ಸುತ್ತಾಟಗಳು

ಚಿಕ್ಕ ಗುಲಾಬಿ ಹೂವೇ

ಆಟಗಾರರು ವರ್ತುಳಾಕಾರವಾಗಿ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ನಡುವೆ ಕುಳಿತವಳು "ಕಮಲೆ" ಸುತ್ತಕುಳಿತವರೆಲ್ಲ –

"ಚಿಕ್ಕ ಗುಲಾಬಿ ಹೂವೇ
ಬಿಸಿಲಲಿ ಕುಳಿತೇ
ಎದ್ದು ನಿಲ್ಲೇ ಕಮಲೇ
ಸುತ್ತುಮುತ್ತು ತಿರುಗೇ
ಯಾರ್ ಬೇಕಾರ್ ಮುಟ್ಟೇ" ಎಂದು ಹಾಡುವರು.

ಎದ್ದು ನಿಲ್ಲೇ ಕಮಲೇ ಎಂದೊಡನೆ ಕಮಲೆ ಎದ್ದು ಸುತ್ತ ತಿರುಗುತ್ತ ಮುಟ್ಟೇ ಎಂದೊಡನೆ ಕೈ ಸಮೀಪದ ಒಬ್ಬರನ್ನು ಮುಟ್ಟುವಳು. ಅವಳು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ಕಮಲೆ, ಹಿಂದಿನ ಕಮಲೆ ತೆರವಾದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವಳು. ಹೀಗೆಯೇ ಈ ಆಟ ಸಾಕಾಗುವ ವರೆಗೆ ನಡೆಯುವದು.

ಐದು ಕಂಬದಾಟ

ನಾಲ್ಕು ಕಂಬಗಳಿದ್ದ ದೇವಸ್ಥಾನದ ಅಥವಾ ಮನೆಯ ಜಗಲಿಯ ಮೇಲೆ ಈ ಆಟ ಆಡಬಟುದು. ಅಥವಾ ಅಂಗಳದಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಕಡೆ ಚೌಕದ ಮೂಲೆಗಳನ್ನು ಆರಿಸಿ ಅವುಗಳನ್ನು ಕಂಬವೆಂದು ಭಾವಿಸಬಹುದು. ೫ ಜನ ಆಟಗಾರರು ಇದೇ ರೀತಿ ಕಂಬಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಗಿಂತ ಒಬ್ಬರು ಹೆಚ್ಚಿಗೆ ಇದ್ದುಕೊಂಡು ಹೆಚ್ಚು ಅಥವಾ ಕಡಿಮೆ ಕಂಬಗಳ ಆಟವನ್ನೂ ಆಡಬಹುದು. ಆಟಗಾರರು ಒಂದು ಕಂಬದಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಕಂಬಕ್ಕೆ ಹಾರುತ್ತ ಇರಬೇಕು. ಆಗ ಯಾವ ಸ್ಥಳ ಖಾಲಿಯಾಗುವುದೋ ಅದನ್ನು ತಕ್ಷಣ ೫ ನೆಯವನು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುವನು. ಸ್ಥಳವಿಲ್ಲದೆ ತಿರುಗುತ್ತಿರುವವನು ಕಳ್ಳನು. ಬಹಳ ಹೊತ್ತು ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡಬಹುದು.

ಕಮಲಕ್ಕನ ಆಟ

ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಕೈಗಿಂಚು ಹಾಕಿಕೊಂಡು ವರ್ತುಳಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ನಡುವೆ ಒಬ್ಬಳು ಕುಳಿತಿರುತ್ತಾಳೆ. ಅವಳು ಕಮಲೆ, ನಿಂತಿರುವವರು.

"ಏನಿದು ಕಮಲೆ
ಬಿಸಿಲಲಿ ಕುಳಿತೆ
ಚಿಕ್ಕ ಗುಲಾಬಿ ಹೂವೆ
ಎದ್ದು ನಿಲ್ಲೆ ಕಮಲೆ

ಸುತ್ತು ಮುತ್ತು ತಿರುಗೆ

ಯಾರ್ ಬೇಕಾದ್ರು ಮುಟ್ಟೆ”

ಎಂದು ಹಾಡುತ್ತ ತಮ್ಮ ಎಡಕ್ಕೆ ಅಥವಾ ಬಲಕ್ಕೆ ಎಲ್ಲರೂ ಸಾವಕಾಶವಾಗಿ ಸರಿಯುತ್ತ ತಿರುಗುತ್ತಿರುವರು. “ಎದ್ದು ನಿಲ್ಲೆ ಕಮಲೆ” ಎಂದ ಕೂಡಲೇ ಕಮಲೆ ಎದ್ದು ವೃತ್ತದ ಒಳಗೆ ಸುತ್ತುವಳು. “ಮುಟ್ಟೆ” ಎಂದಕೂಡಲೇ ಒಬ್ಬರನ್ನು ಮುಟ್ಟುವಳು. ಅವಳೇ ಮುಂದಿನ ಕಮಲೆ.

ಗುಲಾಬಿ ಹುವೇ, ಹಾಗೂ ಕಮಲಕ್ಕನ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರನ್ನು ವೃತ್ತದಿಂದ ಹೊರಗಿರಿಸಿ, ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಉಳಿದವರನ್ನು “ಹಂಡಿ” ಮಾಡಿದರು ಎನ್ನುವುದುಂಟು.

ಅಂಗಾಳೇ ಬಿಂಗಾಳೇ

ಉತ್ಸಾಹಗೊಂಡ ಬಾಲಕರು ಅಂಗಳದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಎರಡೂ ತೋಳುಗಳನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಸಮಾಂತರವಾಗಿ ಉದ್ದಕ್ಕೆ ಚಾಚಿ “ಅಂಗಾಳೇ ಬಿಂಗಾಳೇ” ಎನ್ನುತ್ತ ತಮ್ಮ ಮೈಸುತ್ತ ಗರಗರ ತಿರುಗುವರು. ಹೀಗೆ ಕೆಲಹೊತ್ತು ತಿರುಗಿ ತಲೆ ಸುತ್ತಿ ಬಂದಂತಾಗಲು ನಿಲ್ಲುವರು. ಆಗ ಭೂಮಿ ಹೊರಳತೊಡಗಿದಂತೆ. ಗಿಡ ಮರಗಳೆ ಚಲಿಸಿದಂತೆ ಭಾಸವಾಗಿ, ಮನಸ್ಸು ಒಂದು ಬಗೆಯ ಆನಂದದಲ್ಲಿ ಮುಳುಗುವದು. ತಿರುತಿರುಗಿ ಅಂಗಳದಲ್ಲಿ ಬೀಳುವರು; ಸಂತೋಷಪಡುವರು. ಹೀಗೆ ಬಹಳಷ್ಟು ಮಂದಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಿಂದ ತಿರುಗಿ ಎಲ್ಲರಕ್ಕಿಂತಲೂ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಬೀಳುವವನು ಆಟ ಗೆದ್ದಂತೆ ಎಂದು ತೀರ್ಮಾನಿಸುವುದೂ ಕೆಲವೆಡೆ ಪ್ರಚಲಿತವಿದೆ.

ಬ(ಪ)ಟ್ಟೆ ಗುಣಿ ಬಡಬಡ ಗೋಣ್

ಆಟವೆಲ್ಲ ಅಂಗಾಳೆ ಬಿಂಗಾಳೆಯಂತೆಯೇ ನಡೆಯುವುದು “ಬ(ಪ)ಟ್ಟೆ ಗುಣಿ ಬಡಬಡ ಗೋಣ್” ಎಂಬುದು ತಿರುಗುತ್ತಾ ಹೇಳುವ ಹಾಡು.

ಚಪ್ಪಾಳೆ ಆಟ

ಆಟಗಾರರು ವರ್ತುಲಾಕಾರವಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ನಡುವೆ ಒಬ್ಬರು ಆ ವರ್ತುಲದ ಸುತ್ತಲೂ ಒಳಗಡೆ ಸುತ್ತುತ್ತ ಒಮ್ಮೆಲೆ ಯಾರ ಮುಂದಾದರೂ ಬೆನ್ನು ಮಾಡಿ ನಿಂತು ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಕೂಡಲೇ ಅವರ ಹಿಂದಿದ್ದವರು ನಡುವೆ ಹೋಗಿ ಮೊದಲಿನವರಂತೆ ತಿರುಗಬೇಕು, ಹಾಗೂ ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟಿದವರು ತೆರವಾದ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಬರಬೇಕು, ಹೀಗೆ ಆಟ ಬಹಳ ಹೊತ್ತು ನಡೆಯುತ್ತದೆ.

ಐದು ಕಂಬದಾಟ

ನಾಲ್ಕು ಕಂಬಗಳಿದ್ದ ದೇವಸ್ಥಾನದ ಅಥವಾ ಮನೆಯ ಜಗಲಿಯ ಮೇಲೆ ಈ ಆಟ ಆಡಬಬುದು. ಅಥವಾ ಅಂಗಳದಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಕಡೆ ಚೌಕದ ಮೂಲೆಗಳನ್ನು ಆರಿಸಿ ಅವುಗಳನ್ನು ಕಂಬವೆಂದು ಭಾವಿಸಬಹುದು. ೫ ಜನ ಆಟಗಾರರು ಇದೇ ರೀತಿ ಕಂಬಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಗಿಂತ ಒಬ್ಬರು ಹೆಚ್ಚಿಗೆ ಇದ್ದುಕೊಂಡು ಹೆಚ್ಚು ಅಥವಾ ಕಡಿಮೆ ಕಂಬಗಳ ಆಟವನ್ನೂ ಆಡಬಹುದು. ಆಟಗಾರರು ಒಂದು ಕಂಬದಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಕಂಬಕ್ಕೆ ಹಾರುತ್ತ ಇರಬೇಕು. ಆಗ ಯಾವ ಸ್ಥಳ ಖಾಲಿಯಾಗುವುದೋ ಅದನ್ನು ತಕ್ಷಣ ೫ ನೆಯವನು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುವನು. ಸ್ಥಳವಿಲ್ಲದೆ ತಿರುಗುತ್ತಿರುವವನು ಕಳ್ಳನು. ಬಹಳ ಹೊತ್ತು ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡಬಹುದು.

ಉಪ್ಪುಪ್ಪು

ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ದೊಡ್ಡವರು ಡಬ್ಬು ಮಲಗಿಸಿಕೊಂಡು ಬೆನ್ನು ಬಾಗಿಸಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ದೊಡ್ಡ ಮಕ್ಕಳಾದರೆ ದೊಡ್ಡವರ ಕುತ್ತಿಗೆಯನ್ನು ಅಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಚಿಕ್ಕಮಕ್ಕಳಾದರೆ ಆಡಿಸುವವರೆ ಅವರ ಕೈಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತ ಮಗುವಿನೊಂದಿಗೆ ಹೋಗಿ ಅಂಗಳದಲ್ಲಿರುವವರೊಡನೆ ಕೆಳಗಿನಂತೆ ಸಂವಾದ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ:

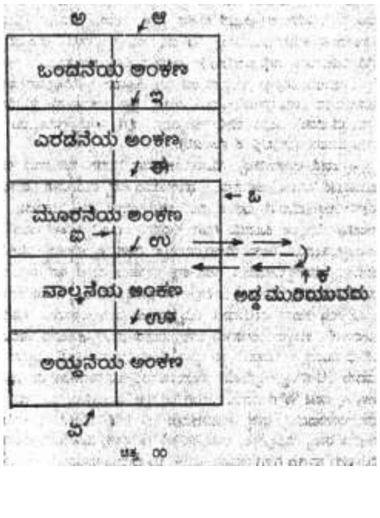
ಟೊಪ್ಪಿಗೆ ಆಟ

ಆಟಗಾರರು ದೊಡ್ಡ ವರ್ತುಳ ಮಾಡಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವರು. ಒಬ್ಬ ಟೊಪ್ಪಿಗೆಯವ. ಟೊಪ್ಪಿಗೆಯ ಬದಲಿಗೆ ಕರವಸ್ತ್ರ ಇಲ್ಲವೆ ಅರಿವೆಯ ತುಂಡನ್ನೂ ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು. ಟೊಪ್ಪಿಗೆಯವನು ಟೊಪ್ಪಿಗೆಯನ್ನು ಅಂಗಿಯೊಳಕ್ಕೆ ಅಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ ಹಾಗೂ ವರ್ತುಳದ ಹೊರಗೆ "ಲೋಡ್ ಲೋಡ್ ತಿಮ್ಮಯ್ಯಾ" ಎನ್ನುತ್ತಾನೆ. ಅವನು ಹಾಗೆ ಹೇಳಿದ ಪ್ರತಿಬಾರಿಗೂ ಕುಳಿತವರು "ಎನ್ ಬೇಕು ಸಂಗಯ್ಯಾ" ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾರೆ. ಈ ರೀತಿ ಪ್ರಶ್ನೋತ್ತರಗಳು ಸಾಗುತ್ತಿರುವಾಗಲೇ ಟೊಪ್ಪಿಗೆಯನ್ನು ಯಾರ ಹಿಂದಾದರೂ ಇಟ್ಟು ಅದು ಇನ್ನೂ ತನ್ನ ಅಂಗಿಯೊಳಗೇ ಇರುವಂತೆ ನಟಿಸುತ್ತಾ ಮುಂದೆ ಹೋಗುವನು. ಈ ಮಧ್ಯೆ ಪ್ರಶ್ನೋತ್ತರದ ಗಡಿಬಿಡಿಯಲ್ಲಿದ್ದ ಆಟಗಾರರು ತಮ್ಮ ಹಿಂದೆ ಟೊಪ್ಪಿಗೆ ಇದ್ದುದ್ದನ್ನು ಗಮನಿಸದಿರಬಹುದು. ಗಮನಿಸಿದರೆ ಅದನ್ನು ತಟ್ಟನೆ ಎತ್ತಿ ಟೊಪ್ಪಿಗೆ ಹಾಕಿದವನನ್ನು ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗಿ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಹೊಡೆತ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಟೊಪ್ಪಿಗೆ ಹಾಕಿದವನು ಓಡಿಬಂದು ಟೊಪ್ಪಿಗೆ ಹಾಕಿಸಿಕೊಂಡವನ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಒಂದು ವೇಳೆ ಟೊಪ್ಪಿಗೆ ಹಾಕಿಸಿಕೊಂಡವನು ಟೊಪ್ಪಿಗೆಯನ್ನು ಗಮನಿಸದೆ ಹೋದರೆ ಟೊಪ್ಪಿಗೆ ಹಾಕಿದವನು ಒಂದು ಸುತ್ತು ಮುಗಿಸಿ ಟೊಪ್ಪಿಗೆಯನ್ನು ಹೆಕ್ಕಿ ಅವನನ್ನು ಹೊಡೆಯುವನು. ಆಗ ಕುಳಿತವನು ಎದ್ದು ಓಡಿಹೋಗುವನು. ಒಂದು ಸುತ್ತು ತಿರುಗಿ ಬಂದು ತನ್ನ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವನು ಹಾಗೂ ಅಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಬಂದವನು ಮತ್ತೆ ಟೊಪ್ಪಿಗೆ ಅಡಗಿಸಿ ಆಟ ಆರಂಬಿಸುವನು.

ಗುಲು ಗುಲು ಗುಲಕ್

ಆಟಗಾರರು ಸುತ್ತಲೂ ವರ್ತುಲಾಕಾರಾವಾಗಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವರು. ಅವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು "ಗುಲು ಗುಲು ಗುಲಕ್" ಎನ್ನುವರು. ಆಗ ಎಲ್ಲರೂ ಕೈ ಮುಷ್ಟಿ ಕಟ್ಟಿ ತಮ್ಮ ಕೈಮುಷ್ಟಿಗಳನ್ನು ಒಂದರ ಬೆನ್ನಿಗೊಂದು ತಿರುಗಿಸುತ್ತ "ಗುಲಕ್" ಎಂದ ಕೂಡಲೆ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ತಟ್ಟನೆ ತಮಗೆ ಬೇಕಾದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಕೈ ಹಸ್ತಗಳನ್ನಿಡುವರು. ಇವರಲ್ಲಿ ಯಾರ ಹಸ್ತಗಳ ಇರುವಿಕೆ ಇತರರಂತೆ ಇರುವುದಿಲ್ಲವೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಗೆದ್ದವರು ಆಟದ ಕಣದಿಂದ ಹೊರಗಿರಬೇಕು, ಗೆದ್ದವರೆಲ್ಲ ಹೊರಗೆ ಹೋಗಿ ಕೊನೆ ಗುಳಿದವರು ಮರು ಆಟಕ್ಕೆ "ಗುಲು ಗುಲಕ್" ಹೇಳಲು ಕೂಡುತ್ತಾರೆ.

ಗಿಡಗನ ಸೋಡಿ



ಆಟಗಾರರು ಸಮಾನ ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿದ್ದು ಎರಡು ಪಂಗಡಗಳಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ಪಂಗಡದವರು ಹಾಯುವವರು, ಇನ್ನೊಂದು ಪಂಗಡದವರು ಕಟ್ಟುವವರು. ಒಂದು ಪಂಗಡದಲ್ಲಿದ್ದ ಆಟಗಾರರ ಸಂಖ್ಯೆಯಷ್ಟೇ ಅಂಕಣ ತೆಗೆಯಬೇಕು. ಒಂದೊಂದು ಅಂಕಣ ಸುಮಾರು ನಾಲ್ಕು ಮೊಳ ಉದ್ದ, ಎಂಟು ಮೊಳ ಅಗಲ ಇರಬೇಕು. ಎಲ್ಲ ಅಂಕಣಗಳ ನಡುವೆ ಹಾಯ್ದು ಹೋಗುವಂತೆ ಮಧ್ಯ ಗೆರೆ ಎಳೆಯಬೇಕು. ಹಾಯುವ ಪಂಗಡದವರು ಅಂಕಣದ ಹೊರಗೆ "ಅ" ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ ಕಟ್ಟುವ ಪಕ್ಷದ ಒಬ್ಬನು ಗಿಡಗನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಕಟ್ಟುವವರು ಒಟ್ಟು ಐದು ಜನರೆಂದುಕೊಳ್ಳೋಣ. ಅವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ "ಗಿಡಗ" ಉಳಿದವರು ಅಂಕಣದ ಅಗಲ ರೇಖೆಯಗಳಾದ ಇ.ಈ,ಉ.ಊ ಗಳ ಮೇಲೆ ಹಾಯುವವರನ್ನು ಅಡ್ಡಗಟ್ಟಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಇವರು ತಮ್ಮ ರೇಖೆಯ ಮೇಲೆ ಮಾತ್ರ ಓಡಾಡಬೇಕು.

ಗಿಡುಗನು ಮಾತ್ರ ಆ, ಎ.ಏ,ಒ ಹಾಗೂ ಮಧ್ಯದ ಯು.ಐ ರೇಖೆಗಳುಂಟ ಅಂದರೆ ಚೌಕದ ಸುತ್ತ ಹಾಗೂ ನಡುವಿನ ರೇಖೆಗುಂಟ ಬೇಕಾದಂತೆ ತಿರುಗಾದಬಹುದು. “ಅ” ದಲ್ಲಿ ನಿಂತ ಆಟಗಾರರು ಕಟ್ಟುವವರ ಕೈಗೆ ಗೆರೆ ದಾಟುವಾಗ ಸಿಗದೆ, ಒಂದೊಂದೇ ಅಂಕಣ ದಾಟುತ್ತ ಬರುತ್ತಾರೆ.

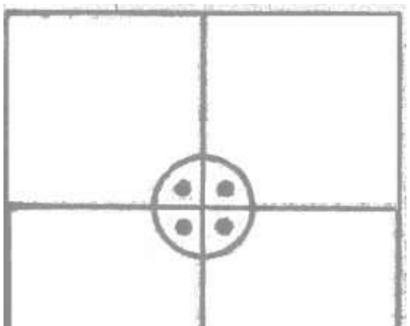
ಹಾಯುವವರಿಗೆ ಕಟ್ಟುವವರಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು ಒಳಹೋಗುವದಾಗದಿದ್ದಲ್ಲಿ ಹಾಯುವವ ತಾನು ದಾಟಬೇಕಾದ ರೇಖೆಗುಂಟ ಓಡಿ ಅಂಕಣದ ಹೊರಗೆ ಹೋಗುತ್ತ “ಮುರಿದೆ ಬಿಡು” ಎಂದು ಹೇಳಿ ಕಟ್ಟುವವನ ಕೈಗೆ ಸಿಗದೆ ಇನ್ನೊಂದು ಅಂಕಣ ಸೇರಬಹುದು. (ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ “ಕ” ನೋಡಿರಿ)

ಆದರೆ ಅಂಕಣಬಿಟ್ಟು ಹೊರಗೋಡಿದಾಗ, ಗಿಡಗ ಓಡಿಬಂದು ಅವನನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ “ಹುಯ್ಲು” ಆಗುವದು. ಹಾಯುವವ ಅಡ್ಡ ಮುರಿದಾಗ ಗಿಡುಗನೂ ತನ್ನ ರೇಖೆ ಬಿಟ್ಟು ಹೊರಗೆ ಬರಬಹುದು. ಬೇಗ ಬಂದು ಮುಟ್ಟಬಹುದು; ಅಥವಾ ಅಂಕಣ ಹೊಕ್ಕಲು ಕೊಡದೆ, ಗಿಡಗ ಅವನ್ನು ದೂರ ಓಡಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗಿ ಮುಟ್ಟಬಹುದು. ಅಂಕಣ ಹೊಕ್ಕುವಾಗಲೂ ಗಿಡಗ ತನ್ನ ರೇಖೆಯ ಮೇಲೆ ನಿಂತು ಅವನನ್ನು ಮುಟ್ಟಬಹುದು. ಗಿಡಗ ತನ್ನ ರೇಖೆಯ ಮೇಲೆ ತಿರುಗಾಡುವಾಗಲೂ ಹಾಯುವವರನ್ನು ಯಾವ ಅಂಕಣದಲ್ಲಿಯೂ ಮುಟ್ಟಬಹುದು. ಒಂದು ಅಂಕಣದಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಅಂಕಣ ದಾಟುವಾಗ ಕಟ್ಟುವವರು ಮುಟ್ಟಿಸ್ಕಿಕೊಂಡರೆ ಹಾಯುವವರುಆಟ ಬಿಟ್ಟು ಕಟ್ಟಬೇಕು. ಹಾಯುವವರಲ್ಲಿ ಯಾರಾದರೊಬ್ಬರು ಎಲ್ಲ ಅಂಕಣಗಳನ್ನೂ ದಾಟಿ “ಏ” ಗೆ ಬಂದು, ತಿರುಗಿ “ಆ” ಸ್ಥಳ ಮುಟ್ಟಿದರೆ, ಹಾಯುವ ಪಕ್ಷದ ರಾಜ್ಯವಾಗುವುದು. ರಾಜ್ಯ ಮಾಡಿದವನು “ಅ” ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಹೋಗುವಾಗಲೂ ಕಟ್ಟಲು ನಿಂತವರು ಹಾಗೂ ಗಿಡಗ ಅವನನ್ನು ಮುಟ್ಟಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವವರು.

ಸೋಡ್ಯಾ

ಇದರಲ್ಲಿ ಇರಬೇಕಾದವು ಎರಡು ಪಕ್ಷ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಪಕ್ಷದಲ್ಲಿ ಅಷ್ಟಷ್ಟೇ ಆಟಗಾರರು. ಅಂಗಳದ ನಡುವೆ ಒಂದು ಉದ್ದ ರೇಖೆ. ರೇಖೆಯ ಒಂದು ಬದಿಗೆ ಹಾಯುವವರು, ಇನ್ನೊಂದು ಬದಿಗೆ ಕಟ್ಟುವವರು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಕಟ್ಟುವ ಪಕ್ಷದವರೆಲ್ಲರು ಹಾಯುವ ಪಕ್ಷಕ್ಕೆ ಎದುರಾಗಿ ಕೈತೋಳು ಎಡಬಲಕ್ಕೆ ಚಾಚಿ, ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ, ಕಟ್ಟುವವರು ಸೋಡ್ಯಾ ಎಂದ ಕೂಡಲೇ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಹಾಯುವವರು ನುಣುಚಿಕೊಂಡು ಗೆರೆ ದಾತಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಗೆರೆ ದಾಟಿ ಆಚೆ ಹೋದವರು ಕಟ್ಟುತ್ತಿರುವವರನ್ನು ತಮ್ಮೆಡೆ ಎಳೆದು, ಹಾಯುವವರಿಗೆ ದಾರಿ ಮಾಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕಟ್ಟುವವನೇ ಶಕ್ತಿವಂತನಾದರೆ ತನ್ನನ್ನು ಎಳೆಯಲು ಬಂದವನನ್ನೇ ಎಳೆದು, ಹಾಯುವ ಪಕ್ಷವಿದ್ದ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ತಳ್ಳಲೂಬಹುದು. ಎಲ್ಲ ಹಾಯುವವರೂ ಗೆರೆ ದಾಟಿ ಈಚೆ ಬಂದ ಮೇಲೆ ಕಟ್ಟುವವರು, ಈಚೆ ಬಂದವರ ಕಡೆಗೆ ಮುಖ ಮಾಡಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಆಗ ಒಬ್ಬ ಹಾಯುವ ಪಕ್ಷದವ ತನ್ನ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಮರಳಿದರೆ ಹಾಯುವವರ ರಾಜ್ಯವಾಯಿತು “ಗೋಳ್ಯಾ” ಎನ್ನುತ್ತ ಆತನು ತನ್ನ ರಾಜ್ಯ ಪ್ರವೇಶಿಸುವನು. ಇಲ್ಲಿ “ಗಿಡಗ” ಇಲ್ಲ. ಗೆರೆ ದಾಟುವಾಗ ಹಾಯುವವರಲ್ಲೊಬ್ಬನನ್ನೇಯಾದರೂ ಕಟ್ಟುವವರು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಹಾಯುವವರಿಗೆ “ಹುಯ್ಲು”.

ಡೀವು



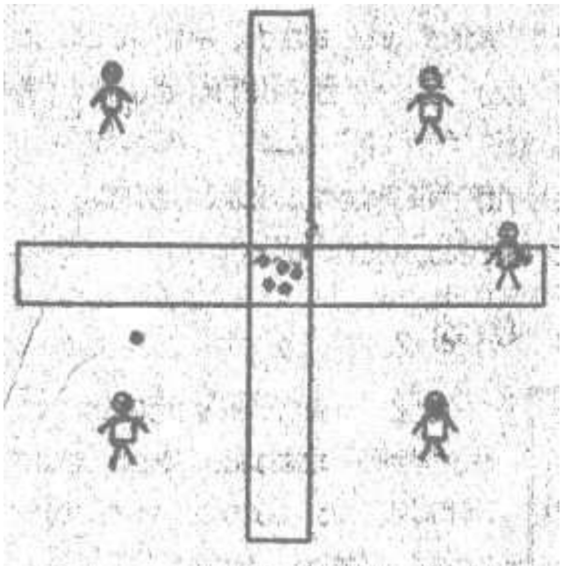
ಚಿತ್ರ ೧೧

ಐದು ಮಂದಿ ಆಟಗಾರರಿತ್ತಾರೆ ಅಂಗಳದಲ್ಲಿ ಸುಮಾರು ಆರು ಮೊಳ ಉದ್ದ, ಆರು ಮೊಳ ಅಗಲದ ಚೌಕವನ್ನು ಎಳೆದು, ಅದರಲ್ಲಿ ಸುಮಾರು ಮೂರು ಮೊಳ ಉದ್ದ ಮೂರು ಮೊಳ ಅಗಲದ ನಾಲ್ಕು ಅಂಕಣಗಳನ್ನು ಗೆರೆಯೆಳೆದು ತಯಾರಿಸಬೇಕು. ದೊಡ್ಡ ಚೌಕದನಡುವೆ ಸಣ್ಣ ಚೌಕಗಳು ಕೂಡುವ ಮೂಲೆಯಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಹರಳುಗಳನ್ನಿಡಬೇಕು. ಒಂದು ಚೌಕದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರಂತೆ ನಾಲ್ಕು ಜನ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಐದನೆಯವನು ನಾಲ್ಕು ಚೌಕಗಳ ರೇಕೆಯ ಮೇಲೆಯೇ ತಿರುಗಾಡುತ್ತಿರಬೇಕು. ಅವನು ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆಯೇ ತಿರುಗಾಡುತ್ತಿರುವಾಗ, ಚೌಕದಲ್ಲಿ ನಿಂತ ಆಟಗಾರರು ಅವನ ಕೈಯಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳದೇ ಮಧ್ಯದ ಹರಳುಗಳನ್ನು ಎತ್ತಬೇಕು. ಒಬ್ಬನೇ ನಾಲ್ಕು ಹರಳುಗಳನ್ನೂ

ಎತ್ತಬಹುದು. ನಂತರ ಸುತ್ತುತ್ತಿರುವವನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳದೆ ತಮ್ಮಲ್ಲಿರುವ ಹರಳುಗಳನ್ನು ಒಬ್ಬರಿಂದ ಒಬ್ಬರಿಗೆ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಹಂಚಿಕೊಂಡಾದ ಮೇಲೆ, ಎಲ್ಲರೂ ಸುತ್ತುವವನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳದೆ ಒಂದೇ ಅಂಕಣದಲ್ಲಿ ಸೇರಿ ಒಬ್ಬನ ಹತ್ತರ ನಾಲ್ಕು ಹರಳುಗಳನ್ನು ಕೊಡಬೇಕು. ಇಷ್ಟಾದ ಮೇಲೆ ಆಟ ಮುಗಿಯುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಭಾಗ ವಹಿಸುವವರು ಚಾಣಾಕ್ಷರಿದ್ದರೆ ಮೋಜು ಹೆಚ್ಚು

ಕಳ್ಳನ ಆಟ

ಅಂಗಳದಲ್ಲಿ ಸುಮಾರು ೧೫' ಉದ್ದ ಹಾಗೂ ಸು.೨ ಅಗಲವಾದ ಗೆರೆಯನ್ನು ಕೆಳಗಿನಂತೆ ಎಳೆಯಬೇಕು.



ಚಿತ್ರ ೧೨

ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ೫ ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು ಆಟಗಾರರು ಬೇಕು. ಆಟಗಾರರ ಸಂಖ್ಯೆಯಷ್ಟೇ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ನಡುವಿನ ಚೌಕದಲ್ಲಿ ಇಡುವರು. ಒಬ್ಬನು ಕಳ್ಳ. ಉಳಿದವರೆಲ್ಲ ಮಾರ್ಗದ ಹೊರಗೆ ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ಕಳ್ಳ ಮಾತ್ರ ಮಾರ್ಗದಲ್ಲಿಯೇ ಓಡಾಡಬೇಕು. ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾದೊಡನೆ ಕಳ್ಳನು ಎರಡೂ ಮಾರ್ಗಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆಯತೊಡಗುವನು. ಆತ ದೂರ ಹೋಗುತ್ತಲೇ ಸಮೀಪದ ಆಟಗಾರರು ಕಲ್ಲನ್ನೆತ್ತಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವರು. ಆಗ ಕಳ್ಳ ಓಡಿಬಂದು ಅವರನ್ನು ಮುಟ್ಟುವನು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವ ಆಟ ಬಿಡಬೇಕು. ಆಟ ಹಾಗೆಯೇ ಮುಂದೆ ಸಾಗಬೇಕು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡುವನು ಕಳ್ಳನಾಗುವನು, ಪುನಃ ಆಟದ ಪ್ರಾರಂಭ. ಕಳ್ಳನು ಮಾರ್ಗ ಬಿಟ್ಟು ಆಚೆ ಈಚೆ ಸರಿಯುವುದಿಲ್ಲ. ಆದ್ದರಿಂದ ಅವನ ಕೈ ನಿಲುಕುವುದಕ್ಕಿಂತ ತುಸು ಆಚೆ, ಆಟಗಾರರು ನಿಂತುಕೊಳ್ಳುವರು. ಹೆಚ್ಚು ಕಲ್ಲು ಎತ್ತಿ ತಂದವರು ಇತರರಿಗೆ ಕಲ್ಲು ಮುಟ್ಟಿಸಬೇಕು: ಆಗ ಅವರು ತಮ್ಮ ಸ್ಥಳ ದಾಟಿ ಇನ್ನೊಂದು ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಹೋಗಬಹುದು.ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಕಲ್ಲು ಸಿಕ್ಕಿದ ಮೇಲೆ ಎಲ್ಲರೂ ಒಂದು ಮನೆಯಲ್ಲಿ ನೆರೆಯುವರು, ಕೈಯಲ್ಲಿ ಕಲ್ಲಿದ್ದವರುನ್ನು ಕಳ್ಳ ಮುಟ್ಟಬಾರದು. ಕಳ್ಳ ಯಾರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲು ಶಕ್ಯವಾಗದೇ ಇದ್ದರೆ, ಅವನೇ ಕಳ್ಳನಾಗಿ ಮುಂದುವರಿಯಬೇಕು.

ಅಟ್ಟ ಗೋಲು

ಇಬ್ಬರಲ್ಲಿಯ ಶಕ್ತಿ – ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಪರೀಕ್ಷಿಸಬಹುದಾದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಾಟವಿದು. ಸ್ಪರ್ಧಾಳುಗಳಿಬ್ಬರು ಸುಮಾರು ಎರಡು ಅಂಗುಲ ವ್ಯಾಸವುಳ್ಳ, ಒಂದೂವರೆ ಮೊಳ ಉದ್ದವಿರುವ ಗೋಲಮೈಯುಳ್ಳ ಒಂದು ಕೋಲನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಎದುರು ಬದುರಾಗಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವರು. ಇಬ್ಬರೂ ತಮ್ಮ ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಉದ್ದಕ್ಕೆ ನೀಡಿ ಇಬ್ಬರ ಪಾದಗಳೂ ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಹತ್ತಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಾಡುವರು. ಪಾದಗಳು ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಕೂಡಿದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಕೋಲನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುವರು. ಒಬ್ಬರು ಕೋಲಿನ ನಡುವೆ ಮತ್ತೊಬ್ಬರು ಆ ಕೋಲಿನ ಎರಡು ತುದಿಗಳಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುವರು. ಮೂರನೆಯವನೊಬ್ಬನು "ಸುರು" ಎಂದ ಕೂಡಲೇ ಕೋಲನ್ನು ಇಬ್ಬರು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮೆಡೆ ಎಳೆದುಕೊಳ್ಳುವರು. ಎಳೆದುಕೊಳ್ಳುವಾಗ ನೀಡಿದ ಕಾಲು ನೀಡಿದಂತೆಯೇ ಇರಬೇಕು, ಬಗ್ಗಿಸಬಾರದು. ಶಕ್ತಿವಂತನಾದವನು ತನ್ನೆಡೆ ಕೋಲು ಹಿಡಿದೆಳೆಯುವಾಗ ಇನ್ನೊಬ್ಬನ ಶಕ್ತಿ ಕಡಿಮೆಯಿದ್ದರೆ ಆತನು ಕುಂಡಿ ಎತ್ತರಿಸಿ ನಿಲ್ಲುವಂತಾಗುವದು. ನೆಲದಿಂದ ಮೇಲೆದ್ದವನು ಸೋತಂತಾಗುವನು.

ಗುಡು ಗುಡು ಚೆಂಡಕ್ಕೆ

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಪಕ್ಷ. ಮನೆಯ ಅಂಗಳದಲ್ಲಿ ೧೦" – ೧೨" ವ್ಯಾಸದ ವರ್ತುಳ ತೆಗೆದು ಅದರಲ್ಲಿ ಒಂದು ಪಕ್ಷ, ಆ ಕೋಟೆಯ ಹೊರಗೆ ಇನ್ನೊಂದು ಪಕ್ಷ ಒಳಗೆ ನಿಂತಿರುತ್ತದೆ. ಎಲ್ಲರೂ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ನಾಯಕನ ಮುಂದಾಳ್ತನದಲ್ಲಿ ಉಗಿ ಬಂಡಿಯಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ, ಕೋಟೆಯ ಹೊರಗೆ ನಿಂತವರು:

ಗುಡು ಗುಡು ಚೆಂಡಕ್ಕೆ
ಯಾರ್ ಮೆಟ್ಟಕ್ಕೇ
ಹಬ್ ಕೊಂದು ಕುರಿಕೊಟ್ರೆ
ಬೀರಣ್ಣ ಮೆಟ್ಟಕ್ಕೆ –

ಎನ್ನುವರು.

ಹೆಸರು ಹೇಳಿಸಿಕೊಂಡವನು ಒಳಗಿರುವ ಪಕ್ಷದವನು, ಅವನನ್ನು ಹೊರಗಿನವರು ಎಳೆಯಲು ಕೋಟೆಯ ಸುತ್ತಲೂ ನಿಲ್ಲುವರು. ಆತನು ಸಿಕ್ಕರೆ ತಮ್ಮೆಡೆ ಎಳೆಯುವರು. ಆಗ ಉಳಿದವರು ಅವನ ಸೊಂಟ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುವರು. ಹೊರಗಿನವರು ಒಳಗಿನ ಎಲ್ಲ ಜನರನ್ನು ಎಳೆದು ಕೋಟೆಯ ರೇಖೆ ದಾಟಿಸಿದರೆ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಬೇಟೆ

ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಒಂದು ವರ್ತುಳ ಬರೆದು ಕೋಟೆಯೆಂದು ಭಾವಿಸುವರು. ಕೋಟೆಯೊಳಗೆ ಎಲ್ಲರೂ ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ಕೋಟೆಯ ಹೊರಗೆ ಬೇಟೆಗಾರ ನಿಂತಿರುತ್ತಾನೆ:

"ಬೇಟೇಗೀಟೆ ಉಂಟ್?"

"ಹೌದು

"ಎಷ್ಟು ಮಂದಿ"

"ಸಾವಿರಾರು"

"ಹಾಕ್ತೀರಮ್ಮಾ"

ಇದು ಬೇಟೆಗಾರನಿಗೂ ಒಳಗಿನವರಿಗೂ ನಡೆದ ಸಂಭಾಷಣೆ. "ಹಾಕ್ತೀರಮ್ಮಾ" ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತ ಬೇಟೆಗಾರ ಒಳಗಿನ ಒಬ್ಬರನ್ನು ತನ್ನೆಡೆ ಎಳೆದು, ತಲೆಯ ಮೇಲೆ "ಉಪ್ಪುಪ್ಪು" ಎಂದು ಹೇಳಿ ಬಡಿಯಬೇಕು. ಹಾಗೆ ಹೇಳದೇ ಹೋದರೆ ಅವರು ಕೋಟೆಯ ಒಳಗೆ ಹೋಗಬೇಕು. ಉಪ್ಪುಪ್ಪು ಎಂದ ಮೇಲೆ ಹೊರಗೆ ಬಂದವರೆಲ್ಲ ಬೇಟೆಗಾರನ ಪಕ್ಷ. ಅವರೂ ಒಳಗಿನವರನ್ನು ಹೊರಗೆಳೆಯುವರು. ಒಳಗಿನವರು

ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವರು. ಹೊರಗೆ ಹೋಗುವವರನ್ನು ತಮ್ಮೆಡೆ ಎಳೆದು ತಪ್ಪಿಸುವರು. ಉಗಿಬಂಡಿಯಂತೆ ನಿಲ್ಲವದಿಲ್ಲ, ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲರೂ ಬೇಟೆಗಾರನ ಪಾಲಾಗುವವರೆಗೆ ಆಟ ಸಾಗುತ್ತದೆ.

ಹತ್ತೊಂಬಳ್ಳಿ

ಮೇಲಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ಇನ್ನೊಂದು ಹೆಸರು ಹತ್ತೊಂಬಳ್ಳಿ. ಆಡುವ ರೀತಿ ಮೇಲಿನಂತೆ. ಹಾಡು ಮಾತ್ರ ಬೇರೆಯಾಗಿದೆ:

“ಹತ್ತೊಂಬಳ್ಳಿ ಹರಗೀಬಳ್ಳಿ
ನಾಯಿಗೆ ನುಚ್ಚು ಹಾಕಲಾರೆ
ಇಲಿಗೆ ಬೆಲ್ಲ ತಿನಿಸಲಾರೆ
ಅವ್ವನ ಸೀರೆ ಮಡಚಲಾರೆ
ಅಪ್ಪನ ರೊಕ್ಕಾ ಎಣಿಸಲಾರೆ
ಗುಳುಂ ಗುಟ್”

ಕೈಕೋಡಜ್ಜಿ

ಇದರಲ್ಲಿ ಎರಡು ಪಕ್ಷ, ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದಲ್ಲಿಯೂ ಎಷ್ಟು ಬೇಕಾದರೂ ಜನರು ಇರಬಹುದು: ಆದರೆ ಸಂಖ್ಯೆ ಮಾತ್ರ ಅಷ್ಟಷ್ಟೇ ಇರಬೇಕು. ನಡುವೆ ಒಂದು ಗೆರೆ ಎಳೆದಿದ್ದು ಆಚೆ ಈಚೆ ಆಯಾ ಪಕ್ಷದ ಆಟಗಾರರು ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿಪಕ್ಷದ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರು ತಮ್ಮ ಎದುರಿಗಿದ್ದವರನ್ನು ಗೆರೆದಾಟಿಸಿ ತಮ್ಮೆಡೆಗೆ ಎಳೆದುಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವರು. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರು ತಮ್ಮ ಕೈ ಮುಂದೆ ಮಾಡಿ ಕೈ ಕೊಡಜ್ಜಿ ಕೈ ಕೊಡಜ್ಜಿ” ಎನ್ನುವರು. ಸಮಯ ಸಾಧಿಸಿ ಕೈ ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಹಿಡಿದು ಎಳೆಯುವರು. ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನೂ ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು.

ಸ್ವಲ್ಪ ಹೊತ್ತು ಆಟ ನಡೆದ ಮೇಲೆ, ಒಂದು ಪಕ್ಷದಲ್ಲಿ ಕಡಿಮೆ ಜನರೂ ಇನ್ನೊಂದು ಪಕ್ಷದಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಜನರೂ ಎಳೆಯುವರು. ಆಗ ಕೂಡ ಹೆಚ್ಚು ಜನರೆಲ್ಲರೂ ಕೂಡಿ ಕಡಿಮೆ ಜನರನ್ನು ಎಳೆಯಬಹುದು. ಒಂದು ಪಕ್ಷದ ಎಲ್ಲ ಜನರನ್ನೂ ಗೆರೆ ಈಚೆ ಎಳೆಯುವದು ಮುಗಿದೊಡನೆ ಆ ಪಕ್ಷ ಸೋತಿತೆಂದು ತೀರ್ಮಾನ.

ಹಾಣೆಯಾಟ

ಎರಡರಿಂದ ಹತ್ತಿಪ್ಪತ್ತರವರೆಗೆ ಆಟಗಾರರಿರಬಹುದು. ಅವರಲ್ಲಿ ಎರಡು ತಂಡ. ಎರಡರಲ್ಲೂ ಅಷ್ಟಷ್ಟೇ ಆಟಗಾರರು. ಒಂದು ಹಾಯುವ ತಂಡ. ಇನ್ನೊಂದು ಕಟ್ಟುವ ತಂಡ. ಒಂದು ಮೊಳ ಉದ್ದ ಹಾಣೆ, ಗೇಣುದ್ದ ಗೆಂಡೆ (ಚಿಣಿ) ಬೇಕು. ಕಟ್ಟಿಗೆಯ ತುಂಡಿನಿಂದ ಹಾಣೆ, ಗೆಂಡೆಗಳನ್ನು ಆಟಗಾರರೇ ತಯಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಹಾಣೆ ಮತ್ತು ಗೆಂಡೆ ದುಂಡು ಆಕಾರವಾಗಿದ್ದು ಹಾಣೆ ಸು. ೧ ೩/೪ ಅಂಗುಲ ವ್ಯಾಸವುಳ್ಳದ್ದು, ಗೆಂಡೆ ಸು. ೩/೪ ಅಂಗುಲ ವ್ಯಾಸವುಳ್ಳದ್ದು ಇರುವುದು. ಗೆಂಡೆಯ ಎರಡೂ ಬದಿಗಳನ್ನು ತುಸು ಚೂಪಾಗಿ ಕೆತ್ತುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವರು ಹಾಣೆಯ ಒಂದು ತುದಿಯನ್ನು ತುಸು ಚೂಪು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಆಟದ ಬೈಲಿನಲ್ಲಿ ಸುಮಾರು ಆರು ಅಂಗುಲ ಉದ್ದ, ಎರಡು ಅಂಗುಲ ಆಳ, ಎರಡು ಅಂಗುಲ ಅಗಲದ ಒಂದು ಕುಳಿ ತೋಡಬೇಕು. ಕುಳಿಯ ಉದ್ದ ಆಟಗಾರರ ಕಡೆಗೆ ಮುಖವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಗೆಂಡೆಯನ್ನು ಕುಳಿಯ ಮೇಲೆ ಅಡ್ಡವಿಟ್ಟು ಹಾಣೆಯಿಂದ ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಕಟ್ಟುವವರು – ಎಸೆಯುವವನ ಎದುರಿಗೆ ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ಆಡುವವ ಕುಳಿಯ ಮೇಲೆ ಗೆಂಡೆಯಿಟ್ಟು ನೇರವಾಗಿ ಎಸೆಯಬೇಕು. ಎಡಕ್ಕೋ ಬಲಕ್ಕೋ ಗೆಂಡೆ ಸಾಗಿದರೆ ಅದು "ಸಲ್ಲ", ಆಗ ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ನೇರವಾಗಿ ಎಸೆಯಬೇಕು. ಕಟ್ಟುವವರು ತಮ್ಮೆಡೆ ಹಾರಿ ಬರುವ ಗೆಂಡೆಯನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವರು. ಹಿಡಿಯಲಾಗದಿದ್ದಲ್ಲಿ ನೆಲಕ್ಕೆ ಬಿದ್ದ ಗೆಂಡೆಯನ್ನು ಎತ್ತಿ ಬಿದ್ದ ಸ್ಥಳದಿಂದಲೇ, ಆಡಗಾರನು ಕುಳಿಯ ಹಿಂದೆ ಹಿಡಿದ ಹಾಣೆಗೆ ಕಟ್ಟುವವನು ಗುರಿಯಿಡುವನು. ಅವರ ಗುರಿ ತಾಗಾದಾಗ ಆಟಗಾರ ನೆಟ್ಟಗೆ ಬಲಮುಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಹಾಣೆಯನ್ನು ಹಿಡಿದು, ಆ ಮುಷ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಗೆಂಡೆಯಿಟ್ಟು, ಗೆಂಡೆಯನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಹಾರಿಸಿ ಹಾಣೆಯಿಂದ ಹೊಡೆದು ದೂರ ಎಸೆಯುವನು. ಆಟ ಕಟ್ಟುವವರು ಅದನ್ನು ಹೆಕ್ಕಿ ಕುಳಿಯತ್ತ ಹೊಡೆಯುವರು. ಆಟಗಾರ ಕುಳಿಯಿಂದ ತಾನು ಓಡಿ ಬಂದು ಹಾರಬಹುದಾದಷ್ಟು ಅಂತರದಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರುತ್ತಾನೆ. ಆಟಗಾರ ತನ್ನತ್ತ ಬರುವ ಗೆಂಡೆಯನ್ನು ಬಡಿದು ದೂರ ಓಡಿಸುವನು. ಇದಕ್ಕೆ ಮರುಗೆಂಡೆಯೆನ್ನುವರು. ಗೆಂಡೆ ಬಿದ್ದಲ್ಲಿಂದ ಕುಳಿಯವರೆಗಿನ ಅಂತರವನ್ನು ಪಾಂವ್, ಚಟಮಿಟ್ ಎಂಗ ಶಬ್ದಾಂಕೆಯ ಸಹಾಯದಿಉಂದ ಅಳೆಯುವರು. ಅಳೆಯಲು ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಶಬ್ದಾಂಕಗಳು ಇವು: ಪಾಂವ್, ಚಟಮಿಟ್ (ಚಟ್ಟಿ), ಬರಮುಟ್ (ಮುಟ್ಟಿ), ಗೋಡಾ, ಬು (ಗು) ಚ್ಚಿ, ಕಲಾಜೀ (ಜೂ) ರ್. ಜೀರ್ ವರೆಗೆ ಎಣಿಸುವಷ್ಟು ಅಂತರ ಬಂದರೆ ಒಂದು ಹಂಡಿ. ಪಟ ಹಾರಿಸಲು ಇಂತಹ ಎಷ್ಟು ಹಂಡಿಯನ್ನು ಪಡೆಯಬೇಕೆಂಬುದನ್ನು ಮೊದಲೇ ನಿರ್ಧರಿಸಿಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಒಂದೇ ಎಸೆತಕ್ಕೆ ಐದಾರು ಹಂಡಿಗಳನ್ನು ಆಟಗಾರ ಗಳಿಸಬಹುದು. ಎಣಿಸುವ ಈ ಶಬ್ದಗಳು ಆಟದ ವಿಧಾನಕ್ಕೆ ಇರುವ ಹೆಸರುಗಳನ್ನೂ ಆಹುದು. ಎಣಿಸುತ್ತಲೇ ಕೊನೆಗೆ ಯಾವ ಶಬ್ದ ಬರುತ್ತದೆಯೋ ಆ ಶಬ್ದದ ಆಟದ ವಿಧಾನದಂತೆ ಆಟ ಮುಂದುವರೆಸಬೇಕು.

ಕಟ್ಟುವವರು ಗೆಂಡೆಯನ್ನು ಎತ್ತರಿಸಿ ಕೊಡದೆ ಕೆಳಗಿನಿಂದ ಕೊಟ್ಟಾಗ ಗೆಂಡೆಯನ್ನು ತಡೆಯುವ ಆಟಗಾರನ ಹಾಣೆ ನೆಲಕ್ಕೆ ತಾಗಬಹುದು. ಆಗ ಹಾಣೆ ನೆಲಕ್ಕೆ ತಾಗಿದಲ್ಲಿಂದ ಕುಳಿಯವರೆಗೆ ಅಳೆಯಬೇಕೆ ಹೊರತು ಗೆಂಡೆ ಸಿಡಿದು ಬಿದ್ದಲ್ಲಿಂದಲ್ಲ.

ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುವಾಗ ಅನುಸರಿಸುವ ವಿವಿಧ ವಿಧಾನಗಳು

ಪಾಂವ್: ಗೆಂಡೆಯನ್ನು ಎಡಗಾಲ ಮೇಲಿಟ್ಟು ಆ ಕಾಲಿನಿಂದಲೇ ಗೆಂಡೆಯನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಹಾರಿಸಿ ಬಲಗೈಯಲ್ಲಿರುವ ಹಾಣೆಯಿಂದ ಗೆಂಡೆಗೆ ಗುರಿಹಿಡಿದು ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಮರುಗೆಂಡೆ ಹೊಡೆದಾಗ ಎಣಿಕೆ ಚಟಮಿಟ್ ದಿಂದ ಚಟಮಿಟ್ ! ಗೆಂಡೆಯ ಒಂದು ತುದಿಯನ್ನು ಎಡಗೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು, ಗೆಂಡೆಯ ಇನ್ನೊಂದು ತುದಿಗೆ ಹಾಣೆಯಿಂದ ಬಡಿದು ಬಿಟ್ಟಾಗ, ಅಂತರಾಳದಲ್ಲಿ ಅದು ಚಕ್ರಾಕಾರದಲ್ಲಿ ತಿರುಗುತ್ತದೆ. ಮತ್ತೊಂದು ಸಾರೆ ಹಾಣೆಯಿಂದ ಹೊಡೆದರೆ ಕಟ್ಟುವವರಲ್ಲಿಗೆ ಹೋಗುತ್ತದೆ.

ಮರುಗೆಂಡೆ : ಬರಮುಟ್ ದಿಂದ ಎಣಿಸಬೇಕು.

ಬರಮುಂಟ್ : ಗೆಂಡೆಯನ್ನು ಎಡಗೈ ಮುಷ್ಟಿಯ ಮೇಲಿಟ್ಟು ಅದನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಹಾರಿಸಿ ಬಲಗೈ ಹಾಣೆಯಿಂದ ಹೊಡೆಯಬೇಕು.

ಮರುಗೆಂಡೆ: ಗೋಡಾದಿಂದ ಎಣಿಕೆ.

ಗೋಡಾ : ಎಡಗೈ ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ (ಬೆಂಗೈ ಮೇಲೆ) ಗೆಂಡೆಯಿಟ್ಟು ಮೇಲೆ ಹಾರಿಸಿ ಹಾಣೆಯಿಂದ ಹೊಡೆಯುವದು.

ಬುಚ್ಚ : ಎಡ ಅಂಗೈ ಮೇಲೆ ಗೆಂಡೆಯಿಟ್ಟು ಗೆಂಡೆಯನ್ನು ಕೆಳಮುಖವಾಗಿ ಚೆಲ್ಲಿ, ಅದು ನೆಲಮುಟ್ಟುವ ಮೊದಲೇ ಹಾಣೆಯಿಂದ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಮರು ಗೆಂಡೆ ಎಣಿಕೆ ಕಲದಿಂದ.

ಕಲ : ಗೆಂಡೆಯನ್ನು ಮುಖ ಮೇಲೆ ಮಾಡಿ ಕಣ್ಣ ಹುಬ್ಬಿನ ಮೇಲಿಟ್ಟು ಮುಖ ಕೆಳಕ್ಕೆ ತಗ್ಗಿಸಿ ಕೆಳಕ್ಕೆ ಬೀಳುವ ಗೆಂಡೆಯನ್ನು ಹಾಣೆಯಿಂದ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಮರು ಗೆಂಡೆಯ ಎಣಿಕೆ ಜೀರ್ ದಿಂದ.

ಜೀರ್ : ಮುಷ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಸುಮಾರು ನಾಲ್ಕು ಅಂಗುಲದಷ್ಟು ಮಾತ್ರ ಕಾಣುವಂತೆ ಬಲಗೈ ಮುಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಹಾಣೆ ಹಿಡಿದು, ಮುಷ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಅಡ್ಡ ಗೆಂಡೆಯಿಟ್ಟು ಗೆಂಡೆ ಹಾರಿಸಿ ಹಾಣೆಯ ಕೆಳಭಾಗದಿಂದ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಮರುಗೆಂಡೆ ಪಾಂವ್ ದಿಂದ ಎಣಿಕೆ. ಪಾಂವ್ ಆಡಿದ ಮೇಲೆ ಚಟಮಿಟ್ ದಿಂದ ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ಆಡುವದಿಲ್ಲ. ಎಣಿಸುವಾಗ ಬಂದ ಕೊನೆಯ ಹೆಸರಿನ ಆಟದಿಂದ ಆಡಬೇಕು.

ಎರಡು ತಂಡದವರು ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡಷ್ಟು ಹಂಡಿಯನ್ನು ಒಂದೇ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮಾಡಬೇಕೆಂದಿಲ್ಲ. ಒಂದು ತಂಡದ ಎಲ್ಲರೂ ಔಟಾದರೆ ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡವಾಡುತ್ತದೆ.

ನಂತರ ಮೊದಲ ತಂಡಕ್ಕೆ ಅವಕಾಶ. ಮೊದಲು ಕರಾರು ಮಾಡಿದಷ್ಟು ಹಂಡಿ ಮಾಡಿದ ಪಕ್ಷ ಗೆದ್ದಂತೆ. ಹಂಡಿ ಲೆಕ್ಕ ಮಾಡುವಾಗ ಎರಡು ಪಕ್ಷದ ಹಂಡಿಗಳನ್ನು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಕೂಡಿಸಿ ಒಮ್ಮೆಲೆ ಕಳೆಯುವದಿಲ್ಲ. ಎರಡೂ ಪಕ್ಷದವರು ಒಮ್ಮೆ ಆಡಿದ ಮೇಲೆ ಹೆಚ್ಚು ಹಂಡಿ ಗಳಿಸಿದವರ ಹಂಡಿಯಿಂದ ಕಡಿಮೆ ಗಳಿಸಿದವರ ಹಂಡಿಯನ್ನು ಕಳೆಯುತ್ತಾರೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಮೊದಲ ಪಕ್ಷದವರು ೧೫ ಹಂಡಿ ಎರಡನೆಯ ಪಕ್ಷದವರು ೧೦ ಹಂಡಿ ಮಾಡಿದ್ದರೆ ಮೊದಲ ಪಕ್ಷದ ಹತ್ತು ಹಂಡಿಯನ್ನು ಅಳಿಸುತ್ತಾರೆ. (ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಎಳೆದ ೧೦ ಗೆರೆಗಳನ್ನು) ಮತ್ತೆ ಆಡುವಾಗ ಮೊದಲ ಪಕ್ಷದವರು ಆರನೇಯ ಹಂಡಿಯೆಂತಲೂ ಎರಡನೆಯ ಪಕ್ಷದವರು ಒಂದನೆ ಹಂಡಿಯಿಂದಲೂ ಎಣಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮತ್ತೆ ಆಟ ಮುಗಿದ ಮೇಲೆಯೂ ಹಾಗೆಯೇ ಕಡಿಮೆ ಮಾಡಿದವನಷ್ಟೇ ಹಂಡೆಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ಮಾಡಿದವನ ಹಂಡಿಯಿಂದ ತೆಗೆಯುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗಾಗಿ ನಿಶ್ಚಿತ ಹಂಡಿಮಾಡಲು ತಡವಾಗುತ್ತದೆ. ಬಹಳ ಹೊತ್ತು ಆಟವಾಡಬೇಕೆಂಬ ಕಾರಣದಿಂದಲೋ, ಪಟವಾಗಲು ತಡವಾಗಬೇಕೆಂದೋ (ಪಟ ತಿನ್ನುವುದು ಅವಮಾನಕರವೆಂಬ ಗ್ರಹಿಕೆಯಿರುವದರಿಂದ) ಈ ವಿಧಾನ ಅನುಸರಿಸುತ್ತಿರಬೇಕು. ಹಂಡಿಯ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಗೆರೆಯೆಳೆದು ಲೆಕ್ಕವಿಡುತ್ತಾರೆ. ನೂರುಗಟ್ಟಲೆ ಹಂಡಿಯಾದಾಗ ನೂರು ಗೆರೆ ಎಳೆಯುವ ತೊಂದರೆ ನಿವಾರಣೆಗೆಗಾಗಿ ಈ ಪದ್ಧತಿ ಬಂದಿರಬೇಕು. ಕರಾರಿನಂತೆ ಹಂಡಿ ಪಡೆದು ಗೆದ್ದ ಮೇಲೆಯೂ ಗೆದ್ದ ಪಕ್ಷದವರು ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಪಟಹಾರಿಸುವುದು ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಇನ್ನೊಂದು ಪಕ್ಷ ಪಟ ತಿನ್ನುವವರು.

ಪಟ ಹಾರಿಸುವುದು

ಇದು ಈ ಆಟದ ಕೊನೆಯ ಹಂತ. ಒಂದು ಗೆಂಡೆಯನ್ನು ಅಥವಾ ಕಲ್ಲಿ ತುಂಡನ್ನು ಕುಳಿಯ ಬದಿಯಲ್ಲಿಟ್ಟು ಅದರ ಮೇಲೆ ಇನ್ನೊಂದು ಗೆಂಡೆಯನ್ನು ನೆಟ್ಟಗಿಟ್ಟು ನೆಲದಿಂದ ಮೇಲಕ್ಕೆದ್ದ ಬದಿಗೆ ಹಾಣೆಯಿಂದ ಹೊಡೆದು ಗೆಂಡೆಯನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಚಿಮ್ಮಿಸಬೇಕು. ಗೆಂಡೆ ನೆಲಕ್ಕೆ ಬೀಳುವ ಪೂರ್ವದಲ್ಲಿಯೇ ಮರು ಗೆಂಡೆ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಮರುಗೆಂಡೆ ಬಿದ್ದ ಸ್ಥಳದಿಂದ ತನ್ನ ಪಕ್ಷದ ಆಟಗಾರರ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಮೂರುಪಟ್ಟು ಬುಚ್ಚಿಯನ್ನು ಹೊಡೆಯುತ್ತ ಮುಂದೆ ಸಾಗುವನು. ಇಲ್ಲಿ ಮರುಗೆಂಡೆ ಹೊಡೆಯುವ ಕ್ರಮವಿಲ್ಲ. ಆಡುವವನೇ ಪ್ರತಿಸಾರೆ ಗೆಂಡೆ ಹೆಕ್ಕಿ ಅಲ್ಲಿಂದಲೇ ಬುಚ್ಚಿ ಹೊಡೆಯುತ್ತ ಸಾಗುವನು. ಆಗ ಗೆಂಡೆ ಕುಳಿಯಿಂದ ಸುಮಾರು ಒಂದೆರಡು ಫರ್ಲಾಂಗದಟ್ಟು ದೂರ ಬೀಳುವದು. ಆಗ ಸೋತ ಪಕ್ಷದವರು ಗೆಂಡೆಯನ್ನು ಹಿಡಿದು ಕುಳಿಯತ್ತ “ಕಾವಡಿ ಕಕ್ಕವಡಿ” ಎನ್ನುತ್ತ ಉಸಿರು ಹಿಡಿದು ಓಡಬೇಕು. ಅವನು ಉಸಿರು ಬಿಟ್ಟೊಡನೆ ಪಕ್ಷದ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಹಾಗೇಯೆ ಹೇಳುತ್ತ ಉಸಿರು ಹಿಡಿದು ಕುಳಿಯೆಡೆಗೆ ಓಡಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಸೋತ ಪಕ್ಷದ ಎಲ್ಲರೂ ಒಬ್ಬರ ನಂತರ ಇನ್ನೊಬ್ಬರಂತೆ ಕುಳಿಗೆ ಗೆಂಡೆ ತಂದು ಮುಟ್ಟಿಸಿದರೆ ಆಟ ಮುಗಿಯುವದು. ಒಂದೊಮ್ಮೆ ಸೋತವರು ಗೆಂಡೆ ಮುಟ್ಟಿಸಲಾಗದಿದ್ದರೆ ಮತ್ತೆ ಪಟಹಾರಿಸುವವ ಹಿಂದಿನಂತೆ ಬುಚ್ಚಿಗಳನ್ನು ಹೊಡೆದು ಗೆಂಡೆಯನ್ನು ದೂರ ಒಯ್ಯುವನು. ಆಗಲೂ ಮೇಲಿನ ಕ್ರಮದಂತೆ ಸೋತ ಪಕ್ಷದವರು ಗೆಂಡೆಯನ್ನು ಕುಳಿಗೆ ಮುಟ್ಟಿಸಬೇಕು.

ಆಟದ ಕೆಲವು ನಿಯಮಗಳು

೧. ಎಸೆಯುವಾಗ, ಮರುಗೆಂಡೆ ಹೊಡೆಯುವಾಗ, ಪಟ ಹಾರಿಸುವಾಗ ಕಟ್ಟುವವರು ಗೆಂಡೆ ಹಿಡಿದರೆ ಆಟಗಾರ ಔಟು.

೨. ಕುಳಿಯಿಂದ ಹಿಂದೆ ಹಾಣೆ ನಿಲ್ಲಿಸಿದಾಗ, ಹಾಣೆಗೆ ಗೆಂಡೆ ತಾಗಿದರೆ ಆಟಗಾರ ಔಟು

೩. ಗೆಂಡೆ ಕುಳಿಗೆ ಬೀಳದಂತೆ ಹಾಣೆಯಿಂದ ಅಡ್ಡಗಟ್ಟುವಾಗ, ಗೆಂಡೆ ಕುಳಿಯ ಮೇಲಾಗಲೀ, ಕುಳಿಯಿಂದ ಒಂದು ಹಾಣೆಯ ಅಳತೆಗಿಂತ ಹಿಂದಾಗಲೀ ಬಿದ್ದರೆ ಆಟಗಾರ ಔಟು.

೪. ಕುಳಿಗೂ ಗೆಂಡೆಗೂ ಅಂತರ ಒಂದು ಹಾಣೆ, ಎರಡು ಗೇಣಾದರೆ ಕಟ್ಟುವವರು ಆಟ ತಿನ್ನಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವರು.

ಕಟ್ಟುವವರಲ್ಲೊಬ್ಬನು ತನ್ನ ಕೈಗಳ ತುದಿಬೆರಳುಗಳನ್ನು ಗೆಂಚಿ ಕೈತಿರುಪಿ, ಒಂದು ಕೈ ಹೆಬ್ಬೆರಳು ತೋರ ಬೆರಳಿನಿಂದ ಗೆಂಡೆ, ಇನ್ನೊಂದಿ ಕೈ ಹೆಬ್ಬೆರಳು ತೋರ ಬೆರಳಿನಿಂದ ಹಾಣೆ ಹಿಡಿದು ಎಡವೊ? ಬಲವೊ? ಗಿಡಿಬಿಡಿಯೊ? ಎಂದು ಆಡುವವನನ್ನು ಕೇಳಬೇಕು. ಆಡುವವನು ಹೇಳಿದಂತೆ ಆಡಿ ಗೆಲ್ಲಬೇಕು. ಗೆಂಡೆ ಹಾಣೆಗಳನ್ನು ತಲೆಗಿಂತ ಮೇಲೆ ಹಾರಿಸಿ ಆಡುವವ ಕೇಳಿದಂತೆ ಎಡಗೈಯಲ್ಲಾಗಲೀ ಬಲಗೈಯಲ್ಲಾಗಲೀ ಎರಡನ್ನೂ ಹಿಡಿಯಬೇಕು. “ಗಿಡಿಬಿಡಿ” ಎಂದಿದ್ದರೆ ಎಡಗೈಯಲ್ಲಿರುವುದನ್ನು ಬಲಗೈಗೂ ಬಲಗೈಯಲ್ಲಿದ್ದುದನ್ನು ಎಡಗೈಗೂ ಸಾಗಿಸಬೇಕು. ಕಟ್ಟುವವ ಹೀಗೆ ತಪ್ಪದೆ ಹಾಣೆ, ಗೆಂಡೆ ಹಿಡಿದರೆ ಆಡುವವನು ಔಟು.

೫. ಮರುಗೆಂಡೆ ಹೊಡೆಯುವಾಗ ಗೆಂಡೆ ಸಿಡಿದು ಕುಳಿಯ ಮೇಲೆ ಬಿದ್ದರೆ ಆಟಗಾರ ಔಟು.

೬. ಹಾಣೆಯಿಂದ ಗೆಂಡೆಯನ್ನು ಹೊಡೆದಾಗ ಕುಳಿಯಿಂದ ಕಟ್ಟುವವ ಹಾರಿ ಮುಟ್ಟುವಷ್ಟು ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಹಿಂಗಾಲಿನಿಂದ ಮೂರು ಸಾರೆ ಹಾರುವಷ್ಟು ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಗೆಂಡೆ ಬಿದ್ದರೆ ಆಡುವವನು ಔಟು.

೭. ಆಡುವವ ಕುಳಿಯಿಂದ ತುಸು ಮುಂದಕ್ಕೆ ನಿಂತಿರಬೇಕು. ಆದರೆ ಅದು ಅವನು ಕುಳಿಯಿಂದ ಹಾರಿ ಮುಟ್ಟಲಾಗದಷ್ಟು ಇರಬಾರದು. ಹೆಚ್ಚಿದ್ದರೆ ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದವರು ಹಾರಿಸಿ ನೋಡಿ, ಸಂಶಯ ಸ್ಥಿರಪಟ್ಟರೆ ಆಡುವವ ಔಟು.

೮. ಆಡುವವನು ಎಸೆದ ಗೆಂಡೆ ಬಹದೂರ ಬಿದ್ದಾಗ ಕಟ್ಟುವವರು ಮೂರೋ ನಾಲ್ಕೋ ಹಂಡೆಯಾಯಿತೆಂದು ತಿಳಿದಿಕೋ ಅಳೆಯುವದು ಬೇಡವೆನ್ನುವರು. ಉತ್ತಮ ಆಟಗಾರರು ತಮಗೆ ಹಾನಿಯಾಗುವಂತಿದ್ದರೂ ಎಣಿಕೆ ಮಾಡಿದರೆ ಕಠಿಣ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವ ಪ್ರಸಂಗ ಬರಬಹುದೆಂದು ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡು ಬಿಡುವರು. (ಚಿಟ್ ಮುಟ್ ಕಠಿಣ-ಆಟ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಔಟು ಹೆಚ್ಚ); ಹಾಗೂ ತಮಗೆ ಸುಲಭವಾದ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವರು.

ಲಗೋರಿ

ಹತ್ತಾರು ಹಲ್ಪೆ (ಚಪ್ಪಟೆ ಕಲ್ಲು) ಅಥವಾ ಮಡಕೆಚೂರುಗಳನ್ನು ಒಂದು ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಒಂದರ ಮೇಲೊಂದರಂತೆ ಇಡಬೇಕು. ಹಲ್ಪೆಯಿಟ್ಟ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಸು. ೫ – ೬ ಅಡಿ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಪಕ್ಷದವರೂ ಅಷ್ಟೇ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಇನ್ನೊಂದು ಬದಿಗೆ ಇನ್ನೊಂದು ಪಕ್ಷದವರೂ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಒಂದು ಪಕ್ಷದ ಆಟಗಾರರು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರೇ ಚೆಂಡೆಸೆದು ಹಲ್ಪೆಯನ್ನು ಕೆಡುವಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವರು. ಚೆಂಡು ತಾಗಿ ಹಲ್ಪೆ ಉದುರಿದ ಕೂಡಲೆ ಆ ಪಕ್ಷದ ಎಲ್ಲರೂ ಓಡುವರು. ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದವರು ಅವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲು ಓಡುವರು. ಹಲ್ಪೆ ಉದುರಿಸಿದವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು ಓಡಿ ಬಂದು, ಹಲ್ಪೆಯನ್ನು ಪೂರ್ಣ ಪೇರಿಸಿದರೆ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಹಲ್ಪೆ ಪೇರಿಸುವ ಮೊದಲೇ ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದವರು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರ ಮೇಲೆ ಲಗೋರಿ.

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಓಡಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗಿ ಮುಟ್ಟುವ ಬದಲಿಗೆ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯುವ ಪದ್ಧತಿಯೂ ಇದೆ. ಓಡಿಸಿ ಮುಟ್ಟುವದೇ ಹೆಚ್ಚು ಜನಪ್ರೀಯ. ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಇನ್ನೊಂದು ಹೆಸರು “ಕಿರ್ ಮುಳ್”.

ಗುರಿಯಾಟಗಳು

ಎರಡು ಪಕ್ಷ ಹಂಡಿ ಮಾಡಲು ಎಷ್ಟು ಅಂಕ ಗಳಿಸಬೇಕೆಂಬುದನ್ನು ಮೊದಲೇ ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆಡುವ ಪಕ್ಷದ ಒಬ್ಬನು ಕುಳಿಯ ಹತ್ತರ ನಿಂತುಕೊಂಡು ಕುಳಿಯ ಮೇಲೆ ಗೆಂಡೆ ಇಟ್ಟು ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರೆಡೆಗೆ ಗೆಂಡೆ ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರು ಗೆಂಡೆಯನ್ನು ಕುಳಿಯ ಮುಂದೆ ನೆಲದ ಮೇಲಿಟ್ಟ ಹಾಣೆಗೆ ಗುರಿಯಿಡುವರು. ತಾಗಿದರೆ ಔಟು, ಎಸೆಯುವುದಲ್ಲದೆ ಕೊಜ್ಯಾ ಹೊಡೆದು ಕೂಡ ಆಟ ಆರಂಭಿಸಬಹುದು. ಗೆಂಡೆ ಹಾಣೆಗಳನ್ನು ಬಲಗೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು, ಗೆಂಡೆ ಹಾರಿಸಿ ಹಾಣೆಯಿಂದ ಬಡಿದು ದೂರ ತಳ್ಳುವದು. ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರು ಮೇಲಿನಂತೆ ಹಾಣೆಗೆ ಗುರಿಯಿಡುವರು.

ಎರಡನೆಯ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಹಾಣೆಯ ಬಳಿ ಬಿದ್ದ ಗೆಂಡೆಯನ್ನು ಹಾರಿಸಿ ಹೊಡೆಯುವನು. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಗೆಂಡೆಯ ಎರಡು ಬದಿ ಚೂಪಾಗಿದ್ದು ಹಾಣೆಯಿಂದ ಒಂದು ಬದಿಗೆ ಹೊಡೆದ ಕೂಡಲೇ ಪುಟಿಯುವದು. ಅದು ಕೆಳಗೆ ಬೀಳುವುದರೊಳಗೆ ಎರಸು ಮೂರು ಸಾರೆ ಬಡಿ ಬಡಿದು ದೂರ ಎಸೆಯುವರು. ಒಂದೊಮ್ಮೆ ಗೆಂಡೆ ಹಾರದಿದ್ದರೆ ಮೂರು ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು ಕೊಡುವರು.

ಗೆಂಡೆಯನ್ನು ಹಾಣೆಯಿಂದ ಎರಡು ಸಾರೆ ಬಡಿದರೆ ಗಿಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಜಿಲ್ಲಿ ಎನ್ನುವರು. ಆಗ ಕುಳಿಯಿಂದ ಗೆಂಡೆ ಬಿದ್ದ ಅಂತರವನ್ನು ಗೆಂಡೆಯಿಂದಲೇ ಅಳೆಯುವರು. ಗೆಂಡೆಯ ಅಳತೆಯ ಮೊತ್ತದಷ್ಟು ಅಂಕ ಅವನಿಗೆ ಲಭಿಸುತ್ತದೆ. ಒಂದೇ ಪೆಟ್ಟಿನಿಂದ ಗೆಂಡೆ ಹಾರಿದ್ದರೆ ಹಾಣೆಯಿಉಂದ ಅಳೆಯುವರು. ಆಗ ಕಡಿಮೆ ಅಂಕ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಹಾಣೆ ದೊಡ್ಡದಿರುವ ಕಾರಣ ಅಂಕ ಕಡಿಮೆಯಾಗುತ್ತದೆ. ಮೂರು ಸಾರೆ ಹಾಣೆಗೆ ಗೆಂಡೆ ತಾಗಿದ್ದರೆ ಗೆಂಡೆಯ ಅಳತೆಯ ೨ ಪಟ್ಟು ಅಂಕ. ನಾಲ್ಕು ಸಾರೆ ತಾಗಿದರೆ ೩ ಪಟ್ಟು ಅಂಕ. ಒಟ್ಟು ಆಟದ ಅಂಕ ಕೂಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಎರಡೋ ಹೆಚ್ಚೊ ಗಿ (ಜಿ) ಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ದೂರ ಎಸೆದಾಗ ಗೆಂಡೆಯಿಂದ ಅಳೆಯುವುದು ತಡವೆಂದು ಹಾಣೆಯಿಂದಲೇ ಅಳೆದು ಮುಂದೆ ಗೆಂಡೆಗೂ ಹಾಣೆಗೂ ಅಳತೆಮಾಡಿ, ಅದು ಎಷ್ಟು ಪಟ್ಟು ದೊಡ್ಡದೆಂದು ನೋಡಿ, ಅಷ್ಟು ಸಂಖ್ಯೆಯಿಂದ ಗುಣಿಸಿ ಗೆಂಡೆಯ ಲೆಕ್ಕದಲ್ಲಿ ಅಂತರವನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಹೆಚ್ಚು ಅಂಕ ಗಳಿಸಿದ ಪಕ್ಷ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಕುದುರೆ ಆಟ

ಎರಡು ಪಕ್ಷ, ಪ್ರತಿಯೊಂದರಲ್ಲಿ ಅಷ್ಟಷ್ಟೇ ಜನ. ಮೊದಲು ಆಡುವವರು ಯಾರೆಂಬುದನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಅವರಲ್ಲೊಬ್ಬನು ಕುಳಿಯ ಮೇಲೆ ಎರಡು ಗೆಂಡೆಯನ್ನಿಟ್ಟು ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರ ಬಳಿಗೆ ಎಸೆಯುವನು. ಅವರು ಒಂದು ಗೆಂಡೆ ಹಿಡಿದರೆ ಒಂದೇ ಗೆಂಡೆಯಿಂದ ಆಡಬೇಕು. ಎರಡನ್ನೂ ಹಿಡಿದರೆ ಆಟಗಾರ ಔಟು. ಔಟಾಗದಿದ್ದರೆ; ಆಟಗಾರ ಕುಳಿಯಿಂದ ಒಂದು ಹಾಣೆ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಎದುರಾಳಿಯ ಕಡೆಗೆ ಅಡ್ಡವಾಗಿ ಹಾಣೆಯಿಡಬೇಕು. ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರು ಗೆಂಡೆಯಿಂದ ಹಾಣೆಗೆ ಗುರಿಯಿಡುತ್ತಾರೆ. ಎರಡು ಗೆಂಡೆ ಇದ್ದರೆ ಎರಡರಿಂದಲೂ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಎರಡು ಗೆಂಡೆಯಿಂದ ಹೊಡೆದಾಗ ಒಂದು ಮಾತ್ರ ತಾಗಿದರೆ ಔಟಲ್ಲ. ಆದರೆ ಒಂದೇ ಗೆಂಡೆ ಇದ್ದು ಅದು ತಾಗಿದರೆ ಔಟು. ಔಟಾಗದಿದ್ದಲ್ಲಿ ಬಲಗೈಯಲ್ಲಿ ಹಾಣೆಯ ಹೆಚ್ಚು ಭಾಗ ಕೆಳಗಿದ್ದು ಸು. ೧/೨ ಇಂಚು ಮಾತ್ರ ಮೇಲೆ ಕಾಣುವಂತೆ ಮುಷ್ಟಿ ಕಟ್ಟಿ ಹಿಡಿದು, ಮುಷ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಗೆಂಡೆ ಇಟ್ಟು ಹಾರಿಸಿ, ಹಾಣೆಯಿಂದ ಹೊಡಿಯುತ್ತಾನೆ. ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರು ಕೆಳಗಿಟ್ಟ ಹಾಣೆಗೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಅದು ತಾಗದಿದ್ದರೆ ಎಡಗೈಯಲ್ಲಿ ಗೆಂಡೆ ಹಿಡಿದು ಅದನ್ನು ಹಾರಿಸಿ ಹಾಣೆಯಿಂದ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಮೂರು ಸಾರೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಮೂರು ಬಾರಿಯೂ ಔಟಾಗದೇ ಇದ್ದರೆ ಅತ್ತ ಕಡೆಯ ಒಬ್ಬರು (ಒಂದು ಗೆಂಡೆಯಿಂದ ಆಡಿದ್ದರೆ) ಅಥವಾ ಇಬ್ಬರು (ಎರಡು ಗೆಂಡೆಯಿಂದ ಆಡಿದ್ದರೆ) ಬಂದು ಕುದುರೆಯಂತೆ ಕುಳಿಯ ಹತ್ತಿರ ಕುಳಿತಯಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಕುದುರೆಯ ಮೇಲೆ ಆಡುವವನ ಪಕ್ಷದವರು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಆಟಗಾರ ಕೊನೆಗೆ ಆಡಿದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿಯೇ ಆಡುತ್ತಿರುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಆಟಗಾರ ಔಟಾದರೆ ಕುದುರೆಗಳು ಹೋಗುತ್ತವೆ. ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಗುಟ್ಟದ ಆಟ

ಒಂದು ಬದಿಗೆ ಚೂಪು ಇರುವ ಮೂರು ನಾಲ್ಕು ಫೂಟು ದೊಡ್ಡ ಕೋಲನ್ನು ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಕೆಸರಿನಲ್ಲಿ ಒಗೆಯುತ್ತಾನೆ. ಅದು ನೆಟ್ಟಗೆ ನಿಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಒಗೆಯುತ್ತಾನೆ. ನೆಟ್ಟಗೆ ನಿಂತ ಕೋಲನ್ನು ಇತರರು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಾಗಿ ತಮ್ಮ ಕೋಲುಗಳನ್ನೊಗೆದು ಬೀಳಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಯಾರು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿ ಕೆಡವುವರೋ ಅವರೇ ವಿಜೇತರು.

ಗೋಲಿಯ ಆಟ (ಮೂರು ಕುಳಿಯಾಟ)

ಸಮಪಾತಳಿ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಸುಮಾರು ಎರಡು ಅಂಗುಲ ವ್ಯಾಸ, ಒಂದುವರೆ ಅಂಗುಲ ಆಳದ ಮೂರು ಕುಳಿಗಳನ್ನು, ಸುಮಾರು ಐದೈದು ಮೊಳ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಒಂದೇ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ತೆಗೆಯಬೇಕು. ಒಂದನೆಯ ಕುಳಿಯಿಂದ ಸುಮಾರು ಹದಿನೈದಿಪ್ಪತ್ತು ಮೊಳ ದೂರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಅಡ್ಡ ಗೆರೆ ಎಳೆದು ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಅಲ್ಲಿಂದ “ಗೋಡ” ಎನ್ನುತ್ತ ತಮ್ಮ ಗೋಲಿಗಳನ್ನು ಮೊದಲನೆಯ ಕುಳಿಯತ್ತ ಎಸೆಯಬೇಕು. ಯಾರ ಗೋಲಿ ಕುಳಿಯ ಸಮೀಪ ಬೀಳುತ್ತದೆಯೋ ಅವರು ಕುಳಿ ತುಂಬಿ ಉಳಿದವರ ಗೋಲಿ ಓಡಿಸಬೇಕು. ಓಡಿಸಿ ಎರಡನೇಯ ಕುಳಿ ತುಂಬಬೇಕು.ಅವನಿಂದ ಎರಡನೇಯ ಕುಳಿ ತುಂಬಲಾಗದಿದ್ದಲ್ಲಿ ಉಳಿದ ಗೋಲಿಯವರು ಒಂದನೆಯ ಕುಳಿ ತುಂಬಲು ಬರುವರು. ಆಗ ಅವರು ಒಂದನೆಯ ಕುಳಿ ತುಂಬಿದರೆ, ಮೊದಲು ಆಡಿದವನ ಎರಡನೆಯ ಕುಳಿಯ ಹತ್ತರಿನ ಗೋಲಿಯನ್ನು ಇಲ್ಲವೇ ಇತರ ಆಟಗಾರರಿದ್ದರೆ, ಅವರ ಗೋಲಿಗಳನ್ನು ಓಡಿಸಬಹುದು. ಎರಡನೆಯ ಆಟಗಾರನಿಂದ ಒಂದನೆಯ ಕುಳಿ ತುಂಬಲಾಗದಿದ್ದಲ್ಲಿ ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ಕುಳಿ ತುಂಬಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವರು. ಎಲ್ಲರೂ ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ಒಂದನೆಯ ಆಟಗಾರ ಎರಡನೆ ಕುಳಿ ತುಂಬಿ, ಮೂರನೆಯ ಕುಳಿಗೆ ಹೋಗಬಹುದು. ಇಲ್ಲವೇ ಒಂದನೆಯ ಕುಳಿಯತ್ತ ಬಂದ ಎರಡನೆಯ ಇಲ್ಲವೇ ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರ ಗೋಲಿಯನ್ನು ಓಡಿಸಬಹುದು. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನು ತಾನು ಕುಳಿ ತುಂಬಿ ಊಳಿದ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಕುಳಿ ತುಂಬಲು ಕೊಡದೆ ಓಡಿಸಬೇಕು. ಓಡಿಸುವಾಗ ಗುರಿ ತಪ್ಪಿದರೆ ಗೋಲಿ ಹೋಗಿಬಿದ್ದಲ್ಲಿಂದಲೇ ಇತರ ಆಟಗಾರರು ಆಡಿದ ಮೇಲೆ, ತಿರುಗಿ ಯಾವ ಕುಳಿ ತುಂಬಬೇಕೋ ಅದನ್ನು ತುಂಬಬೇಕು. ಇಲ್ಲವೆ ಇತರ ಆಟಗಾರರ ಗೋಲಿಗೆ ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಓಡಿಸಿದ ನಂತರ ಕುಳಿ ತುಂಬಬಹುದು. ಆಟಗಾರ ಒಂದರಿಂದ ಮೂರು ಕುಳಿ ತುಂಬಿ, ನಂತರ ಮೂರನೆಯ ಕುಳಿಯಿಂದ ಎರಡನೆಯ ಕುಳಿಯನ್ನು ಮತ್ತೆ ತುಂಬಿ, ಎರಡನೆಯ ಕುಳಿಯಿಂದ ಮತ್ತೆ ಒಂದನೆಯ ಕುಳಿ ತುಂಬಿ, ಯಾರ ಗೋಲಿಗೆ ಗುರಿಹಿಡಿದು ಹೊಡೆವನೋ ಅವನ ಮೇಲೆ ಹಂಡಿಯಾಗುತ್ತದೆ.ಐದು ಕುಳಿ ತುಂಬಿದ ಮೇಲೆ ತುಂಬುವದಿಲ್ಲ. ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರ ಗೋಲಿಗೆ ಗುರಿಯಿಟ್ಟರಾಯ್ತು. ಗುರಿ ತಾಗುವವರೆಗೆ ಆಡಬೇಕು. ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಇವನ ಗುರಿ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು ಅವನೂ ಐದು ಕುಳಿ ತುಂಬಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿ ಹಂಡಿ ಮಾಡಬಹುದು. ಒಬ್ಬರು ಹಂಡಿ ಮಾಡಿದ ಮೇಲೆ ಎರಡನೆಯ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುವದು.

ಜೋಡು ಗೋಲಿಯ ಆಟ

ಆಟಗಾರರು ಸಮಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿರಬೇಕು. ಆಟಗಾರರಷ್ಟೇ ಗೋಲಿಗಳು ಬೇಕು.

ಎರಡು ಗೋಲಿಗಳನ್ನು ಅಂಗಳದಲ್ಲಿ ಒಂದೆಡೆ ಜೋಡಿಸಿಡುವರು. ಅಲ್ಲಿಂದ ಎರಡು ಮಾರು ದೂರ ನಿಂತು, ಅಲ್ಲೊಂದು ಅಡ್ಡ ಗೆರೆ ಎಳೆದು ಆಡುವವರು. ಆ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ನಿಂತು ಆಟ ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮೊದಲು ಒಂದು ಪಕ್ಷ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರೆ ಇನ್ನೊಂದು ಪಕ್ಷದವರು ಎಲ್ಲಿ ನಿಯಮ ತಪ್ಪಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ, ಎಲ್ಲಿ ಸೋಲುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನು ನಿರೀಕ್ಷಿಸುತ್ತ ಇರುತ್ತಾರೆ. ಒಂದೆಡೆ ಇಟ್ಟ ಆ ಜೋಡು ಗೋಲಿಗಳನ್ನು ತಮ್ಮ ಗೋಲಯ ಸಹಾಯದಿಂದ ಓಡಿಸಿ ಗೆರೆದಾಟಿಸುವದೇ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರ ಗುರಿ. ಆಟಗಾರನೊಬ್ಬನು ತನ್ನ ಗೋಲಿಯನ್ನು ಜೋಡು ಗೋಲಿಯಲ್ಲಿಗೆ

ಉರುಳಿಸಿದಾಗ ಅದು ಜೋಡು ಗೋಲಿಗೆ ಬಡಿಯದಿದ್ದರೆ, ಆತನು ಆಟ ಬಿಡಬೇಕು. ಒಂದು ಪಕ್ಷದವರೆಲ್ಲ ಆಡಿ ಸೋತ ಮೇಲೆ ಇನ್ನೊಂದು ಪಕ್ಷದವರು ಆಡಬೇಕು.

ಹೊಡೆಯುವ ಗೋಲಿಗಳು ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ತಾಗಬಾರದು. ಇಟ್ಟ ಗೋಲಿಗೂ ಹೊಡೆಯುವ ಗೋಲಿಗೂ ನಾಲ್ಕು ಅಂಗುಲಕ್ಕಿಂತ ಕಡಿಮೆ ಅಂತರವಿರಬಾರದು. ಕಡಿಮೆ ಇದೆ ಅನಿಸಿದಾಗ ಆಡುವ ಪಕ್ಷದವರು ಒಪ್ಪದೇ ಹೋದರೆ, ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದವರು "ನಾಬಿ" ನೋಡುತ್ತಾರೆ. ಅಂದರೆ ತಮ್ಮ ನಾಲ್ಕು ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ಆ ಗೋಲಿಗಳ ನಡುವೆ ಇಟ್ಟು ಅಳತೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದವರು ತಮ್ಮ ಅಂಗೈಯನ್ನು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಕೈಯಿಂದ ಒತ್ತಿ ತುಸು ಅಗಲಿಸಿ ನಾಬಿ ನೋಡುವುದುಂಟು ಹಾಗೆ ಮೋಸಮಾಡಿರುವರೆಂದು ಅನಿಸಿದರೆ ಆಡುವ ಪಕ್ಷದವರು ಒಂದು ಹಿಡಿ ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ನಾಬಿ ಇಟ್ಟವರ ಬೆರಳಿನ ಸಂದಿನಲ್ಲಿ ಓಡಿಸುವರು. ಆಗ ಗೋಲಿ ಹಂದಿದರೆ ಮೋಸವಲ್ಲ.

ಗೋಲಿ ಉರುಳಿಸುವ ಕ್ರಮ

ಎಡಗೈ ಹೆಬ್ಬರೆಳು ಮತ್ತು ತೋರಬೆರಳಿನ ನಡುವೆ ಗೋಲಿಯಿಟ್ಟು, ಬಲಗೈ ಹೆಬ್ಬೆರಳನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಊರಿ, ಬಲಗೈ ತೋರಬೆರಳನ್ನು ಗೋಲಿಯ ಮೇಲಿಟ್ಟು ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಗೋಲಿಯ ಮೇಲೆ ಪ್ರಯೋಗಿಸಬೇಕು. ಆಗ ಬಿಲ್ಲಿನಿಂದ ಬಾಣ ಹೋಗುವಂತೆ ಗೋಲಿ ಸಿಡಿಯುತ್ತದೆ. ಗೋಲಿಗಳನ್ನು ಗೆರೆದಾಟಿಸಿದ ಪಕ್ಷವೇ ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಡೀಗು ಆಟ

ಅಂಗಳದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕುಳಿ ತೆಗೆಯುತ್ತಾರೆ. ಕುಳಿಯಿಂದ ಸುಮಾರು ಇಪ್ಪತ್ತು ಇಪ್ಪತ್ತೈದು ಫೂಟುಗಳ ಅಂತರದ ಮೇಲೆ ಅಡ್ಡ ಗೆರೆಯೊಂದನ್ನು ಎಳೆದು, ಅಲ್ಲಿಂದ ಆಟಗಾರರು ಗೋಡಾ-ಎಂದು ತಮ್ಮ ಗೋಲಿಗಳನ್ನು ಕುಳಿಯತ್ತ ಬಿಡುವರು. ಯಾರ ಗೋಲಿ ಕುಳಿಯ ಹತ್ತರ ಬೀಳುವದೋ ಅವರು ಮೊದಲು ಕುಳಿ ತುಂಬುವರು. ಕುಳಿ ತುಂಬಿದವರು ಕುಳಿಯ ಹತ್ತಿರ ಕುಳಿತಯ ಇನ್ನೊಬ್ಬರ ಗೋಲಿಗೆ ಹೊಡೆಯುವರು. ಆಗ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಅವನ ಗೋಲಿ ಹೊಡೆತದಿಂದ ಎಷ್ಟು ದೂರ ಬೀಳುವದೋ ಅಲ್ಲಿಂದ ತನ್ನ ಮುಷ್ಟಿ ಕಟ್ಟಿ ಮುಷ್ಟಿಯ ತುದಿಯಿಂದ ಗೋಲಿಯನ್ನು ತೂರಿ ಕುಳಿಯನ್ನು ತುಂಬಬೇಕು. ಕೈಮುಷ್ಟಿಯಿಂದ ಗೋಲಿ ತೂರುವುದಕ್ಕೆ "ಡೀಗು" ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಒಮ್ಮ ಗೋಲಿಗೆ ಹೊಡೆದ ಹೊಡೆತದ ಗುರು ತಪ್ಪಿದರೆ, ಗೋಲಿ ಇದ್ದಲ್ಲಿಂದ ಮೇಲೆ ಹೇಳಿದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಗೋಲಿ ತೂರಿ ಕುಳಿ ತುಂಬಬೇಕು. ಒಮ್ಮೊಮ್ಮ ಗೋಲಿ ಕುಳಿಯಿಂದ ಹೊಡೆದ ಪರಿಣಾಮವಾಗಿ ಬಹಳ ದೂರ ಬಿದ್ದರೆ, ಮೂರು ಸಲ ಮುಷ್ಟಿಯಿಂದ ಡೀಗಲು ಅವಕಾಶ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಗೋಲಿ ಕುಳಿ ತುಂಬದೆ ಕುಳಿಯಿಂದ ಅಂತರದಲ್ಲಿಯೇ ಉಳಿದರೆ, ಮತ್ತೆ ಆಟಗಾರ ಇನ್ನೊಮ್ಮ ಕುಳಿಯ ಹತ್ತಿರ ಕುಳಿತು ಗೋಲಿಗೆ ಹೊಡೆದು ಓಡುಸುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಗೋಲಿಯನ್ನು ಮುಷ್ಟಿಯಿಂದ ಡೀಗುವವ ಕುಳಿ ತುಂಬುವವರೆಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ.

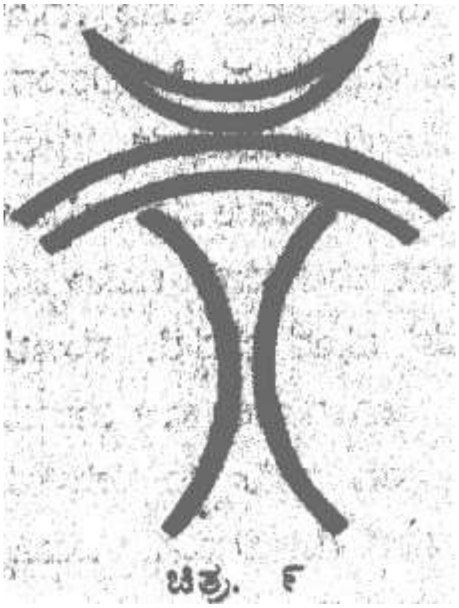
ಬಗರೀ ಆಟ

ಅಂಗಳದಲ್ಲಿ ಹಲವಾರು ಆಟಗಾರರು. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರು ಒಂದೊಂದು ಬಗರಿ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಆಟಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತಾರೆ. ಅಂಗಳದಲ್ಲಿ ನಡುವೆ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಅಳತೆಯ ಒಂದು ವರ್ತುಳವನ್ನು ತೆಗೆದು, ಅದರಲ್ಲಿ ಒಂದು ಚಕ್ಕೆ ಇಡುತ್ತಾರೆ. ಹಾಗೂ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರು ತ್ವರಿತವಾಗಿ ಒಂದರ ಹೊಂದೊಂದರಂತೆ ಬಗರಿಗಳನ್ನು ಚಕ್ಕೆಯ ಕಡೆಗೆ ಓಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಬಗರಿಗಳು ವೇಗವಾಗಿ ತಿರುಗಿ ಚಕ್ಕೆಯನ್ನು ವರ್ತುಳದ ಹೊರಗೆ ಹಾಕಿದೊಡನೆ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಬಗರಿಗಳನ್ನು ದಾರದಿಂದ ಎಳೆದು ಕೈಮೇಲೆ ತೆಗೆದು ಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಈ ಕಾರ್ಯದಲ್ಲಿ ಹಿಂದೆ ಬಿದ್ದು ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಉಳಿದವನು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ಬಗರಿ ಒಡ್ಡುವವನಾಗುತ್ತಾನೆ.

ತಮ್ಮ ಬಗರಿಯನ್ನು ಆಟಕ್ಕೆ ಒಡ್ಡಬೇಕಾದುದರಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಎಲ್ಲರೂ ಹೆಚ್ಚು ಜಾಗರೂಕರಾಗಿ ಬಗರಿ ಎಸೆಯುವ, ಎತ್ತುವ ಕಾರ್ಯದಲ್ಲಿ ಮಗ್ನರಾಗುತ್ತಾರೆ. ಆಟ ತುಂಬಾ ಲವಲವಿಕೆಯಿಂದ ಕೂಡಿದ್ದು ಉತ್ತಮ ಮನರಂಜಕ ನೋಟವನ್ನು ಒದಗಿಸುತ್ತದೆ.

ಗೆರಟೆ ಪುಳಿ

ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ದೊಟ್ಟ ಬೈಲು ಬೇಕು. ದೊಡ್ಡ ಬೈಲಿನಲ್ಲಿ ಸರಿ ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿದ್ದ ಆಟಗಾರರು ಎರಡು ಪಂಗಡಗಳಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಒಬ್ಬರು ಹಾಯುವವರು; ಇನ್ನೊಬ್ಬರು ಕಟ್ಟುವವರು. ಹಾಯುವವರು ಐದಿ ಗೆರಟೆಯ ಚೂರುಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು, ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಿದಂತೆ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ನಿಲ್ಲಿಸುವರು.



ಗೆರೆಟೆಯನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಿದ ಸ್ಥಳವೇ ಮಂಡ. ಚಿಕ್ಕಕಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಸುರಿಗೆ ಕಾಯನ್ನು ಕಾಯಿ ಕತ್ತದ ನಾರು, ಕಂಬಳಿ ಚೂರು ಅಥವಾ ಗೋಣಿ ತಟ್ಟಿನ ಚೂರು ಸುತ್ತಿ ಸುತ್ತಳಿಯಿಂದ ಬಿಗಿದು ಚೆಂಡು ತಯಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವರು. ಈ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಗೆರಟೆಯ ಪುಳಿಗೆ ಜೋರಾಗಿ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಆಗ ಗೆರಟೆಯ ಚೂರುಗಳು ಮಂಡದಿಂದ ದೂರದೂರದಲ್ಲಿ ಸಿಡಿಯುವವು. ಆಟ ಕಟ್ಟುವವರು ಗೆರಟಿ ಚೂರು ಸಿಡಿದ ಸ್ಥಳವನ್ನು ನೋಡಿ, ಲಗುಬಗುಯಿಂದ ದೂರ ಓಡುವರು. ಆಗ ಹಾಯುವ ಪಕ್ಷದವರೊಬ್ಬರು ಮಂಡದಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರುವ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಚೆಂಡು ಹಕ್ಕಿ ಒಗೆಯುವರು. ಒಮ್ಮೊಮ್ಮೆ ಚೆಂಡು ಸಮೀಪ ಬಿದ್ದಾಗ ಆಟಗಾರನೇ ಚೆಂಡನ್ನು ಹೆಕ್ಕಿ ಮಂಡದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಓಡುವ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಹೊಡೆಯಬಹುದು. ಹೊಡೆತವು ಕಟ್ಟುವ ಈ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ತಾಗಿದರೆ ಆಗ ಒಂದು “ಹುಯ್ಲು” ಆಗುವದು. ಹೊಡೆತ ತಾಗದಿದ್ದರೆ ದೂರದಲ್ಲಿ ನಿಂತ ಆಟ ಕಟ್ಟುವವರಿಗೆ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಗುರಿಯುಡುವನು. ಕಟ್ಟುವವರು ಅವನ ಹೊಡೆತದಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳವರು. ಆಗ ಕಟ್ಟುವವರ ಹಿಂದೆ ನಿಂತ ಹಾಯುವ ಪಕ್ಷದವರು ಚೆಂಡು ಹೆಕ್ಕಿ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಕಜೊಡುವರು. ಹೆಕ್ಕಿ ಕೊಡುವಾಗ ಚೆಂಡು ಹಾಯುವವರ ಕೈತಪ್ಪಿ ಬಿದ್ದರೆ, ಕಟ್ಟುವವರು ತಮ್ಮ ಚೆಂಡನ್ನು ಕಾಲಿನಿಂದ ತೊರಿ ದೂರಕ್ಕೆ ಎಸೆಯುವರು. ಆಗ ಕಟ್ಟುವ ಪಕ್ಷದ ಇತರರು ಮಂಡಕ್ಕೆ ಬಂದು ದೂರ ಸಿಡಿದ ಗೆರಟಿ ಚೂರುಗಳನ್ನು ಒಟ್ಟಿಗೆ ಮಾಡಲು ಉಪಕ್ರಮಿಸುವರು. ಈ ನಡುವೆ ಹಾಯುವ ಪಕ್ಷದವನು ಚೆಂಡನ್ನು ಮಂಡಕ್ಕೆ ಆಟಗಾರನಡೆಗೆ ಎಸೆಯುವಾಗ, ಚೆಂಡು ನೆಲದಿಂದೆತ್ತರಕ್ಕೆ ಹಾರಿದರೆ, ಕಟ್ಟುವ ಪಕ್ಷದವರು ಅದನ್ನು ಹಿಡಿದು ದೂರ ಎಸೆದು ಗೆರಟೆ ಚೂರುಗಳನ್ನು ಒಟ್ಟು ಮಾಡಿ “ನಗೋರಿ” ಎನ್ನುವರು. ಆಗ ಕಟ್ಟುವ ಪಕ್ಷದವರು ಗೆದ್ದರು. ಹಾಯುವ ಪಕ್ಷದ ಮುಖ್ಯಸ್ಥ ತಾನೇ ಚೆಂಡು ಹೆಕ್ಕಿಕೊಳ್ಳಲು ಮಂಡದಿಂದ ದೂರ ಸರಿಯಬಹುದಷ್ಟೇ, ಆಗ ಅವನ ಕೈಗೆ ಚೆಂಡು ಸಿಗುವ ಮೊದಲೇ ಅಥವಾ ಚೆಂಡು ಹಿಡಿದು ಮಂಡ ಮುಟ್ಟುವ ಮೊದಲೇ ನಾಲ್ಕಾರು ಜನ ಕಟ್ಟುವವರು ಅವನು ಚೆಂಡು ಹೆಕ್ಕದಂತೆ ಅಥವಾ ಮಂಡಕ್ಕೆ ಹೋಗದಂತೆ ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಅಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳುವರು. ಈ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಉಳಿದ ಕಟ್ಟುವ ಆಟಗಾರರು “ನಗೋರಿ” ಕಟ್ಟುವರು. ಇದಕ್ಕೆ ವ್ಯತರಿಕ್ತವಾಗಿ ಹಾಯುವ ಪಕ್ಷದವರು ಕೊಟ್ಟ ಚೆಂಡು ಆಟಗಾರನ ಕೈಗೆ ತಕ್ಷಣ ಸಿಕ್ಕು ಕಟ್ಟುವ ಪಕ್ಷದವರು ಗೆರಟೆ ಚೂರು ಹೆಕ್ಕುವಾಗ, ಇಲ್ಲವೆ ಹೊಡೆತ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಓಡುವಾಗ, ಆಟಗಾರ ಹೊಡೆದ ಚೆಂಡು ಕಟ್ಟುವ ಪಕ್ಷದವರಲ್ಲಿ ಯಾರಿಗಾದರೂ ಬಡಿದರೆ ಕಟ್ಟುವ ಪಕ್ಷದ ಮೇಲೆ “ಹುಯ್ಲು” ಆಗುವದು. ಆಗ ಆಡಿದ ಆಟಗಾರನೇ ಮತ್ತೆ ಆಡುವನು. ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದವರು ನಗೋರಿ ಮಾಡಿದರೆ ಹಾಯುವವರಲ್ಲಿ ಇನ್ನೊಬ್ಬನು ಆಡುವನು. ಹೀಗೆ ಹಾಯುವವರೆಲ್ಲ ಆಡಿ ತೀರಿದ ಮೇಲೆ ಕಟ್ಟಿವವರು ಹಾಯುವರು.

ಬೋರೆ ಆಟ

ಕಾಯಿಸಿಪ್ಪೆಯನ್ನು ಒಂದರ ಮೇಲೊಂದರಂತೆ ಕವಚಿಟ್ಟು ಪೇರಿಸುವರು. ಇದೇ ಬೋರೆ. ಬೋರೆ ಕಾಯಲು ಒಬ್ಬ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಉಳಿದವರು ಕಳ್ಳರು ಚಿಂದಿ ಬಟ್ಟೆಯಿಂದ ಮಾಡಿದ ಒಂದು ಚೆಂಡನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಬೇರೆ ಕಾಯುವವನು ಕಳ್ಳರಿಗೆ ಹೊಡೆಯುವನು. ಕಳ್ಳರಲ್ಲಿ ಚೆಂಡಿನ ಪೆಟ್ಟು ತಿಂಥವರು ಬೇರೆ ಕಾಯಬೇಕು. ಪೆಟ್ಟು ತಿನ್ನದೆ ತಪ್ಪಿಸಕೊಂಡು ಅದೇ ಚೆಂಡು ಹೆಕ್ಕಿ ಬೇರೆ ಉರುಳಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವರು. ಬೋರೆ ಉರುಳಿಸಿದರೆ ಅವನು ಒಂದು ಹಂಡಿ ಗೆದ್ದಂತೆ. ಮತ್ತೆ ಬೋರೆ ತಯಾರಿಸಿ ಮೊದಲಿದ್ದವನೇ ಬೋರೆ ಕಾಯಲು ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಆತನು ಕಳ್ಳನೊಬ್ಬನಿಗೆ ಗುರಿಯಿಡುವವರೆಗೆ ಬೋರೆ ಕಾಯಬೇಕು.

ಲಗೋರಿ

ಹತ್ತಾರು ಹಲ್ಪೆ (ಚಪ್ಪಟೆ ಕಲ್ಲು) ಅಥವಾ ಮಡಕೆಚೂರುಗಳನ್ನು ಒಂದು ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಒಂದರ ಮೇಲೊಂದರಂತೆ ಇಡಬೇಕು. ಹಲ್ಪೆಯಿಟ್ಟ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಸು. ೫ – ೬ ಅಡಿ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಪಕ್ಷದವರೂ ಅಷ್ಟೇ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಇನ್ನೊಂದು ಬದಿಗೆ ಇನ್ನೊಂದು ಪಕ್ಷದವರೂ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಒಂದು ಪಕ್ಷದ ಆಟಗಾರರು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರೇ ಚೆಂಡೆಸೆದು ಹಲ್ಪೆಯನ್ನು ಕೆಡುವಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವರು. ಚೆಂಡು ತಾಗಿ ಹಲ್ಪೆ ಉದುರಿದ ಕೂಡಲೆ ಆ ಪಕ್ಷದ ಎಲ್ಲರೂ ಓಡುವರು. ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದವರು ಅವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲು ಓಡುವರು. ಹಲ್ಪೆ ಉದುರಿಸಿದವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು ಓಡಿ ಬಂದು, ಹಲ್ಪೆಯನ್ನು ಪೂರ್ಣ ಪೇರಿಸಿದರೆ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಹಲ್ಪೆ ಪೇರಿಸುವ ಮೊದಲೇ ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದವರು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರ ಮೇಲೆ ಲಗೋರಿ.

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಓಡಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗಿ ಮುಟ್ಟುವ ಬದಲಿಗೆ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯುವ ಪದ್ಧತಿಯೂ ಇದೆ. ಓಡಿಸಿ ಮುಟ್ಟುವದೇ ಹೆಚ್ಚು ಜನಪ್ರಿಯ. ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಇನ್ನೊಂದು ಹೆಸರು "ಕಿರ್ ಮುಳ್".

ವಾಲೆ ಉದುರಿಸುವ ಆಟ

ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಕಾಗದದ ಹತ್ತಿಪ್ಪತ್ತು ಚೂರು ಅಥವಾ ಎಲೆ ಬೇಕು. ಎಷ್ಟು ಜನರಾದರೂ ಆಟಬಹುದು, ವಾಲೆಗಳನ್ನು ಒಂದೆಡೆ ಒಂದರ ಮೇಲೊಂದರಂತೆ ಇಟ್ಟು ಅವು ಹಾರಿಹೋಗದಂತೆ ಒಂದು ಚಿಕ್ಕ ಕಲ್ಲನ್ನಿಡಬೇಕು. ಅದರ ಸುತ್ತ ಸುಮಾರು ಒಂದು ಅಡಿ ತ್ರಿಜ್ಯದ ವರ್ತುಳವನ್ನು ತೆಗೆಯಬೇಕು.

ಅನಂತರ ಆಟಗಾರರು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಾಗಿ ಕಲ್ಲಿನಿಂದಾಗಲೀ, ಚೆಂಡಿನಿಂದಾಗಲೀ ವಾಲೆಗಳಿಗೆ ಗುರಿಯಿಡಬೇಕು. ವರ್ತುಳದ ಹೊರಗೆ ಹೋದ ಎಲೆಗಳಷ್ಟು ಅಂಕ ಕಲ್ಲಿ ಗುರಿಯಿಟ್ಟವನಿಗೆ ಮತ್ತೆ ಎಲೆಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಮೊದಲಿನಂತೆ ಇಟ್ಟು ಎರಡನೆಯವನು ಆಡಬೇಕು. ಎಲ್ಲರೂ ಆಡಿದ ಮೇಲೆ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರು ದೊರಕಿಸಿದ ಅಂಕಗಳನ್ನು ಲೆಕ್ಕ ಮಾಡಿ ಹೆಚ್ಚು ಅಂಕ ಗಳಿಸಿದವರು ಒಂದು ಹಂಡಿ ಮಾಡಿದಂತೆ, ಆಟಗಾರರು ಕಡಿಮೆ ಜನವಿದ್ದಾಗ ಎರಡೋ ಮೂರೋ ಅವಕಾಶ ಪಡೆದು ಗಳಿಸಿದ ಅಂಕಗಳನ್ನು ಲೆಕ್ಕ ಮಾಡುವರು.

ಕಾಯ್ ಕತ್ತ ಚೆಂಡಾಟ

ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಲಗ್ಗೆ, ಹೊಡೆ ಚೆಂಡು ಎಂದು ಹೆಸರಿದೆ. ಅಂಗಳದಲ್ಲೊಂದು ಕಡೆ ಕಾಯಿಕತ್ವ (ಸಿಪ್ಪೆ) ನೆಟ್ಟಗೆ ಹೊಳಬೇಕು. ಕಾಯಿಕತ್ವದ ಬದಲಿಗೆ ಕಟ್ಟಿಗೆಯ ತುಂಡನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು. ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಎರಡು ಪಂಗಡ. ಒಂದು ಪಂಗಡ ಹಾಯುವದು. ಇನ್ನೊಂದು ಪಂಗಡ

ಕಟ್ಟುವದು. ಹಾಯುವವರಲ್ಲೊಬ್ಬರು ಕಾಯಿಕತ್ತ ಹೂಡಿದ ಮಂಡದಿಂದ ಸುಮಾರು ೧೫ – ೨೦ ಮಾರು ದೂರ ನಿಂತು ತಾವೇ ದೇಶೀಯ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ತಯಾರಿಸಿದ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಕತ್ತಕ್ಕೆ ಗುರಿಕಟ್ಟುವರು. ಕಟ್ಟುವ ಪಕ್ಷದವರು ಮಂಡದಲ್ಲಿ ಕಾಯಿಕತ್ತದ ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುವರು. ಕತ್ತಕ್ಕೆ ಗುರಿಯಿಟ್ಟ ಚೆಂಡು ಕತ್ತದ ಹಿಂದೆ ಬಂದಾಗ, ನೆಲಕ್ಕೆ ತಾಗಿ ಚಿಮ್ಮಿ ನೆಗೆದಾಗ, ಕಟ್ಟುವವರು ನೆಲಕ್ಕೆ ಕೈತಾಗಿಸದೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದರೆ ಆಟಗಾರನು ಔಟಾಗುವನು. ಮೊದಲ ಹೊಡೆತ ಕತ್ತಕ್ಕೆ ತಾಗದೆ ಇದ್ದರೆ, ಕಟ್ಟುವವರು ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿಯದಿದ್ದರೆ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಒಟ್ಟಿಗೆ ಮೂರು ಸಲ ಅವಕಾಶ ಕೊಡುವರು. ಆಗಲೂ ಗುರಿಯಿಡಲಾಗದಿದ್ದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರ ಔಟಾಗುವನು. ಬಳಿಕ ಹಾಯುವ ಪಕ್ಷದ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಆಡುವನು. ಹಾಯುವವರ ಚೆಂಡು ಕತ್ತಕ್ಕೆ ಬಡಿದರೆ ಹಾಯುವವರೆಲ್ಲ ಆ ಚೆಂಡು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಬಂದು ಗುಪ್ತ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ, ತಮ್ಮ ಕೈಗೆ ಪಂಜಿ ಸುತ್ತಿ ಅಥವಾ ಅಂಗಿಯೊಳಗೆ ಕೈಹುದುಗಿಸಿಕೊಂಡು ಬರುತ್ತಾರೆ. ಹಾಯುವವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಮಂಡದಲ್ಲಿಯೂ ಉಳಿದವರು ಮಂಡದಿಂದ ದೂರದಲ್ಲಿಯೂ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಹಾಯುವವರು ತಮ್ಮ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಚೆಂಡಿದ್ದಂತೆ ನಟಿಸುತ್ತ ಕಟ್ಟುವವರನ್ನು ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವರು. ಕಟ್ಟುವವರಿಗೆ ಹಾಯುವವರಲ್ಲಿ ಯಾರ ಹತ್ತರ ಚೆಂಡಿದೆಯೆಂಬುದು ಗೊತ್ತಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಚೆಂಡು ಇಲ್ಲದೆ ಚೆಂಡಿದ್ದಂತೆ ನಟಿಸಿ, ಬೆನ್ನಟ್ಟಿ ಹೋದವನ ಹತ್ತರ ಚೆಂಡಿಲ್ಲದ್ದನ್ನು ಕಂಡುಕೊಂಡ ಕಟ್ಟುವವನು ಈ ಹಾಯುವವನನ್ನೇ ಬೆನ್ನಟ್ಟುವನು. ಹಾಗೂ ಮುಟ್ಟುವನ್ನು ಅಥವಾ ಮಂಡದಲ್ಲಿದ್ದ ಕತ್ತವನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ “ನಗೋರಿ” ಎನ್ನುವನು. ಈ ಎರಡು ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿಯೂ ಹಾಯುವವರು ಔಟು. ಚೆಂಡಿಲ್ಲವೆಂದು ತಿಳಿದು ಚೆಂಡಿದ್ದವನನ್ನೇ ಕಟ್ಟುವವರು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಅಥವಾ ಚೆಂಡಿದ್ದವನು ಕಟ್ಟುವವನಿಗೆ ಹೊಡೆದರೆ, ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಕಟ್ಟುವವರಿಗೆ ಒಂದು “ಹುಲ್ಲು” ಆಗುತ್ತದೆ. ಕಟ್ಟುವವರು “ನಗೋರಿ” ಮುಟ್ಟಲು ಹೋದಾಗ ಮಂಡದಲ್ಲಿ ನಿಂತವನ ಹತ್ತಿರವೇ ಚೆಂಡಿದ್ದರೆ ಅವನಿಗೆ ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಬಿಡುತ್ತಾನೆ. ಚೆಂಡಿಲ್ಲದವನನ್ನು ಕಟ್ಟುವವ ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋದರೆ, ಚೆಂಡಿದ್ದವ ಬೆನ್ನಟ್ಟಿದ ಕಟ್ಟುವವನಿಗೆ ಚೆಂಡು ಗುರಿಯಿಡುತ್ತಾನೆ. ಹಾಯುವವರು ಕಟ್ಟುವವರ ಮೇಲೆ “ಹುಲ್ಲು” ಮಾಡಿ ಗೆದ್ದರೆ ಈ ಮನೊದಲು ಕತ್ತಕ್ಕೆ ಗುರಿಯಿಟ್ಟವನೇ ಚೆಂಡು ಎಸೆಯಲು ಮೂರು ಅವಕಾಶ ಪಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಹಾಯುವವರೆಲ್ಲ ಚೆಂಡು ಎಸೆದ ಮೇಲೆ ಕಟ್ಟುವವರು ಚಂಡೆಸೆಯುವವರು ಆಗುತ್ತಾರೆ. ಆಟದಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಹುಲ್ಲು ತಿಂದವರು ಸೋತಪಕ್ಷವೆಂದು ನಿರ್ಣಯವಾಗುವದು.

ಕೆಲವರು ಚೆಂಡಿನ ಬದಲಿಗೆ ಸುರಗಿಕಾಯಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವರು. ಆಗ ಕಾಯಿ ಕತ್ತವನ್ನು ಅಡ್ಡವಿಡುವರು. ಸುರಗಿಕಾಯಿ ಕತ್ತಕ್ಕೆ ತಾಗಿದರೆ ಅದನ್ನು ಕೆಡವಿದಂತೆ. ಆಟದ ಉಳಿದ ವಿಧಾನವೆಲ್ಲ ಮೇಲಿನಂತೆಯೇ ಇರುವದು.

ಕಡ್ಡಿ ಆಟ (ಬಳದ ಆಟ)

ಪಾಟಿಯನ್ನು ಪುಸ್ತಕ ಕಟ್ಟಿಗೆಯ ತುಂಡು ಅಥವಾ ಆಡಲು ಕುಳಿತವರೊಬ್ಬರ ತೊಡೆಗೆ ಆನಿಸಿ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಇಬ್ಬರು ಅಥವಾ ನಾಲ್ಕಾರು ಜನರು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಕಡ್ಡಿಯೊಂದಿಗೆ ಆಡಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರು ಒಬ್ಬರ ನಂತರ ಇನ್ನೊಬ್ಬರಂತೆ ಪಾಟಿಯ ಮೇಲ್ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಇಡುತ್ತಾರೆ. ಅದು ಉರುಳಿ ಕೆಳಗೆ ಬೀಳುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಒಂದರ ನಂತರ ಇನ್ನೊಂದು ಕಡ್ಡಿ ಉರುಳಿ ಬೀಳುವಾಗ ಬಡಸಿಕೊಂಡ ಕಡ್ಡಿ, ಬಡಿದ ಕಡ್ಡಿಯ ಯಜಮಾನನಿಗೆ ದೊರಕುತ್ತದೆ.

ಗಿರಗಿರ್ ಸಂತ

ಇದಕ್ಕೆ ಎಂಟು ಹತ್ತು ಜನರಾದರೂ ಆಟಗಾರರು ಬೇಕು. ಒಂದು ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಚೆಂಡಿನಷ್ಟು ದೊಡ್ಡದಾದ ಮೆತ್ತನ್ನ ಚೆಂಡು ಬೇಕು. ರಬ್ಬರ್ ಚೆಂಡು ಇಲ್ಲದ ಪ್ರಸಂಗದಲ್ಲಿ ಚಿಂದಿ ಅರಿವೆ, ತೆಂಗಿನನಾರು, ಕಾಗದ ಮುಂತಾದವುಗಳಿಂದ ಚೆಂಡು ತಯಾರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕಾಗದದಿಂದ ಚೆಂಡು ತಯಾರಿಸುವಾಗ ನಡುವೆ ಸಣ್ಣ ಕಲ್ಲನ್ನು ಇಟ್ಟು ನಂತರ ಕಾಗದ ಸುತ್ತುವುದುಂಟು. ಆಡುವ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ನಡುವೆ ಒಂಧು ಅಗಲ ಕಲ್ಲನ್ನಾಗಲೀ, ಮರದ ಹಲಗೆಯನ್ನಾಗಲೀ ನೆಟ್ಟಗೆ ಇಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಅದರ ಸುತ್ತು ಇರುವ ಮನೆಯ ಹಿತ್ತಲ ಸ್ಥಳವೇ ಆಟದ ಕಣ.

ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವ ಮೊದಲು ಪಕ್ಷ ಆರಿಸುವ ವಿಧಾನದಿಂದ ಪಕ್ಷದ ಜನರನ್ನು ಆರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅದಾದ ನಂತರ ಚೆಂಡು ಎಸುಯುವ ಪಕ್ಷವನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅದಕ್ಕಾಗಿ ಒಂದು ನಾಣ್ಯವನ್ನಾಗಲೀ, ಗುರುತು ಬರೆದ ಹಂಚಿನ ತುಂಡನ್ನಾಗಲೀ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎಸೆಯುವರು. ಯಾವ ಪಕ್ಷದ ನಾಯಕ ಬಯಸಿದ ಚಿನ್ನೆ ಮೇಲ್ಮುಖವಾಗಿ ಬೀಳುತ್ತದೆಯೋ ಆ ಪಕ್ಷಕ್ಕೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯಲು ನಿಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯಲು ನಿಂತ ಪಕ್ಷದ ಚೆಂಡು ನಡುವೆ ನೆಟ್ಟಗೆ ನಿಲ್ಲಿಸಿದ ಕಲ್ಲಿಗೆ ಬಡಿದರೆ ಆ ಪಕ್ಷ ಚೆಂಡನ್ನು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ಮೂರು ಸಾರೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಕಲ್ಲಿನೆಡೆಗೆ ಎಸೆಯುವ ಅವಕಾಶವನ್ನು ಪಡೆದಿರುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ ಎಸೆಯುವ (ಚಿನ್ನೆ ಗೆದ್ದ) ಪಕ್ಷದವರು ಚೆಂಡನ್ನು ಕಲ್ಲಿನಡೆಗೆ ಎಸೆಯುತ್ತಿದ್ದಾಗ ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದವರು ಕಲ್ಲಿನ ಬುಡದಲ್ಲಿಯೇ ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ಒಂದೊಮ್ಮೆ ಆ ಕಲ್ಲಿಗೆ ಬಡಿದು ಹಾರಿದ ಚೆಂಡನ್ನು ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದವರು ಹಿಡಿದರೆ, ಚೆಂಡು ಎಸೆಯುವವರ ಕೈಬಿಟ್ಟು, ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದ ಪಕ್ಷಕ್ಕೆ ಸೇರುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದವರೂ ಆಡಿ ಚೆಂಡು ಗೆಲ್ಲಬಹುದು. ಗೆಲ್ಲದಿರಬಹುದು.

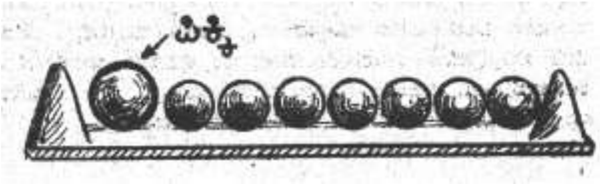
ಇಷ್ಟು ಸಿದ್ಧತೆ ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ಆಟದ ಪ್ರಾರಂಭ. ಚೆಂಡನ್ನು ಗೆದ್ದವರು ಒಂದೆಡೆ ಗುಂಪಾಗಿ ನಿಂತು ಗುಟ್ಟಾಗಿ ಚೆಂಡನ್ನು ತಮ್ಮ ಶರ್ಟಿನ ಒಳಗೆ ಬಲಗೈಯಿಂದ ಹಿಡಿದು ಅಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವರು. ಆದರೆ ಇವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನು ಮಾತ್ರ ಚೆಂಡನ್ನು ನಿಜವಾಗಿಯೂ ಅಡಗಿಸಿಕೊಂಡಿರುತ್ತಾನೆ. ಆದರೆ ಉಳಿದವರೂ ಚೆಂಡು ತಮ್ಮ ಹತ್ತರವೇ ಇದ್ದ ಹಾಗೆ ನಟಿಸಿ ತಮ್ಮ ಬಲಗೈ ಮುಷ್ಟಿಯನ್ನು ತುಸು ಅಗಲಿಸಿ, ಶರ್ಟಿನ ಬುಡದಲ್ಲಿ ಹುದುಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಹಾಗೂ ಅವರು "ಗಿರ್ ಗಿರ್ ಸಂತಾ" ಅನ್ನುತ್ತಾ ಚೆಂಡು ಇಲ್ಲದ ಪಕ್ಷದವರನ್ನು ಅಟ್ಟಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಅವರು ಚೆಂಡಿನ ಪೆಟ್ಟು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳು, ಹಾಗೂ ಚೆಂಡು ಎಸೆದ ಕಲ್ಲನ್ನು ಮುಟ್ಟಲು, ಚೆಂಡು ಇಲ್ಲದ ಪಕ್ಷ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತದೆ. ಚೆಂಡು ಇದ್ದ ಪಕ್ಷದವರು ತಮ್ಮ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೂ ಕಲ್ಲು ಮುಟ್ಟಲು ಬಂದವರನ್ನು ಹೊಡೆಯಲು ಹೋಗುವಂತೆ ದೂರ ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಬಂದವರ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ಇಲ್ಲವೆಂದು ಗೊತ್ತಾದರೆ, ಹಿಂತಿರುಗಿ ಕಲ್ಲಿನತ್ತ ಬರುತ್ತಾರೆ. ಚೆಂಡಿದ್ದವನು ಸಮಸ ಸಾಧಿಸಿ ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದವರನ್ನು ಓಡಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗಿ, ಅವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನಿಗೆ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಬಡಿಯುವನು. ಬಡಿತ ತಪ್ಪಿ ಆತನಿಗೆ ತಾಗದೇ ಹೋದರೆ ಬಡಿದವನ ಪಕ್ಷ ಸೋತಿತು. ಬಡಿತ ತಾಗಿದರೆ ತಾಗಿಸಿಕೊಂಡವನ ಪಕ್ಷದ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಹಂಡಿ. ಚೆಂಡಿದ್ದವನು ಪ್ರಕಟನಾದಾಗ ಉಳಿದವರು ಓಡಿಹೋಗಿ ಕಲ್ಲು ಮುಟ್ಟುವರು. ಇಲ್ಲಿಗೆ ಒಂದು ಆಟ ಮುಗಿಯಿತು. ಮರು ಆಟದಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ಗೆದ್ದವನ ಪಕ್ಷಕ್ಕೆ ಹೋಗುತ್ತದೆ.

ಗೊವೆ ಬೀಜದಾಟ

ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಅಷ್ಟಷ್ಟೇ ಗೇರು (ಗೊವೆ) ಬೀಜಗಳನ್ನು ತರಬೇಕು. ಒಟ್ಟಾದ ಎಲ್ಲ ಬೀಜಗಳನ್ನೂ ಒಂದು ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಗುಂಪಾಗಿ ಇಟ್ಟು ಅದರ ಸುತ್ತ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಅಳತೆಯ ವರ್ತುಳ ತೆಗೆಯುವರು. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರು ದೊಡ್ಡ ಗೇರುಬೀಜವನ್ನಾಗಲ, ಚಪ್ಪಟೆ ಕಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಹಂಚಿನ ತುಂಡನ್ನಾಗಲೀ "ಬೆಟ್ಟೆ" ಯಾಗಿ ತಂದಿರುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬರು ಎಲ್ಲರ ಬೆಟ್ಟೆಗಳನ್ನೂ ಕೂಡಿಸಿ ಬೊಗಸೆಯಲ್ಲಿಟ್ಟು, ಬೀಜವಿದ್ದ ಸ್ಥಳದಿಂದ ದೂರ ಚಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಅವು ಸಿಡಿದು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಬೀಳುತ್ತವೆ. ಬೀಜದ ಸಮೀಪ ಬಿದ್ದ ಬೆಟ್ಟೆಯವರು ಕ್ರಮವಾಗಿ ಬೀಜಕ್ಕೆ ಗುರಿ ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಯಾರೊಬ್ಬರು ಬೆಟ್ಟ ಒಗೆದವನಿಗೆ ಸೇರುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಸುತ್ತಿನ ಬಟ್ಟೆ ಒಗೆಯುವದು ಮುಗಿದಾಗ ಎಲ್ಲರ ಬೆಟ್ಟಗಳು ಇನ್ನೊಂದು ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಪಸರಿಸಿ ಬಿದ್ದಿರುತ್ತವೆ. ಎರಡನೆಯ ಸುತ್ತಿನಲ್ಲಿಯೂ ಬೀಜದ ಸಮೀಪವಿದ್ದವರು ಕ್ರಮವಾಗಿ ಬೀಜಕ್ಕೆ ಗುರಿ ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಬೀಜಗಳೆಲ್ಲ ಮುಗಿಯುವವರೆಗೆ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಬೀಜ ಖರ್ಚಾದ ಮೇಲೆ ಆಟ ಮುಗಿಯಿತು. ಹೆಚ್ಚ ಬೀಜ ದೊರಕಿಸಿದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಪಿಕ್ಕಿನಾಟ

ಎರಡಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಆಟಗಾರರು ಒಂದು ಸಮಪಾತಳಿಯ ಅಂಗಳದಲ್ಲಿ ಸೇರಿ ಅಂಗಳದಲ್ಲಿ ಉಸುಕಿರುವ ಕಡೆ ಉದ್ದಕ್ಕೆ ಸುಮಾರು ಎರಡು ಮೂರು ಎಂಚು ಎತ್ತರದ ಉಸುಕಿನ ಗೋಡೆ ಕಟ್ಟುವರು. ಆ ಗೋಡೆಯ ಮೇಲೆ ಪ್ರತಿಯೊಬನ್ನರು ಸಾಲಾಗಿ ಕೆಳಗೆ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಿದಂತೆ ಅಷ್ಟಷ್ಟೇ ಸುರಗಿ ಕಾಯಿ ಇಡುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರು ಮೂರು ಅಥವಾ ನಾಲ್ಕರಂತೆ ಗೋಡೆಯ ತುದಿಯ ಎಡಕ್ಕೆ ದೊಡ್ಡ ಸುರಗಿಕಾಯಿ ಇಡುತ್ತಾರೆ. ಇದೇ "ಪಿಕ್ಕಿ" ಆಟದ ಗೋಡೆಯಿರುವ ಸ್ಥಳವೇ ಮಂಡ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರ ಹತ್ತರ ಒಂದು ಗುಂಡಗೆ ಇರುವ ಬಟ್ಟೆ (ಕಲ್ಲು) ಇರಬೇಕು. ಮಂಡದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಆಟಗಾರರು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಬೆಟ್ಟಗಳನ್ನು ತುಸು ದೂರ ಚೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಮಂಡದಿಂದ ಹೆಚ್ಚು ದೂರ ಬೆಟ್ಟೆ ಬಿದ್ದವನು ತನ್ನ ಬೆಟ್ಟೆಯಿಂದ ಮಂಡದ ಸುರಗಿ ಕಾಯಿಯೆಡೆಗೆ ಗುರಿಯಿಡುತ್ತಾನೆ. ಗುರಿ ತಾಗಿದ ಕಾಯಿ ಹಾಗೂ ಅದರ ಕೆಳಗಿರುವ ಕಾಯಿಗಳೆಲ್ಲಿ ಗುರಿಕಾರನಿಗೆ ಸೇರುತ್ತವೆ. ಅಂದರೆ ಪಿಕ್ಕಿಯಿಂದ ಕೆಳಗೆ ನಾಲ್ಕನೆಯ ಕಾಯಿಗೆ ಗುರಿ ತಾಗಿದರೆ ಐದು, ಆರು, ಏಳು ಹೀಗೆ ಕೊನೆಯವರೆಗಿನ ಕಾಯಿಗಳೆಲ್ಲ ಗುರಿಕಾರನಿಗೆ ಸೇರುತ್ತವೆ. ಪಿಕ್ಕಿಗೆ ಗುರಿ ತಾಗಿದರೆ ಪಿಕ್ಕಿ ಹಾಗೂ ಉಳಿದೆಲ್ಲ ಕಾಯಿಗಳು ಗುರಿಕಾರನಿಗೆ ಸೇರುತ್ತವೆ. ಹೀಗಾದಾಗ ಉಳಿದವರಿಗೆ ಗುರಿಯಿಡಲು ಕಾಯಿ ಇರುವದಿಲ್ಲ. ಆದ್ದರಿಂದ ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ಮುಂಡದಿಂದ ದೂರವಿದ್ದವರು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಾಗಿ ಕೆಳಗೆ ಹೇಳಿದಂತೆ ಆಡುವರು. ಪಿಕ್ಕೆ ಉರುಳಿಸಿದವನ ಬೆಟ್ಟಗೆ ಒಬ್ಬನು ಗುರಿ ಕಟ್ಟುತ್ತಾನೆ. ಗುರಿಕಟ್ಟೆ ಪಿಕ್ಕಿ ಉರುಳಿಸಿದವನು ಪಡೆದ ಕಾಯಿಗಳ ಅರ್ಧ ಕಾಯಿ ತಾನು ಪಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಅರ್ಧ ಪಡೆದವನ ಬೆಟ್ಟೆ ಬಿದ್ದಲ್ಲಿಗೆ ಇನ್ನೊಬ್ಬನು ಗುರಿ ಇಡುತ್ತಾನೆ. ಗುರಿಯಿಟ್ಟರೆ ಅವನು ಪಡೆದ ಅರ್ಧ ಕಾಯಿಯಲ್ಲಿ ತಾನು ಅರ್ಧ ಪಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಕೊನೆಗೆ ಆಡಿದವರಿಗೆ ಕಡಿಮೆ ಕಾಯಿಗಳು ಸಿಗುತ್ತವೆ. ಪಿಕ್ಕಿ ಉರುಳಿಡಿದಾಗ ಪಡೆದ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಇನ್ನೊಬ್ಬರೊಡನೆ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾವುದರಿಂದ ಜಾಣರು ಪಿಕ್ಕಿ ಉರುಳಿಸದೆ ಅದರಿಂದಾಚೆ ಎರಡು ಮೂರನೆಯ ಕಾಯಿಗೆ ಗುರಿ ಇಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವರು. ಪಿಕ್ಕಿ ಉರುಳಿಸಿದಾಗ ಪಿಕ್ಕಿಯೊಂದೇ ದೊರೆತರೆ ಪಾಲು ಕೊಡುವದಿಲ್ಲ.



ಬೆನ್ನಟ್ಟುವ ಆಟಗಳು

ಕೊಪ್ಪರ ಗಡಿಗೆ

ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಕೈಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ವರ್ತುಳಾಕಾರವಾಗಿ ನಿಂತುಕೊಳ್ಳುವರು. ವರ್ತುಳದ ಹೊರಗೊಬ್ಬಳು ಒಳಗೊಬ್ಬಳು ನಿಂತಿದ್ದು ಅವರು ತಮ್ಮ ಒಂದೊಂದು ಕೈಯನ್ನು ಜೋಡಿಸಿ ತೋರಣದಂತೆ ಎತ್ತಿ ಹಿಡಿದಿರುವರು. ಆಗ ಹೊರಗಿದ್ದವಳು ತನ್ನ ಬಲಗೈಯಿಂದ ಅಲ್ಲಿ ನಿಂತ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರ ತಲೆಯ ಮೇಲೆಯೂ, ಹಾಡಿನ ಪ್ರತಿ ಶಬ್ದಕ್ಕೆ ಒಂದು ಬಡಿತದಂತೆ ಬಡಿಯುತ್ತಾ, ಮುಂದೆ ಸಾಗುವಳು.

"ಕೊಪ್ಪರ, ಗಡಿಗೆ ಮಡಿಚಲಾರೆ
ನಾಯಿಗೆ, ಅನ್ನಾ, ಹಾಕಲಾರ
ಗಿಣಿಗೆ ನುಚ್ಚು ಹಾಕಲಾರೆ"

ಎಂದು ಹೇಳುವಾಗ "ಹಾಕಲಾರೆ" ಶಬ್ದ ಬಂದಾಗ ಯಾರ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಬಡಿಯಲಾಗುತ್ತದೆಯೋ ಅವರು ಸಾಲಿನಿಂದ ಹೊರಗೆ ಹೋಗುವರು. ಅದೇ ರೀತಿ ಹಾಡುತ್ತ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಬಡಿಯುತ್ತ ಪುನಃ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವರು. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲರೂ ಗುಂಪಿನಿಂದ ಬಿಟ್ಟು ಹೋದ ಮೇಲೆ, ಕೊನೆಗೆ ಉಳಿದವರೇ ಕಳ್ಳರು. ಕಳ್ಳನಾದವರು ಆಡಿದ ಎಲ್ಲರನ್ನೂ ಅಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವರು. ಅವರಲ್ಲಿ ಮೊದಲು ಸಿಕ್ಕು ಬಿದ್ದವನು ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಕಳ್ಳ. ಈಗ ಈ ಇಬ್ಬರು ಕಳ್ಳಂದಿರು ಹಾಡುತ್ತ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಬಡಿಯುತ್ತ ಮರು ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವರು.

ರತ್ತೋ ರತ್ತೋ ರಾಯನ ಮಗಳೋ

ಆಟ ಕೊಪ್ಪರ ಗಡಿಗೆಯಂತೆ ಇರುವದು. ಹಾಡು ಮಾತ್ರ ಕೆಳಗಿನಂತೆ

ರತ್ತೋ ರತ್ತೋ ರಾಯನ ಮಗಳೋ
ಬಿತ್ತೋ ಬಿತ್ತೋ ಭೀಮನ ಮಗಳೋ
ಕಾಸಲಾರೆ ಭೈರ ಗುಬ್ಬಿ ಬಾಳೆಕಂಬ
ನೀನೇ ಸೀತಾದೇವಿ

"ನೀನೇ ಸೀತಾದೇವಿ" ಎಂದಾಗ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು, ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಉಳಿದವರಿಗೆ ಈ ಹಾಡನ್ನೇ ತಲೆಯ ಮೇಲೊಮ್ಮೆ, ಎದೆಯ ಮೇಲೊಮ್ಮೆ ಬಡಿಯುತ್ತಾರೆ. "ನೀನೇ ಸೀತಾದೇವಿ" ಎಂದಾಗ ಅವಳೂ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಕೊನೆಗೆ ಉಳಿದವರನ್ನು ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿ ಇಬ್ಬರೂ ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ದೂರ ಸುತ್ತಿ ಸುತ್ತಿ ಕೆಳಗಿಡುವರು. ಕಿವಿ ಹಿಂಡಿ, "ಗೋಕರ್ಣ ಯಾವ ದಿಕ್ಕಿಗೆ" ಎನ್ನುವರು. ಓಡಿಬರುವರು. ಅವಳು ಬೆನ್ನಟ್ಟುವಳು, ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡ ಇಬ್ಬರು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ಹಾಡುವವರು.

ಆಟ್ ಪಾಟ್ ಮುಗಿಲ್ ಪಾಟ್

ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಒಂದೆಡೆ ನಿಂತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಾಗಿ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಹೆಬ್ಬೆರಳು ತೋರಬೆರಳುಗಳ ತುದಿಯನ್ನು ಜೋಡಿಸಿ ಉಂಟಾದ ಸ್ಥಳಾವಕಾಶದಲ್ಲಿ ಎಂಜಲವನ್ನು ತೂಕು (ಉಗುಳು)ವರು. ಹೀಗೆ ತೂಕುವಾಗ ಯಾರ ಎಂಜಲು ಕೈಗೆತಾಗುತ್ತದೆಯೋ ಅವರೇ ಕಳ್ಳರು. ಒಬ್ಬರಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಜನರಿಗೆ ಎಂಜಲು ತಾಗಿದರೆ ಪಕ್ಷ ಆರಿಸುವಾಗ ಅನುಸರಿಸುವ ವಿಧಾನದಿಂದ ಕಳ್ಳರನ್ನು ಆರಿಸುವರು. ಯಾರೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರರೂ ಅಜ್ಜಿಯಾಗಬಹುದು.

ಕಳ್ಳನು ತನ್ನ ಹಸ್ತವನ್ನು ಒಡ್ಡಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಾಗಿ ಒಡ್ಡಿದ ಕೈಮೇಲೆ ಆಟ್ ಪಾಟ್ ಮುಗಿಲ್ ಪಾಟ್ ಎನ್ನುತ್ತ ತಮ್ಮ ಕೈಯಿಂದ ಬಡಿದು ಮುಂದೆ ಓಡುವರು. ಕೊನೆಯವರು ಹೆಚ್ಚು ಜಾಗರೂಕರಾಗಿರಬೇಕು. ಆಟ್ ಪಾಟ್ ಮುಗಿಲ್ ಪಾಟ್ ಹೇಳಿದ ತಕ್ಷಣ ಓಡಬೇಕು. ಏಕೆಂದರೆ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರು ಹೇಳುವದು ಮುಗಿದ ಕೂಡಲೆ, ಕಳ್ಳ ಉಳಿದವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲು ಬರುತ್ತಾನೆ. ಮೊದಲು ಕಳ್ಳನ ಕೈಗೆ ಸಿಕ್ಕವನೇ ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ಕಳ್ಳ. ಹೆಚ್ಚು ಜನರು ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡರೆ ಪಕ್ಷಗಾರನ ಆಯ್ಕೆಯ ವಿಧಾನದಿಂದ ಕಳ್ಳರನ್ನು ಆರಿಸುವರು.

ಅಡಂ ತಡಂ ತಡತಡಬಾಜಾ

ಆಟಗಾರರು ಸಾಲಾಗಿ ಅಥವಾ ವರ್ತುಳಾಕಾರವಾಗಿ ನಿಂತುಕೊಳ್ಳುವರು. ಅವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು ತಮ್ಮನ್ನೂ ಕೂಡಿಸಿಕೊಂಡು ಅಡಂ, ತಡಂ, ತಡತಡ ಬಾಜಾ ಅಕ್ಕಾ-ದಿಕ್ಕಾ-ಲೇಸ್- ಮೂಸ್-ಕರಂ-ದಾಳಿಂ-ಫುಲಾ ಎಂದು ಒಂದೊಂದು ಶಬ್ದದೊಡನೆ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರನ್ನು ಎಣಿಸುತ್ತ ಹೋಗುವರು. ಫುಲಾ ಬಂದವರು ಜೋಡಿ ಜೋಡಿಯಾಗಿ ಒಂದೆಡೆ ನಿಲ್ಲುವರು. ಪ್ರತಿ ಜೋಡಿಯೂ ಕೈಗಿಂಚು ಹಾಕಿಕೊಂಡು ನಿಲ್ಲುವದು.

ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ "ಪುಲಾ" ಆದವರು ಕಳ್ಳ. ಕಳ್ಳನು ಕೈಗಿಂಚು ಹಾಕಿಕೊಂಡ ಜೋಡಿಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಲು ಹೋಗುವನು. ಕೈಗಿಂಚು ಹಾಕಿಕೊಂಡವರು ಆಗಾಗ ಕೈಬಿಡುತ್ತಿರಬೇಕು. ಕೈಬಿಟ್ಟ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿಯೇ ತಟ್ಟನೆ ಮುಟ್ಟಬೇಕು. ಮುಟ್ಟಿಸಿ ಕೊಂಡವನೇ ಸೋತವ; ಸೋತವನೇ ಕಳ್ಳ. ಹಳೆಯ ಕಳ್ಳ ಆ ಜೋಡಿಯಲ್ಲಿ ಕೂಡಿ ಕೊಳ್ಳುವನು. ಜೋಡಿ ಕೂಡಿಕೊಳ್ಳಲು ವಿಲಂಬಮಾಡಿದರೆ ಹೊಸ ಕಳ್ಳ ಹಳೆಯ ಕಳ್ಳನನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ, ಮತ್ತೆ ಅವನನ್ನು ಕಳ್ಳನನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಬಹುದು. ಹೀಗೆ ಬಹಳ ಹೊತ್ತು ಆಟ ನಡೆಯುತ್ತದೆ.

ಬೆಕ್ಕ ಆಟ

ಒಬ್ಬಳು ಅಜ್ಜಿ. ಉಳಿದವರು ಬೆಕ್ಕುಗಳು; ಅಜ್ಜಿಯಾದವಳು ಒಂದು ಕಂಬ ಮರ, ಅಥವಾ ಗೋಡೆ ಹತ್ತರ ನಿಂತುಕೊಂಡು ಮೊಸರು ಗರಡಿದಂತೆ ನಟಿಸುವಳು. ಬೆಣ್ಣೆ ತೆಗೆದು ಒಂದು ಪಾತ್ರ (ಎಲೆ) ಯಲ್ಲಿಟ್ಟು ಕಂಬದ ಬುಡದಲ್ಲಿಟ್ಟು ಸೊಪ್ಪಿಗೋ ಸೌದೆಗೋ ಹೋಗುವಳು. ಅಜ್ಜಿ ಬರುವದರೊಳಗೆ ಬೆಕ್ಕುಗಳು ಬೆಣ್ಣೆ ತಿಂದು ಮುಗಿಸುವವು. ಅಜ್ಜಿ ಬಂದು ಬೆಣ್ಣೆ ಇಲ್ಲದುದನ್ನು ಕಂಡು ಹಳಹಳಿಸುವಳು. ಮತ್ತೆ ಮೊಸರು ಗರಡಿ ಬೆಣ್ಣೆ ತೆಗೆದಿಟ್ಟು ಸೌದೆಗೋ ಸೊಪ್ಪಿಗೋ ಬೆಟ್ಟಕ್ಕೆ ಹೋಗುವಳು. ಅಜ್ಜಿ ಬರುವುದರೊಳಗಾಗಿ ಬೆಕ್ಕುಗಳು ಬೆಣ್ಣೆ ತಿಂದಿಡುವವು. ಹೀಗೆ ಮೂರನೆಯ ಬಾರಿ ಅಜ್ಜಿ ಬೆಕ್ಕುಗಳನ್ನು ಕಂಡು ಅವನ್ನು ಓಡಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವಳು. ಅಜ್ಜಿಯ ಕೈಗೆ ಮೊದಲು ಸಿಕ್ಕಿ ಬಿದ್ದವರು ಅಜ್ಜಿಯಾಗಿ ಮತ್ತೆ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಕೋಡಗನಾಟ

ಮೇಲೆನಂತೆಯೇ ಆಡುವರು. ಇಲ್ಲಿ ಬೆಣ್ಣೆ ಬದಲಿಗೆ ಅಜ್ಜಿ ಬಾಳೆನೆಟ್ಟು, ನೀರು ಹಾಕಿ, ಗೊಬ್ಬರ ಹಾಕಿ ಕೊನೆ ಬಂದುದನ್ನು ಕಂಡು ಸಂತೋಷಪಟ್ಟು ಸೌದೆ ತರಲು ಬೆಟ್ಟಕ್ಕೆ ಹೋಗುತ್ತಾಳೆ. ಕೋಡಗಗಳು ಮೂರು ಬಾರಿ ಬಂದು ಬಾಳೆಕೊನೆಯಲ್ಲವನ್ನೂ ತಿಂದುಕೊಂಡು ಹೋಗುತ್ತವೆ. ಉಳಿದ ಭಾಗ ಮೇಲಿನಂತೆಯೆ ಇರುವುದು.

ದೋಸೆ

ಆಡಲು ಬಂದವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು ಅಜ್ಜಿ. ಅಜ್ಜಿಯ ಮುಂದೆ ಉಳಿದವರು ಸಾಲಾಗಿ ಕುಳಿತು ತಮ್ಮ ಬಲಗೈ ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ಪಸರಿಸಿ, ಅಂಗೈ ನೆಲಕ್ಕೂರುವರು. ಅಜ್ಜಿ ಬೆರಳ ಸಂದಿಗಳನ್ನು ಒಲೆಗಳು ಎಂದು ತಿಳಿದು ಎಲ್ಲರ ಒಲೆಯಿಂದಲೂ "ಬೂದಿ ತೆಗೆದಾಯ್ತು ಬೂದಿ ತೆಗೆದಾಯ್ತು ಎನ್ನುವಳು. ತನ್ನ ಕೈಯಿಂದ ಸಗಣಿ ಬಳೆದಂತೆ ಮಾಡಿ ಸಗಣಿ ಬಳೆದಾಯ್ತು ಎನ್ನುವಳು. ಹತ್ತಾರು ಮಡಕೆ ಚೂರು, ಒಂದು ಗೆರಟೆ, ಒಂದು ಇಂಚು ಪಟ್ಟಿಯಂತಹ ಕೋಲು, ಒಂದಿ ಚಿಪ್ಪಿ (ಸಿಂಪೆ) ಮುಂತಾದ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಕೂಡಿ ಆಡುವ ಮೊದಲೇ ಮನೆಯ ಸುತ್ತ ಆಚೆ ಈಚೆ ಹುಡುಕಿ ತಂದಿಟ್ಟುಕೊಂಡಿರುವರು. ಇವೆಲ್ಲ ಅಜ್ಜಿಗೆ ದೋಸೆ ಮಾಡಲು ಬೇಕಾಗುವ ಸಲಕರಣೆಗಳು. ಹಂಚುಗಳನ್ನು ಪ್ರತಿ ಒಲೆಯ ಮೇಲೆ ಇಟ್ಟು ಬೆಂಕಿ ಮಾಡುವಳು. ಮಣ್ಣು ನೀರು ಕೂಡಿಸಿ ಗರಟೆಯಲ್ಲಿ ಹಿಟ್ಟು ತಯಾರಿಸಿ ಚಿಪ್ಪಿಯಿಂದ ದೋಸೆ ಹೊಯ್ದು, ಅಗಲ ಕೋಲಿನಿಂದ ದೋಸೆ ತೆಗೆದು, ಒಂದೆಡೆ ಒಟ್ಟು ಮಾಡಿ ಇಟ್ಟು, ಅಜ್ಜಿ ಮೊಮ್ಮಕ್ಕಳನ್ನು ದೋಸೆ ಕಾಯಲು ಇಟ್ಟು (ಒಲೆಯಾದವರೇ ಮೊಮ್ಮಕ್ಕಳಾಗುವರು) ತಾನು ನೀರಿಗೆ ಹೋಗುವಳು. ಅಜ್ಜಿ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಕೆಲಸ ಮಾಡುವಾಗಲೂ ಅದನ್ನು ಬಾಯಿಂದ ಆಡಿ ತೋರಿಸುವಳು. ಅಜ್ಜಿ ನೀರಿಗೆ ಹೋಗಿ ಬರುವುದರೊಳಗೆ ಮೊಮ್ಮಕ್ಕಳು ರೊಟ್ಟಿ ತಿಂದು ಮುಗಿಸುವರು. "ಅಜ್ಜಿ ಮನೆಗೆ ಒಂದು "ಬುಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿಯ ರೊಟ್ಟಿ ಎಲ್ಲಿಗೆ ಹೋಯಿತು?" ಎನ್ನುವಳು. ಆಗ ಮೊಮ್ಮಕ್ಕಳು "ಅಜ್ಜಿ ಅಜ್ಜಿ ನಿನ್ನ ನಾಯಿ ತಿಂದಿತು" ಎನ್ನುವರು. ನನ್ನ ನಾಯಿ ನನ್ನ ಜೊತೆಗೇ ಬಂದಿತ್ತು. ಬುಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿಯ ರೊಟ್ಟಿ ಎಲ್ಲಿಗೆ ಹೋಯಿತು)?" ಅಜ್ಜಿ ಅಜ್ಜಿ ನಿನ್ನ ಬೆಕ್ಕು ತಿಂದಿತು. "ನನ್ನ ಬೆಕ್ಕು ನನ್ನ ಜೊತೆಗೇ

ಬುಟ್ಟೀಲದ್. ರೊಟ್ಟಿ ಎಲ್ಗೋಯ್ತು. "ಸುಳ್ ಹೇಳ್ ಬೇಡಿ," ಎಂದು ಅನ್ನವಳು ಅಜ್ಜಿ. ಆಗ ಮೊಮ್ಮಕ್ಕಳು ಅಜ್ಜಿ ಅಜ್ಜಿ ನಾವು ಸುಳ್ಳು ಹೇಳುವದಿಲ್ಲ. ನಾವೇ ರೊಟ್ಟಿ ದಂದವ್ರು ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಅಜ್ಜಿ ಮೊಮ್ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಓಡಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗುತ್ತಾಳೆ.

ತೋಳನ ಆಟ

ಒಬ್ಬನು ತೋಳ, ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ಕುರಿಗಳು. ಒಂದು ಕುರಿ ಬಂದು ತೋಳನ ಹತ್ತರ ಎಷ್ಟು ಹೊತ್ತಾಯಿತು-ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತದೆ. ಆಗ ತೋಳ ಬೆಳಗಾಯಿತು.-ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತದೆ. ಎರಡನೆ ಕುರಿ ಬಂದು ಕೇಳಿದಾಗ ಒಂದು ತಾಸು ಹೊತ್ತು ಬಂದಿತು.-ಎನ್ನುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲ ಕುರಿಗಳು ಕೇಳಿತ್ತಿದ್ದಂತೆ ಹೆಚ್ಚು ಹೆಚ್ಚು ಹೊತ್ತನ್ನು ಹೇಳುತ್ತ ಕೊನೆಯ ಕುರಿ ಕೇಳಿದಾಗ, ಊಟದ ಹೊತ್ತಾಯಿತು ಎನ್ನುತ್ತದೆ. ಹಾಗೂ ಆ ಕುರಿಯನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ತೋಳ ಓಡುತ್ತದೆ. ಎಲ್ಲ ಕುರಿಗಳೂ ಓಡುತ್ತವೆ. ತೋಳ ಒಂದೊಂದೆ ಕುರಿಯನ್ನು ತಿನ್ನುತ್ತ (ಮುಟ್ಟುತ್ತ) ಎಲ್ಲ ಕುರಿಗಳನ್ನೂ ತಿಂದಾದ ಮೇಲೆ, ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಉಳಿದ ಕುರಿಯನ್ನು ಬಿಡುತ್ತದೆ. ಕೊನೆಗೆ ಉಳಿದ ಕುರಿಯೇ ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ತೋಳ. ಕೆಲವರು ಮೊದಲು ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡ ಕುರಿಯೇ ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ತೋಳ. ಕೆಲವರು ಮೊದಲು ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡ ಕುರಿಯೇ ಮುಂದಿನ ಆಡಕ್ಕೆ ತೋಳ ಎಂದೂ ನಿರ್ಣಯಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಗೋಡೆಯ ಕಳ್ಳ

ಒಬ್ಬನು ನೂರರವರೆಗೆ ಎಣಿಸುತ್ತ ಗೋಡೆಯ ಬದಿಗೆ ಮುಖ ಮಾಡಿ ನಿಲ್ಲುವನು. ಅಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಉಳಿದವರು ಅಡಗಿಕೊಳ್ಳುವರು. ನೂರು ಹೇಳಿ ಮುಗಿಸಿದವನು ಅಡಗಿದವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ಬಂದು ಮೊದಲಿನ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿಯೇ ನಿಂತುಕೊಳ್ಳುವನು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವನು ಕಳ್ಳ. ಆತನೇ ಉಳಿದವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲು ಹೋಗುವನು. ಕಳ್ಳನಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು ಅಡಗಿದವರು ಬಂದು ಗೋಡೆಯ ಹತ್ತರ ನಿಂತವನನ್ನು ಮುಟ್ಟಬೇಕು. ಯಾರೂ ಕಳ್ಳನ ಕೈಗೆ ಸಿಕ್ಕದಿದ್ದರೆ ಆತನೇ ಮತ್ತೆ ಕಳ್ಳ. ಇಲ್ಲವಾದರೆ, ಸಿಕ್ಕಬಿದ್ದವರು ಕಳ್ಳ. ಎರಡನೆಯ ಆಟಕ್ಕೆ ಇವನೇ ನೂರು ಎಣಿಸುವವನು.

ಬಣ್ಣ ಬಣ್ಣ ಯಾವ ಬಣ್ಣ?

ಒಬ್ಬರು ಹೆಸರು ಹೇಳುವವರಿರುತ್ತಾರೆ. ಉಳಿದವರು ಒಟ್ಟಾಗಿ ಒಂದೆಡೆ ನಿಂತು ತಮ್ಮಲ್ಲಿಯೇ ನಿರ್ಧರಿಸಿ ಒಂದು ಹಣ್ಣು, ಹೂ, ಅಥವಾ ಕಾಯಿಯ ಹೆಸರನ್ನು ಹೇಳುವುದೆಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಿಕೊಂಡು ಬರುತ್ತಾರೆ. ಎಲ್ಲರೂ ಬಣ್ಣ ಬಣ್ಣ ಯಾವ ಬಣ್ಣ?

"ಹೆಸರು ಹೆಸರು ಯಾವ ಹೆಸರು" ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾರೆ. ಹೆಸರು ಕಂಡು ಹಿಡಿಯುವವರು ಬಯಸಿದರೆ ತಾವು ನಿರ್ಧರಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದರ ಬಣ್ಣವನ್ನಾಗಲೀ ಜಾತಿ (ಹೂವಿನ ಜಾತಿ, ಹಣ್ಣಿನ ಜಾತಿ ಇ) ಯನ್ನಾಗಲೀ ಸೂಚಿಸಬಹುದು. ಐದು ಅವಕಾಶಕೊಟ್ಟರೂ ಆತನು ಹೆಸರು ಹೇಳಲು ಅಶಕ್ಯನಾದರೆ ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಹೆಸರು ಹಾಕಿಕೊಂಡು ಬರುತ್ತಾರೆ. ಹೆಸರನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಕಂಡುಹಿಡಿದು ಹೇಳಿದರೆ ಆ ಹೆಸರುಳ್ಳ ಪಕ್ಷದ ಎಲ್ಲರೂ ಓಡುವರು. ಹೆಸರು ಹೇಳುವವನು ಅವರನ್ನು ಬೆನ್ನಟ್ಟುವನು. ಮೊದಲು ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು ಎರಡನೆಯ ಆಡದಲ್ಲಿ ಹೆಸರು ಹೇಳುವವರಾಗುತ್ತಾರೆ. ಹಲವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದ್ದರೆ ಹೆಸರಿಟ್ಟು ಆ ನಂತರ ಒಬ್ಬನನ್ನು ಆರಿಸುವರು.

ಅಜ್ಜಿ ಸೂಜಿ

ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬಳು ಅಜ್ಜಿ. ಅವಳು ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಬಾಗಿ ನಿಂತು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಬಿದ್ದ ಸೂಜಿಯನ್ನು ಹುಡುಕಿದಂತೆ ನಟಿಸುತ್ತಾಳೆ. ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ಅಜ್ಜಿಯ ಎದುರಿಗೆ ನಿಂತುಕೊಂಡು ಒಂದೊಂದಾಗಿ ಪ್ರಶ್ನೆ ಕೇಳುತ್ತಾರೆ. ಅದಕ್ಕೆ ಅಜ್ಜಿ ಸೂಜಿ ಹುಡುಕುತ್ತ ಉತ್ರ ಕೊಡುತ್ತಾಳೆ.

ಪ್ರಶ್ನೆ ಉತ್ತರ

ಅಜ್ಜಿ ಅಜ್ಜಿ ಎಂತಾ ಮಾಡ್ತೆ?	ಸೂಜಿ ಹುಡ್ಕ್ತೆ
ಸೂಜೆಂತಕ್ಕೆ	ಚಂಚಿ ಹೊಲೊಕೆ
ಚಂಚಿ ಎಂತಕ್ಕೆ	ದುಡ್ ತುಂಬೂಕೆ
ದುಡ್ ಎಂತಕ್ಕೆ	ಕತ್ತೀ ಮಾಡ್ಸೊಕೆ.
ಕತ್ತಿ ಎಂತಕ್ಕೆ	ನಿಮ್ಮೆಲ್ಲಾ ಹಿಡ್ಡ್ ಕಡೊಕೆ.

ಅಜ್ಜಿ ಕೊನೆಯ ಮಾತನ್ನು ಹೇಳುತ್ತ ಎದ್ದು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾಳೆ. ಎಲ್ಲರೂ ಓಡಿ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಅಜ್ಜಿಯಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು, ಅಜ್ಜಿ ಸೂಜಿ ಹುಡುಕುತ್ತಿದ್ದ ಸ್ಥಳವನ್ನು ಓಡಿದವರು ಬಂದು ಮುಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ನೆಲಮುಟ್ಟುವ ಮೊದಲೇ ಅಜ್ಜಿ ಯಾರನ್ನಾದರೂ ಮುಟ್ಟಿ ಬಿಟ್ಟರೆ ಅವರೇ ಮರು ಆಟಕ್ಕೆ "ಅಜ್ಜಿ" ಯಾಗುವರು. ಅಜ್ಜಿ ಒಬ್ಬರಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಜನರನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದ್ದರೆ "ಗಡಿ ಆರಿಸುವ ವಿಧಾನದಿಂದ" ಅಜ್ಜಿಯನ್ನು ಆರಿಸುವರು.

ಹುಲಿಕವ್ಲೆ

ನೆರೆದ ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಅಂಗಳದಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಗದ್ದೆಯ ಬೈಬಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರ ಕೈಯನ್ನು ಇನ್ನೊಬ್ಬರು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ವರ್ತುಳಾಕಾರವಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಹುಲಿಯಾದ ಆಟಗಾರನು ವರ್ತುಳದ ಹೊರಗೂ, ಆಕಳು ಆದವನು ಒಳಗೂ ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ಹುಲಿ ವರ್ತುಳದ ಹೊರಗೆ ಸುತ್ತುತ್ತ "ಅಮ್ಮಮ್ಮಾ ಕವ್ಲಿ ಬಂದಿತ್ತಾ?" ಅನ್ನುತ್ತದೆ. ಆಗ ನಿಂತ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರೂ "ಬರೊಕೆಲ್ಲಾ ಬಂದಿತ್ತು, ತಟ್ಟಿ ಮುರ್ಕಂಡ್ ಹೋಯ್ತು" ಅನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಹುಲಿ ಮತ್ತೆ ಮತ್ತೆ ಮೇಲಿನಂತೆ ಕೇಳುತ್ತದೆ. ಆಟಗಾರರು ಒಂದೇ ಉತ್ತರ ಹೊಡುತ್ತಾರೆ. ಮೂರು ಬಾರಿ ಅದೇ ಉತ್ತರವನ್ನು ಕೇಳಿದ ಹುಲಿ "ಕವ್ಲೆ" (ಆಕಳು) ಯನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತದೆ.

ಹುಲಿ ಒಳಹೊಕ್ಕಲು, ಹೊರಗೆ ಹೋಗಲು ಒಂದು ಅಥವಾ ಎರಡು ಬಾಗಿಲನ್ನು (ಇಬ್ಬರ ನಡುವಿನ ಕಿಂಡಿ) ನಿಗದಿ ಮಾಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ ಆಕಳು ಯಾವ ಬಾಗಿಲಿನಿಂದಾದರೂ ಹೋಗಬಹುದು, ಬರಬಹುದು. ಆಕಳು ಹೋಗುವಾಗ ಬರುವಾಗ ಹುಲಿಯ ಬಾಗಿಲಿನವರನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಉಳಿದವರೆಲ್ಲ ಕೈತೋಳುಗಳನ್ನು ತೋರಣದಂತೆ ಎತ್ತಿ ದಾರಿಯನ್ನು ಸುಗಮಗೊಳಿಸುವರು. ಆದರೆ ಹುಲಿ ಅಲ್ಲಿಗೆ ಬಂದ ತಕ್ಷಣ ಅದು ಜಿಗಿಯಲಿಕ್ಕಾಗಲೀ ಹೊಕ್ಕಲಿಕ್ಕಾಗಲೀ ಸಾಧ್ಯವಾಗದಂತೆ ಕೈಗಳನ್ನು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಅಡ್ಡ ಹಿಡಿಯುವರು. ಆದರೂ ಹುಲಿ ಪ್ರಯತ್ನ ಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಕೈಬಿಡಿಸಿ ತನಗೆ ಬೇಕಾದ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಆಕಳಿದ್ದಲ್ಲಿಗೆ ಜಿಗಿಯುತ್ತದೆ. ಮತ್ತು ಆಕಳು ಹುಲಿಯಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಜಾಗರೂಕತೆಯಿಂದ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತದೆ.

ಹುಲಿ ಆಕಳನ್ನು ಹಿಡಿದು ಮೂರುಸಾರೆ "ಉಪ್ಪುಪ್ಪು" (ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಅಂಗೈಯಿಂದ ಬಡಿಯುವದು) ಮಾಡಿದರೆ ಹುಲಿ ಆಕಳನ್ನು ತಿಂದಿತು ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಇಲ್ಲಿಗೆ ಒಂದು ಆಟ ಮುಗಿಯಿತು, ಬೇರೆ ಇಬ್ಬರು ಹುಲಿ ಆಕಳು ಆಗಿ ಹೊಸ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವರು.

ಅಜ್ಜಿ ಮೊಮ್ಮಗಳು

ಹುಲಿಕವ್ಲೆ ಆಟದಂತೆಯೇ ಆಟಗಾರರು ಕೈಗಿಂಚು ಹಾಕಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ವರ್ತುಳದ ಒಳಗೆ "ಕವ್ಲೆಯ" ಬದಲಿಗೆ "ಮೊಮ್ಮಗಳು" ಇರುತ್ತಾಳೆ. ಹೊರಗೆ "ಅಜ್ಜಿ" ಇದ್ದು ಅವಳು "ನನ್ ಮೊಮ್ಮಗಳು ಬಂದಿದೆಯಾ" ಎನ್ನುವಳು. ಆಗ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರೂ "ಇಲ್ಲ ಇಲ್ಲ" ಎನ್ನುವರು. ಆಗ ಅಜ್ಜಿ "ಒಳಂಗೇ ಇದ್ದು ನಾಹೊಡಿತೆ ನಿಂಗೊ ಬಿಡಗದ್ರೆ ನೋಡಕ್ಕಿ" ಎನ್ನುವಳು. ಆಗ ಎಲ್ಲರೂ ಹೆದರೆ ಮೊಮ್ಮಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಓಡುವರು. ಆಗ ಅಜ್ಜಿ ಮೊಮ್ಮಗಳನ್ನು ಹೊಡೆಯುವಳು. ಇಲ್ಲಿಗೆ ಒಂದು ಆಟ ಮುಗಿಯಿತು.

ರಾಕ್ಷಸರ ಆಟ

ಹುಲಿಕವ್ಲೆಯ ಆಟದಂತೆಯೇ ಆಟಗಾರರು ವರ್ತುಳಾಕಾರವಾಗಿ ನಿಂತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ವರ್ತುಳ ದೊಡ್ಡದಾಗಲು ಆಟಗಾರರು ತುಸು ಅಂತರ ಬಿಟ್ಟು ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಕೈಗಿಂಚು ಹಾಕಬೇಕಿಲ್ಲ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಹುಲಿಯ ಬದಲಿಗೆ ರಾಕ್ಷಸನಿರುತ್ತಾನೆ. ರಾಕ್ಷಸನು ಎಷ್ಟು ತಲೆಯವನಿರಬೇಕೆಂಬುದನ್ನು ಆಟಗಾರರೇ ನಿರ್ಣಯಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಮೂರು ಅಥವಾ ಐದು ತಲೆಯ ರಾಕ್ಷಸನಿರುತ್ತಾನೆ. ಮೂರು ತಲೆಯ ರಾಕ್ಷಸನಾದರೆ ಮೂವರು ಒಬ್ಬರ ಹೆಗಲಮೇಲೆ ಕೈಹಾಕಿ ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಒಬ್ಬರನ್ನೊಬ್ಬರು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಐದು ತಲೆಯ ರಾಕ್ಷಸನಾದರೆ ಐದು ಜನರು ಮೇಲಿನಂತೆಯೇ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ರಾಕ್ಷಸನಿಂದ ಹಿಡಿಯಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಮನುಷ್ಯ ವರ್ತುಳದ ಒಳಗೇ ಇರುತ್ತಾನೆ. ಮನುಷ್ಯನನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಹೋದಾಗ ರಾಕ್ಷಸರ ದೇಹ ಬಿಡಿಬಿಡಿಯಾಗಬಾರದು. ನಡುವೆ ಇರುವವನು ಮಾತ್ರ ಮನುಷ್ಯನನ್ನು ಮುಟ್ಟಬೇಕು. ಅವನನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ಆದ ಮೇಲೆ, ಮತ್ತೆ ಬೇರೆ ರಾಕ್ಷಸ, ಬೇರೆ ಮನುಷ್ಯ ಒಳಹೊಕ್ಕು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಹೊಲೆ ಆಟ

ಒಬ್ಬನಿಗೆ ಹೊಲೆ. ಆತನು ಉಳಿದವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲು ಬರುತ್ತಾನೆ. ಎಲ್ಲರೂ ಒಂದೊಂದು ಕೋಲು ಹಿಡಿದಿರುತ್ತಾರೆ. ಹೊಲೆ ಆದವನು ತನ್ನ ಕೋಲಿನಿಂದ ಇತರರ ಕೋಲನ್ನು ಮುಟ್ಟಬೇಕು. ಆಟಗಾರರು ತಮ್ಮ ಕೋಲನ್ನು ಮುಟ್ಟುವವನ ಮುಂದೆ ಹಿಡಿದು ಮುಟ್ಟು ಮುಟ್ಟು ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಮುಟ್ಟಲು ಬಂದ ತಕ್ಷಣ ಕೋಲನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಊರುತ್ತಾರೆ. ಮುಟ್ಟುವವ ಕೋಲೂರುವ ಮೊದಲೇ ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಗೆದ್ದಂತೆ. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು ನಂತರ ಮುಟ್ಟಲು ಬರುತ್ತಾರೆ.

ವರ್ಲೆ ಬಂದೋಯ್ತು

ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲರೂ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಾಗಿ ತಮ್ಮ ತೋರಬೆರಳಿನ ತುದಿಯನ್ನು ಹೆಬ್ಬೆರಳ ತುದಿಗೆ ಅಂಟಿಸಿ ನಡುವೆ ಉಂಟಾದ ರಂಧ್ರದಲ್ಲಿ ಉಗುಳುವರು. ಉಗುಳಿದಾಗ ಎಂಜಲು ಯಾರ ಕೈಗೆ ತಾಗುವದೋ ಅವರೇ ಕಳ್ಳರು. ಯಾರ ಕೈಗೂ ತಾಗದೇ ಹೋದರೆ ಇನ್ನೊಮ್ಮೆ ಎಲ್ಲರೂ ಉಗುಳುವರು. ಒಬ್ಬರಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಜನರ ಕೈಗೆ ಎಂಜಲು ತಾಗಿದರೆ ಹೆಸರಿಡುವ ವಿಧಾನದಿಂದ ಕಳ್ಳನನ್ನು ಹುಡುಕುವರು. ಈ ಕಳ್ಳನೇ ಮುಟ್ಟುವವನು. ಅವನ ಹತ್ತರ ಇತರರು ನಿಂತಲ್ಲಿ ಎಂದಾಗಲೀ ಕುಳಿತಲ್ಲಿ ಎಂದಾಗಲೀ ಹೇಳುವನು. ಮುಟ್ಟುವವ ನಿಂತಲ್ಲಿ ಎಂದು ಹೇಳಿದರೆ ಆಡುವವರೆಲ್ಲ "ಕುಂತಿಕುಂತಿ ಕಾಲೆಗೆಲ್ಲಾ ವರ್ತಿ ಬಂದೋಯ್ತು" ಎನ್ನುತ್ತಾ ನಿಂತುಕೊಳ್ಳುವರು. ಆದರೆ ನಿಂತುಕೊಂಡಾಗ ಮುಟ್ಟುವವರ ಕಡೆಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಜಗರೂಕರಾಗಿ ನೋಡುತ್ತಿದ್ದು ಮುಟ್ಟುವವರು ಸಮೀಪ ಬಂದ ಕೂಡಲೆ ಕುಳಿತುಕೊಂಡು ಬಿಡುವರು. ಕುಳಿತುಕೊಂಡಾಗ ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಸೋಲಲ್ಲ. ಹೀಗೆ ಮುಟ್ಟುವವರು ಒಬ್ಬರನ್ನು ಮುಟ್ಟುವವರೆಗೂ, ಕುಂತಿಕುಂತಿ ಕಾಲಿಗೆಲ್ಲ ವರ್ತಿ

ಬಂದೋಯ್ತು'' – ಎನ್ನುತ್ತ ನಿಂತುಕೊಳ್ಳುವದೂ, ನಿಂತವರು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವದೂ ಒಂದೇ ಸವನೆ ನಡೆಯುತ್ತಿರುತ್ತದೆ. ಮೊದಲು ಯಾರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಾಗುವುದೋ ಅವರೇ ಮತ್ತೆ ಮುಟ್ಟುವವರಾಗುತ್ತಾರೆ. ಮುಟ್ಟುವವರು ಇನ್ನೊಬ್ಬರು ಬಂದಾಗ ಅವರಿಗೂ ''ಕುಳಿತಲ್ಲಿ ಮುಟ್ಟೀಯೋ ನಿಂತಲ್ಲೋ'' ಎಂದು ಕೇಳುವರು. ಆಗ ಮುಟ್ಟುವವರು ತಮಗೆ ಬೇಕಾದ ಸ್ಥಿತಿಯನ್ನು ಸೂಚಿಸಬಹುದು. ''ನಿಂತಲ್ಲಿ'' ಎಂದು ಉತ್ತರವಿದ್ದರೆ ನಿಂತಿ ನಿಂತಿ ಕಾಲಿಗೆಲ್ಲಾ, ವರ್ತಿ ಬಂದೋಯ್ತು ಅನ್ನುವರು. ಹೀಗೆ ಆಟ ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಸಾಗುತ್ತದೆ.

ಬಲೆ ಆಟ

ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಹಲವಾರು ಜನ ಆಟಗಾರರೂ ದೊಡ್ಡ ಅಂಗಳವೂ ಬೇಕು. ಮೊಟ್ಟಮೊದಲು ಒಬ್ಬರು ಒಂದೆಡೆ ನಿಂತು ಉಳಿದವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲು ಬರುವರು. ಉಳಿದವರು ಓಡುವರು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು ಮುಟ್ಟಿದವರ ಕೈಗಿಂಚು ಹಾಕಿಕೊಂಡು ಎಲ್ಲರೂ ಕೂಡಿ ಉಳಿದವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲು ಓಡುವರು. ಹೀಗೆಯೇ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು ಪ್ರತಿಸಾರೆಯೂ ಮುಟ್ಟುವ ಗುಂಪಿಗೆ ಸೇರಿ ಕೈಗಿಂಚು ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳುವರು. ಹೀಗೆಯೇ ಈ ಗುಂಪು ಉದ್ದವಾಗಿ ಬೆಳೆಯುತ್ತಾ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಹಿಡಿಯಲು ಹೋಗುವಾಗ ಗಿಂಚು ಹಾಕಿಕೊಂಡವರು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಾರದು. ಸಾಮೂಹಿಕವಾಗಿಯೇ ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲರನ್ನೂ ಹಿಡಿದು ಮುಗಿಸಿದ ಮೇಲೆ ಆಟ ಮುಗಿಯುತ್ತದೆ.

***