக்கமாகவே சாய்கிறது. இந்த விளையாட்டை நம்மவர்களும் ஆடுகிறார்கள். ஆமாம், நாம் ஆடாத ஆட்டமா? டாஸ்மாக் உருவாக அதுதானே காரணம்?

இந்த ஆட்டத்தில் எல்லாமே சிறியது தான். களம், மட்டை, பந்து, வலை இவற்றோடு போட்டிப் பார்வையாளர்களின் எண்ணிக்கையையும் சேர்த்துக்கொள்ளுங்கள்.

பில்லியர்ட்சு :

இஃது உள்ளரங்க விளையாட்டு. மேட்டுக் குடிகளால் மட்டுமே விளையாடப்படுவது. கேரம் பலகையைப் போன்று, ஆனால் அளவில் பெரிதான மிசை (Table) மேல்தான் ஆட்டம் நடக்கும். நான்கு மூலைகளிலும் பந்து புகக் கூடிய குழிகள் இருக்கும். வண்ண வண்ண, வழவழப்பான பந்துகள் பல ஆட்டத்தில் பயன்படுத்தப்படும். நீளமான, முனை கூம்பிய குச்சிதான் விளையாட்டுக் கருவி.

இந்த ஆட்டத்தில் பங்கேற்பவர்கள் சீமான்கள்தாம் என்பதைக் காட்டும் வகையிலும், இடையூறின்றி ஆடவும் தக்க வகையில் உடையணிந்திருப்பர். முழுக்கால், முழுக்கைச் சட்டை, சட்டைக்கு மேலாக அரைக் குப்பாயம் (Over Coat) பட்டாம் பூச்சி போன்ற கழுத்துப் பட்டையோடு '*களத் தோற்ற*'மளிப்பார்கள்.

கேரம் பலகையில் காய்களைக் குழிக்குள் விரலை மடக்கி அடித்துப் புகச் செய்வது போன்று, பில்லியர்ட்சில் நீண்ட குச்சி முனையால் பந்தை அடித்துக் குழிக்குள் தள்ளுவார்கள்.

கீத் சேத்தி என்ற பெயர் நினைவிருக்கிறதா? இந்த விளையாட்டில் புகழ் பெற்ற இந்திய வீரர் இவர்.

விளையாட்டில் வெற்றி பெறுபவர்களுக்கு மற்ற விளையாட்டுகளில் அடையாளமாகக் கோப்பை (Cup) மார்பணி (Medal) அல்லது கேடயம் (Shield) வழங்குவது தானே வழக்கம்? ஆனால், பில்லியர்ட்சில் வென்றவர் பெறுவதற்குப் பெயர், இவற்றில் ஒன்றன்று; முடி (Crown)! புரிகிறதா செல்வந்தர் விளையாட்டின் தனித் தன்மை!

நிறைவு :

நாமும் விளையாடுவோம், நாளும் விளையாடுவோம்! உடல் உரம் பெறவும், உள்ளம் மகிழ்வுறவும் விளையாடுவோம்.

ஒரு கால கட்டத்தில் அரசியல் கள வெற்றி தோல்விகளைக் கலைஞர்கள் முடிவு செய்ததைப் போன்று, வருங்காலத்தில் தேர்தல் வெற்றி தோல்விக்குப் பொறுப்பேற்கப் போவது விளையாட்டு வீரர்கள்தாம். எனவே, விளையாட்டாக இருந்து விடாமல் விளையாடிக் கொண்டே இருப்போம்.