



எட்டுக்கோடு கந்தி விளையாடும் சுவாரஸ்யமான விளையாட்டு. இதையும் கட்டுதலாகப் பெண்கள் தான் விளையாடுவார்கள். சிறுமியரில் இருந்து உயர்தரவகுப்புப் பெண்கள் வரையிலான பாடசாலைப் பெண்களின் பிரதான விளையாட்டுக்களில் இதுவும் ஒன்று. வீடுகளிலும் இதை ஆர்வமுடன் விளையாடுவார்கள்.

பெரும்பாலும் இதை வளைய முற்றங்களிலும், இடமிருக்கும் பட்சத்தில் உள் இடங்களிலும் விளையாடுவார்கள். வீடுகளில் மட்டும் அண்ணன், தம்பிமாறும் இவ் விளையாட்டில் சேர்ந்து கொள்வார்கள்.

இதை விளையாடுவதற்கு ஒரு சிறிய ஓட்டுத் துண்டும், அண்ணளவாக 300செ.மீ நீளமும், 150செ.மீ அகலமும் கொண்ட தரையும் கோடு போட ஒரு வணிகாட்டி அல்லது ஒரு ஓட்டுத் துண்டு அல்லது ஒரு தடியும் போதும். நீள் சதுரத்தை நீள்பாடாகக் கீறி நீள்பாடாக நடுவயும், அகலப்பாடாக நான்காகவும் பிரித்துக் கோடு போட்டு விட்டால் விளையாடுவதற்கான தளம் ரெபி.

கால்களில் கத்தி விடாமல் இருக்க ஓட்டுத் துண்டை சரியான முறையில் தயேத்து வைத்திருக்க வேண்டும். ஏறக்கூறையை 3செ.மீ நீள், அகலம் கொண்ட இந்த ஓட்டுத் துண்டை எமது பாடசாலைகளிலும் வீடுகளிலும் சிப்பி என்றே சொல்வோம்.

எட்டுச் சதுரங்கள் கொண்ட இப்பட்டியில் இடது பக்கம் நான்கு பட்டிகளும், வலது பக்கம் நான்கு பட்டிகளும் இருக்கும். விளையாட்டை இடது பக்கம் இருந்தே தொடங்க வேண்டும். இடது பக்கமாகப் போகும் போது ஐந்தாவது பட்டி அதாவது வலது பக்கத்தின் மறைபட்டி வீடு. இங்கு காலாறி ஓய்வெடுக்கலாம்.

□□□ □□□□□□ □□□□□□□□□□ □□□□ □□□□□□□□□□.

சிப்பியை இடது பக்கமுதற் பட்டியில் போட வேண்டும். போடும் போது சிப்பிகண்டிப்பாகப் பட்டிக்குள் விழ வேண்டும். கோடுகளில் வீழ்ந்து விடக் கூடாது.

ஓற்றைக்காலால் கந்தி, அந்தச் சிப்பியை மிதிக்க வேண்டும். ஒரு கந்தலிலையே மிதித்து விட வேண்டும். மிதித்த சிப்பியை கனிந்து கையால் எடுத்துக் கொண்டு இரண்டாவது, மூன்றாவது, நான்காவது பட்டிகளாகக் கந்தி ஐந்தாவது பட்டிக்குள் இரண்டு கால்களையும் வைத்து நின்று விட்டு மீண்டும் ஆறாவது, ஏழாவது, எட்டாவது பட்டிகளாகக் கந்தி வளையியில் போக வேண்டும்.

இதே முறையில் இரண்டாவது, மூன்றாவது, நான்காவது, ஆறாவது, ஏழாவது, எட்டாவது பட்டிகளாகக் கந்தி சிப்பியைப் போட்டு இதே ஒழுங்கில் சின்று மிதித்து, எடுத்துக் கொண்டு வளையியில் போக வேண்டும். ஆறாவது, ஏழாவது, எட்டாவது பட்டிகளாகக் கந்தி சிப்பியைப் போடும் போது இடது பக்க மலையில் நின்றே போட வேண்டும்.

□□□□□□□ □□□□□□□□□□ □□□□□□□ □□□□□□□□□□ □□□□□□ □□□□□□.

இப்போது சிப்பியை முதற் போலவே போட்டு, ஒற்றைக்காலால் கந்தி மிதிக் க வணே டும் . ஒரு கந்தலிலேயே மிதித்து விட வணே டும் . மிதித்த சிப்பியை கனிந்து கயால் எடுத்து, துக்கி வைத்திருக்கும் கால் பாதத்தில் விரல்களின் மலே வைத்துக் கொண்டு கந்த வணே டும் . கந்தும் போது சிப்பி கீழே வீழ்ந்து விடக் கூடாது. எட்டாவது பெட்டிக்கு வந்ததும் சிப்பியை பெட்டிக்கு வளியில் போட்டு விட்டு கந்தி அதை மிதிக் க வணே டும் .

000000 000000.

சிப்பியை தலையில் வைத்துக் கொண்டு கண்களை மூடிக் கொண்டு பெட்டிகளில் நடக்க வணே டும் . ஒற்றைக்கால் முதற்பெட்டியிலும் மற்றையகால் இரண்டாவது பெட்டியிலும் .. என்று வைத்து நடக்க வணே டும் . முகம் மெதுவாக மலே தேக்கப் பட்டிருக்க வணே டும் . நடக்கும் போது "சரியோ? சரியோ?" என்று கேட்க வணே டும் . கால் விரல்கள் கோடுகளில் பட்டு விடக் கூடாது. பட்டுவிட்டால் "பிழை" என்பார்கள் . 5வது பெட்டியில் இரண்டு கால்களையும் வைத்து நின்று கண்களைத் திறந்து பார்த்து விட்டு மீண்டும் ஆறாவது ஏழாவது பெட்டிகளைக் கடந்து எட்டாவது பெட்டிக்கு வந்ததும் தலையில் உள்ள சிப்பியை கண்களை மூடிய படி நின்று வளியில் வீழ்த்தி விட்டு கண்களைத் திறக்க வணே டும் . பின் கந்தி மிதிக் க வணே டும் .

000000 000000.

சரியாகச் சிப்பியில் மிதித்து விட்டால், சிப்பியை கையில் எடுத்து எட்டுக்கோட்டுக்கு புறமுதுகு காட்டி நின்று கொண்டு, சிப்பியை தலைக்கு மலோல் எட்டுக்கோட்டுக்குள் எறிய வணே டும் . சிப்பி கோடுகளிலோ, வளியிலோ, ஐந்தாவது பெட்டிக்குள்ளோ விழக் கூடாது.

மீன்று சந்தர்ப்பங்கள் உங்கள்குக்குத் தரப்படும் . சிப்பி எந்தப் பெட்டிக்குள் விழுகிறதோ அந்தப் பெட்டி உங்கள்குக்குச் சொந்தம் . அது உங்கள் பழம் . நீங்கள் அதற்குள் காலாறிப் போகலாம் . மற்றவர்கள் அதைக் கடந்துதான் போகலாம் . அவர்கள் அதற்குள் கால் வைக்க முடியாது.

000000 000000000000 000000000 000000000000000 00000000 0000000000.

இரண்டு பரோக்கு அடுத்தடுத்த பெட்டிகளில் பழம் வந்து விட்டால் மற்றவர்கள் எப்படியாவது பாய்ந்து இரண்டு பெட்டிகளையும் கடக்க வணே டும் . யார் கூடிய பழங்கள் எடுக்கிறாரோ அவர் வனெற்றவர் ஆகிறார் .

இதே போல ஆறுகோடு என்ற விளையாட்டும் உண்டு . ஆறு கோடில் ஓட்டுத்துண்டைக் கையில் எடுக்காமல் கந்தியபடி, ஓவ்வொரு பெட்டியாகக் காலால் தட்டி மிதித்துக் கொண்டு போக வணே டும் .

[Comments](#)