

জগৎজোড়া  
খেলার মেলা  
চিতীয় ভাগ

আখেলোয়াড়

ইণ্ডিয়ান অ্যাসোসিয়েটেড, পাবলিশিং কোং প্রাইভেট লিঃ  
১০, মহাঞ্চা গান্ধী রোড, কলিকাতা—৭

প্রকাশক :

শ্রীজিতেন্দ্রনাথ মুখোপাধ্যায়, বি. এ.,  
৯৩, মহাঞ্চল গাঙ্কী রোড, কলিকাতা-৭

প্রথম সংস্করণ, ১৫০০ সংগ্রহ।

পোষ, ১৩৬২

দ্বিতীয় মুদ্রণ, ১২০০ সংগ্রহ।

জৈষ্ঠ, ১৮৭৯ শকাব্দ

দাম—চুটি টাকা।

প্রচ্ছদসজ্জা : সমর দে

অন্তর্গত ছবি : ধৌরেন বল

মুদ্রাকর :

শ্রীবিমলকুমার বন্দ্যোপাধ্যায়  
তারকনাথ প্রেস  
২, ফড়িয়াপুকুর ট্রীট, কলিকাতা-৪

# ଟେଲିଫିଲ୍ମ

ବୀଧି, ସ୍ଵପ୍ନ, ଯୁଥି, ରୀନା, ମୀନା, ବେହୁ, ବିଲୁ ଓ ବିଜୁକେ  
କାହୁ-ତାହି



## খেলাধুলার কথা

খেলাধুলার প্রয়োজনীয়তা আছে কি না—এ প্রশ্ন নিশ্চয়ই আজকের শিক্ষিত  
লোকের কাছে অবাস্তর।

মানুষ জন্মাবার সঙ্গে সঙ্গেই খেলতে স্বীকৃত করে। ছোট শিশু, ঘারা ইঁটতে বা  
কথা বলতে পারে না, তারাও মায়ের কোলে শুয়ে আপন মনে হাত-পা নাড়ে।  
ঐ হাত-পা নাড়াটাই তাদের খেলা। এ খেলা কারো কাছ থেকে তাদের শিখতে  
হয় না। আপনা থেকেই এ খেলার ইচ্ছা তাদের মনে জাগে। খেলাধুলা তাই  
মানুষের এক সহজাত প্রবৃত্তি। মানুষ জন্মাবার সঙ্গে সঙ্গেই তাদের খেলাধুলার  
ইচ্ছাও জন্মলাভ করে। বয়সের সঙ্গে সঙ্গে খেলাধুলার ইচ্ছারও পরিবর্তন হয়।  
সহজ খেলা ছেড়ে ক্রমশঃই কঠিন খেলা থেলে মানুষ আনন্দ পায়।

হাজার হাজার বছর আগে মানুষ যথন বনে বাস করতো, মানুষ যথন অসভ্য  
ছিল, তখনও তারা খেলা করতো। আজকের মানুষও খেলা করে। তবে  
অসভ্য মানুষের সেই সব খেলার অন্তর্ধান হয়ে আজ শিক্ষা ও সভ্যতার  
অগ্রগতির ফলে নতুন নতুন আকর্ষণীয় খেলার স্থষ্টি হয়েছে। খেলাধুলার মধ্য  
দিয়ে আজকের মানুষ শুধু মাত্র অনাবিল আনন্দ উপভোগ করছে না—লাভ করছে  
অসংখ্য প্রয়োজনীয় স্বশিক্ষা ও সৎ অভ্যাস।

খেলাধুলার অর্থ থানিকটা দৌড়-ঝাঁপ নয়, বা খেলাধুলার একমাত্র উদ্দেশ্য  
শরীরকে স্থস্থ রাখাও নয়। শরীরকে স্থস্থ ও বলশালী করা খেলাধুলার অন্তর্ম  
প্রধান উদ্দেশ্য হলেও এই খেলাধুলার মধ্য দিয়ে শিশুদের সহজভাবে এত  
সদ্গুণাবলী শিক্ষা দেওয়া যায় যা অন্ত কিছুতেই সম্ভব নয়। ঐ সব মূল্যবান  
শিক্ষা ও অভ্যাসই শিশুকে ভবিষ্যৎ জীবন-গঠনে প্রতিপদে সাহায্য করে থাকে।  
প্রীতির সম্পর্ক স্থাপন, স্বার্থত্যাগ, পরম্পর বোৰাপড়া, আনুগত্য, নিয়মানুবর্তিতা,  
কর্তব্য ও দায়িত্ববোধ, নিষ্ঠার সঙ্গে কাজ করা এবং স্বৃষ্টিভাবে কাজ সমাধা করা  
প্রভৃতি সদ্গুণাবলী যেমন খেলাধুলার মধ্য দিয়ে সহজভাবে শিক্ষালাভ করা সম্ভব  
ঠিক আবার তেমনি বহু খারাপ অভ্যাসও খেলাধুলার মাধ্যমেই ত্যাগ করা সম্ভব।  
স্থস্থ ও সভ্য নাগরিক গড়ে তোলার কাজে খেলাধুলার অবদান আজ সবচেয়ে বেশী  
বিবেচিত হয়েছে বলেই শিক্ষার অবিচ্ছেদ্য অঙ্গ হিসাবে খেলাধুলাকে সমস্ত পৃথিবী  
গ্রহণ করে নিয়েছে।

পৃথিবীর সকল দেশের ছেলেমেয়েরাই খেলা করে আনন্দ পায়। তবে ঠিক  
যেসব খেলা আমাদের দেশের ছেলেমেয়েরা খেলে, তা ছাড়াও আরো নতুন  
ব্রহ্মের কিছু খেলা তারা খেলে। আবার কতকগুলো খেলা হয়তো সামাজিক

কিছু পরিবর্তন করে বিভিন্ন দেশে খেলা হয়। দেশের আবহাওঙ্গা, সামাজিক আইনকানুন এবং শাসন পদ্ধতির উপর নির্ভর করে বিভিন্ন দেশে কিছু কিছু নতুন নতুন খেলার প্রচলন হয়। দেশের প্রাচীন প্রচলিত গল্প ও ছড়া থেকেও অনেক নতুন খেলার স্থষ্টি হয়।

আমাদের দেশের প্রচলিত খেলাগুলি ছাড়া বিভিন্ন দেশের যে সব খেলাগুলি আমাদের ছেলেমেয়েদের পক্ষে খেলা সম্ভব সেইগুলিই আমি সংগ্রহ করেছি। খেলাগুলিকে আকর্ষণীয় করবার জন্তে অনেক খেলাকে নতুনভাবে এবং নতুন নামে আমাকে লিখতে হয়েছে। জগৎজোড়া খেলার মেলা—বিতীয় ভাগে যে ৫০টি ‘আউটডোর’ ও ২০টি ‘ইন্ডোর’ খেলা দেওয়া হয়েছে, এগুলিকে ‘ইণ্টারমিডিয়েট ষ্ট্যাণ্ডার্ডের’ খেলা বলা যেতে পারে।

এই বইয়ে দেওয়া ৭০টি খেলার মধ্যে অধিকাংশই আনন্দবাজার পত্রিকার ‘আনন্দ মেলা’য় এবং ‘শিশুসাথী’তে প্রকাশিত হয়েছে। অনেকগুলি খেলা ‘অল ইণ্ডিয়া রেডিও’ থেকে বেতারে প্রচার করবার স্বয়েগ পেয়েছি। তবে সেই প্রকাশিত ও প্রচারিত খেলাগুলিকে বট আকারে লেখবার সময়ে অনেক প্রয়োজনীয় পরিবর্তন করতে হয়েছে।

আমাদের দেশে ছোটদের খেলার উপরোক্তি বইয়ের খুব অভাব। ছোট ছেলেমেয়েদের খেলাধূলার কোন উল্লেখবোগ্য ব্যবস্থাও সরকার বা স্কুল কর্তৃপক্ষেরা আজও করতে পারেন নি। অধিকাংশ স্কুলেই খেলাধূলা তো দূরের কথা, সামাজিক ড্রিল করবার জায়গাও নাই। কিন্তু দেশকে শক্তিশালী করে গড়ে তুলতে হলে, আজকের যারা শিশু তারাই আমাদের আগামী দিনের ভরসা। আশা করি আমাদের দেশের স্বধীসমাজ, সরকার, এবং বিভিন্ন বিষয়ালয়ের কর্তৃপক্ষেরা এ বিষয়ে সচেতন তরবেন। একথা অত্যন্ত দুঃখের সঙ্গেই বলতে হচ্ছে যে, এ বিষয়ে আমরা অন্যান্য স্বাধীন দেশ থেকে আজও অনেক পেছনে পড়ে আছি।

জগৎজোড়া খেলার মেলা—তৃতীয় ভাগে আমি আর একটু বয়স্কদের অর্থাৎ ‘জুনিয়ার হাই’ ষ্ট্যাণ্ডার্ডের খেলাগুলি লিখবো।

বইটির প্রথম ভাগ যেমন আমাদের দেশের ছেলেমেয়েদের কাছে সমাদৃত লাভ করেছে, এই বিতীয় ভাগও যদি তেমনি তাদের কিছুক্ষণের জন্যে হাসি-খুশিতে ভরিয়ে দেয়, তাহলেই আমার পরিশ্রম সার্থক বলে মনে করবো।

# সুচী

## বাইরের খেল।

খেলার নাম		পৃষ্ঠা
টেলিফোন	...	১
মাছধরা	...	৩
ক্লিক ও শিয়াল	..	৫
সমুদ্রে বড়	...	৭
রাজাৰ দেহরঙ্গী	...	৯
লাল আলো	...	১১
এক্সিমো ফুটবল	..	১৩
পতাকা দখল	...	১৫
সাপ ধরা	...	১৭
সাদা কালো	...	১৯
ছেলেধরা	...	২১
অদৃশ্য শব্দ	...	২৩
বল শিকার	...	২৫
কাগজ পেতে দৌড়	...	২৭
শকুনিৰ হানা	...	২৯
বিষাক্ত সাপ	...	৩১
গেছো ইতুৱ	...	৩৩
লক্ষ্যভেদ	...	৩৫
অঙ্কের ঘণ্টা	...	৩৭
থোড়া ধরা	...	৩৮
বাঁধা বাঁদুর	...	৪০
বল সামাল	...	৪২
দেখে পথ চলো	...	৪৪
চোর পুলিশ	..	৪৬
ব্যাঙের লাফ	...	৪৮

খেলার নাম		পৃষ্ঠা
দুর্গ জয়	...	৪৯
বন্ধুটি কে ?	...	৫১
একা-দোকা (১)	...	৫৩
একা-দোকা (২)	...	৫৭
বিড়শি গাঁথা	...	৬১
হাও বল	...	৬৩
জোড়া পায়ে দৌড়	...	৬৫
তীর খোজা	...	৬৬
অক্ষের দেহরঞ্চী	...	৬৮
শিয়াল শিকার (১)	...	৭০
শিয়াল শিকার (২)	...	৭২
শিয়াল শিকার (৩)	...	৭৪
ঝ্যাচ	...	৭৬
বল ছুঁড়ে পাথর তোলা	...	৭৮
বলতো আমি কি ?	...	৮১
সিংহের শিকার	...	৮৩
দড়ি লাকানো	...	৮৫
চলো দিল্লী	..	৮৭
দেহের ওজন	...	৮৯
সংখ্যা বদল	...	৯১
বিযাস্ত বল	...	৯৩
জোর ঘার মুল্লুক তার	...	৯৫
লাঠি লাকানো	...	৯৬
মুলি দৌড়	...	৯৮
গুলি খেলা	...	১০০

( ୧୦ )

**ଅର୍ଲେବ ଖେଳା**

<b>ଖେଳାର ନାମ</b>	<b>ପୃଷ୍ଠା</b>
ମନୀଷୀଦେର ନାମ	... ୧୦୯
ଲେଖକେର ନାମ	... ୧୦୯
ଶହରେର ନାମ	... ୧୧୧
ଜାନୋଯାରେର ଲେଜ	... ୧୧୨
ଶିଂ	... ୧୧୪
ସର ଦଥଳ	... ୧୧୬
ମଜାର ସଂଖ୍ୟା	... ୧୧୯
ମଜାର ଗୁଣ	... ୧୨୨
ମଜାର ଭାଗ	... ୧୨୨
୮-ଏର ମଜା	... ୧୨୨
୬-ଏର ମଜା	... ୧୨୩
୩-ଏର ମଜା	... ୧୨୩
କଠିନ ସଂଖ୍ୟା	... ୧୨୪
୧୦୮୯	... ୧୨୫
ପାଚଟି ତାସ ଓ ଏକଟି ପରସା	... ୧୨୭
ସେ ସଂଖ୍ୟା ମନେ କରବେ ସେଇ ସଂଖ୍ୟାଟି ଉତ୍ତର ହବେ	1୨୯
ଦିଯାଶଳାଇ କାଠିର ଘର	... ୧୩୦
ଫୁଟକି ଜୋଡ଼ା	... ୧୩୨
କାଟାକାଟି	... ୧୩୩
ଏଟି କି ତୋମାର ସଂଖ୍ୟା ?	... ୧୩୫





## টেলিফোন

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলতে পারে ।

একজনকে চোখ বেঁধে দেওয়া হবে । যাকে চোখ বেঁধে দেওয়া হল তাকে মাঝখানে রেখে অন্য সব খেলোয়াড়েরা তার চারদিকে গোল হয়ে বসবে । চোখবঁাধা ছেলেটির হাতে একটা বেত দিয়ে দেওয়া হবে ।

খেলা স্মৃক হলে চোখবঁাধা ছেলেটি যার দিকে তার বেতটি দেখাবে সেই খেলোয়াড় তখন তার কাছে এসে দাঢ়াবে । চোখবঁাধা ছেলেটি তখন তার হাতের বেতটার একদিক নিজের মুখে দিয়ে এবং বেতের উপরে দিকটা সেই খেলোয়াড়ের মুখে লাগিয়ে দিয়ে কথাবাঞ্চা বলবে । বেতটা মুখ দিয়ে ধরবার সময় যে যার ক্লমাল দিয়ে বেতটাকে জড়িয়ে

নিয়ে মুখ দিয়ে ধরলেই ভালো হয়। এই কথাবার্তা শুনে চোখবাঁধা ছেলেটি যদি সেই খেলোয়াড়ের সঠিক নাম বলে দিতে পারে, তাহলে তখন সেই খেলোয়াড়কে চোখ বেঁধে দিয়ে আবার নতুন করে খেলা আরম্ভ করবে। চোখবাঁধা ছেলেটির সঙ্গে যখন অন্য যে কোন খেলোয়াড় কথা বলবে তখন তাদের স্বাভাবিক স্বর গোপন করে, গলা মোটা করে বা অন্য কোন ভাবে কথা বলার চেষ্টা করবে যাতে করে যাব চোখবাঁধা রয়েছে সে না বুঝতে পারে যে কোন খেলোয়াড় কথা বলছে।

স্বইজেনের ছেলেমেয়েদের কাছে এ খেলাটি খুব প্রিয়। অবশ্য আমাদের দেশেও অনেক ছেলেমেয়েরা এ খেলা খেলে থাকে।



## মাছবরা

কমপক্ষে ১০ জন এবং বেশী হলে ৪০ জন পর্যন্ত খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

বারা খেলায় যোগ দেবে তারা। প্রথমে সমান সংখ্যায় ছই দলে ভাগ হয়ে যাবে। এইভাবে যে ছটো দল হবে তার একটার নাম হবে ‘মাছের দল’ ও অন্যটির নাম হবে ‘জেলের দল’। যেখানে খেলা হবে সেই জায়গাটির মাঝখান দিয়ে একটি দাগ টেনে নেবে। ঐ দাগের একদিকে ‘মাছের দল’ দাঢ়াবে এবং অন্যদিকে ‘জেলের দল’ দাঢ়াবে। মাছের দল কোন সময়েই তাদের ঘরের সৌমানা ছেড়ে বাইরে যেতে পারবে না।

খেলা শুরু হলে জেলের দল পরস্পর হাত-ধরাধরি করে মাছেদের ঘরের সৌমানার মধ্যে গিয়ে মাছেদের গোল হয়ে ঘিরে ফেলতে চেষ্টা করবে এবং মাছেরা এদিকে সেদিকে দৌড়িয়ে ঐ হাত দিয়ে-দেয়।

জালে না পড়ার চেষ্টা করতে থাকবে। যে সব মাছ জালের ভেতর আটকা পড়ে যাবে তারা ‘মর’ হয়ে যাবে, এবং মাঠের একদিকে চুপ করে রাসে থাকবে। এইভাবে জেলের দল যখন একে একে সব মাছের ধরে ফেলতে পারবে তখন মাছের দল হবে ‘জেলের দল’ এবং জেলের দল যারা হয়েছিল তারা ‘মাছের দল’ হয়ে একইভাবে নতুন করে আবার খেলা শুরু করবে। জেলের দল মাছের আটকাবার সময় যদি পরস্পর হাত-ছাড়াছাড়ি করে ক্ষেলে তাহলে সেই খোলা পথে মাছেরা পালাতে পারবে।

এ খেলাটি বহু দিন থেকেই আমাদের দেশের ছেলেমেয়েরা খেলে আসছে



## কুষক ও শিয়াল

কমপক্ষে ১০ জন এবং বেশী হলে ৩০ জন পর্যন্ত খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

খেলা সুরু করবার আগে তিনজন খেলোয়াড় ছাড়া অন্য সকলে একে অপরের কাঁধে হাত রেখে গোল হয়ে দাঢ়াবে। যে তিনজন বাকী রইল তাদের মধ্যে একজন হবে ‘নেতা’, একজন হবে ‘কুষক’ এবং একজন হবে ‘শিয়াল’। যেখানে সব খেলোয়াড় গোল হয়ে দাঢ়িয়ে রয়েছে তার মাঝখানে থাকবে কুষক এবং বাইরের দিকে থাকবে শিয়াল; নেতা যেখানে খুশি দাঢ়াতে পারবে।

নেতা যথনহই খেলা সুরু করবার নির্দেশ দেবে তথনহই কুষক শিয়ালকে ধাওয়া করবে এবং শিয়াল একবার বাইরে যেয়ে, একবার ভিতরে এসে কুষকের হাতে ধরা না পড়ার চেষ্টা করতে থাকবে।

নেতৃ একটা সময় নির্দিষ্ট করে দেবে—যেমন ধরো তিন থেকে পাঁচ  
মিনিট। এই নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে কুষক বে হয়েছে সে যদি শিয়ালকে  
ধরে ফেলতে পারে তাহলে আবার একজন নতুন কুষক ও একজন  
নতুন শিয়াল নিজেদের মধ্যে থেকে বেছে নিয়ে খেলা স্থুক করবে।  
আর যদি এই নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে কুষক শিয়ালকে না ধরতে পারে  
তাহলে প্রথমবারে ঘারা কুষক ও শিয়াল হয়েছিল তারা আবার ঠিক  
একইভাবে খেলা আরম্ভ করবে।

পৃথিবীর প্রায় সকল দেশেই এ খেলাটির সামান্য পরিবর্তন করে  
খেলতে দেখা যায়।



## সমুদ্র ঘড়

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

খেলা স্থান করবার আগে হজন করে এক একটা দলে ভাগ হয়ে যাবে। এইভাবে যতগুলি দল হবে, সেই দলের সংখ্যা থেকে একটি কম করে মাঠের চারিদিকে আলাদা আলাদা ‘ঘর’ নির্দিষ্ট করে নেবে। অর্থাৎ যদি ৪০ জন খেলোয়াড় খেলায় যোগ দেয় তাহলে হজন করে এক একটা দল করলে ২০টি দল হলো এবং এই ২০টি থেকে একটি কম অর্থাৎ ১৯টি করে ঘর মাঠের চারিদিকে ঠিক করে নিতে হবে। ঘরগুলো মাটিতে দাগ কেটে বা কোন লতা, পাতা বা ইটের সাহায্যে করে নিলেই চলবে।

এক একটি দল এক একটি ঘরে দাঁড়িয়ে থাকবে। কেবল যে দল কোন ঘরে আশ্রয় পাবে না, তাদের বলা হবে ‘তিমি মাছের দল’।

অস্ত্রাঙ্গ দলেরা ঘরে আশ্রয় নিয়েছে তাদের প্রত্যেক দলই এক একটা মাছের নাম নিজেরা ঠিক করে নেবে। কোন দল যে কি মাছের নাম রেখেছে সেটা অন্য দলকে জানতে দেবে না। কোন দল প্রথমবারে ‘তিমি মাছের দল’ হবে সেটা খেলা শুরু করবার আগে ঠিক করে নিলেই ভাল হয়।

খেলা শুরু হলে তিমি মাছের দল এক এক করে বিভিন্ন রকমের মাছের নাম ধরে ডাকতে থাকবে এবং সেই সেই মাছের নাম যে সব দল রেখেছে তারা একে একে ঘরের বাইরে চলে এসে তিমি মাছের দলের কাছে দাঢ়াবে। এইভাবে যখন তিমি মাছের দল অস্ত্রাঙ্গ সব দলগুলিকেই ঘরের বাইরে নিয়ে আসতে পারবে তখন সকল খেলোয়াড়েরা হাত-ধরাধরি করে গোল হয়ে দাঁড়িয়ে নীচের লেখা ছড়াটি চীৎকার করে একসঙ্গে বলবে :—

ঝড় উঠেছে ভীষণ জোরে  
নৌকা চালা জোরসে ওরে,  
তৌরের কাছে পৌছে গিয়ে  
ঘরের পানে ছুটিবি ধেয়ে।

উপরের ছড়াটি বলা শেষ হলেই সকলে পরস্পর হাত-ছাড়াছাড়ি করে যে কোন একটা ঘরে আশ্রয় নিতে চেষ্টা করবে। কোন ঘরেই কিন্তু দুজনের বেশী খেলোয়াড় দাঢ়াতে পারবে না। স্বতরাং প্রথম যে দুজন খেলোয়াড় যে ঘরে পৌছুতে পারবে, তারা সেই ঘরেই আশ্রয় পাবে। এইভাবে শেষ পর্যন্ত যে দুজন খেলোয়াড় কোন ঘরে আশ্রয় পাবে না, তারা পরের বারে “তিমি মাছের দল” হয়ে একইভাবে আবার খেলা শুরু করবে।

ইউরোপ ও আমেরিকার ছেলেমেয়েদের কাছে এ খেলাটি বিশেষ প্রিয়। ‘ওসান ইজ টিমি’ নামে তারা এ খেলাটি খেলে থাকে।



## রাজাৰ দেহৱক্ষী

কমপক্ষে ১০ জন এবং বেশী হলে ৪০ জন খেলোয়াড় এখেলাটিতে ঘোগ দিতে পারে।

মাঠের মাঝখানে মাটিতে দাগ কেটে বা কোন লতাপাতার সাহায্যে একটা চৌকো ঘর করে নেবে, যেটাকে বলা হয় ‘রাজাৰ ঘর’। যারা খেলায় ঘোগ দেবে তাদের মধ্যে থেকে একজন ‘রাজা’ ও ছ’জন ‘রাজাৰ দেহৱক্ষী’ ঠিক করে নেবে।

খেলা শুরু হলে যে রাজা হয়েছে সে রাজাৰ ঘরের মাঝখানে দাঢ়িয়ে থাকবে এবং যে ছ’জন দেহৱক্ষী হয়েছে তারা রাজাৰ ছ’পাশে দাঢ়িয়ে থাকবে। অন্য সব খেলোয়াড়েরা দেহৱক্ষী ছ’জনের ছোয়া এড়িয়ে রাজাকে ছোবার চেষ্টা কৰতে থাকবে। যে খেলোয়াড় সবার আগে দেহৱক্ষী ছ’জনের ছোয়া এড়িয়ে রাজাকে ছুঁতে পারবে,

সেই খেলোয়াড় পরের বারে রাজা হয়ে খেলা শুরু করবে। যে খেলোয়াড় যেবারে রাজা হবে, সে তার ইচ্ছামত যে কোন ছ'জন খেলোয়াড়কে দেহরক্ষী হিসেবে বেছে নিতে পারবে।

পৃথিবীর অনেক দেশেই এ খেলাটি খেলা হয়। আমাদের দেশের ছেলেমেয়েরাও অনেকদিন থেকেই এ খেলাটি খেলে আসছে।



## লাল আলো

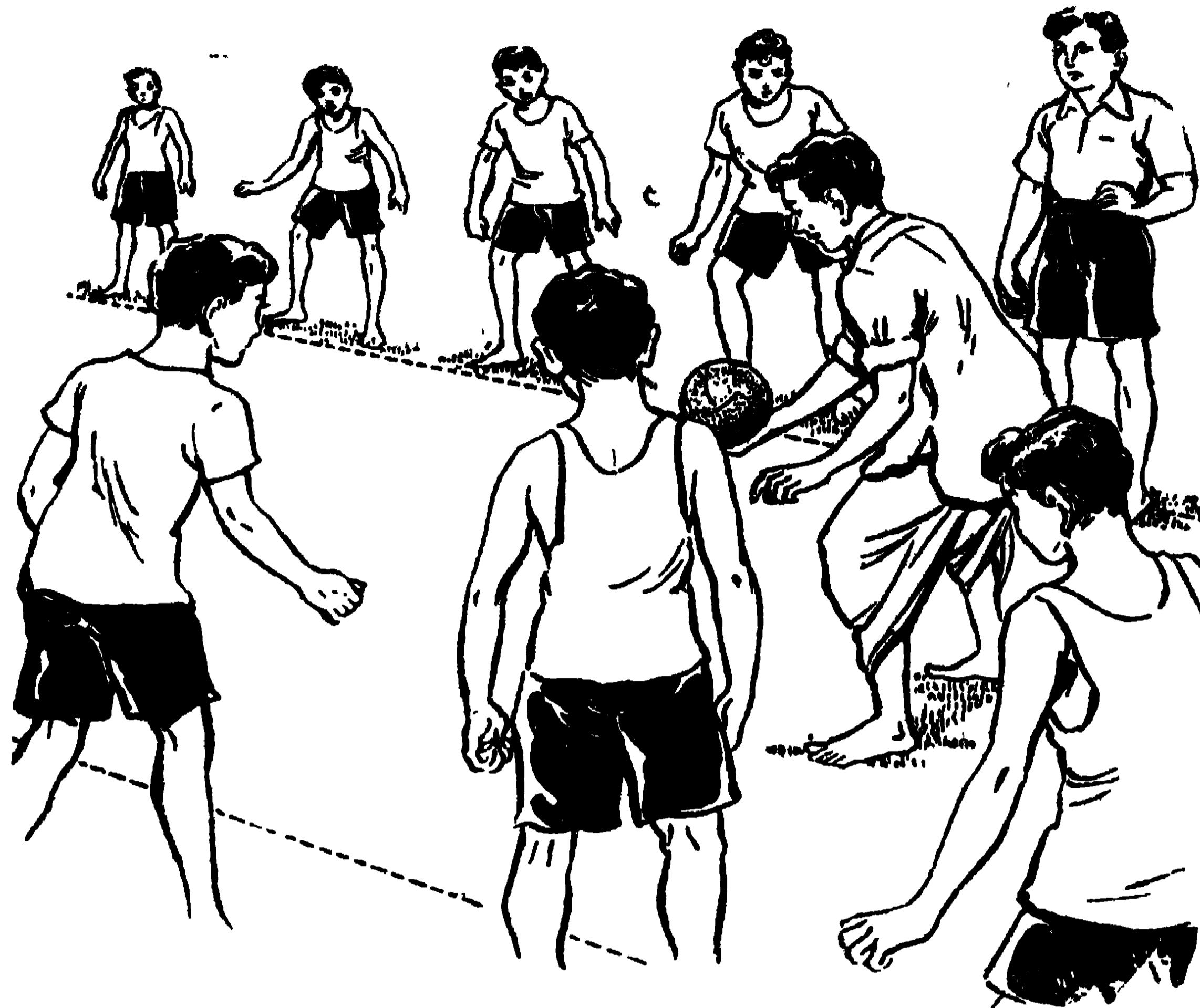
যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে ।

খেলা শুরু করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজনকে ‘লাল আলো’ ঠিক করে নেবে । লাল আলো ছাড়া প্রত্যেক খেলোয়াড়ের দাঢ়াবার একটা করে ঘর থাকবে । এই ঘরগুলো খেলা শুরু করবার আগেই মাটিতে দাগ কেটে বা কোন লতাপাতার সাহায্য করে নেবে ।

খেলা শুরু হলে যে ‘লাল আলো’ হয়েছে, সে এই ঘরগুলোর মাঝখানে এসে চোখ বন্ধ করে দাঢ়াবে এবং অন্যান্য সব খেলোয়াড়েরা যে ঘরে দাঢ়িয়ে থাকবে । লাল আলো এভাবে চোখ বন্ধ করে থাকা অবস্থায় ১ থেকে ১০ পর্যন্ত পর পর গুনে ঘাবে এবং লাল আলোর এই ১০ পর্যন্ত গোনার মধ্যে অন্যান্য সব খেলোয়াড়েরা

তাদের ঘর ছেড়ে এসে লাল আলোকে ছুঁয়ে আবার যে যার নিজের  
ঘরে গিয়ে দাঢ়াবে। লাল আলো ১০ পর্যন্ত গোলা শেষ করে যদি  
অন্ত কোন খেলোয়াড়কে তার ঘরে পৌছানোর আগে ছুঁয়ে দিতে  
পারে, তাহলে যাকে লাল আলো ছুঁয়ে দেবে—তাকেই লাল আলো  
হয়ে একইভাবে খেলা সূক্ষ্ম করতে হবে।

আমাদের দেশে এ খেলাটি বছদিন থেকেই প্রচলিত আছে।



## এঙ্কিমো ফুটবল

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে ।

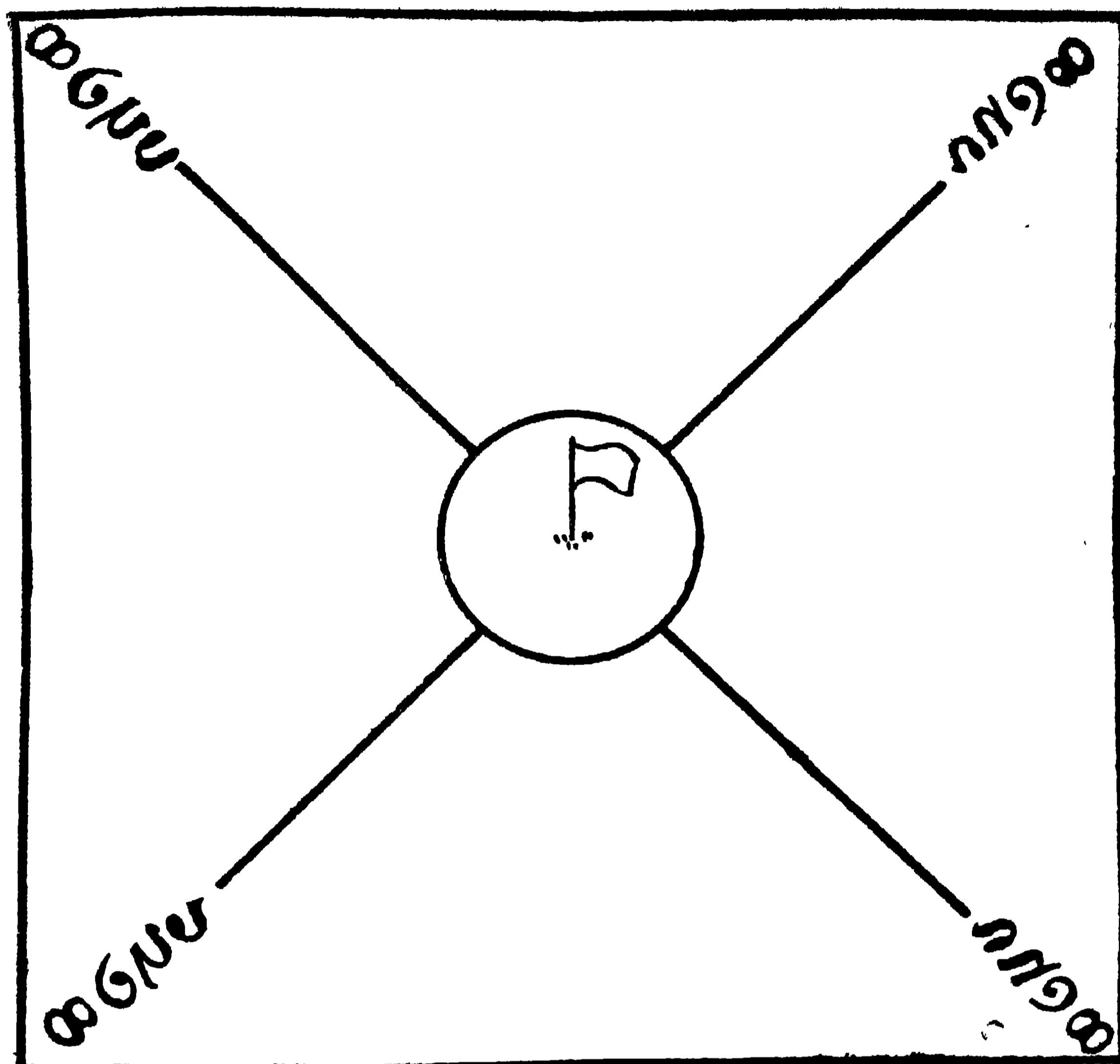
খেলা সুরক্ষ করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন ‘নেতা’ ঠিক করে নেবে । নেতা ছাড়া অন্য সব খেলোয়াড়েরা সমান সংখ্যায় দুই দলে ভাগ হয়ে যাবে । মাঠের মাঝখানে ১০ হাত দূরত্বে দুটো লস্বা দাগ মাটিতে কেটে নেবে । এই দাগ দুটোর পরে দুই দলের খেলোয়াড়েরা মুখোমুখি হয়ে দাঁড়াবে । নেতা দুই দলের মাঝখানে একটা বল হাতে করে দাঁড়াবে । কত সময় খেলা হবে সেটা নেতা আগেই বলে দেবে ।

খেলা সুরক্ষ হলে নেতা তার হাতের বলটা দুই দলের মাঝখান দিয়ে মাটিতে গড়িয়ে দেবে । যেই বলটা থেমে যাবে অমনি নেতা চীৎকার করে বলবে ‘শট মারো’ । নেতার এই আদেশ শুনে দুই দলের খেলোয়াড়েরাই বলটাকে শট মারার জন্য ছুটবে এবং যে দলের

খেলোয়াড়েরা আগে শট করে বলটাকে বিপক্ষ দলের দাঁড়াবার সীমানা অর্থাৎ মাটিতে কাটা দাগটা পার করে দিতে পারবে, সেই দল এক পয়েন্ট লাভ করবে। পুনরায় নেতা একইভাবে বলটাকে মাটিতে গড়িয়ে দেবে এবং বলটা থেমে গেলে শট মারার জন্য বলবে। এইভাবে নির্দিষ্ট সময় পর্যন্ত খেলা চলবার পর যে দল বেশী পয়েন্ট লাভ করবে সেই দল জয়ী হবে।

এই খেলাটি অন্যভাবেও খেলা হয়। যেমন দলের দাঁড়াবার জন্যে ১০ হাত দূরত্বে যে দাগ ছুটো মাটিতে দেওয়া হয়েছে এই দাগ ছুটো থেকে দুই দলের খেলোয়াড়েরাই ২০ হাত দূরে দাঁড়িয়ে থাকবে। নেতা বলটাকে হাতে করে ছুঁড়ে দিলেই দুই দলের খেলোয়াড়েরা বলটাকে শট করবার জন্যে দৌড়ে আসবে এবং যে দলের খেলোয়াড়েরা বলটাকে শট করে বিপক্ষ দলের খেলোয়াড়দের দাঁড়াবার দাগ পার করে দিতে পারবে, সেই দল এক পয়েন্ট পাবে। এইভাবে খেলা চলতে থাকবে।

এঙ্কিমো দেশের ছেলেমেয়েদের কাছে এ খেলাটি অত্যন্ত প্রিয় এবং সেই কারণেই এ খেলাটির নাম ‘এঙ্কিমো ফুটবল’ বলা যায়।



## পতাকা দখল

কমপক্ষে ৫ জন এবং বেশী হলে ৫১ জন খেলোয়াড় নিয়ে  
এ খেলাটি খেলা চলবে।

খেলা স্বরূপ করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন ‘নেতা’  
নির্বাচিত করবে। নেতা মার্টের মাঝখানে একটা ছোট পতাকা  
মাটিতে পুঁতে তার কাছে দাঢ়িয়ে থাকবে। যে কোন একটা ছোট  
লাঠির মাথায় একটা রুমাল বেঁধে পতাকা করে নিলেই চলবে।  
বাকী খেলোয়াড়েরা সমান সংখ্যায় চার দলে ভাগ হয়ে মার্টের  
চার কোণে দাঢ়াবে।

উপরে দেওয়া ছবি অনুযায়ী মনে কর প্রত্যেক দলে ৪ জন করে  
খেলোয়াড় নিয়ে খেলা হচ্ছে। নেতা খেলা স্বরূপ করবার নির্দেশ

দলে প্রত্যেক দলের ১নং খেলোয়াড়েরা এই পতাকাটি দখল করবার জন্যে একসঙ্গে ছুঁটি দেবে এবং যে দলের ১নং খেলোয়াড় প্রথম এসে পতাকাটি ছুঁতে পারবে সেই দল ১ পয়েন্ট লাভ করবে। নেতা বলে দেবে কোনু দলের খেলোয়াড় সবথেকে আগে পতাকাটা ছুঁয়েছে। এর পরে আবার নেতার নির্দেশ পেলে প্রত্যেক দলের ২নং খেলোয়াড়েরা একইভাবে এই পতাকাটি দখল করার জন্যে ছুঁটিবে এবং যে দলের ২নং খেলোয়াড় সব থেকে আগে পতাকাটি ছুঁতে পারবে সেই দল এক পয়েন্ট লাভ করবে। ঠিক একইভাবে নেতার নির্দেশ পেলে প্রত্যেক দলের ৩নং ও ৪নং খেলোয়াড়েরাও পতাকাটি দখল করার চেষ্টা করবে। এইভাবে ৪নং খেলোয়াড়দের দৌড়ানো শেষ হলে, যে দল সব থেকে বেশী পয়েন্ট লাভ করবে সেই দল জয়ী হবে। যদি ২টি বা ৩টি দলের সমান পয়েন্ট হয়, তখন সেই ২টি বা ৩টি দলের মধ্যে যারা সব থেকে ভালো দৌড়ুতে পারে এমন একজন করে খেলোয়াড় যে যার দলের কাছে দাঁড়াবে এবং নেতার নির্দেশ পেলে সেই খেলোয়াড়েরা তখন পতাকাটি দখল করবার জন্যে দৌড়ুবে। যে দলের খেলোয়াড় সব থেকে আগে এসে পতাকাটি ছুঁতে পারবে তারাই জয়ী হবে।

এ খেলাটি পৃথিবীর অধিকাংশ দেশে প্রচলিত হলেও জাপানের ছেলেমেয়েরা বিশেষ করে এই খেলাটি খেলে আনন্দ পায়। ‘ক্রাক রেস’ নামে জাপানে খেলাটি প্রচলিত।



## সাপ ধরা

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে ।

খেলা স্বরূপ করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন ‘সাপুড়ে’ ঠিক করে নেবে । যে সাপুড়ে হবে তার কাছে ৬ থেকে ৮ ফুট লম্বা একটা একটু মোটা দড়ি থাকবে । এই দড়িটাকে বলা হবে ‘সাপ’ । সাপুড়ে ছাড়া অন্য সব খেলোয়াড়েরা মাঠের চারদিকে ছড়িয়ে দাঁড়িয়ে থাকবে ।

খেলা স্বরূপ হলে, যে সাপুড়ে হয়েছে সে তার পিছনদিকে সাপটাকে দু'হাতে ধরে রেখে মাঠের চারদিকে দৌড়ে বেড়াবে ; তবে এইভাবে দৌড়ানোর সময় সাপটা যেন সকল সময় মাটি দিয়ে গড়িয়ে যায় । সাপুড়ে এইভাবে যখন সাপটা নিয়ে দৌড়ে বেড়াবে তখন অন্তর্ভুক্ত খেলোয়াড়েরা এই সাপটার যে মুখটা মাটি দিয়ে গড়িয়ে যাচ্ছে, সেই মুখটাকে হাত দিয়ে ধরবার চেষ্টা করতে থাকবে । কোন সময়েই কোন খেলোয়াড় পা দিয়ে এই সাপটাকে চেপে ধরতে পারবে না ।

যে খেলোয়াড় সব থেকে আগে সাপুড়ের ঐ সাপটার মুখ প্রথম তার হাত দিয়ে ধরে ফেলতে পারবে, সেই খেলোয়াড় পরের বারে সাপুড়ে হয়ে একই ভাবে খেলা শুরু করবে।

প্রায় সকল দেশের ছেলেমেয়েদের মধ্যে এ খেলাটির প্রচলন দেখা যায়।



## সাদা কালো

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে ।

খেলা স্মরণ করবার আগে একজন ‘নেতা’ নিজেদের মধ্যে ঠিক করে নেবে এবং বাকী সব খেলোয়াড়েরা সমান সংখ্যায় ছুই দলে ভাগ হয়ে থাবে । এইভাবে যে ছুটি দল হবে, তার একটার নাম হবে ‘সাদা দল’ ও আর একটার নাম হবে ‘কালো দল’ । কে কোন দলের খেলোয়াড় বোববার জন্যে যে কোন এক দলের খেলোয়াড়েরা তাদের বাঁ হাতে একটা করে ঝুমাল বেঁধে নেবে ।

যে নেতা হয়েছে তার হাতে একটা গোল ‘চাকতি’ থাকবে । শক্ত পিসবোর্ডের উপর কাগজ লাগিয়ে এবং ঐ পিসবোর্ডটা গোল করে কেটে অথবা পাতলা টিন ছোট করে গোল করে কেটে নিয়ে এবং ঐ টিনটির উপরে কাগজ লাগিয়ে বা রঙ করে চাকতি তৈরি করে নিতে হবে । চাকতিটার একদিকের রঙ সাদা ও অন্য দিকের রঙ কালো করে

নিতে হবে। চাকতিটার মাঝখানে একটা ছোট ফুটো থাকবে এবং ঐ ফুটোটার মধ্যে একটা সরু কাঠি এমনভাবে ঢুকিয়ে দেবে যাতে ইচ্ছেমত ঐ চাকতিটাকে ঘোরানো যায়। খেলা শুরু হলে নেতা চাকতিটাকে এমনভাবে ঘোরাতে থাকবে যাতে ঐ চাকতিটার যে কোন একটা দিকই খেলোয়াড়েরা দেখতে পায়।

খেলা শুরু হলে সাদা ও কালো ছাই দলের খেলোয়াড়েরাই একসঙ্গে মিশে নেতা যেখানে দাঁড়াবে সেখান থেকে ১০।১৫ হাত দূরে নেতার দিকে মুখ করে দাঁড়াবে। এইবার নেতা তার হাতের চাকতিটা ঘুরিয়ে হঠাত থামিয়ে দেবে। চাকতির যে দিক্টা খেলোয়াড়েরা দেখতে পাবে এবং চাকতির সেই দিকে যে রঙ থাকবে, সেই রঙের দলের খেলোয়াড়েরা অপর দলের খেলোয়াড়েরা ছুঁয়ে দেবার আগেই মাটিতে বসে পড়ার চেষ্টা করবে, এবং এই মাটিতে বসে পড়ার আগেই অপর দলের খেলোয়াড়েরা যাদের ছুঁয়ে দেবে তারা ‘মর’ হয়ে যাবে। মনে কর, নেতার চাকতিটা থামার পর দেখা গেল সাদা রঙ, তখন সাদা দলের যারা খেলোয়াড় তারা খুব তাড়াতাড়ি মাটিতে বসে পড়ার চেষ্টা করবে এবং কালো দলের খেলোয়াড়েরা সাদা দলের খেলোয়াড়দের মাটিতে বসে পড়ার আগেই ছুঁয়ে দিতে চেষ্টা করবে। এইভাবে যারা ‘মর’ হবে তারা খেলা থেকে বাদ হয়ে গিয়ে একদিকে বসে থাকবে।

নেতা আবার চাকতি ঘুরিয়ে হঠাত থামিয়ে দেবে এবং চাকতির যে দিক্টা দেখা যাবে, সেই দলের খেলোয়াড়েরা ঠিক আগের মতন মাটিতে বসে পড়ার চেষ্টা করবে এবং অপর দলের খেলোয়াড়েরা মাটিতে বসে পড়ার আগেই তাদের ছোঁবার চেষ্টা করবে। এইভাবে খেলতে খেলতে যখন যে কোন একদলের সকল খেলোয়াড়েরা ‘মর’ হয়ে যাবে, তখন একবারের মত খেলা শেষ হবে এবং একজন নৃতন নেতা ঠিক করে আবার খেলা আরম্ভ করবে।

খেলাটি ইউরোপ ও আমেরিকার ছেলেমেয়েদের কাছে খুব প্রিয়।



## ছেলেধরা

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে তোমরা এ খেলাটি খেলতে পারো ।

যারা খেলায় যোগ দেবে তাদের মধ্য থেকে একজন খেলোয়াড়কে 'ছেলেধরা' ঠিক করে নেবে । যে ছেলেধরা হবে সে মাঠের একপাশে দাঢ়িয়ে থাকবে এবং অন্য সব খেলোয়াড়েরা মাঠের মাঝখানে থাকবে ।

খেলা শুরু হলে যে ছেলেধরা হয়েছে, সে যে-কোন একজন খেলোয়াড়ের নাম চিংকার করে বলে তাকে ধরবার জন্যে ছুটবে । ছেলেধরা এই ভাবে একজন খেলোয়াড়কে ধরবার জন্যে ছুটলে অন্য কোন খেলোয়াড় যদি ছেলেধরা এবং ছেলেধরা যে খেলোয়াড়কে ধরবার জন্যে ছুটেছে, তাদের মাঝখান দিয়ে দৌড়ে চলে যেতে পারে তখন ছেলেধরা যে মাঝখান দিয়ে দৌড়ে গেলো তার পিছনে ধাওয়া করবে । এবারে অন্য আর একজন খেলোয়াড় যদি ছেলেধরা ও

ছেলেধরা যাকে দ্বিতীয়বার ধাওয়া করলো। তার মাঝখান দিয়ে দৌড়ে যেতে পারে, তখন ছেলেধরা শেষবারে মাঝখান দিয়ে যে খেলোয়াড় দৌড়ে গেলো। তার পেছনে ধরবার জন্যে ছুটবে। এইভাবে ছেলেধরাকে বিভিন্ন খেলোয়াড়েরা তাদের পিছনে ধাওয়া করানোর চেষ্টা করবে।

কিন্তু ছেলেধরা যে সব খেলোয়াড়দের পিছনে একবার ধাওয়া করেছে বা ছুটেছে, তাদের যে কোন একজন খেলোয়াড়কে যখনই ছুঁয়ে দিতে পারবে তখনই সেই খেলোয়াড়কে ছেলেধরা হয়ে আবার একইভাবে খেলা আরম্ভ করতে হবে।

পৃথিবীর বিভিন্ন দেশে ‘ক্রস ট্যাগ’ নামে এ খেলাটি খেলা হয়। আমাদের দেশেও খেলাটির প্রচলন আছে।



## অদৃশ্য শব্দ

মাত্র ছ'জন খেলোয়াড় হলেই এ খেলাটি খেলা চলবে।

ছ'জন খেলোয়াড়েরই চোখ প্রথমেই বেঁধে দিতে হবে। চোখ বাঁধা হয়ে গেলে একজন খেলোয়াড়কে হাতে ছ'টো ছোট কাঠি এবং অপর খেলোয়াড়কে হাতে একটি দড়ি দিয়ে দেওয়া হবে।

খেলা স্বরূপ করবার সময় খেলোয়াড় ছ'জনকে মাঠের ছ'ধার থেকে ছেড়ে দেওয়া হবে। যার হাতে কাঠি ছ'টো আছে, সে ঐ কাঠি ছ'টোকে শব্দ করতে থাকবে এবং যার হাতে দড়িটা রয়েছে, সে ঐ শব্দ শুনে যে কাঠি বাজাচ্ছে তাকে তার হাতের দড়িটা দিয়ে বাঁধবার চেষ্টা করতে থাকবে। যদি দড়ি-হাতে খেলোয়াড়টি এইভাবে কাঠি-হাতে খেলোয়াড়টিকে বেঁধে ফেলতে পারে, তখন যার হাতে দড়ি ছিল,

সে কাঠি ছটো নিয়ে এবং ধার হাতে কাঠি ছিল সে দড়ি নিয়ে খেলা  
শুরু করবে ।

আক্রিকার ছেলেমেয়েরা খুব আনন্দের সঙ্গেই এ খেলাটি খেলে  
থাকে ।



## বল শিকার

কমপক্ষে ১০ জন এবং বেশী হলে ৫০ জন পর্যন্ত খেলোয়াড় নিয়ে  
এ খেলাটি খেলা চলবে।

যারা খেলায় যোগ দেবে তাদের মধ্যে একজন ছাড়া অন্য সকলে  
গোল হয়ে বসবে। যে খেলোয়াড় বসবে না, তাকে বলা হবে  
'শিকারী'। শিকারী গোল-হয়ে-বসা খেলোয়াড়দের পিছনে দাঢ়িয়ে  
থাকবে।

যারা গোল হয়ে বসবে তারা সকলে তাদের প্রত্যেকের ইঁটু ছ'টো  
অল্প উচু করে রাখবে। খেলা শুরু হলে একটা ছোট রবারের বল  
নিয়ে প্রত্যেক খেলোয়াড় ইঁটুর নৌচু দিয়ে অপর খেলোয়াড়কে বলটি  
ঠেলে দেবে। বলটি ইঁটুর নৌচু দিয়ে এমন ভাবে অপর খেলোয়াড়দের  
দিকে সরিয়ে দেবে যাতে শিকারী বুঝতে না পারে যে কার কাছে বলটি

রয়েছে। শিকারী, বল হাতে-থাকা অবস্থায়, বা বল কাঁচাও ইঁটুর নীচুতে থাকা অবস্থায় যদি কোন খেলোয়াড়কে এসে ছুঁরে দিতে পারে, তাহলে যে খেলোয়াড়কে শিকারী বল-সমেত ছুঁরে দেবে, তাকেই পরের বারে ‘শিকারী’ হয়ে একই ভাবে খেলা শুরু করতে হবে।

লেখাটিকে আরও আকর্ষণীয় করবার জন্যে প্রত্যেক খেলোয়াড় এমন ভান করবে যেন তার কাছেই বলটি রয়েছে। যেমন মনে কর, ইঁটুর নীচুতে হাত রাখলে বা ইঁটুর নীচু দিয়ে অপর খেলোয়াড়কে বল দেবার ভান করলে, ইত্যাদি। এরকম করলে শিকারী চট করে বুঝতে পারবে না যে কার কাছে প্রকৃত বলটি রয়েছে।

পৃথিবীর অনেক দেশেই এ খেলাটি খেলা হয়।



## কাগজ পেতে দৌড়

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে ।

মাঠের ছহী দিকে মাটিতে দাগ কেটে ছ'টা সীমানা ঠিক করে নেবে । প্রত্যেক খেলোয়াড়ের ছহী হাতে খাতার পাতার মত ছ'খানা কাগজ থাকবে । খেলা শুরু করবার আগে নিজেদের মধ্যে ধেকে একজন ‘নেতা’ ঠিক করে নেবে । নেতা ছাড়া অন্য সব খেলোয়াড়েরা যে-কোন একটা দাগের পর পাশাপাশি সব দাঢ়াবে ।

নেতা খেলা শুরু করার নির্দেশ দিলেই প্রত্যেক খেলোয়াড় ডান হাতের কাগজটা সামনের দিকে পেতে তার পরে ডান পা-টা ফেলে আবার বাঁ পায়ের কাগজটা সামনে পেতে বাঁ পা-টা ফেলবে । বাঁ পা-টা ফেলবার পর আবার ডান পা-টা উচু করে ডান পায়ের নীচে পাতা কাগজটা তুলে সামনের দিকে পেতে আবার ডান পা-টা ফেলবে ।

ডান পা-টা ফেলা হয়ে গেলে ডান পায়ের পর ভর দিয়ে বাঁ পায়ের কাগজটা তুলে নিয়ে এবং এই কাগজটা সামনের দিকে পেতে তবে বাঁ পা-টা ফেলবে। এইভাবে যে খেলোয়াড় প্রত্যেকবার কাগজ পেতে এবং সেই কাগজের পর পা রেখে রেখে মাঠের বিপরীত দিকের সীমানায় পেঁচুতে পারবে সে-ই জয়ী হবে।

কোন খেলোয়াড় কোন সময়েই কাগজের 'পরে ছাড়া মাটিতে পা রাখতে পারবে না। এক পায়ের 'পরে ভর দিয়ে অঙ্গ পায়ের নৌকার কাগজ তুলে এবং সেই কাগজটা সামনের দিকে পেতে তবে উচু করে-রাখা পা-টা সেই কাগজের পরে রাখবে।

পৃথিবীর অনেক দেশেই এ খেলাটি প্রচলিত।



## শকুনির হানা

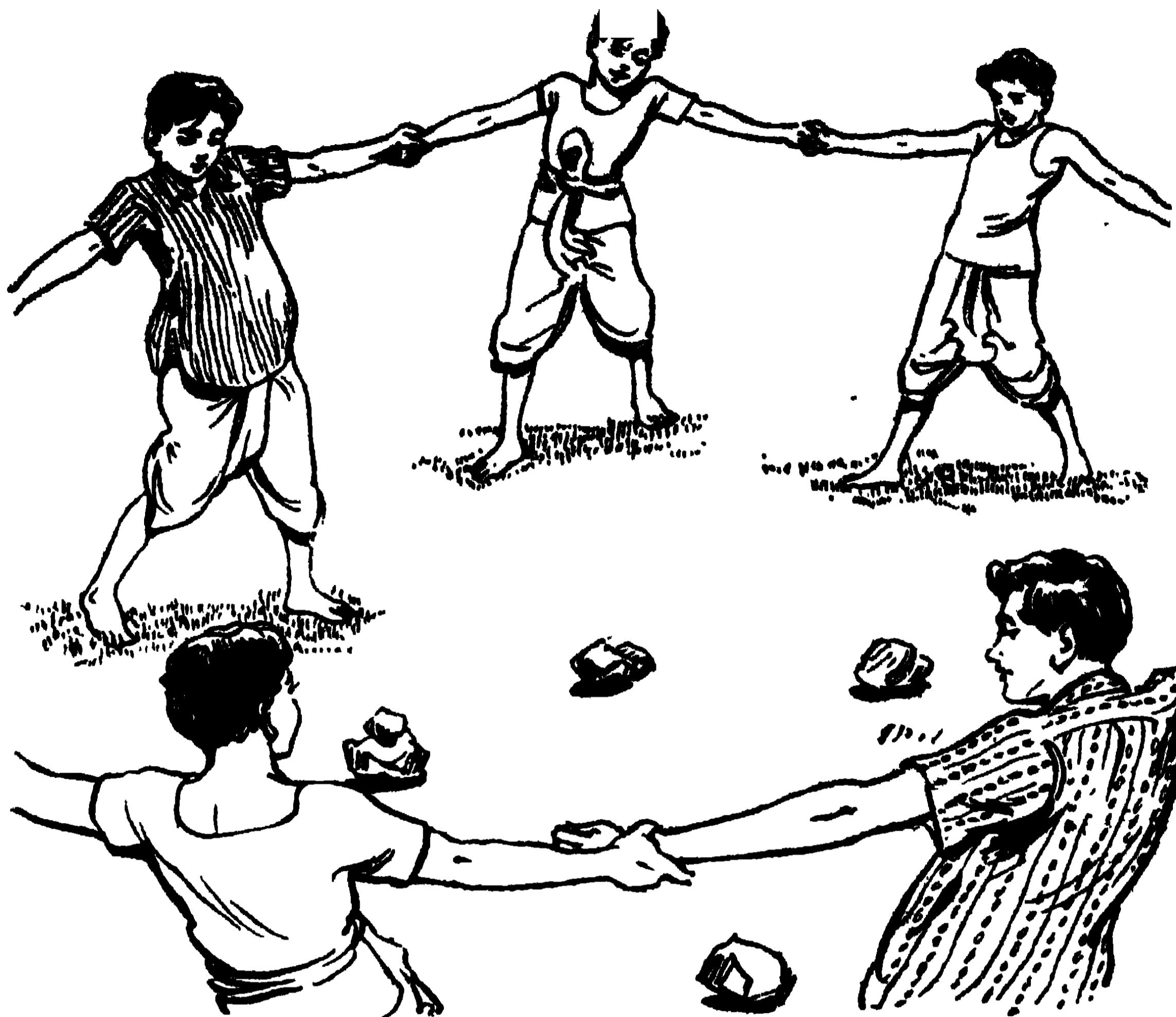
১০ থেকে ৫০ জন খেলোয়াড় নিয়ে এই খেলাটি খেলা চলবে।

খেলা স্বরূপ করবার আগেই প্রথমেই নিজেদের মধ্যে তিন-চার জন ‘শকুনি’ ঠিক করে নেবে। খেলোয়াড়ের সংখ্যা কম হলে শকুনি ২ জন এবং খেলোয়াড়ের সংখ্যা বেশী হলে ৪ জন পর্যন্ত শকুনি হতে পারে। যারা শকুনি হবে তাদের চোখ ভাল করে বেঁধে দিতে হবে। শকুনি ছাড়া বাকী যারা থাকবে তারা সকলেই হবে ‘পাখী’। প্রত্যেক পাখীর কাছে একটা করে পাখীর বাসা থাকবে। এই পাখীর বাসা-গুলো যে-কোন গাছের কতকগুলো পাতা এক জায়গায় জড়ে করে বা মাটিতে গর্ত করে করলেই চলবে। কয়েকটি পাখীর বাসার ভেতর একটা করে পাখীর ডিম থাকবে। এই পাখীর ডিম ছোট ছোট ইটের টুকরো দিয়ে করলেই হবে। অর্থাৎ তোমরা যে পাখীর বাসা তৈরি করেছো তার কয়েকটি বাসার মধ্যে একটা করে ছোট ইট লুকিয়ে

রাখবে। খেলার মজাটা হচ্ছে যে শকুনিদের কাছ থেকে পাথীরা তাদের ডিমগুলোকে রক্ষা করবে।

খেলা সুরক্ষ হলে এক এক জন শকুনি এক এক দিকে দাঢ়াবে। শকুনিরা যেখানে থাকবে তার চারপাশে কুড়ি থেকে পঁচিশ হাতের মধ্যে পাথীরা তাদের বাসা ও ডিম লুকিয়ে রাখবে। সকল পাথীদের ডিম ও বাসা লুকানোর পর শকুনিদের চোখ খুলে দিতে হবে। যেকোন একজন পাথী ১ থেকে ১০০ গোনার মধ্যে যদি শকুনিরা পাথীদের বাসা ও ডিমগুলোকে খুঁজে বার করে দিতে পারে, তাহলে আবার নিজেদের মধ্যে নৃতন শকুনি ঠিক করে খেলা আরম্ভ করবে। যদি কোন শকুনি তার চারপাশের সব কয়টি পাথীর বাসা ও ডিম খুঁজে বার করতে না পারে, তাহলে সেই শকুনিকেই আবার ‘শকুনি’ হয়েই খেলতে হবে।

ইউরোপের ছেলেমেয়েরা ‘লাইগ্র-ম্যানস্ বাফ্’ নামে এ খেলাটি খেলে থাকে।



## বিষাক্ত সাপ

কমপক্ষে ১০ জন এবং বেশী হলে ৩০ জন খেলোয়াড় নিয়ে এখেলাটি খেলা চলবে।

খেলা শুরু করবার আগে মাঠের মাঝখানে কতকগুলো ছোট ছোট ইট বা পাথরের টুকরো ছড়িয়ে রেখে সেই পাথর বা ইটের টুকরোগুলোর চারদিকে হাত-ধরাধরি করে সকলে গোল হয়ে দাঢ়াবে। ঐ ছোট ছোট পাথরের টুকরোগুলোকে বলা হবে ‘বিষাক্ত সাপ’।

খেলা শুরু হলে পরস্পর হাত-ধরাধরি করে থাকা অবস্থায় প্রত্যেক খেলোয়াড় অপর খেলোয়াড়কে মাঝখানে ছড়ানো ইট বা পাথরগুলোর দিকে এমনভাবে টেনে নিয়ে যাবে যাতে সেই খেলোয়াড়েরা ঐ মাঝখানে ছড়ানো ইট বা পাথরগুলো পা দিয়ে ছু'তে বাধ্য হয়।

যদি কোন খেলোয়াড়ের মাঝখানে ছড়ানো কোন ইট বা পাথরের টুকরোতে পা লাগে অথবা পরস্পর হাত-ধরাধরি করে টানাটানি করার সময়ে কোন খেলোয়াড় যদি হাত ছেড়ে দেয়, তাহলে সেই খেলোয়াড় তখন ‘বিষাক্ত’ হয়ে যাবে। যে খেলোয়াড়েরা এইভাবে বিষাক্ত হয়ে যাবে, তারা মাঠের একপাশে বসে থাকবে। এইভাবে খেলা চলতে থাকবে এবং যে খেলোয়াড় শেষ পর্যন্ত বিষাক্ত হবে না, সে-ই জয়ী হবে।

আমেরিকার ছেলেমেয়েদের মধ্যে এ খেলাটি খুব প্রচলিত। ‘পয়েজেন স্লেক’ নামে খেলাটি আমেরিকাতে খেলা হয়।



## গেছো ইঁচুর

কমপক্ষে ১০ জন এবং বেশী হলে ৬২ জন খেলোয়াড় নিয়ে  
এ খেলাটি খেলা চলবে।

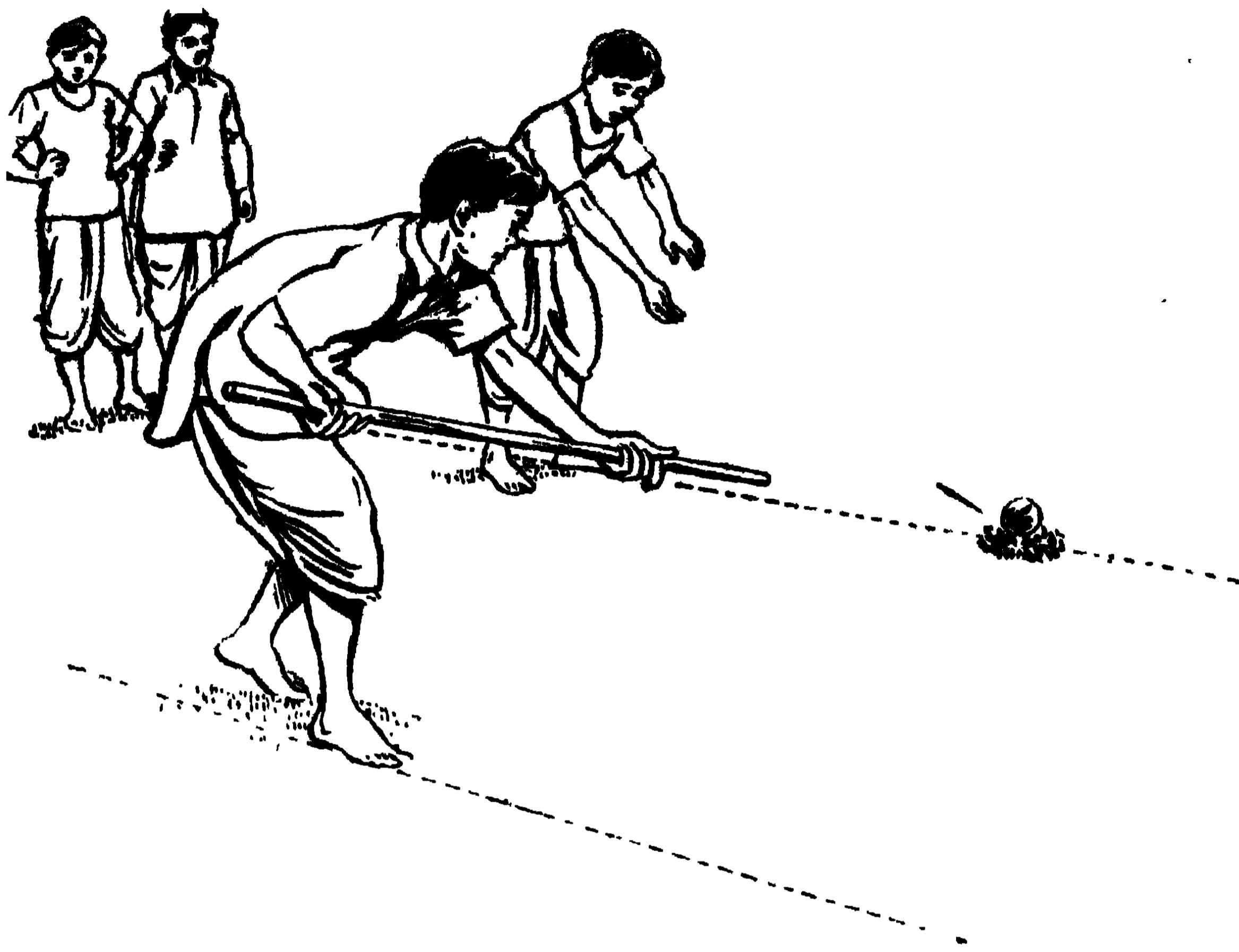
৩ জন করে খেলোয়াড় এক এক জায়গায় হাত-ধরাখরি করে  
গোল হয়ে দাঢ়াবে এবং এই জায়গাগুলোকে বলা হবে ‘গাছ’।  
এইভাবে খেলোয়াড়-সংখ্যা অনুযায়ী যত বেশী সংখ্যায় গাছ হবে,  
খেলাটি ততই আকর্ষণীয় হবে। প্রত্যেকটি গাছে একটি করে ইঁচুর  
থাকবে। অর্থাৎ ঐ তিনজন করে খেলোয়াড়ের হাত-ঘেরা জায়গাটির  
মধ্যে একজন করে খেলোয়াড় দাঢ়াবে। প্রত্যেকটি গাছে একটি  
করে ইঁচুর ছাড়াও একটা ‘গেছো ইঁচুর’ ও একটা ‘শিকারী কুকুর’  
থাকবে। এই গেছো ইঁচুর ও শিকারী কুকুরের দাঢ়াবার কোন গাছ  
থাকবে না। খেলা স্মরণ করবার আগে কোন্ কোন্ খেলোয়াড় ইঁচুর,

গেছো ইছুর ও শিকারী কুকুর হবে, সেটা নিজেদের মধ্যে ঠিক করে নেবে।

খেলা স্থুল হলে শিকারী কুকুর যে হংসেছে সে গেছো ইছুরটাকে ধরবার চেষ্টা করতে থাকবে এবং অন্ত যে সব ইছুরগুলো গাছে আশ্রয় নিয়েছে তারা এক গাছ থেকে অন্ত গাছে আশ্রয় নেবার চেষ্টা করতে থাকবে। গেছো ইছুর যে-কোন থালি গাছ পেলে তাতে আশ্রয় নিতে পারবে। শিকারী কুকুর গেছো ইছুর বা অন্ত যে-কোন ইছুরকে কোন গাছে থাকলে ছুঁতে পারবে না। অবশ্য কোন সময়েই একজনের বেশী ইছুর কোন গাছে আশ্রয় নিতে পারবে না।

এইভাবে শিকারী কুকুর গাছে না-থাকা অবস্থায় যদি গেছো ইছুর বা অন্ত যে-কোন ইছুর ছুঁয়ে দিতে পারে, অথবা কোন থালি গাছ পেলে তাতে আশ্রয় নিতে পারে, তাহলে যাকে শিকারী কুকুর ছুঁয়ে দেবে সেই শিকারী কুকুর হবে অথবা যে ইছুর কোন গাছে আশ্রয় পাবে না, সেই শিকারী কুকুর হয়ে একইভাবে আবার খেলা স্থুল করবে।

পৃথিবীর প্রায় সকল দেশেই এ-জাতীয় খেলার প্রচলন থাকলেও ডেনমার্কের ছেলেমেয়েদের কাছে খেলাটি বিশেষ প্রিয় এবং তারা এই খেলাটি ‘হাউণ্ড অ্যাণ্ড র্যাবিট’ নামে খেলে থাকে।



## লক্ষ্য খেলা

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে ।

খেলা সুরক্ষা করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন ‘নেতা’ ঠিক করে নেবে । যেখানে খেলা হবে সেই মাঠের মাঝখানে ৫ হাত ব্যবধানে ছটো দাগ মাটিতে কেটে নেবে । নেতা খেলা সুরক্ষা করবার সময় যে-কোন একটা দাগের উপর একটা লাঠি ও একটা রবার বা কাঠের বল নিয়ে দাঢ়িয়ে থাকবে ।

‘খেলা সুরক্ষা হলে নেতা’ এক এক জন করে খেলোয়াড়দের তার কাছে ডেকে নেবে । নেতার কাছে খেলোয়াড়েরা আসলে, ‘নেতা’ সেই খেলোয়াড়ের হাতে লাঠিটা দিয়ে একটা দাগের উপরে দাঢ়ি করিয়ে দেবে এবং পাঁচ হাত দূরে অপর দাগটির ‘পরে নিজে দাঢ়াবে । এবারে নেতা যে দাগটির ‘পরে দাঢ়িয়ে আছে সেই দাগের উপর দিয়ে তার হাতের বলটাকে মাটিতে আস্তে আস্তে গড়িয়ে দেবে । যে খেলোয়াড় হাতে লাঠিটা নিয়ে পাঁচ হাত দূরে দাঢ়িয়ে আছে সে যদি

তার হাতের লাঠিটা বর্ণার মত ছুঁড়ে একেবারে ঐ গড়ানো বলটাকে আঘাত করতে পারে, তাহলে সেই খেলোয়াড় এক পয়েন্ট লাভ করবে।

প্রথমবারে পাঁচ হাত দূরে দাঁড়িয়ে যে সব খেলোয়াড় বলটাকে লাঠি দিয়ে ঠিকমত মারতে পারবে, নেতা তখন সেই ক'জন খেলোয়াড়-দের নিয়ে দশ হাত দূরে আর-একটা দাগ মাটিতে কেটে নিয়ে ঐ বলটাকে একইভাবে মাটিতে গড়িয়ে দিয়ে খেলোয়াড়দের লাঠিটা দিয়ে বর্ণার মত করে ছুঁড়ে ঠিক আগের মত বলটাকে আঘাত করতে বলবে।

এইভাবে ক্রমশঃই নেতা বেশী দূরে বলটাকে নিয়ে গিয়ে গড়িয়ে দিয়ে, খেলোয়াড়দের লাঠিটা দিয়ে বলটাকে বর্ণার মত করে ছুঁড়ে মারতে বলবে। যে খেলোয়াড় বিভিন্ন জায়গায় দাঁড়িয়ে সব থেকে বেশী বার বলটাকে লাঠি দিয়ে বর্ণার মত করে ছুঁড়ে মারতে পারবে, সেই জয়ী হবে অথবা সেই খেলোয়াড় ‘সক্ষ্যভদ্র’ করলে। বলে সকলে মেনে নেবে।

পৃথিবীর প্রায় সকল দেশেই এ-জাতীয় খেলার প্রচলন দেখা যায়। আফ্রিকার ছেলেমেয়েরা এই খেলাটি ‘ইন্জিমা’ নামে খেলে থাকে।



## অঞ্চলৰ ঘণ্টা

৫ থকে ৫০ জন খেলোয়াড় এই খেলাটি খেলতে পারে।

একজনের চোখ বেঁধে দিয়ে তার কাছাকাছি আৱ সকলে  
ছড়িয়ে থাকবে। যাদের চোখ বাঁধা নেই, এমন দু'তিন জনের হাতে  
একটি করে ঘণ্টা থাকবে।

খেলা আৱস্থ হলে, যাদের হাতে ঘণ্টা রয়েছে তাৱা সেই ঘণ্টাগুলো  
বাজাতে থাকবে। যার চোখ বেঁধে দেওয়া হয়েছে সে যদি ঐ ঘণ্টার  
শব্দ শুনে, যারা ঘণ্টা বাজাচ্ছে তাদের মধ্যে কাউকে ছুঁয়ে দিতে পারে,  
তাহলে তখন সেই খেলোয়াড়কে চোখ বেঁধে দিয়ে এবং তার হাতের  
ঘণ্টাটা, আগে যার চোখ বাঁধা ছিল, সেই হাতে দিয়ে খেলা সুন্ধ  
কৱবে। যার চোখ বাঁধা থাকবে সে যতক্ষণ না কোন ঘণ্টা-বাজানো  
খেলোয়াড়কে ছুঁতে পারে, ততক্ষণ তার চোখ খুলে দেওয়া হবে না।

ইউরোপ ও আমেরিকাৰ ছেলেমেয়েৱা ‘লাইগু-ম্যান্স বেল’ নামে  
এই খেলাটি খেলে থাকে। পৃথিবীৱ অনেক জায়গাতেই আজকাল  
এ খেলাটি খেলা হয়।



## খেঁড়া ধরা

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে ।

খেলা শুরু করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন ‘খোড়া’ ঠিক করে নেবে । যেখানে খেলা হবে তার যে-কোন দিকে এক লাইনে খোড়া ছাড়া অন্য সকলে দাঁড়াবে । খোড়া অন্য খেলোয়াড়দের থেকে চার-পাঁচ হাত দূরে দাঁড়িয়ে থাকবে । খোড়া যে দিকে মুখ করে দাঁড়িয়ে থাকবে মাঠের শেষ সীমানায়, সেই দিকেই একটি ছেট চৌকো বা গোল ঘর মাটিতে দাগ কেটে বা কোন লতাপাতার সাহায্যে করে নেবে । এই ঘরটাকে বলা হবে ‘খোড়ার ঘর’ ।

খেলা শুরু হলে খোড়া মুখ দিয়ে তিনবার কোন একরকম শব্দ করে এক পায়ে খোড়ার ঘরের দিকে দৌড়ুতে থাকবে । অন্য খেলোয়াড়েরাও, খোড়া দৌড়ানো শুরু করলেই, তার পিছনে একপায়ে ধরবার জন্য ছুটবে । খোড়ার ঘরে খোড়া পৌছানোর আগে যদি

কোন খেলোয়াড় ঝঁড়াকে ছুঁয়ে দিতে পারে, তাহলে যে খেলোয়াড় ঝঁড়াকে ছুঁয়ে দিতে পারবে, সে-ই পরের বারে ঝঁড়া হয়ে একই ভাবে খেলা আরম্ভ করবে। আর ঝঁড়া যদি অন্ত খেলোয়াড়েরা ছোবার আগেই নিজের ঘরে পৌছে যেতে পারে, তাহলে প্রথমবারে যে ঝঁড়া হয়েছিল সে-ই আবার ঝঁড়া হয়ে খেলা আরম্ভ করবে।

এই খেলাটি পৃথিবীর প্রায় সকল দেশে খেলা হলেও, আফ্রিকার সাহারা মরুভূমি অঞ্চলের ছেলেমেয়েদের কাছে বিশেষ প্রিয় এবং তারা ‘টাইয়া-য়া-টাইয়া’ নামে এ খেলাটি খেলে থাকে।



## বাঁধা বাঁদর

যত শুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে। খেলা সূরু করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন ‘বাঁদর’ ঠিক করে নেবে। মাঠের মাঝখানে একটা লাঠি পুঁতে নিয়ে ঐ লাঠিটার সঙ্গে একটা ৩৪ হাত লম্বা দড়ির একটা দিক বেঁধে রাখবে। দড়িটার যে দিকটা খোলা থাকবে সেই দিকটা ধরে যে ‘বাঁদর’ হবে সে দাঢ়িয়ে থাকবে। বাঁদর ছাড়া অন্য সব খেলোয়াড়দের মাথায়ও একটা করে ছোট দড়ি বাঁধা থাকবে।

খেলা সূরু হলে অন্য সব খেলোয়াড়েরা তাদের মাথায়-বাঁধা দড়িটা দিয়ে বাঁদরকে মারবার চেষ্টা করবে। দড়িটা দিয়ে মারবার সময়ে কোন খেলোয়াড় কোন সময়েই কিন্তু দড়িটাকে হাত দিয়ে ছুঁতে পারবে না। বাঁদরকে এইভাবে মারবার সময়ে বাঁদর যদি কোন

খেলোয়াড়কে তাঁর হাতের দড়িটা দিয়ে জড়িয়ে বেঁধে ফেলতে পারে,  
তাহলে ধাকে বেঁধে ফেলবে, তাকেই পরের বারে বাঁদর হয়ে  
একইভাবে খেলা স্থান করতে হবে।

আঙ্গীকার হেলেমেয়েরা এই খেলাটি ‘টারেড মকি’ নামে  
খেলে ধাকে।



## বল সামাল

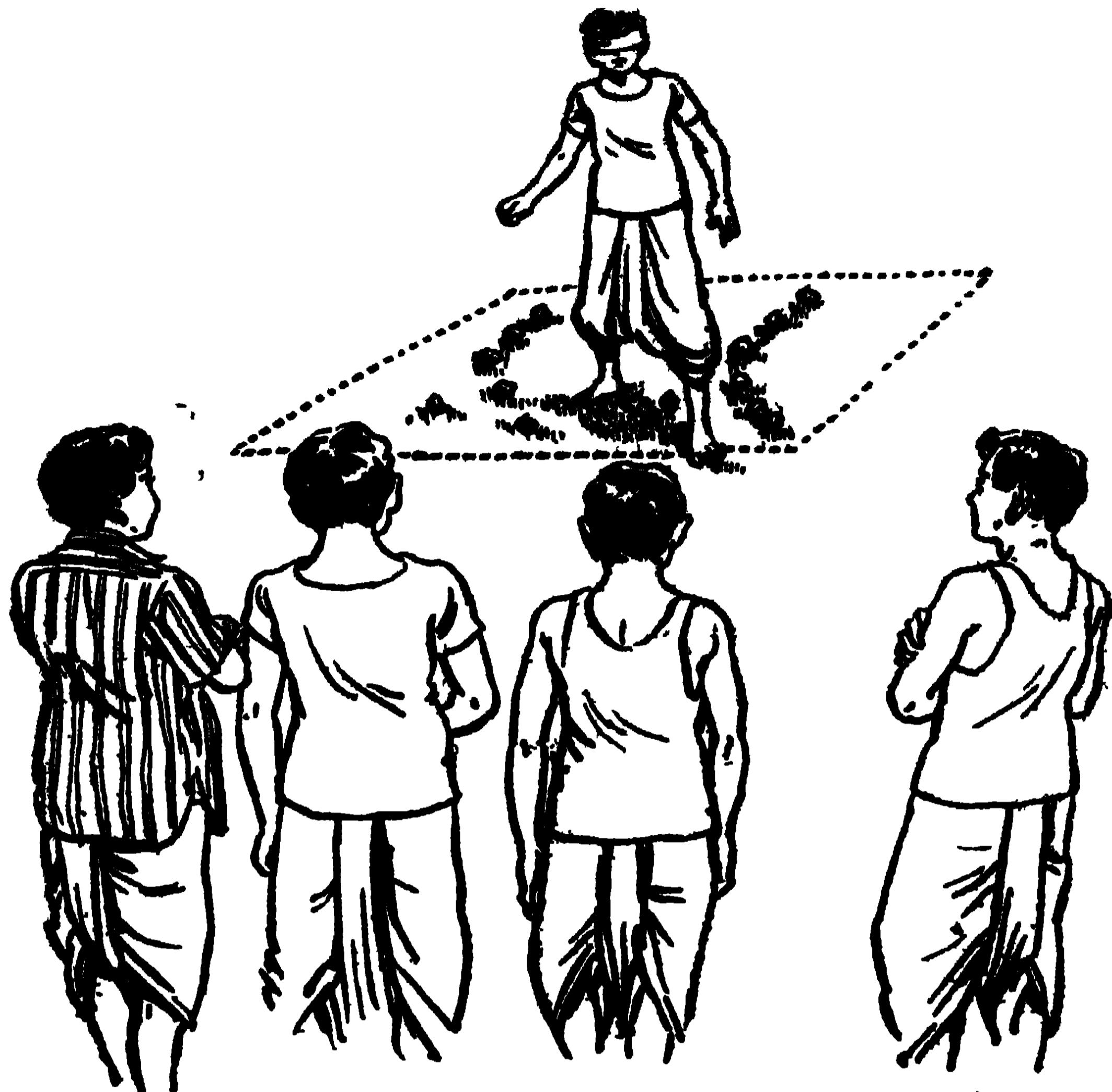
যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে ।

খেলা শুরু করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন ‘নেতা’ ঠিক করে নেবে । নেতার হাতে একটা রবারের বা টেনিস বল থাকবে ।

খেলা শুরু হলে নেতা একে একে একজন খেলোয়াড়কে ডাকবে এবং তাকে ঐ বলটি মাটিতে চড় মেরে নৌচুতে ফেলে, বলটি মাটি থেকে লাফিয়ে উঠলে আবার চড় মেরে বলটাকে মাটিতে ফেলতে বলবে । প্রতিবার বলটি মাটি থেকে লাফিয়ে উঠলেই বলটাকে আবার চড় মেরে মাটিতে ফেলতে হবে । যদি কোন খেলোয়াড় বলটা মাটি থেকে লাফিয়ে উঠলে আবার বলটাকে চড় মেরে মাটিতে ফেলতে না পারে, তাহলে সেই খেলোয়াড়ের সেবারে খেলবার সুযোগ নষ্ট হবে । কে কতবার এইভাবে বলটাকে মাটিতে চড় মেরে ফেললো, সেটা নেতা শুনবে ।

সকলের খেলা শেষ হলে, যে সব থেকে বেশীবার বলটাকে  
মাটিতে ঢড় মেরে ফেলতে পারবে সেই জয়ী হবে। কোন্‌  
খেলোয়াড়ের পরে কোন্‌ খেলোয়াড় খেলবে, সেটা নেতৃ ঠিক  
করে দেবে।

এই খেলাটি প্রায় সকল দেশের অধিকাংশ ছেলেরাই খেলে  
থাকে।



## ଦେଖ ପଥ ଚାଲା

କମପକ୍ଷେ ୪ ଜନ ଏବଂ ବେଶୀ ହଲେ ୧୨ ଜନ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଖେଳୋଯାଡ଼ ନିଯ୍ୟେ  
ଏ ଖେଳାଟି ଖେଳା ଚଲବେ ।

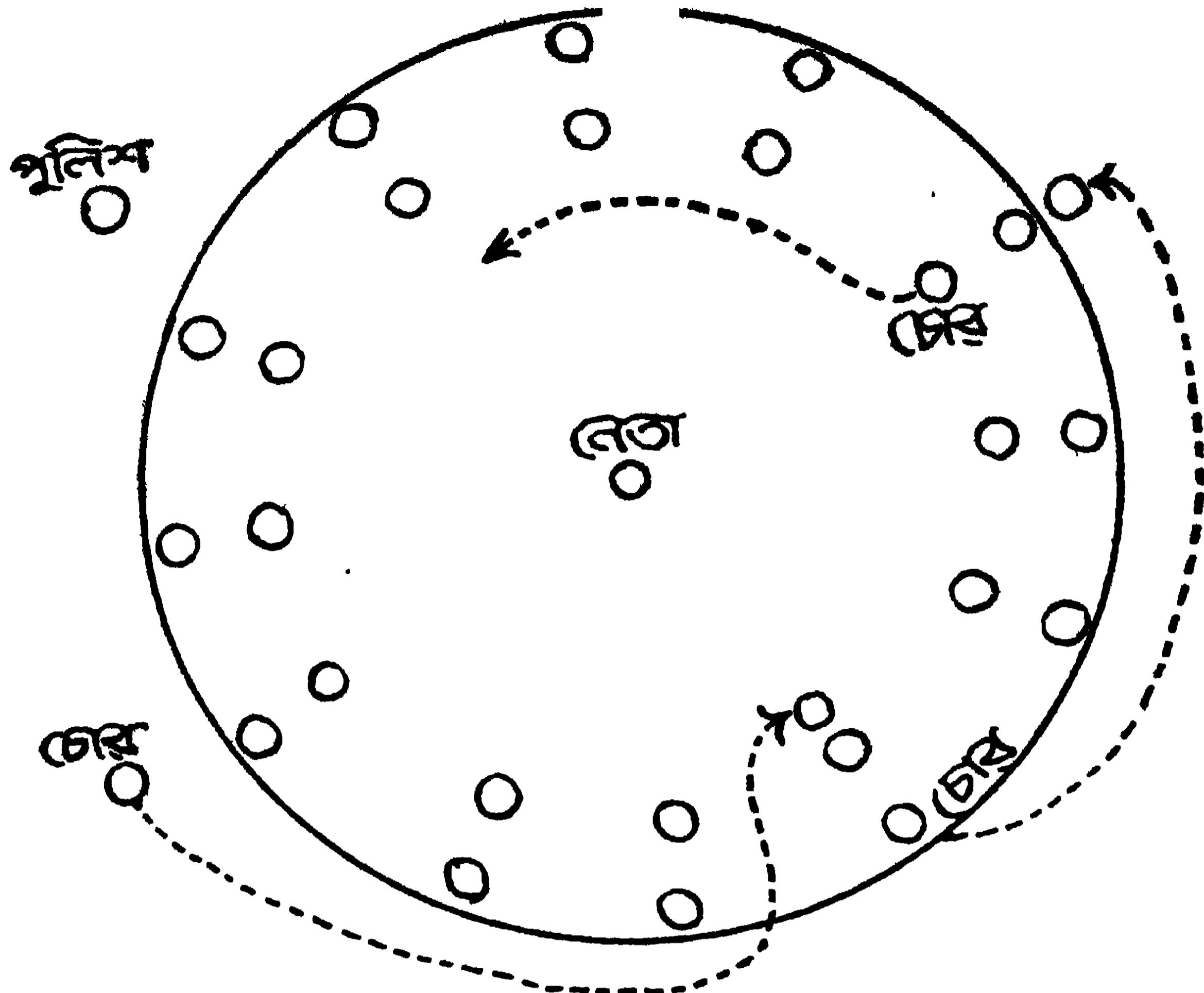
ଖେଳା ଶୁଙ୍କ କରିବାର ଆଗେ ମାଠେର ମାଝେ ଚୌକୋ କରେ ଏକଟା ‘ସର’  
ଦାଗ କେଟେ କରେ ନେବେ । ଏ ଚୌକୋ ସରଟିର ମାଝେ କମେକ ସାରିତେ  
ଏକ ହାତ କି ଦେଡ଼ ହାତ ଦୂରେ ଦୂରେ କତକଣ୍ଠଲୋ ଛୋଟ ଛୋଟ ଇଟେର ଟୁକରୋ  
ସାଜିଯେ ରାଖବେ । ଏଇବାର ଯେ-କୋନ ଏକଜନ ଖେଳୋଯାଡ଼ର ଚୋଥ  
ଭାଲୋ କରେ ବେଁଧେ ଦେଓଯା ହବେ । ଅବଶ୍ୟ, ସାର ଚୋଥ ବେଁଧେ ଦେଓଯା ହବେ  
ମେ ଆଗେ ଥାକତେ ଦେଖେ ନେବେ ଯେ ଇଟେର ଟୁକରୋଣ୍ଠଲୋ କି ଭାବେ  
କୋଥାଯି ସାଜାନୋ ରଯେଛେ ।

ଖେଳା ଶୁଙ୍କ ହଲେ ଚୋଥବୀଧା ଖେଳୋଯାଡ଼କେ ଏ ଚୌକୋ ସରଟିର  
ଯେ-କୋନ ଏକଦିକେ ନିଯ୍ୟେ ଗିଯେ ଛେଡ଼ ଦେବେ । ଚୋଥବୀଧା ହେଲେଟି

কোন ইটের টুকরো না মাড়িয়ে ইটের টুকরোর মাঝ দিয়ে যে পথ  
আছে, সেই পথ দিয়ে ঘুরে আসার চেষ্টা করবে।

এইভাবে প্রত্যেক খেলোয়াড়কে চোখ বেঁধে দিয়ে ঐ একই ভাবে  
ইটের টুকরোগুলো না মাড়িয়ে সমস্ত পথটা ঘুরে আসবার সহিত  
দিতে হবে। যে সব খেলোয়াড়েরা কোন ইট না ছুঁয়ে সারা পথটা  
ঘুরে আসতে পারবে, তারা পুনরায় ঐ চৌকো ঘরটির মধ্যে ইটের  
টুকরোগুলোকে অন্তভাবে সাজিয়ে আবার খেলা শুরু করবে।  
এবারেও প্রত্যেক খেলোয়াড়কে চোখ বেঁধে একই ভাবে ইটের  
টুকরোগুলোর মাঝখানের পথ দিয়ে ঘুরে আসতে বলবে। এইভাবে  
প্রত্যেক বার খেলাশেষে জয়ী খেলোয়াড়দের নিয়ে নৃত্য করে ইটের  
টুকরোগুলোকে সাজিয়ে খেলা চলতে থাকবে এবং শেষ পর্যন্ত  
যে খেলোয়াড় সমস্ত পথ ঠিকমত পার হয়ে আসতে পারবে, সে-ই  
জয়ী হবে।

ইউরোপ ও আমেরিকার ছেলেমেয়েরা ‘মিলি গেম’ নামে এই  
খেলাটি খেলে থাকে।



## চোর পুলিশ

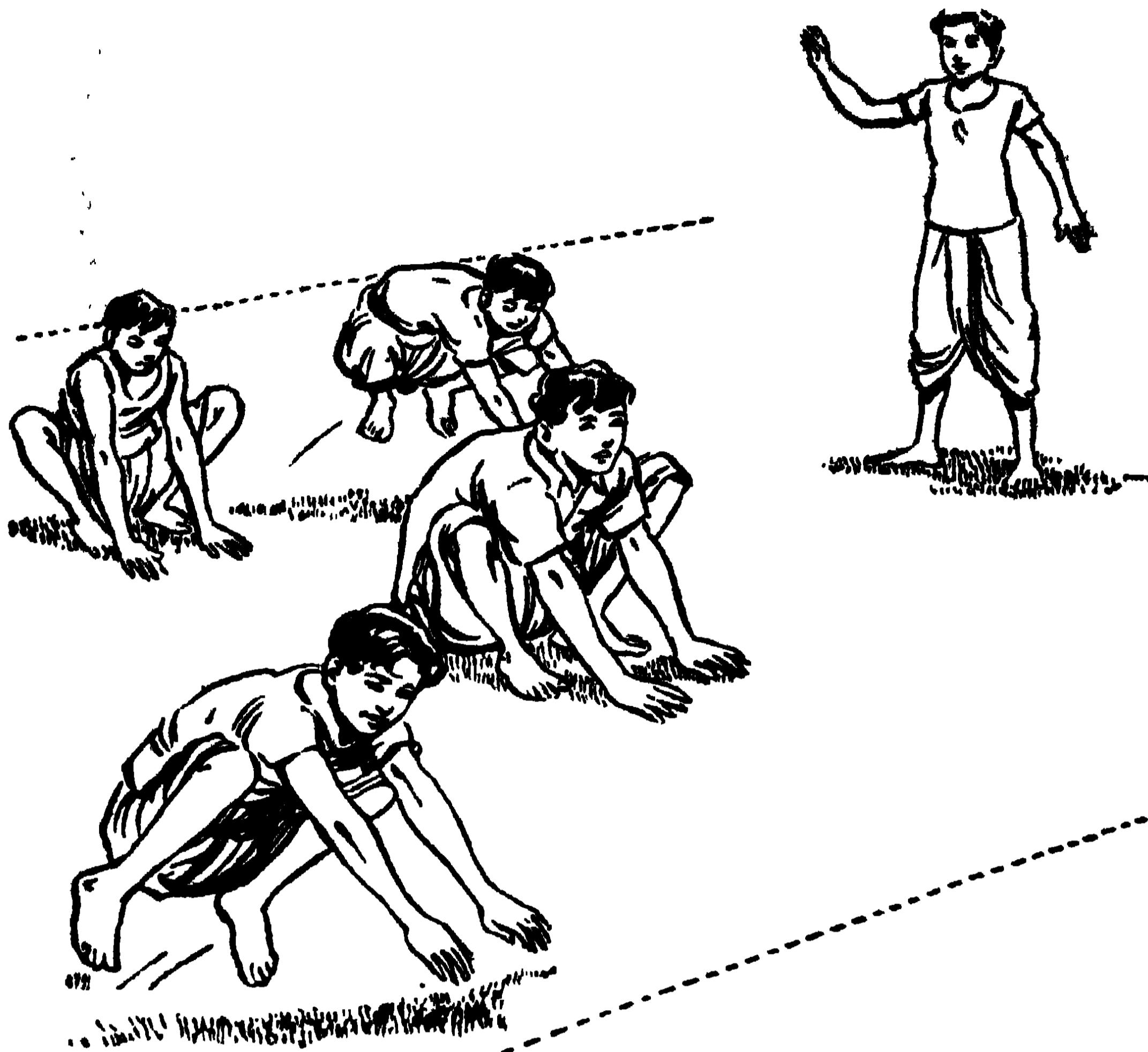
কমপক্ষে ১৫ জন এবং বেশী হলে ৬০ জন পর্যন্ত খেলোয়াড় নিয়ে  
এ খেলাটি খেলা চলবে।

খেলা সুরু করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন ‘নেতা’,  
একজন ‘চোর’ এবং একজন ‘পুলিশ’ ঠিক করে নেবে। অন্তান্ত  
খেলোয়াড়েরা মাঠের মাঝখানে ছই লাইনে গোল হয়ে দাঢ়াবে।  
খেলা সুরু করবার সময় চোর পুলিশ থেকে কিছুটা দূরে দাঢ়িয়ে  
থাকবে।

নেতা খেলা সুরু করবার নির্দেশ দিলে পুলিশ চোরকে ধরবার  
চেষ্টা করবে এবং চোরও পুলিশের হাতে ধরা না পড়ার জন্যে ছুটবে।  
চোর পুলিশের হাতে ধরা না পড়ার জন্যে বাইরের বা ভেতরের  
যে-কোন লাইনের যে-কোন খেলোয়াড়ের সামনে গিয়ে দাঢ়াতে  
পারবে। চোর যে লাইনে যে খেলোয়াড়ের সামনের গিয়ে যখনই

দাঢ়াবে, তখনই অস্ত লাইনের সেই খেলোয়াড় চোর হবে এবং পুলিশ তখনই সেই খেলোয়াড়কে ধরবার জন্যে ছুটবে। দ্বিতীয় বারের চোরটি তার জায়গা ছেড়ে চলে আবার পর প্রথম বারের চোরটি যে খেলোয়াড়ের সামনে গিয়ে দাঢ়িয়েছিল সেই খেলোয়াড় তখন দ্বিতীয় বারের চোরটির জায়গায় গিয়ে দাঢ়াবে ; ফলে, কোন লাইনের কোন জায়গা থালি থাকবে না। এইভাবে খেলা চলতে থাকবে। পুলিশ যখন কোন চোরকে ধরতে পারবে, তখন নেতো আবার একজন নতুন পুলিশ ও নতুন চোর ঠিক করে খেলা আরম্ভ করবে।

ইউরোপের ছেলেমেয়েরা ‘থ্রি ডৌপ’ নামে এ খেলাটি খেলে থাকে। আমাদের দেশেও খেলাটির প্রচলন আছে।



## ব্যাঙ্গের লাফ

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে ।

মাঠের দুই দিকে মাটিতে দাগ কেটে ছটো সীমানা ঠিক করে নেবে । খেলা শুরু করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন ‘নেতা’ ঠিক করে নেবে । নেতা ছাড়া অন্য সব খেলোয়াড়েরা মাটিতে উবু হয়ে বসে হাত ছটো সামনে মাটিতে রেখে যে-কোন একটা দাগের পর পাশাপাশি বসে থাকবে ।

নেতা খেলা শুরু করবার নির্দেশ দিলে প্রত্যেক খেলোয়াড় ঠিক ঘেভাবে বসে ছিল এই ভাবে ব্যাঙ্গের মত লাফ দিয়ে দিয়ে মাঠের বিপরীত সীমানার দিকে এগুতে থাকবে । যে খেলোয়াড় সব থেকে আগে মাঠের বিপরীত সীমানায় গিয়ে পৌছুতে পারবে সে-ই জয়ী হবে ।

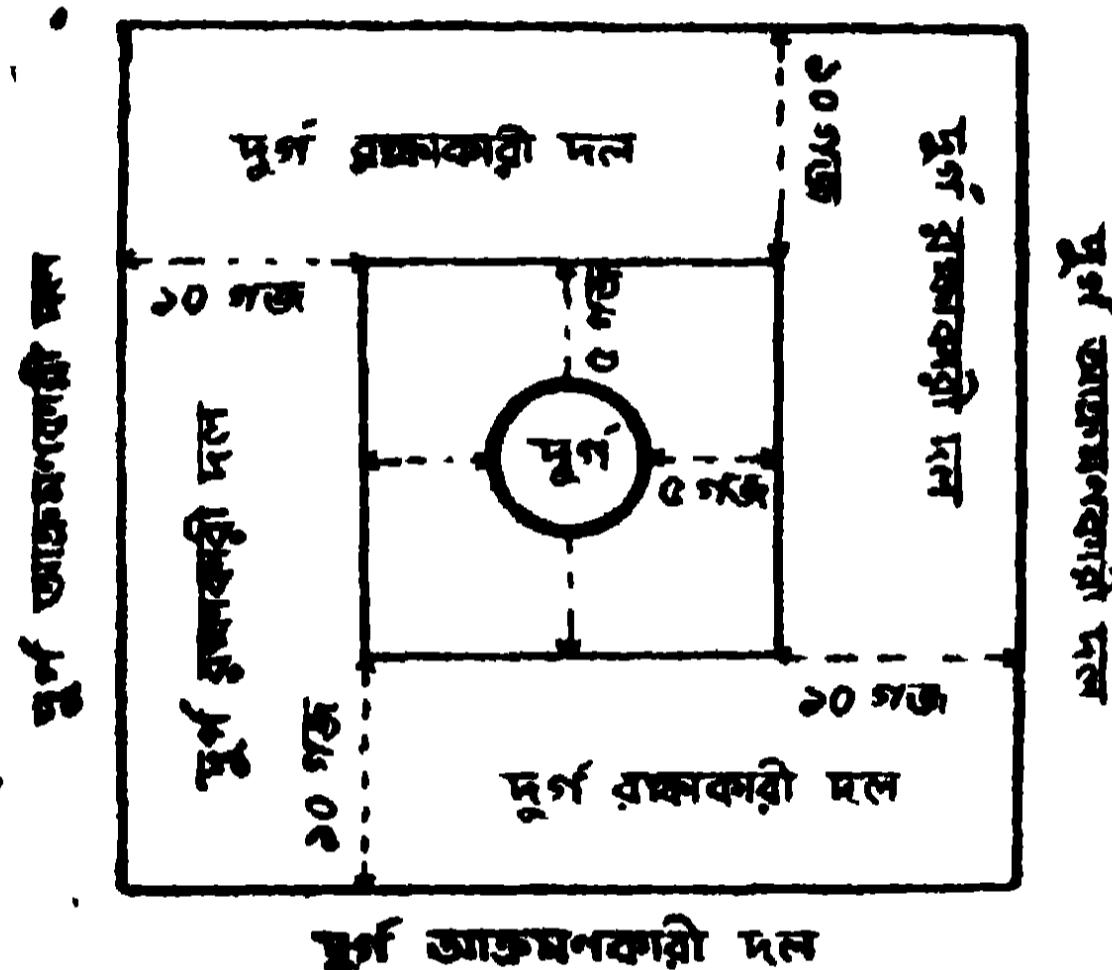
পৃথিবীর প্রায় সকল দেশের ছেলেমেয়েদের মধ্যেই এই খেলাটির প্রচলন আছে । আমাদের দেশের ছেলেমেয়েরাও বহুদিন থেকেই এ খেলাটি খেলে আসছে ।

## ছুর্গ ডয়

বড় খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

মাঠের মাঝখানে প্রথমে গোল করে একটি দাগ কেটে নেবে। এই হেট গোলাকার জালগাটিকে বলা হবে ‘ছুর্গ’। এবারে ছুর্গ থেকে ৫ গজ দূরে একটা চৌকো ‘ঘর’ করবে। এইভাবে যে চৌকো ঘরটা হলো, সেটা থেকে ১০ গজ দূরে আর-একটি চৌকো ঘর করবে।

ছুর্গ আক্রমণকারী দল



বারা খেলোয়াড় যোগ দেবে তাদের মধ্যে থেকে প্রথমে ছুর্ণ ‘সৈন্যাধ্যক্ষ’ নির্বাচিত করে নেবে। এই সৈন্যাধ্যক্ষেরা এবারে নিজেদের দলের খেলোয়াড় বেছে নেবে। এই দল বাছার সময় প্রথমে একজন সৈন্যাধ্যক্ষ যে-কোন একজন খেলোয়াড়ের নাম বলবে এবং সেই খেলোয়াড় তখন প্রথম সৈন্যাধ্যক্ষের কাছে গিয়ে দাঢ়াবে। তখন আবার দ্বিতীয় সৈন্যাধ্যক্ষ যে-কোন একজন খেলোয়াড়ের নাম বলবে এবং সেই খেলোয়াড় তখন আবার দ্বিতীয় সৈন্যাধ্যক্ষের কাছে গিয়ে দাঢ়াবে। এইভাবে একবার প্রথম ও একবার দ্বিতীয় সৈন্যাধ্যক্ষ খেলোয়াড়দের নাম একে একে বলে সমান সংখ্যায় ছই দলে নিজেদের দল বাছাই করে নেবে। এইভাবে যে ছটো দল হবে তার একটিকে বলা হবে ‘ছুর্গ-আক্রমণকারী দল’ ও অপরটিকে বলা হবে ‘ছুর্গ-রক্ষকারী দল’।

কোনু দল প্রথমে দুর্গ-আক্রমণকারী হবে এবং কোনু দল দুর্গ-রক্ষাকারী হবে, সেটা সৈত্তাধ্যক্ষ দুজন নিজেদের মধ্যে ঠিক করে নেবে। দুর্গ-রক্ষাকারী দলের খেলোয়াড়েরা দুর্গ থেকে ৫ গজ ও ১০ গজ দূরে যে চৌকো ঘর করা হয়েছে সেই ঘর দুটোর সীমানাৰ মধ্যে দাঢ়িয়ে থাকবে এবং কোন সময়েই কোন খেলোয়াড় এই সীমানা পার হতে পারবে না। দুর্গ-আক্রমণকারী দলের খেলোয়াড়েরা দুর্গ থেকে ১০ গজ দূরে ঘরটিৰ বাইরে চারদিকে ছড়িয়ে থাকবে।

খেলা শুরু হলে দুর্গ-আক্রমণকারী দলের খেলোয়াড়েরা তাদের সৈত্তাধ্যক্ষের আদেশ পেলেই চারদিক থেকে দুর্গের মধ্যে প্রবেশ কৱার চেষ্টা করতে থাকবে এবং দুর্গ-রক্ষাকারী দলের খেলোয়াড়েরা তাদের বাধা দেবার চেষ্টা করবে।

যদি দুর্গ-আক্রমণকারী দলের যে-কোন চারজন খেলোয়াড় দুর্গ-রক্ষাকারী দলের খেলোয়াড়দের ছোয়া এড়িয়ে দুর্গের সীমানাৰ মধ্যে প্রবেশ করতে পারে, তাহলে ‘দুর্গ জয়’ কৱলো বলে ধৰে নিতে হবে। এইভাবে দুর্গ-আক্রমণকারী দল যদি দুর্গ জয় করতে পারে, তাহলে দুর্গ-আক্রমণকারী দল আবাৰ খেলা আৱস্থা হলে, দুর্গ-আক্রমণকারী দল হিসাবেই খেলবাৰ সুযোগ পাবে। কিন্তু যদি দুর্গ-আক্রমণকারী দলের কোন খেলোয়াড়কে দুর্গ-রক্ষাকারী দলের কোন খেলোয়াড় তাদেৰ সীমানাৰ মধ্যে ছুঁয়ে দিতে পারে তাহলে তখন দুর্গ-আক্রমণকারী দল ‘দুর্গ-রক্ষাকারী দল’ হিসাবে খেলা শুরু কৱবে। একবাৰ কোন খেলোয়াড় দুর্গের সীমানাৰ মধ্যে পৌছে গেলে দুর্গ-রক্ষাকারী দলে কোন খেলোয়াড়ই আৱ তাকে ছুঁতে পারবে না।

ইউরোপ ও আমেৰিকাৰ বিভিন্ন জায়গায় এ খেলাটি খুব প্ৰচলিত। খেলাটিৰ সামান্য পৱিত্ৰতাৰ কৱে অবশ্য আজকাল অনেক দেশেতেই খেলা হয়।



## বলুটি কে ?

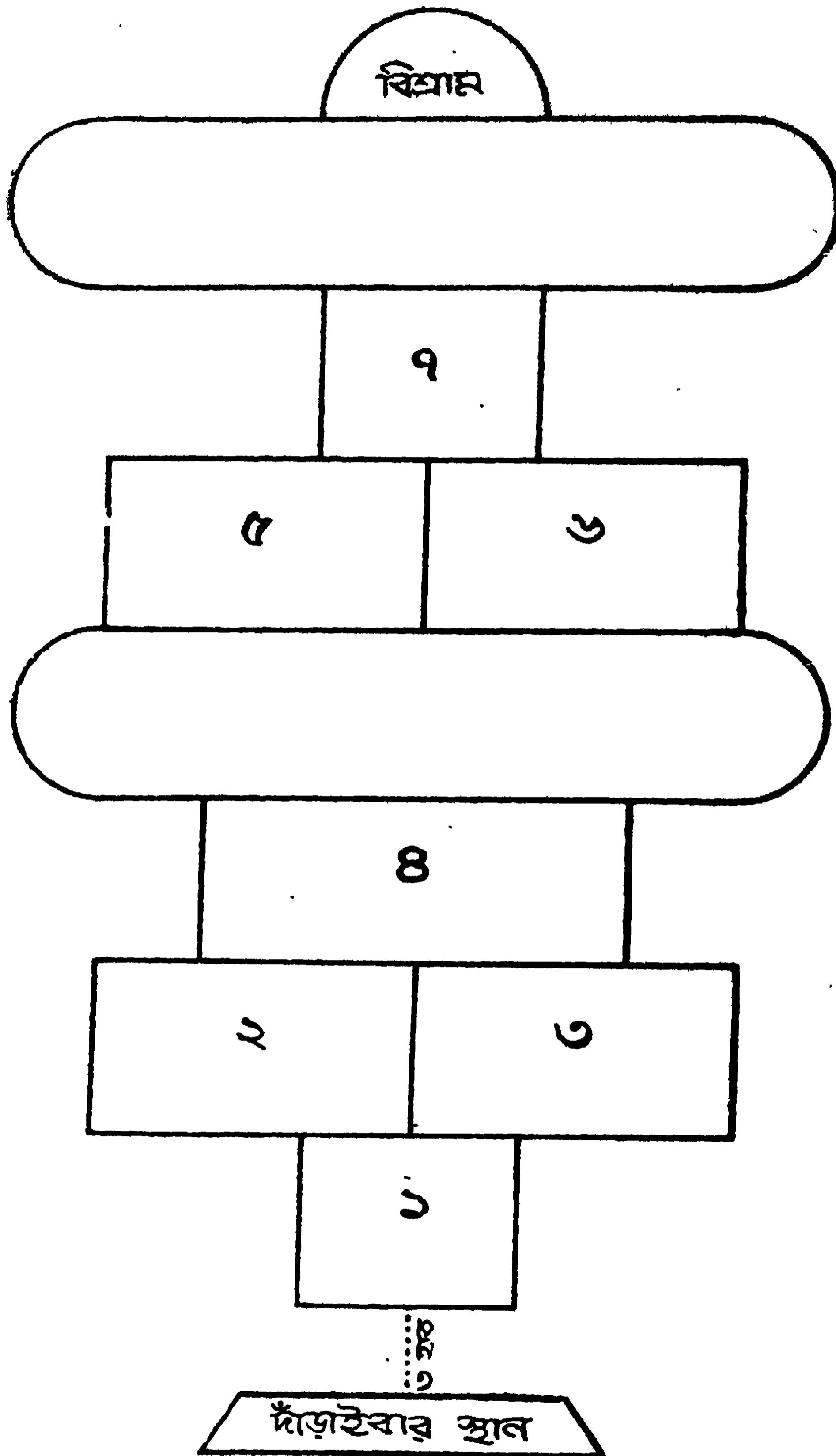
১০ থেকে ৩০ জন খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে। যে-কোন একজনের চোখ বেঁধে দিয়ে তাকে মাঝখানে দাঢ়ি করিয়ে তার চারপাশে অন্য সব খেলোয়াড়েরা গোল হয়ে দাঢ়াবে। চোখবঁাধা ছেলেটির হাতে ছুটো চামচ দিয়ে দেওয়া হবে।

খেলা আরম্ভ হলে চোখবঁাধা ছেলেটি ছাড়া অন্য সকলে ঘূরতে থাকবে এবং যখনি চোখবঁাধা ছেলেটি তার হাতের চামচে ছুটো দিয়ে শব্দ করবে, তখনি অন্য সব খেলোয়াড়েরা দাঢ়িয়ে পড়বে। এবারে চোখবঁাধা ছেলেটি তার হাতের চামচে-ছুটো ছই হাতে দিয়ে যে-কোন খেলোয়াড়ের গায়ে চামচে ছুটো লাগিয়ে সেই খেলোয়াড়ের নাম বলবার চেষ্টা করবে। কোন সময়েই চোখবঁাধা ছেলেটি তার হাত কোন খেলোয়াড়ের গায়ে লাগাতে পারবে না।

এইভাবে যদি সে কোন খেলোয়াড়ের ঠিক নাম বলে দিতে পারে, তাহলে যে খেলোয়াড়ের নাম চোখবঁাধা ছেলেটি বলবে, তার চোখ বেঁধে ঠিক প্রথম বারের মতই খেলা স্ফুর করবে। যতক্ষণ না

চোখবঁাশ ছেলেটি কোন খেলোয়াড়ের ঠিক নাম বলতে পারছে,  
ততক্ষণ তার চোখ খুলে দেওয়া হবে না ।

গৌর দেশে এই খেলাটি প্রথম খেলতে দেখা যায়। ‘স্পুনিং’  
নামে তারা এই খেলাটি খেলে থাকে ।



## একা-দোকা (১)

কমপক্ষে ২ জন এবং বেশী হলে ১০ জন পর্যন্ত খেলোয়াড় নিয়ে  
এ খেলাটি খেলা চলবে।

উপরে-ঠাকা ছবিটার মত করে ‘ঘর’ কেটে নেবে। কোন ছেটি গোল বা চৌকো ইটের বা কাঠের টুকরো দিয়ে ‘গুটি’ করে নিতে হবে। কোন খেলোয়াড় প্রথম খেলা স্বীকৃত করবে এবং কোন খেলোয়াড়ের পর কোন খেলোয়াড় খেলবে, সেটাও আগে থাকতে ঠিক করে নেবে।

(১) দাঢ়াবার স্থানে দাঢ়িয়ে প্রথমে ১নং ঘরে গুটিটাকে ফেলবে। এবারে একপায়ে লাফ দিয়ে ১নং ঘরে গিয়ে গুটিটাকে হাতে করে তুলে নিয়ে আবার যেভাবে ১নং ঘরে গিয়েছিলে ঠিক সেইভাবে দাঢ়াবার স্থানে ফিরে আসবে।

(২) এবারে দাঢ়াবার স্থানে দাঢ়িয়ে ২নং ঘরে গুটিটাকে ফেলবে।

(১) নিয়ম অনুযায়ী ১নং ঘরে পৌছে ১নং ঘর থেকে ২নং ঘরে একপায়ে লাফ দিয়ে যাবে। ২নং ঘর থেকে গুটিটাকে হাতে করে তুলে নিয়ে ঠিক যেভাবে ২নং ঘরে গিয়েছিলে ঠিক সেইভাবে আবার দাঢ়াবার স্থানে ফিরে আসবে।

(৩) এবারে দাঢ়াবার স্থানে দাঢ়িয়ে ৩নং ঘরে গুটিটাকে ফেলবে।

(২) নিয়ম অনুযায়ী ২নং ঘরে পৌছে, ২নং ঘর থেকে ৩নং ঘরে একপায়ে লাফ দিয়ে যাবে। ৩নং ঘর থেকে গুটিটাকে হাতে করে তুলে নিয়ে ঠিক যে ভাবে ৩নং ঘরে পৌছেছিলে, ঠিক সেইভাবে দাঢ়াবার স্থানে ফিরে আসবে।

(৪) এবারে দাঢ়াবার স্থানে দাঢ়িয়ে ৪নং ঘরে গুটিটাকে ফেলবে। (৩) নিয়ম অনুযায়ী ৩নং ঘরে পৌছে ৩নং ঘর থেকে একপায়ে লাফ দিয়ে ৪নং ঘরে যাবে এবং ৪নং ঘরে থেকে গুটিটাকে হাতে করে তুলে নিয়ে যেভাবে ৪নং ঘরে পৌছেছিলে, ঠিক সেইভাবে আবার দাঢ়াবার স্থানে ফিরে আসবে।

(৫) এবারে দাঢ়াবার স্থানে দাঢ়িয়ে ৫নং ঘরে গুটিটাকে ফেলবে।

(৪) নিয়ম অনুযায়ী ৪নং ঘরে পৌছে ৪নং ঘর থেকে একপায়ে লাফ দিয়ে গিয়ে ৫নং ঘর থেকে গুটিটাকে হাতে করে তুলে নিয়ে

ঠিক যেভাবে ৫নং ঘরে গিয়েছিলে সেইভাবে আবার দাঢ়াবার স্থানে ফিরে আসবে।

(৫) এবারে দাঢ়াবার স্থানে দাঢ়িয়ে ৬নং ঘরে গুটিটাকে ফেলবে।  
 (৬) নিয়ম অনুযায়ী ৫নং ঘরে পৌছে ৫নং ঘর থেকে ৬নং ঘরে একপায়ে লাফ দিয়ে যাবে এবং ৬নং ঘর থেকে গুটিটাকে হাতে করে তুলে নিয়ে, ঠিক যেভাবে ৬নং ঘরে পৌছেছিলে, ঠিক সেইভাবে দাঢ়াবার স্থানে ফিরে আসবে।

(৭) এবারে দাঢ়াবার স্থানে দাঢ়িয়ে ৭নং ঘরে গুটিটাকে ফেলবে।  
 (৮) নিয়ম অনুযায়ী ৬নং ঘরে পৌছে ৬নং ঘর থেকে ৭নং ঘরে একপায়ে লাফ দিয়ে যাবে। ৭নং ঘর থেকে গুটিটাকে হাতে করে তুলে নিয়ে, ঠিক যেভাবে ৭নং ঘরে পৌছেছিলে, সেইভাবে দাঢ়াবার স্থানে ফিরে আসবে।

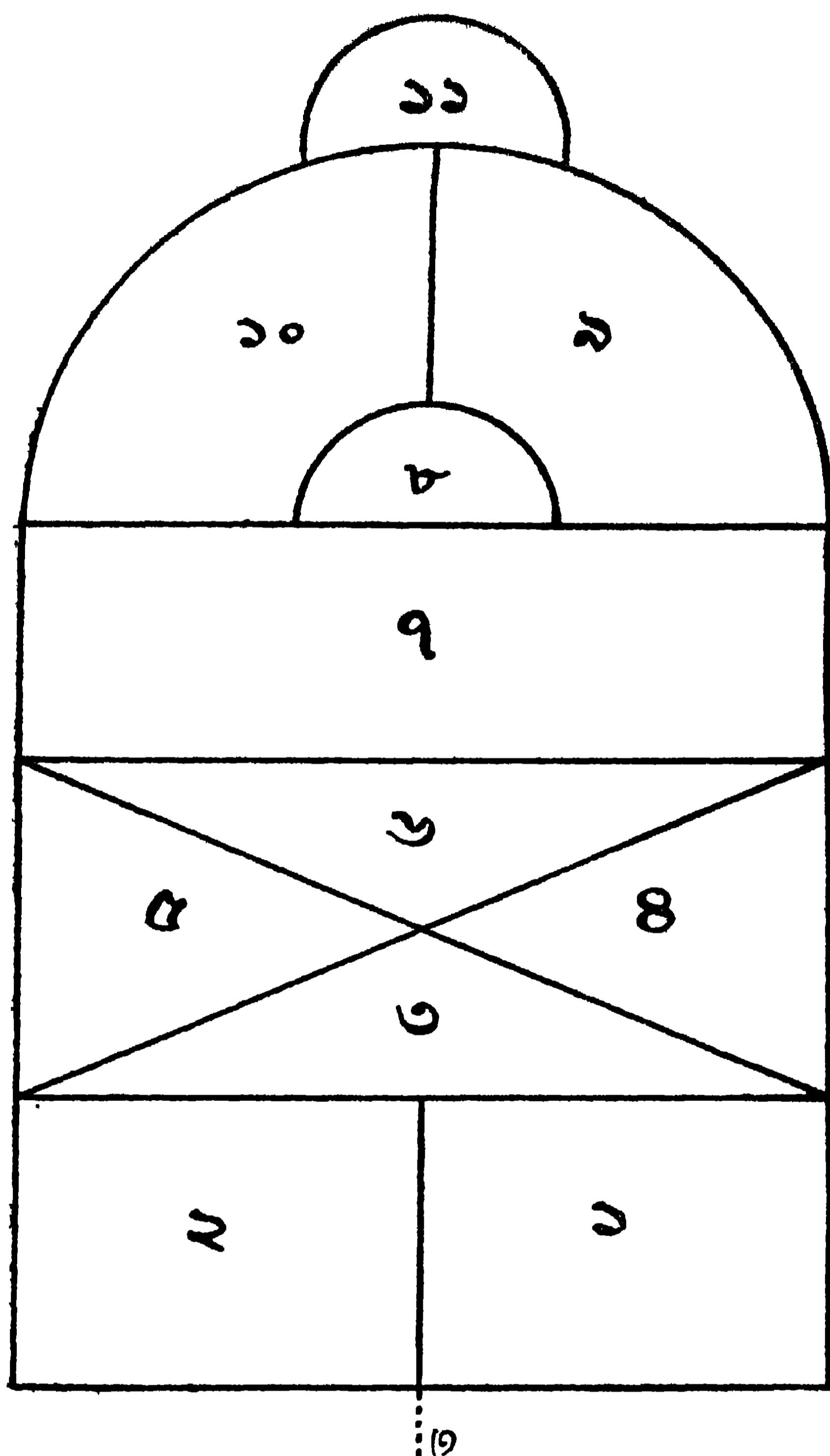
(৯) এবারে ‘বিশ্রাম’-লেখা ঘরে গুটিটাকে ফেলবে। (১০) নিয়ম অনুযায়ী ৭নং ঘরে পৌছে, ৭নং ঘর থেকে ‘বিশ্রাম’-লেখা ঘরে একপায়ে লাফ দিয়ে যাবে এবং ৭নং ঘরে দুই পা মাটিতে রেখে দাঢ়িয়ে কিছুক্ষণ বিশ্রাম করে আবার যেভাবে বিশ্রাম-ঘরে পৌছেছিলে সেইভাবে দাঢ়াবার স্থানে ফিরে আসবে।

যে খেলোয়াড় ১নং ঘর থেকে ‘বিশ্রাম’-লেখা ঘর পর্যন্ত সব ক’টি ঘর উপরের দেওয়া নিয়ম অনুযায়ী ঘুরে আসতে পারবে, সে এক পয়েন্ট লাভ করবে।

উপরের দেওয়া নিয়মগুলি মেনে কোন ঘরে পৌছুতে না পারলে সেই খেলোয়াড়ের সেবারে খেলবার সুযোগ চলে যাবে। গুটি ফেলবার সময়ে যে ঘরে যেবারে গুটি ফেলবার কথা, সেই ঘরের সীমানায় বাইরে গুটি চলে গেলেও খেলবার সুযোগ চলে যাবে। যে খেলোয়াড় যে ঘর থেকে খেলবার সুযোগ হারাবে, পরের বারে খেলবার সুযোগ পেলে সেই ঘর থেকেই সেই খেলোয়াড় খেলা স্থৱৰ

করবার স্থিয়োগ পাবে। প্রত্যেকবার দাঁড়াবার স্থানে ক্ষিরে এবং খেলোয়াড়েরা ছ'পা মাটিতে রেখে দাঁড়াতে পারবে।

একা-দোকা আমাদের দেশের একটি প্রাচীন খেলা। বিভিন্ন দেশে বিভিন্ন রূক্ষ ঘর কেটে ও বিভিন্ন নিয়মে একা-দোকা খেলা হয়। এ-জাতীয় একা-দোকা খেলাটি ইটালির ছেলেমেয়েদের কাছে বিশেষ প্রিয়।



দাঢ়াইবার স্থান

## একা-দোকা (১)

কমপক্ষে ২জন এবং বেশী হলে ১০ জন পর্যন্ত খেলোয়াড় নিম্নে  
এ খেলাটি খেলা চলবে।

উপরে-আকা ছবিটার অন্ত করে ‘ঘর’ কেটে নেবে। কোন হোট গোল ইটের বা কাঠের টুকরো দিয়ে ‘গুটি’ করে নিতে হবে। কোন্ খেলোয়াড়ের পর কোন্ খেলোয়াড় খেলবে, সেটাও আগে থাকতে ঠিক করে নেবে।

(১) দাঢ়াবার স্থানে দাঢ়িয়ে প্রথম ১নং ঘরে গুটিটি ফেলবে। এবারে একপায়ে লাফ দিয়ে ১নং ঘরে যাবে এবং গুটিটাকে লাঠি মেরে দাঢ়াবার স্থানের বাইরে ফেলে দেবে। তারপর যেভাবে ১নং ঘরে গিয়েছিলে, সেইভাবে দাঢ়াবার স্থানে ফিরে আসবে।

(২) এবারে গুটিটাকে ২নং ঘরে ফেলবে। (১) নিয়ম অনুযায়ী ১নং ঘরে যাবে এবং ১নং ঘর থেকে ২নং ঘরে একপায়ে লাফ দিয়ে গিয়ে ২নং ঘর থেকে লাঠি মেরে গুটিটাকে দাঢ়াবার স্থানের বাইরে ফেলে দেবে। যেভাবে ২নং ঘরে গিয়েছিলে ঠিক সেইভাবে আবার দাঢ়াবার স্থানে ফিরে আসবে।

(৩) এবারে ৩নং ঘরে গুটিটাকে ফেলবে। দাঢ়াবার স্থান থেকে এমন ভাবে লাফ দেবে যাতে এক পা ১নং ঘরে এবং এক পা ২নং ঘরে পড়ে। ১নং ও ২নং ঘর থেকে দুই পা তুলে এবারে ৩নং ঘরে লাফ দিয়ে পড়বে। ৩নং ঘর থেকে লাঠি মেরে গুটিটাকে দাঢ়াবার স্থানের বাইরে ফেলে দেবে। যেভাবে ৩নং ঘরে গিয়েছিলে ঠিক সেইভাবে আবার দাঢ়াবার স্থানে ফিরে আসবে।

(৪) এবারে ৪নং ঘরে গুটিটাকে ফেলবে এবং (৩) নিয়ম অনুযায়ী ৩নং ঘরে পৌছে ৩নং ঘর থেকে ৪নং ঘরে একপায়ে লাফ দিয়ে যাবে। ৪নং ঘর থেকে গুটিটাকে লাঠি মেরে দাঢ়াবার স্থানের বাইরে ফেলে দিয়ে ঠিক যে নিয়মে ৪নং ঘরে পৌছেছিলে সেইভাবে দাঢ়াবার স্থানে ফিরে আসবে।

(৫) এবারে ৫নং ঘরে গুটিটা ফেলবে। (৪) নিয়ম অনুযায়ী ৪নং ঘরে পৌছে ৪নং ঘর থেকে ৫নং ঘরে একপায়ে লাফ দিয়ে যাবে। ৫নং ঘর থেকে লাঠি মেরে দাঢ়াবার সৌমানার বাইরে গুটিটাকে ফেলে

ଦିଯେ ସେ ନିୟମେ ୫ରେ ଘରେ ପୌଛେଛିଲେ, ଠିକ ସେଇ ନିୟମେ ଆବଶ୍ୟକ ଦ୍ୱାରାବାର ହାଲେ ଫିରେ ଆସିବେ ।

(୬) ଏବାରେ ୬ନଂ ସରେ ଗୁଡ଼ିଟାକେ କେଳିବେ । (୩) ନିୟମ ଅନୁଯାୟୀ ୩ନଂ ସରେ ପୌଛେ ୩ନଂ ସର ଥିଲେ ଏମନ ଭାବେ ଲାକ୍ ଦେବେ ଯାତେ ଡାନ ପା ୪ନଂ ସରେ ଏବଂ ବାଁ ପା ୫ନଂ ସରେ ପଡ଼େ । ଏବାରେ ୩ନଂ ଓ ୫ନଂ ସର ଥିଲେ ପା ହଟ୍ଟୋ ଲାକ୍ ଦିଯେ ତୁଲେ ୬ନଂ ସରେ ଏମେ ପଡ଼ିବେ । ୬ନଂ ସର ଥିଲେ ଗୁଡ଼ିଟାକେ ଲାଥି ମେରେ ଦ୍ୱାରାବାର ହାଲେର ବାହିରେ ଫେଲେ ଦିଯେ ସେ ନିୟମେ ୬ନଂ ସରେ ପୌଛେଛିଲେ ଠିକ ସେଇ ନିୟମେ ଆବଶ୍ୟକ ଦ୍ୱାରାବାର ହାଲେ ଫିରେ ଆସିବେ ।

(୭) ଏବାରେ ୭ନଂ ସରେ ଗୁଡ଼ିଟାକେ କେଳିବେ । (୬) ନିୟମ ଅନୁଯାୟୀ ୬ନଂ ସରେ ପୌଛେ ୬ନଂ ସର ଥିଲେ ୭ନଂ ସରେ ଏକପାଇୟେ ଲାକ୍ ଦିଯେ ଯାବେ । ୭ନଂ ସର ଥିଲେ ଗୁଡ଼ିଟାକେ ଲାଥି ମେରେ ଦ୍ୱାରାବାର ହାଲେର ବାହିରେ ଫେଲେ ଦିଯେ ଠିକ ସେ ନିୟମେ ୭ନଂ ସରେ ପୌଛେଛିଲେ ଠିକ ସେଇ ନିୟମେ ଦ୍ୱାରାବାର ହାଲେ ଫିରେ ଆସିବେ ।

(୮) ଏବାରେ ୮ନଂ ସରେ ଗୁଡ଼ିଟାକେ ଫେଲିବେ । (୭) ନିୟମ ଅନୁଯାୟୀ ୭ନଂ ସରେ ପୌଛେ ୭ନଂ ସର ଥିଲେ ୮ନଂ ସରେ ଏକପାଇୟେ ଲାକ୍ ଦିଯେ ଯାବେ । ୮ନଂ ସର ଥିଲେ ଗୁଡ଼ିଟାକେ ଲାଥି ମେରେ ଦ୍ୱାରାବାର ହାଲେର ବାହିରେ ଫେଲେ ଦିଯେ ସେ ନିୟମେ ୮ନଂ ସରେ ପୌଛେଛିଲେ ଠିକ ସେଇ ନିୟମେ ଦ୍ୱାରାବାର ହାଲେ ଫିରେ ଆସିବେ ।

(୯) ଏବାରେ ୯ନଂ ସରେ ଗୁଡ଼ିଟାକେ ଫେଲିବେ । (୮) ନିୟମ ଅନୁଯାୟୀ ୮ନଂ ସର ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ପୌଛେ ୮ନଂ ସର ଥିଲେ ୯ନଂ ସରେ ଏକପାଇୟେ ଲାକ୍ ଦିଯେ ଯାବେ । ୯ନଂ ସର ଥିଲେ ଗୁଡ଼ିଟାକେ ମେରେ ଦ୍ୱାରାବାର ହାଲେର ବାହିରେ ଫେଲେ ଦିଯେ ଠିକ ସେ ନିୟମେ ୯ନଂ ସରେ ପୌଛେଛିଲେ ସେଇ ନିୟମେ ଆବଶ୍ୟକ ଦ୍ୱାରାବାର ହାଲେ ଫିରେ ଆସିବେ ।

(୧୦) ଏବାରେ ୧୦ନଂ ସରେ ଗୁଡ଼ିଟାକେ ଫେଲିବେ । (୯) ନିୟମ ଅନୁଯାୟୀ ୯ନଂ ସର ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ପୌଛେ ୯ନଂ ସର ଥିଲେ ୧୦ନଂ ସରେ ଏକ ପାଇୟେ ଲାକ୍ ଦିଯେ ଯାବେ । ୧୦ନଂ ସରେ ପୌଛେ ଲାଥି ମେରେ ଗୁଡ଼ିଟାକେ ଦ୍ୱାରାବାର ହାଲେର

বাইরে ফেলে দিয়ে ঠিক যে নিয়মে ১০নং ঘরে পৌছেছিলে সেই নিয়মে আবার দাঢ়াবার স্থানে ফিরে আসবে।

(১১) এবারে ১১নং ঘরে গুটিটাকে ফেলবে। ১নং ঘর থেকে ১১নং ঘর পর্যন্ত সব ঘর ক'টি একপায়ে লাফিয়ে লাফিয়ে পার হয়ে ১১নং ঘরে পৌছে, ১১নং ঘর থেকে গুটিটাকে হাতে করে তুলে নিয়ে আবার সবকয়টি ঘর একপায়ে লাফ দিয়ে দিয়ে পার হয়ে দাঢ়াবার স্থানে ফিরে আসবে।

যে খেলোয়াড় (১) থেকে (১১) পর্যন্ত নিয়মগুলি ঠিক ঠিক মেনে সবকয়টি ঘর ঘুরে একবারে খেলা শেষ করতে পারবে, সে এক পয়েন্ট পাবে।

উপরে-দেওয়া নিয়মগুলি মেনে কোন ঘরে পৌছুতে না পারলে সেই খেলোয়াড়ের সেবারে খেলবার স্বযোগ চলে যাবে। গুটি ফেলবার সময়ে যে ঘরে যেবারে গুটি ফেলবার কথা, সেই ঘরের সীমানার বাইরে গুটি চলে গেলে সেবারে সেই খেলোয়াড়ের খেলবার স্বযোগ চলে যাবে। যে খেলোয়াড় যে ঘর থেকে খেলবার স্বযোগ হারাবে, পরের বারে খেলবার স্বযোগ পেলে সেই ঘর থেকেই খেলা সুরক্ষ করবে। পায়ে করে লাঠি মেরে গুটি ফেলতে অসুবিধে হলে প্রত্যেক ঘর থেকে হাতে করে গুটি তুলে নিয়ে এসেও খেলা চলতে পারে।

আমেরিকার ছেলেমেয়েদের কাছে এ-জাতীয় একা-দোকা খেলা খুব প্রচলিত।



## বঁড়শি-গাঁথা

কমপক্ষে ৭ জন এবং বেশী হলে ৬১ জন খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

যারা খেলায় যোগ দেবে তারা প্রথমে ৩ জন করে খেলোয়াড় নিয়ে এক একটা দলে ভাগ হয়ে যাবে। প্রত্যেক দলের ৩ জন খেলোয়াড় একজন আর একজনের কোমর শক্ত করে ধরে, একজনের পিছনে আর-একজন দাঢ়াবে। বিভিন্ন দল ছাড়াও আর-একজন অতিরিক্ত খেলোয়াড় থাকবে যার কোন দল থাকবে না।

খেলা স্মৃত হলে যে খেলোয়াড় কোন দলে দাঢ়াতে পারে নি, সে যে-কোন একটা দলের সবথেকে পিছনে যে খেলোয়াড় রয়েছে তার কোমর ধরে ‘বঁড়শি-গাঁথা’ হতে চেষ্টা করবে এবং প্রত্যেক দলের সমুখে যে রয়েছে, সে সকল সময় চেষ্টা করবে যাতে ঐ খেলোয়াড় বঁড়শি-গাঁধা হতে না পারে। যদি কোনরকমে ঐ খেলোয়াড় কোন দলের সঙ্গে বঁড়শি-গাঁথা হতে পারে অর্থাৎ কোন দলের পেছনের খেলোয়াড়ের কোমর ধরতে পারে, তাহলে সেই দলের সমুখে বা প্রথমে

যে খেলোয়াড় থাকবে সে তখন দল থেকে বাদ হয়ে যাবে এবং সেই খেলোয়াড় তখন ঠিক একই ভাবে যে-কোন দলের সঙ্গে বঁড়শি-গাঁথা হতে চেষ্টা করবে। এইভাবে খেলাটি চলতে থাকবে।

ইউরোপ ও আমেরিকার ছেলেমেয়েরা ‘ব্রোঞ্জে ট্যাগ’ নামে এ খেলাটি খেলে থাকে।



## ହ୍ୟାଙ୍ଗ ବଳ

ଯେ-କୋନ ସଂଖ୍ୟକ ଖେଲୋଯାଡ଼ ନିଯେ ଏ ଖେଲାଟି ଖେଲା ଚଲବେ ।

ଯାରା ଖେଲାଯ ଘୋଗ ଦେବେ ତାରା ସମାନ ସଂଖ୍ୟାଯ ଛହି ଦଲେ ଭାଗ ହୁଏ ଯାବେ । ଛହି ଦଲେର ଖେଲୋଯାଡ଼ଦେର ଚେନବାର ଶୁବ୍ଦିଧାର ଜଣ୍ଠେ ଯେ-କୋନ ଏକଟି ଦଲେର ଖେଲୋଯାଡ଼ରେ ପ୍ରତ୍ୟେକେ ତାଦେର ବାଁ ହାତେ ବା ମାଥାଯ କୁମାଳ ବେଁଧେ ନେବେ । ନିଜେଦେର ମଧ୍ୟେ ଥିକେ ଏକଜନ ‘ନେତା’ ଠିକ କରେ ନେବେ ।

ଖେଲା ଶୁରୁ କରିବାର ସମୟେ ଉଭୟ ଦଲେର ଖେଲୋଯାଡ଼ରେ ଏକମେଳେ ମିଶେ ଦ୍ଵାରାବେ । ନେତା ଏହିବାରେ ଛହି ଦଲେର ମାଝଖାନେ ଏକଟା ବଳ ଛୁଁଡ଼େ ଦେବେ । ଛହି ଦଲେର ଖେଲୋଯାଡ଼ରେ ବଳଟା ପାଞ୍ଚମାତ୍ର ତାଦେର ନିଜେର ଦଲେର ଖେଲୋଯାଡ଼ର କାହେ ବଳଟା ଛୁଁଡ଼େ ଦେବାର ଚେଷ୍ଟା କରବେ । ଏକଦଲ ବଳଟା ଧରିଲେ ଅପର ଦଲେର ଖେଲୋଯାଡ଼ରେ ବଳଟା ଶୁଣ୍ଠେ ଥାକା ଅବଶ୍ୟକ ଏ ବଳଟାକେ ଦଥିଲ କରାର ଚେଷ୍ଟା କରବେ । ପ୍ରତ୍ୟେକବାର ବଳଟି ଛୁଁଡ଼େ

দেবার পর খেলোয়াড় বলটি ধরবে, সে ছাড়া অন্য সকলে পা জোড় করে হাততালি দেবে। একবার কোন খেলোয়াড় বলটি ধরে ফেললে তার কাছ থেকে সে-বলটি আর কেড়ে নেওয়া চলবে না।

আফ্রিকার ছেলেমেয়েদের কাছে এ খেলাটি অত্যন্ত প্রিয় এবং ‘হাঙ্গু-বল’ নামে তারা এ খেলাটি খেলে থাকে।



## জোড়া পায়ে দৌড়

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে ।

খেলা শুরু করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন ‘নেতা’ ঠিক করে নেবে । নেতা ছাড়া অন্ত সব খেলোয়াড়েরা এক লাইনে পাশাপাশি সব দাঢ়াবে । মাঠের যে দিকে খেলোয়াড়েরা সব দাঢ়াবে তার বিপরীত দিকে নেতা দাঢ়িয়ে থাকবে ।

খেলা শুরু করবার আগে নেতা প্রত্যেক খেলোয়াড়ের পা ছটো একটি ঝুমাল দিয়ে শক্ত করে বেঁধে দেবে ।

নেতা খেলা শুরু করবার নির্দেশ দিলে সকল খেলোয়াড় জোড় পায়ে লাফ দিয়ে দিয়ে নেতার দিকে এগিয়ে যাবে এবং যে খেলোয়াড় সব থেকে আগে নেতাকে গিয়ে ছুঁয়ে দিতে পারবে সেই জয়ী হবে ।

সকল দেশের ছেলেমেয়েরাই এ খেলাটি খেলে থাকে ।



## ତୀର-ଖୋଜା

କମପକ୍ଷେ ୮ ଜନ ଏବଂ ବେଶୀ ହଲେ ୪୦ ଜନ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଖେଳୋଯାଡ଼ ନିଯି  
ଏ ଖେଳାଟି ଖେଲା ଚଲବେ ।

**ସାଧାରଣତଃ** ଏହି ଖେଳାଟି ଖେଲତେ ଗେଲେ ଅନେକଟା ଜାୟଗା ଦରକାର  
ହୁଯ । ଯାରା ଖେଳାଯ ଯୋଗ ଦେବେ ତାରା ସମାନ ସଂଖ୍ୟାଯ ଛାଇ ଦଲେ ଭାଗ  
ହେଁ ଯାବେ । ଏହିଭାବେ ଯେ ଛଟେ ଦଲ ହବେ ତାର ଏକଟାର ନାମ ହବେ  
'ତୀର-ଆକା ଦଲ' ଓ ଅପରାଟିର ନାମ ହବେ 'ତୀର-ଖୋଜା ଦଲ' । କୋନ୍ ଦଲ  
ପ୍ରଥମ ବାରେ ତୀର ଆକବେ ଏବଂ କୋନ୍ ଦଲ ତୀର ଖୁଜିବେ ସେଟୋତେ ଖେଲା  
ଶୁରୁ କରବାର ଆଗେଇ ଠିକ କରେ ନେବେ । ଯେଥାନେ ଏ ଖେଳାଟି ଖେଲା  
ହବେ ସେଥାନେ ଖେଲାର ଏକଟି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ସୌମାନା ଠିକ କରେ ନେବେ । ଏଇ  
ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ସୌମାନାର ମଧ୍ୟେ 'ତୀର-ଆକା ଦଲ' ପ୍ରତି ୨୦୧୫ ହାତ ଦୂରେ ଦୂରେ  
୧୫ଟେ ଥେବେ ୨୦ଟା ତୀର ରାସ୍ତାର ସେ-କୋନ ଧାରେ ତିନ ହାତେର ମଧ୍ୟେ  
ଏକେ ରାଖବେ । ଏହି ତୀରଙ୍ଗଲୋ ରାସ୍ତାର ଦୁର୍ଘାରେ ତିନ ହାତେର ମଧ୍ୟେ  
ସେ-କୋନ ଗାଛେର ଗାଯ ବା କୋନ ଛୋଟ ଗାଛ ବା ପାଥରେର ଆଡ଼ାଲେଣ୍ଡ

অঁকা চলবে। খেলা আরম্ভ করবার আগেই ছই দলের খেলোয়াড়েরা মিলে একটা সময় নির্দিষ্ট করে নেবে, যে সময়ের মধ্যে ‘তীর অঁকা দল’কে তীর অঁকা এবং ‘তীর খোঁজা দল’কে তীর খোঁজা শেষ করতে হবে।

খেলা শুরু হলে তীর খোঁজা দলের খেলোয়াড়েরা মাঠের এক জায়গায় চুপ করে বসে থাকবে এবং তীর অঁকা দলের খেলোয়াড়েরা তীর অঁকতে চলে যাবে। ‘তীর অঁকা দল’ নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে তীর অঁকা শেষ করে, তীর খোঁজা দলের খেলোয়াড়দের বলে দেবে যে কতগুলো তীর অঁকা হয়েছে এবং কতদূর সীমানাৰ মধ্যে সেই তীরগুলো অঁকা হয়েছে। তখন তীর খোঁজা দলের খেলোয়াড়েরা ঐ তীরগুলো খুঁজতে বার হবে এবং নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে যদি সবকয়টি তীর খুঁজে বার করতে পারে তাহলে পরের বারে ‘তীর অঁকা দল’ ‘তীর খোঁজা দল’ হয়ে এবং ‘তীর খোঁজা দল’ ‘তীর অঁকা দল’ হয়ে খেলা শুরু করবে।

পলিনেশিয়াৰ ছেলেমেয়েদেৱ মধ্যে এই খেলাটি বিশেষভাৱে প্ৰচলিত এবং তাৱা ‘অ্যারো চেজ’ নামে এখেলাটি খেলে থাকে।



## অঙ্গোর দেহরক্ষী

ষত খুশি সংখ্যক খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

একজনের চোখ বেঁধে দেওয়া হবে এবং একজন হবে তার দেহরক্ষী। দেহরক্ষী সকল সময়েই চোখবঁধা ছেলেটির কাছে দাঁড়িয়ে থেকে পাহারা দেবে এবং যাতে অন্ত কোন খেলোয়াড় চোখবঁধা ছেলেটিকে ছুঁয়ে দিতে না পারে সেই চেষ্টা করবে।

খেলা সুস্থ হলে অন্ত সব খেলোয়াড়েরা চোখবঁধা ছেলেটি ও তার দেহরক্ষীর চারিদিকে ছড়িয়ে থেকে চোখবঁধা ছেলেটিকে ছুঁয়ে দেবার চেষ্টা করতে থাকবে। অবশ্য চোখবঁধা ছেলেটিকে ছুঁতে হলে সব সময় দেহরক্ষীর ছোয়া এড়িয়ে ছুঁতে হবে। এইভাবে যদি কোন খেলোয়াড় দেহরক্ষীর ছোয়া এড়িয়ে চোখবঁধা ছেলেটিকে ছুঁয়ে দেয়, তখন চোখবঁধা ছেলেটি বলবে, ‘দাঁড়াও’। এই ‘দাঁড়াও’ আদেশ শুনে সব খেলোয়াড়েরা যে যেখানে ছিল দাঁড়িয়ে পড়বে। এইবার

চোখবাঁধা ছেলেটি তার চোখ খুলে কেলে যে ছুঁয়েছে তার নাম বলার চেষ্টা করবে। যে খেলোয়াড় তাকে ছুঁয়েছে, তার নাম যদি চোখবাঁধা ছেলেটি ঠিকমত বলতে পারে, তাহলে সেই খেলোয়াড়কে চোখ বেঁধে দিয়ে আবার খেলা আরম্ভ করবে। আর যদি চোখবাঁধা ছেলেটি, যে ছুঁয়েছে তার নাম ঠিকমত বলতে না পারে, তাহলে যে দেহরক্ষী ছিল তার চোখ বেঁধে এবং একজন নৃতন দেহরক্ষী ঠিক করে, আবার খেলা শুরু করবে।

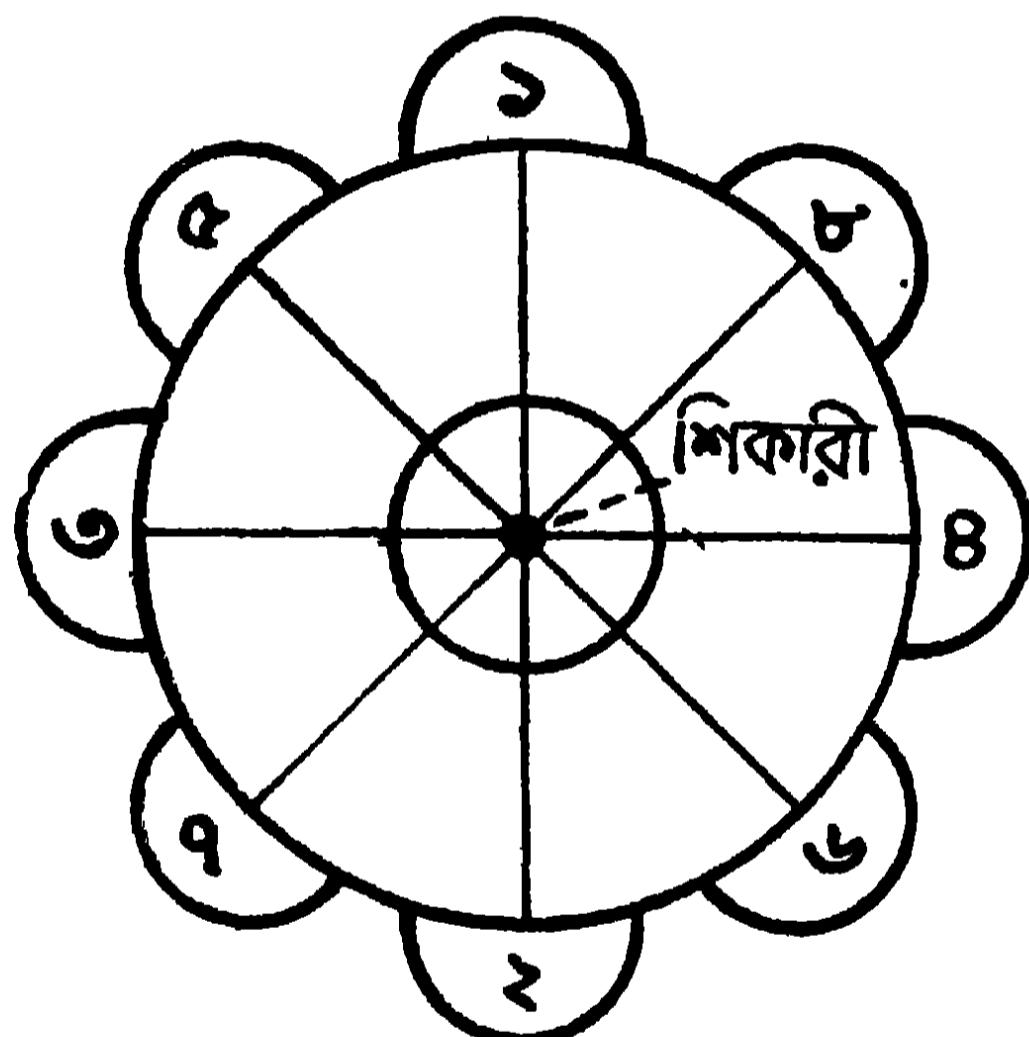
ডেনমার্কে এই খেলাটি প্রথম খেলতে শোনা যায় এবং এখনও ডেনমার্কের ছেলেমেয়েদের কাছে এটা খুব প্রিয় খেলা। আমাদের দেশের ছেলেমেয়েরাও বহুদিন থেকেই এ খেলা খেলে আসছে।

## শিয়াল শিকার (১)

কমপক্ষে ৯ জন এবং বেশী হলে ২০ জন পর্যন্ত খেলোয়াড় নিম্নে  
এ খেলাটি খেলা চলবে।

যেখানে তোমরা খেলবে সেই জায়গাতে নীচে দেওয়া ছবিটার  
মত করে একটা ঘর একে নেবে। খেলোয়াড়ের সংখ্যা যত বেশী  
হবে, গোল দাগটা তত বড় করে একে মাঝখানের লম্বা দাগগুলোর  
সংখ্যা দাঢ়িয়ে দেবে।

খেলা শুরু করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন ‘শিকারী’  
ঠিক ক’রে নেবে। শিকারী ছাড়া অন্য সব খেলোয়াড়েরা হবে



‘শিয়াল’। প্রত্যেকটি শিয়ালের জন্ম একটা করে ‘ঘর’ নির্দিষ্ট থাকবে,  
যেমন ১ থেকে ৮ পর্যন্ত ঘর ছবিতে দেখানো হয়েছে। শিয়ালেরা  
যে ঘার ঘরে দাঢ়িয়ে থাকবে। শিকারী মাঝখানে দাঢ়াবে।

খেলা শুরু হলে প্রত্যেক শিয়াল তার দাগের অপর দিকের  
শিয়ালের সঙ্গে ঘর বদল করবার চেষ্টা করতে থাকবে। যেমন ১,  
২ এর সঙ্গে—৩, ৪ এর সঙ্গে—৫, ৬ এর সঙ্গে—৭, ৮ এর সঙ্গে,  
ইত্যাদি। কোন সময়েই কোন শিয়াল তার নিজের দাগ ছেড়ে অন্য  
দাগে যেতে পারবে না। শিকারী যে হয়েছে সে যে-কোন দাগ  
বরাবর যে-কোন শিয়ালকে ধাওয়া করতে পারবে।

এইভাবে শিয়ালদের পরম্পর ঘর বসলানোর সময় শিকারী যদি কোন শিয়ালকে কোন ঘরে পৌছানোর আগে ছুঁয়ে দিতে পারে, তাহলে যে শিয়ালকে শিকারী ছুঁয়ে দেবে, তাকেই পরের বার শিকারী হয়ে একইভাবে খেলা সুস্ক করতে হবে।

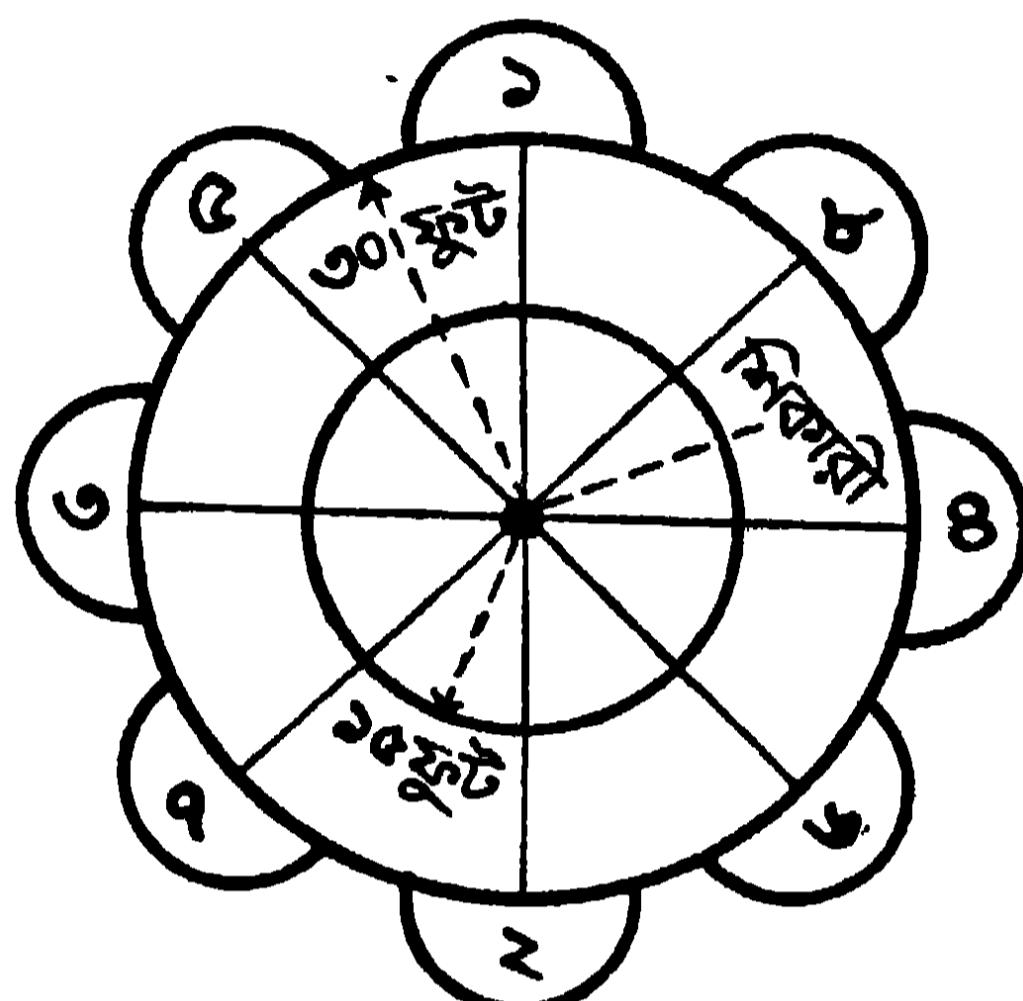
এ খেলাটি পৃথিবীর অনেক দেশেই খেলতে দেখা যায়। ইউরোপ ও আমেরিকার ছেলেমেয়েরা ‘ফস্ট ট্রেল’ নামে খেলাটি খেলে থাকে। খেলাটি আমাদের দেশও প্রচলিত আছে।

এই খেলাটি অন্যান্য ভাবেও খেলা যায়। খেলবার আরও কয়েকটি নিয়ম পরে দেওয়া হলো।

## শিয়াল শিকার (২)

এ খেলাটিতেও কম পক্ষে ৯ জন এবং বেশী হলে ২০ জন পর্যন্ত  
খেলোয়াড় নিয়ে খেলা চলবে।

মাঝখানের বিন্দু থেকে ১৫ ফুট ও ৩০ ফুট দূরত্ব নিয়ে ছটা বৃত্ত  
টেনে নেবে। এইবার বৃত্ত ছটার মাঝখান দিয়ে সাইকেলের চাকার



মত লম্বা লম্বা যেভাবে দাগ টানা হয়েছে, ঐভাবে দাগ টেনে নেবে।  
খেলোয়াড়-সংখ্যা বেশী হলে বৃত্ত ছটাকে আরও বড় করে একে  
মাঝখানের লম্বা লম্বা দাগগুলোর সংখ্যা বাড়িয়ে দিলেই চলবে।  
'শিয়ালদের' দাঢ়াবার ঘর ১ থেকে ৮ পর্যন্ত, যেমন ছবিতে দেখানো  
হয়েছে, ঠিক ঐভাবে নির্দিষ্ট করে নেবে। মাঝখানে 'শিকারী'  
দাঢ়াবে।

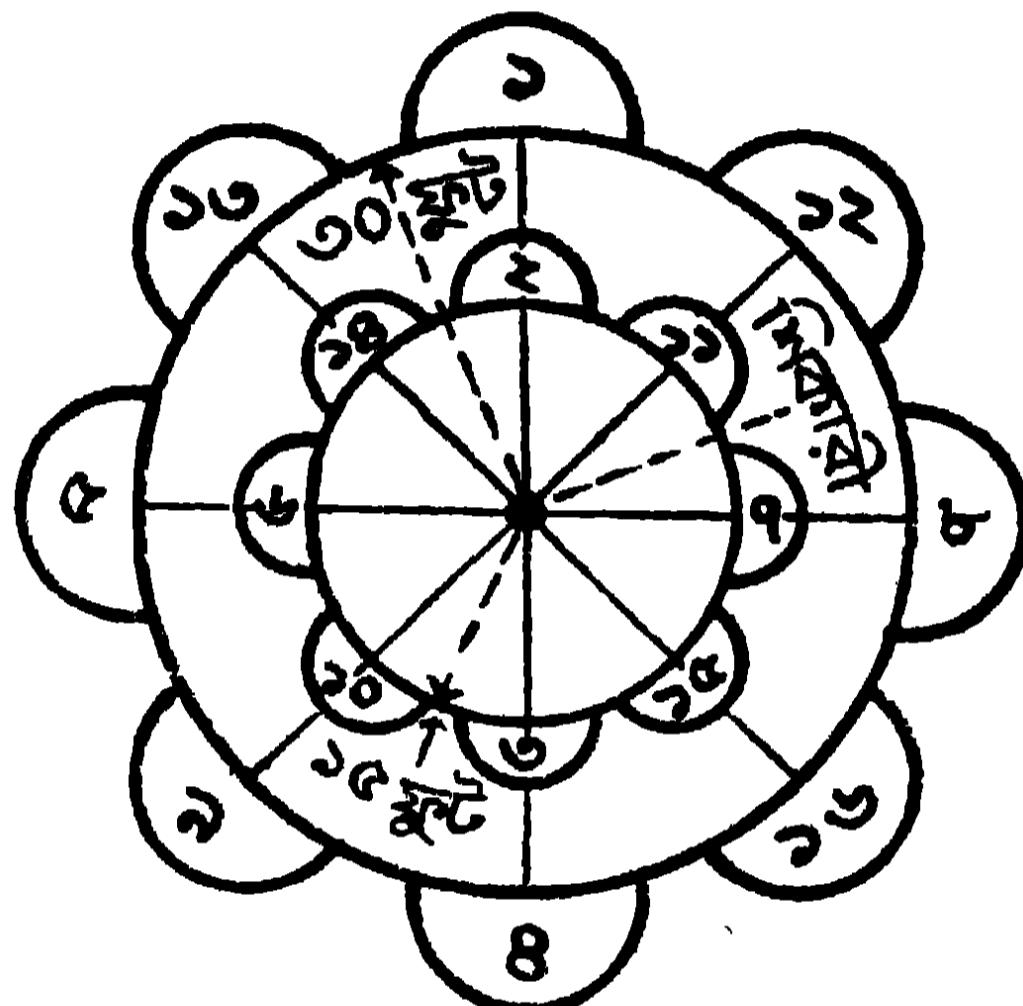
খেলা শুরু হলে যে কোন শিয়াল তার দাগের বিপরীত দিকের  
শিয়ালের সঙ্গে ঘর পরিবর্তন করার চেষ্টা করবে। একবার ঘর থেকে  
বেরংলে কোন শিয়াল আর পিছন ফিরে ঘরে আসতে পারবে না।  
যে-কোন শিয়াল মাঝখান পর্যন্ত এসে যে-কোন দাগ ধরে যে-কোন  
ঘরের দিকে যেতে পারবে। যেমন মনে করো, ৩নং শিয়াল মাঝখান  
পর্যন্ত এসে ১, ৫, ৮, ২, ৬ বা ৭নং ঘর খালি দেখে যে-কোন দাগ  
বরাবর দৌড়ে গিয়ে আশ্রয় নিতে পারবে।

শিকারী যে-কোন লম্বা দাগ বরাবর বা ভেতরে ১৫ ফুট দূরত্ব নিয়ে  
যে ছেটি বৃত্তি আঁকা হয়েছে, সেই বৃত্তির দামের ওপর দিয়ে ছুটে  
যেয়ে কোন শিয়ালকে ‘মর’ করতে পারবে। এইভাবে শিকারী  
যে শিয়ালকে ছুঁয়ে দেবে, সে-ই পরের বারে শিকারী হয়ে একইভাবে  
খেলা শুরু করবে।

## শিয়াল শিকার (৩)

এ খেলাটিতে কমপক্ষে ১৭ জন এবং বেশী হলে ৩৩ জন পর্যন্ত  
খেলোয়াড় নিয়ে খেলা চলবে।

মাঝখানের বিন্দু থেকে ১৫ ফুট এবং ৩০ ফুট দূরত্ব নিয়ে ছটো বৃত্ত  
এঁকে নেবে। এইবার বৃত্ত ছটোর মাঝখান দিয়ে ছবিতে যে রকম  
লম্বা দাগ টানা হয়েছে, কিভাবে দাগগুলো টানবে। ‘শিয়ালের’ ১৬টি



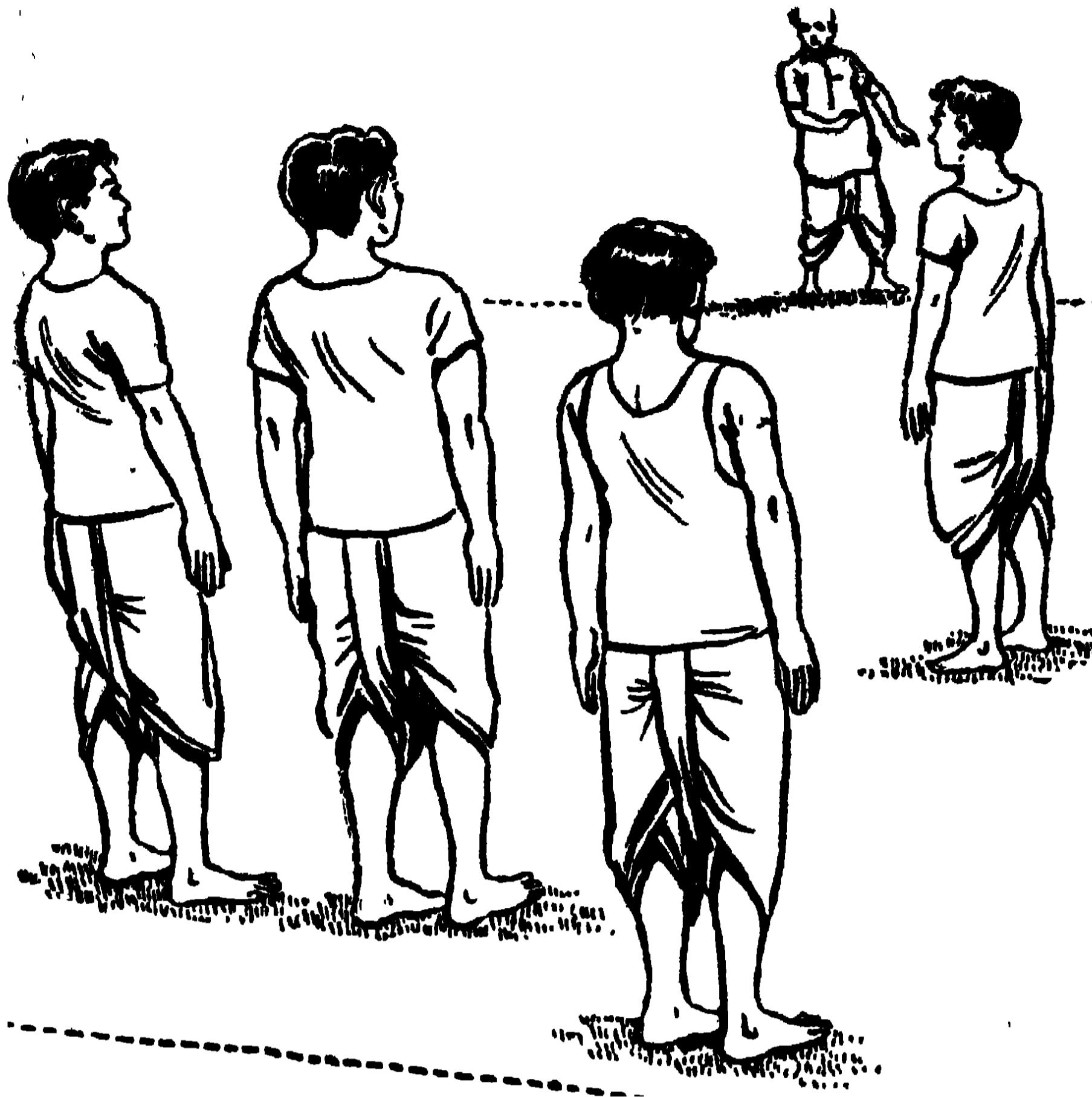
ঘর কিভাবে হবে, সেটা ও ছবি অনুযায়ী করে নেবে। যদি খেলোয়াড়ের  
সংখ্যা ১৭ জনের বেশী হয়, তাহলে গোল বৃত্ত ছটো আরও বড় করে  
টেনে নিয়ে মাঝখানের লম্বা দাগের সংখ্যা আরও বাড়িয়ে দেবে।  
‘শিকারী’ যে হবে সে মাঝখানে দাঢ়াবে। খেলা শুরু করবার আগে  
কোন্ খেলোয়াড় প্রথমবারে ‘শিকারী’ হবে, সেটা ও ঠিক করে নিতে  
হবে।

খেলা শুরু হলে যে কোন শিয়াল তার দাগের অপর যে কোন ৩টি  
শিয়ালের সঙ্গে ঘর পাণ্টানোর চেষ্টা করবে। যেমন ১, ২, ৩, ৪ বা  
৫, ৬, ৭, ৮ বা ৯, ১০, ১১, ১২ বা ১৩, ১৪, ১৫, ১৬ এই রকমের এক  
দাগের উপরে যে ৪টি শিয়াল আছে তারা পরস্পরে পরস্পরের সঙ্গে  
যে কোন সময়ে ঘর পাণ্টাতে পারবে। কিন্তু কোন সময়েই কোন  
শিয়াল তার নিজের দাগ ছেড়ে অন্য দাগে যেতে পারবে না। একবার

ব্যর থেকে বেঙ্গলে কোন শিয়াল পিছন ফিরে কোন ঘরে ষেতে পারবে না।

এইভাবে ব্যর পাণ্টানোর সময়ে শিকারী যদি কোন শিয়ালকে ছুঁয়ে দিতে পারে, তাহলে যাকে শিকারী ছুঁয়ে দেবে তাকেই পরের বার শিকারী হয়ে খেলা স্কুল করতে হবে।

খেলোয়াড়ের সংখ্যা যদি ১৭ জনের বেশী অর্থাৎ ২১ জন, ২৫ জন, ২৯ জন বা সব থেকে বেশী ৩৩ জন হয়, তাহলে মাঝখানের দাগগুলোর সংখ্যা বাড়িয়ে দেবে এবং এইরকম বেশী খেলোয়াড় হলে যে-কোন শিয়াল মাঝখান পর্যন্ত এসে যে-কোন দাগ বরাবর যে-কোন ঘরে আশ্রয় নিতে পারবে। শিকারীও যে-কোন লম্বা দাগ বরাবর বা ১৫ ফুট ও ৩০ ফুট দূরত্বের বৃত্ত ছটোর দাগের উপর দিয়ে দৌড়ে গিয়ে যে কোন শিয়ালকে ‘মর’ করতে পারবে।



## ଷ୍ଟ୍ୟାଚ

କମପକ୍ଷେ ୫ ଜନ ଏବଂ ବେଶୀ ହଲେ ୪୦ ଜନ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଖେଳୋଯାଡ଼ ନିଯମେ ଏ ଖେଳାଟି ଖେଳା ଚଲବେ ।

ଖେଳା ଶୁରୁ କରିବାର ଆଗେ ନିଜେଦେର ମଧ୍ୟେ ଥିକେ ଏକଜନ ‘ନେତା’ ଠିକ୍ କରେ ନେବେ । ମାଠେର ଛାଇଦିକେ ଛଟୋ ଲସ୍ବା ଦାଗ ମାଟିତେ କେଟେ ନେବେ । ଖେଳା ଶୁରୁ କରିବାର ସମୟେ ନେତା ଛାଡ଼ା ଅନ୍ୟ ସବ ଖେଳୋଯାଡ଼ଙ୍କରେ ଯେ କୋନ ଏକଟା ଦାଗେର ‘ପର ପାଶାପାଶ’ ସବ ଦ୍ଵାରିୟେ ପଡ଼ିବେ ଏବଂ ନେତା ମାଠେର ବିପରୀତ ଦିକେର ଦାଗେର ‘ପର ଐ ସବ ଖେଳୋଯାଡ଼ଙ୍କରେ ଦିକେ ପିଛନ ଫିରେ ଦ୍ଵାରିୟେ ଥାକବେ ।

ଖେଳା ଶୁରୁ ହଲେ ନେତା ୧ ଥିକେ ୧୦ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ପର ପର ଗୁଣେ ଯାବେ । ନେତା ଯେଇ ଗୋଲା ଶୁରୁ କରିବେ ଅମନି ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଖେଳୋଯାଡ଼ଙ୍କର ନେତାର ଦିକେ ଏଣ୍ଟିତେ ଥାକବେ । ନେତା ୧୦ ଗୋଲା ଶେଷ କରେଇ ପିଛନ ଫିରିବେ ଏବଂ ପିଛନ ଫିରେ ସେ ସେ ଖେଳୋଯାଡ଼ଙ୍କର ଏଣ୍ଟିତେ ଦେଖିବେ, ତାଦେର ନାମ

বলবে। নেতা যে সব খেলোয়াড়দের এগুলো দেখে নাম বলবে, তারা পুনরায় যেখান থেকে খেলা শুরু হয়েছিল সেই লাইনে গিয়ে দাঁড়াবে। নেতা আবার খেলোয়াড়দের দিকে পিছন ফিরে ঘূরে দাঁড়াবে এবং পুনরায় ১ থেকে ১০ পর্যন্ত গুনে খেলোয়াড়দের দিকে ফিরে দাঁড়িয়ে দেখবে কোন খেলোয়াড় এগুচ্ছে কিনা। এইভাবে খেলা চলতে থাকবে। যে খেলোয়াড় সবথেকে আগে গিয়ে নেতাকে ছুঁয়ে দিতে পারবে, সে-ই পরের বারে নেতা হয়ে একই ভাবে খেলা শুরু করবে। নেতা ১ থেকে ১০ গোনা কখনো আস্তে আস্তে বা কখনো তাড়াতাড়ি গুনবে। যে খেলোয়াড়দের, নেতা এগিয়ে যাওয়া অবস্থায় দেখতে পাবে না, তারা যে পর্যন্ত এগিয়ে গেছে সেখান থেকেই প্রত্যেকবার খেলা শুরু করবার সুযোগ পাবে।

সকল দেশের ছেলেমেয়েদের মধ্যেই এ খেলাটি প্রচলিত।



## বল ছাঁড়ে পাথর তোলা

কমপক্ষে ২ জন এবং বেশী হলে ১০ জন পর্যন্ত খেলোয়াড় নিয়ে  
এ খেলাটি খেলা চলবে। খেলোয়াড়ের সংখ্যা বেশী হলে কয়েকটি দলে  
ভাগ হয়েও খেলা চলবে। কোন খেলোয়াড়ের পর কোন খেলোয়াড়  
খেলবে, সেটা আগে থাকতে ঠিক করে নেবে।

একটা ক্যানিশের (টেনিস) বা রবারের বল এবং ৬টা ছোট  
পাথর নেবে। যারা একটু বয়স্ক, তারা রবার বা টেনিস বলের বদলে  
একটা ফুটবল এবং ৬টা পাথরের পরিবর্তে ১০টা থেকে ১৫টা পর্যন্ত  
পাথর নিয়ে খেলবে। যেখানে খেলা হবে, সেখানে ৫ হাত দূরত্ব নিয়ে  
একটা গোল ঘর মাটিতে করে নেবে।

যে খেলোয়াড় খেলা সুরক্ষ করবে, সে ঐ গোল-দাগ-দেওয়া  
জায়গাটির মধ্যে ঢাঁড়িয়ে পাথরগুলোকে ঐ গোল-দাগ-দেওয়া  
জায়গাটির মধ্যে উচু করে ফেলে ছড়িয়ে দেবে। পাথরগুলো ছড়িয়ে  
দেবার সময় যেন কোন পাথর ঐ গোল-দাগ-দেওয়া সীমানাটির

বাইরে চলে না যায়। যদি কোন খেলোয়াড়ের কোন পাথর উঁচু করে ছড়িয়ে ফেলার সময়ে, ঐ গোল-দাগ-দেওয়া সীমানার বাইরে চলে যায়, তাহলে সেই খেলোয়াড়ের সেবারে মত খেলবার দান চলে যাবে।

এবারে বলটিকে ঐ গোলাকার জায়গাটির মধ্যে মাটিতে ছুঁড়ে মারবে এবং বলটি পুনরায় মাটিতে এসে পড়ার আগে যে-কোন একটা পাথর মাটি থেকে তুলে নিয়ে বলটিকে ধরবে। যে পাথরটি তুলে নিলে সেটাকে বাঁ হাতে রেখে আবার বলটিকে মাটিতে ছুঁড়ে মেরে, বলটি মাটিতে এসে পড়ার আগে ছটো পাথর তুলে নিয়ে বলটিকে ধরবে। পরের বারে একই ভাবে বলটিকে মাটিতে ছুঁড়ে এবং ঐ বলটি মাটিতে এসে পড়ার আগে তিনি পাথর তুলে তবে বলটিকে ধরবে। এইভাবে ৩টি পরে ৪টি, ৫টি করে পাথর তোলার সংখ্যা বাড়িয়ে দেবে। এইভাবে যখন সব কয়টি পাথর তোলা হয়ে যাবে, তখন আবার ঐ পাথরগুলোকে গোল-দাগ দেওয়া জায়গাটির মধ্যে ছড়িয়ে দেবে এবং প্রত্যেক বারে বলটি মাটিতে ছুঁড়ে পুনরায় বলটি এসে পড়ার আগে ছুটি করে এক এক বারে পাথর তুলে সবকয়টি পাথর হাতে তুলে নেবে। আবার পাথরগুলোকে ঐ গোল-দাগ-দেওয়া জায়গায় ছড়িয়ে দিয়ে এবারে এক এক সাথে ৩টি করে পাথর বলটি ছুঁড়ে বলটি মাটিতে এসে পড়ার আগে তুলে নিয়ে বলটি ধরবে। ক্রমশঃ এক-একবারে ৪টি, ৫টি করে পাথর তোলার সংখ্যা বাড়িয়ে সব কয়টি পাথর একেবারে তুলে নেবে।

যে খেলোয়াড় উপরে দেওয়া সকল নিয়মগুলো মেনে পাথর-গুলো ঠিক ঠিক ভাবে তুলে নিতে পারবে, সে জয়ী হবে।

পাথরগুলোকে, বলটি মাটিতে ছুঁড়ে এবং বলটি মাটিতে পড়ার আগে, তুলে নিয়ে বলটিকে না ধরতে পারলে সেই খেলোয়াড়ের সেবারে খেলবার দান চলে যাবে। একবার যে খেলোয়াড়ের দান চলে যাবে তাকে আবার প্রথম থেকে খেলা স্বৰূপ করতে হবে।

২টি, ৩টি, ৪টি বা আরও বেশী সংখ্যায় পাথর এক-এক বারে তোলবার সময়ে শেষবারে পাথরের সংখ্যা যদি কম হয়, তাহলে যে ক'টি পাথর অবশিষ্ট থাকবে, সেই ক'টি পাথর শেষবারে তুললেই হবে।

পৃথিবীর বিভিন্ন দেশের ছেলেমেয়েরা ‘জ্যাক ষ্টোন্স উইথ এ বল’ এবং ‘ষ্টোন অ্যাণ্ড বল গেম’ নামে এ খেলাটি খেলে থাকে। আমাদের দেশেও এ-জাতীয় খেলার প্রচলন আছে।



## বলতো আমি কি ?

এ খেলাটি কমপক্ষে ১০ জন এবং বেশী হলে ৫০ জন খেলোয়াড় নিয়ে চলতে পারে ।

একজনকে চোখ বেঁধে দেওয়া হবে । যার চোখ বেঁধে দেওয়া হবে সে একটা নির্দিষ্ট জায়গায় ঢাকিয়ে থাকবে । অন্য খেলোয়াড়েরা চোখবঁধা ছেলেটির চারিদিকে গোল হয়ে দাঢ়াবে । খেলা শুরু করবার আগে একমাত্র চোখবঁধা ছেলেটি ছাড়া অন্য সকলে কোন পশ্চ, পাথী বা মাছ যে-কোন একজাতীয় কিন্তু ভিন্ন প্রকারের নাম নিজেদের মধ্যে ঠিক করে নেবে । যেমন ধরো, যেবার মাছজাতীয় নাম রাখা হল তখন কেউ হলে ইলিশ, চিংড়ি, কৈ, মাণ্ডুর, কাতলা, কঙ্ঘ ইত্যাদি । আবার যেবার পাথীর নাম রাখা হল, সেবার কেউ কাকাতুয়া, ময়না, টিয়া, চড়াই, শালিক, বুলবুলি, কাঠঠোকুরা ইত্যাদি । পশ্চজাতীয় নাম যেবার রাখা হল সেবার আবার গোকুল, হাতী, বাঘ,

সিংহ, জিরাফ, গণ্ডার এই রকমের সব আলাদা আলাদা অথচ একজাতীয় নাম নিজেরা ঠিক করে নেবে।

খেলা শুরু হলে যে-কোন একজন খেলোয়াড় চোখবাঁধা ছেলেটিকে বলে দেবে যে, কোন জাতীয় নাম রাখা হয়েছে। মনে কর, সেবার পশ্চজাতীয় নাম সকলে রেখেছে; সুতরাং একজন খেলোয়াড় বলে দেবে যে, পশ্চজাতীয় নাম রাখা হয়েছে। তখন চোখ-বাঁধা ছেলেটি যে-কোন একটা পশুর নাম তার খুশিমত বলবে এবং সেই নাম যদি কোন খেলোয়াড় সেবার রেখে থাকে, তাহলে তখন সেই খেলোয়াড়কে চোখ বেঁধে দিয়ে আবার খেলা আরম্ভ করবে। চোখবাঁধা ছেলেটি যে-পশুর নাম বললো, সে নাম যদি সেবার কোন খেলোয়াড় না রেখে থাকে, তাহলে প্রথমবার যার চোখ বাঁধা ছিল, সে আবার চোখ বেঁধে একই ভাবে খেলা আরম্ভ করবে।

চীন দেশে এই খেলাটির প্রথম প্রচলন হলেও বর্তমানে সবদেশেই প্রিয় খেলা হিসাবে এটা খেলা হয়।



## সিংহের শিকার

কমপক্ষে ৫ জন এবং বেশী হলে ৩০ জন পর্যন্ত খেলোয়াড় নিয়ে  
এ খেলাটি খেলা চলবে।

যেখানে খেলা হবে, সেই মাঠের এককোণে ‘সিংহের গর্ভ’ বলে  
একটা জায়গা নির্দিষ্ট করে নেবে। খেলা শুরু করবার আগে, যারা  
খেলায় ঘোগ দিয়েছে তাদের মধ্যে থেকে একজন ‘সিংহ’ ও একজন  
'নেতা' নির্বাচিত করে নেবে। যে সিংহ হবে, সে সিংহের গর্ভ বলে  
যে জায়গাটা নির্দিষ্ট করা হয়েছে সেখানে দাঁড়িয়ে থাকবে এবং অন্য  
সকল খেলোয়াড়েরা সিংহের গর্ভের চারিধারে ঘোরাফেরা করবে।

খেলা শুরু হলে সিংহ তার ঘর থেকে বার হয়ে অন্য খেলোয়াড়-  
দের ছেঁবার চেষ্টা করতে থাকবে। এইভাবে সিংহ যে খেলোয়াড়কে

চুঁয়ে দিতে পারবে, সেই খেলোয়াড় তখন আবার সিংহের দলে যোগ দিয়ে অন্ত খেলোয়াড়দের ছোবার চেষ্টা করতে থাকবে।

সিংহ যে-কোন একজন খেলোয়াড়কে ‘মর’ করে দেবার পর থেকে প্রত্যেক বার নেতার নির্দেশ পেলে তার ঘর থেকে বার হবে। এইভাবে সিংহ প্রত্যেকবার ঘর থেকে বার হয়ে যে খেলোয়াড়কে চুঁয়ে দেবে অর্থাৎ ‘মর’ করবে, তাকে নিয়ে নিজের ঘরে ফিরে আসবে। একজনকে মর করে সিংহ ঘরে ফিরে এলে নেতা হয়তো নির্দেশ দিলো যে—‘হাত-ধরাধরি করে যাও’, তখন সিংহ যাদের মর করেছে, তাদের সকলকে পরস্পর হাত-ধরাধরি করে নিয়ে অন্ত খেলোয়াড়দের মর করবার চেষ্টা করবে। কখন হয়তো নেতা বললো যে—‘একপায়ে ঝোঁড়াতে ঝোঁড়াতে যাও’, তখন সিংহ তার দলের সকলকে নিয়ে একপায়ে ঝোঁড়াতে ঝোঁড়াতে অন্ত খেলোয়াড়দের মর করতে যাবে। এইভাবে নেতার নির্দেশমত সিংহ যখন সকল খেলোয়াড়দের মর করতে পারবে, তখন একবারের মত খেলা শেষ হবে এবং একজন নৃতন ‘নেতা’ ও ‘সিংহ’ ঠিক করে নৃতন করে আবার খেলা আরম্ভ করবে।

পৃথিবীর অনেক দেশেই খেলাটি খেলা হয়।



## দড়ি লাফানো

কমপক্ষে ৫ জন এবং বেশী হলে ৩০ জন পর্যন্ত খেলোয়াড় নিয়ে  
এ খেলাটি খেলা চলবে।

খেলা সুরু করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে দুজন খেলোয়াড়  
ঠিক করে নেবে। এই খেলোয়াড় দুজন ১৫ ফুট লম্বা একটা দড়ি নিয়ে  
দড়িটার ছাই মুখ দুজন ধরে মাঠের যে-কোন জায়গায় দাঢ়িয়ে থাকবে।  
অঙ্গাশ খেলোয়াড়েরা এই দড়ি-হাতে খেলোয়াড়দের থেকে কিছু দূরে  
এবং এই দড়ি-হাতে খেলোয়াড়দের দিকে মুখ করে একজনের পিছনে  
আর-একজন—এইভাবে পর পর লাইন দিয়ে দাঢ়াবে।

দড়ি-হাতে খেলোয়াড় দুজন আস্তে আস্তে দড়িটাকে ঘোরাতে  
থাকবে। দড়িটা ঘোরাতে সুরু করলে এক-এক জন খেলোয়াড়  
এই দড়িটার দিকে এগিয়ে যাবে এবং এই দড়িটা এমনভাবে লাফ দিয়ে  
পার হয়ে যাবে যাতে দড়িটা তার গায়ে বা পায়ে কোথাও আঁটকে  
না যায়। এইভাবে এক-এক জন খেলোয়াড়ের লাফ দেওয়া শেষ

হলে, সে লাইনের সকলের শেষে গিয়ে দাঢ়াবে এবং যে বিত্তীয় খেলোয়াড় ছিল, সে প্রথম খেলোয়াড়ের মত দড়িটা লাফ দিয়ে পার হবার জন্য এগিয়ে যাবে। এইভাবে যে যে খেলোয়াড় ঠিকভাবে দড়িটা লাফ দিয়ে পার হয়ে যেতে পারবে, তারা এসে আবার পর পর লাইনে দাঢ়িয়ে পড়বে এবং যে যে খেলোয়াড় লাফ দিয়ে পার হতে পারবে না, তারা খেলা থেকে বাদ হয়ে যাবে।

এইভাবে একবার সকলের লাফ দেওয়া শেষ হলে তখন যারা দড়ি ঘোরাচ্ছে তারা প্রথমবার থেকে আর-একটু তাড়াতাড়ি বা জোরে দড়িটা ঘোরাবে এবং প্রথমবারে যে যে খেলোয়াড়েরা ঠিকভাবে দড়িটা লাফ দিয়ে পার হয়ে গিয়েছিল, তারা আবার একই ভাবে দড়িটা লাফ দিয়ে পার হবার চেষ্টা করবে।

এইভাবে এক-একবার সকলের লাফ দেওয়া শেষ হলে ক্রমশঃই যারা দড়ি ঘোরাচ্ছে তারা আরও তাড়াতাড়ি দড়ি ঘোরাতে থাকবে এবং যে খেলোয়াড়েরা ঠিকভাবে লাফ দিয়ে পার হয়ে যেতে পারবে না, তারা খেলা থেকে বাদ হয়ে যেতে থাকবে। শেষ পর্যন্ত যে খেলোয়াড় এইভাবে টিকে থাকতে পারবে সেই জয়ী হবে।

সকল দেশের ছেলেমেয়েরাই এ খেলাটি খেলে থাকে।



## চলো দিল্লী

কমপক্ষে ১০ জন এবং বেশী হলে ৫০ জন পর্যন্ত খেলায়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

যতগুলি ছেলে খেলায় যোগ দেবে, সেই সংখ্যা থেকে একখানা কম চেয়ার মাঠের মাঝখানে রাখবে। এই চেয়ারগুলোকে মাঠের মাঝখানে চারিদিকে গোল করে সাজিয়ে দেবে। চেয়ার ঘোগাড় করা সম্ভব না হলে চেয়ারের বদলে একখানা করে ইট পেতে নিয়ে, অথবা কোন বড় গাছের পাতা ছোট ছোট ইট দিয়ে চেপে রেখে খেললেও চলবে।

খেলা শুরু করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন ‘নেতা’ নির্বাচিত করে নেবে। নেতার হাতে একটা ছোট ছড়ি থাকবে। খেলা শুরু হলে নেতা ছাড়া অন্য সকলে এক একটা চেয়ারে বসে থাকবে।

নেতা ‘চলো দিল্লী’ বলে যে-চেয়ারের পেছনে ছড়ি দিয়ে টোকা

দেবে, সেই চেয়ারে-বসা খেলোয়াড় সঙ্গে সঙ্গে নিজের চেয়ার থেকে উঠে নেতাকে অনুসরণ করবে। এইভাবে নেতা একে একে সকলকে চেয়ার থেকে তুলে নিয়ে গোল হয়ে ঘূরতে থাকবে এবং মুখে ‘চলো দিল্লী’ বলতে থাকবে। নেতা যে মুহূর্তে ‘চলো দিল্লী’ বলা বন্ধ করবে, অমনি সকলে এক একথানা চেয়ারে বসে পড়ার চেষ্টা করবে। এই চেয়ারে বসবার সময়ে কোন খেলোয়াড় সামনের দিকে ছাড়া পেছন দিকে ফিরে এসে কোন চেয়ারে বসতে পারবে না।

প্রত্যেকবার নেতা ‘চলো দিল্লী’ বলা বন্ধ করবার আগে একথানা করে চেয়ার সরিয়ে রাখবে, ফলে প্রত্যেক বার একজন করে খেলোয়াড় চেয়ারে বসতে না পেরে খেলা থেকে বাদ হয়ে যাবে।

নেতা পুনরায় যেই আবার ‘চলো দিল্লী’ বলা শুরু করবে অমনি সব খেলোয়াড় আবার ঐ সাজানো চেয়ারগুলোর পেছন দিক দিয়ে গোল হয়ে ঘূরতে থাকবে এবং নেতা একথানা চেয়ার সরিয়ে রেখে হঠাৎ ‘চলো দিল্লী’ বলা বন্ধ করবে। অমনি সব খেলোয়াড় ঠিক আগের মত আবার সামনের দিকের যে-কোন একটা চেয়ারে বসে পড়ার চেষ্টা করবে এবং যে বসতে জায়গা পাবে না, সে খেলা থেকে বাদ হয়ে যাবে।

এইভাবে খেলোয়াড় সংখ্যা কমতে কমতে যখন মাত্র দুজন খেলোয়াড় থাকবে, তখন নেতা একথানা চেয়ার রেখে তার চারিদিকে ঐ শেষ দুজন খেলোয়াড়কে খুব তাড়াতাড়ি ঘূরতে বলবে এবং নেতা নিজের চোখ ভাল করে বেঁধে নিয়ে মুখে খুব তাড়াতাড়ি ‘চলো দিল্লী’, ‘চলো দিল্লী’ বলতে থাকবে। হঠাৎ নেতা ‘চলো দিল্লী’ বলা বন্ধ করলে যে খেলোয়াড় আগে এসে ঐ চেয়ারে বসতে পারবে, সে-ই জয়ী হবে।

একবার খেলা শেষ হলে আবার নৃতন করে একজন ‘নেতা’ ঠিক করে খেলা আরম্ভ করবে।

‘চলো দিল্লী’ না বলে নেতা শুধু মাত্র বাঁশীর শব্দ করেও এ খেলাটি খেলাতে পারে।

পৃথিবীর অধিকাংশ দেশেই বর্তমানে এ খেলাটি খেলা হয়।



## দেহের ওজন

৫ জন থেকে ৫০ জন পর্যন্ত খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

খেলা শুরু করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন ‘নেতা’ নির্বাচিত করে নেবে। নেতা মাঝখানে বসবে এবং নেতার চারিদিকে গোল হয়ে অন্য সব খেলোয়াড়েরা বসবে। প্রত্যেক খেলোয়াড় আসন গেড়ে হাত ছটো পাশের দিকে মাটিতে রেখে বসবে।

নেতা যেই তার হাত-ছটো মাটিতে ভর দিয়ে নিজের দেহটাকে গ্রিবাবে আসন-গেড়ে-বসা অবস্থায় শুন্ধে তুলবে, সঙ্গে সঙ্গে ঠিক একই ভাবে অন্যান্য খেলোয়াড়েরাও নিজের নিজের দেহটাকে শুন্ধে তুলবে। নেতা যতক্ষণ ঐ অবস্থায় থাকবে, অন্যান্য খেলোয়াড়দেরও ততক্ষণ ঐ অবস্থায় থাকতে হবে। যে খেলোয়াড়, নেতা পুনরায় স্বাভাবিক অবস্থায় মাটিতে বসার আগে, নিজের দেহটাকে শুন্ধে রাখতে পারবে

না—সে ‘মর’ হয়ে যাবে। এইভাবে শেষ পর্যন্ত যে বা যাই নেতার নির্দেশমত নিজের দেহটাকে শুণ্ঠে রাখতে সমর্থ হবে, সে বা তাই জয়ী হবে।

এ খেলাটি প্রায় সকল দেশেই খেলা হয়। আফ্রিকার ছেলে-মেয়েরা ‘বেদিং গেম’ নামে এ খেলাটি খেলে থাকে।



## মান্ধ্রা বদল

১০ থেকে ৩০ জন খেলোয়াড় নিয়ে এই খেলাটি খেললে ভাল হয়।

একজন চোখ বেঁধে মাঝখানে দাঁড়াবে এবং তার চারিদিকে অন্য সব খেলোয়াড়েরা গোল হয়ে বসে থাকবে। প্রত্যেক খেলোয়াড়ের এক একটা করে নম্বর থাকবে। যেমন ধরো, যদি কুড়িজন খেলোয়াড় বসে থাকে তাহলে ১ থেকে ২০-এর মধ্যে সকলের নম্বর হবে। কারণ হয়তো হবে ১, কারণ ২, কারণ ৫—এমনি। হজন খেলোয়াড়ের একটা নম্বর রাখা চলবে না।

খেলা শুরু হলে চোখবঁধা ছেলেটিকে মাঝখানে দাঁড় করিয়ে এমন করে সকলে বসবে, যাতে চোখবঁধা ছেলেটি বুরতে না পারে কোন্ নম্বরের খেলোয়াড় কোথায় বসেছে। এখন চোখবঁধা ছেলেটি যে-কোন ছুটো নম্বর বলবে। হয়তো বললো ১০ আর ১৮। তার মানে এই, ১০ আর ১৮ বলার সঙে সঙে ১০ এবং ১৮ নম্বরের খেলোয়াড়েরা নিজেদের মধ্যে জায়গা বদল করবে। এই জায়গা বদল

করবার ক্ষাকে যদি চোখবাঁধা ছেলেটি ১০ বা ১৮ নম্বরের ফে-কোন  
একজন খেলোয়াড়কে ছুঁয়ে দিতে পারে বা তাদের থালি জায়গায় বসে  
পড়তে পারে, তাহলে যে খেলোয়াড়কে ছুঁয়ে দেবে বা ঘার থালি  
জায়গায় বসে পড়বে, তাকেই চোখ বেঁধে আবার খেলতে হবে।

পৃথিবীর প্রায় সকল দেশের ছেলেমেয়েদেরই এটা খুব প্রিয় খেলা।  
আমাদের দেশের অনেক স্কুলে এ খেলাটি খেলানো হয়।



## বিষাক্ত বল

কমপক্ষে ১০ জন এবং বেশী হলে ৫০ জন পর্যন্ত খেলোয়াড় নিয়ে  
এ খেলাটি খেলা চলবে।

মাঠের মাঝখানে একটা গোল করে দাগ টেনে নেবে এবং এই  
গোল দাগটার ঠিক মাঝখানে আর-একটা ছোট গোল দাগ টেনে  
নিতে হবে। কোন খেলোয়াড় প্রথম খেলা সুরক্ষ করবে, সেটাও আগে  
থাকতেই নিজেদের মধ্যে থেকে ঠিক করে নেবে।

যে খেলোয়াড় প্রথম খেলা আরম্ভ করবে, সে মাঝখানে ছোট  
গোল দাগটার মধ্যে দাঢ়াবে এবং বাকী সব খেলোয়াড়েরা বাইরের  
বড় গোল দাগটার 'পরে গোল হয়ে দাঢ়াবে। মাঝখানে যে দাঢ়াবে  
তার হাতে একটা ছোট রবারের বল থাকবে। এই বলটাকে একটা  
কুমাল দিয়ে ভালো করে জড়িয়ে বেঁধে নিয়ে সেই কুমালটার

এক কোণে একটা লম্বা দড়ি বেঁধে নেবে। দড়িটা এমন লম্বা হওয়া চাই যাতে করে ঐ দড়িটা ধরে বলটিকে ঘোরালে অন্ত সকল খেলোয়াড়দের পায়ের পাতায় ঐ বলটা লাগতে পারে।

খেলা শুরু হলে মাঝখানে যে দাঁড়িয়েছে, সে মাঝখানে ছোট গোল দাগটার মধ্যে দাঁড়িয়ে দড়িটা ধরে বলটাকে ঘূরিয়ে অন্তান্ত খেলোয়াড়দের পায়ের পাতায় আঘাত করবার চেষ্টা করতে থাকবে। অন্ত খেলোয়াড়েরা যে যেখানে দাঁড়িয়ে আছে, সেই দাগের 'পর' থেকে সরে না গিয়ে লাফ দিয়ে যাতে বলটা তাদের পায়ের পাতায় না লাগে তার চেষ্টা করতে থাকবে।

যে খেলোয়াড়ের পায়ের পাতায় ঐ বলটা লাগবে সে 'মর' হয়ে যাবে এবং মাঠের একপাশে বসে থাকবে। এইভাবে যখন সকল খেলোয়াড় 'মর' হয়ে যাবে তখন একেবারের মত খেলা শেষ হবে। সব থেকে শেষে যে মর হবে সে-ই দ্বিতীয়বার ঐ বলটি নিয়ে খেলা শুরু করবে।

এই খেলাটি পৃথিবীর সকল দেশের ছেলেমেয়েরাই খেলে থাকে।



## জোর যাব মুল্লুক তাৰ

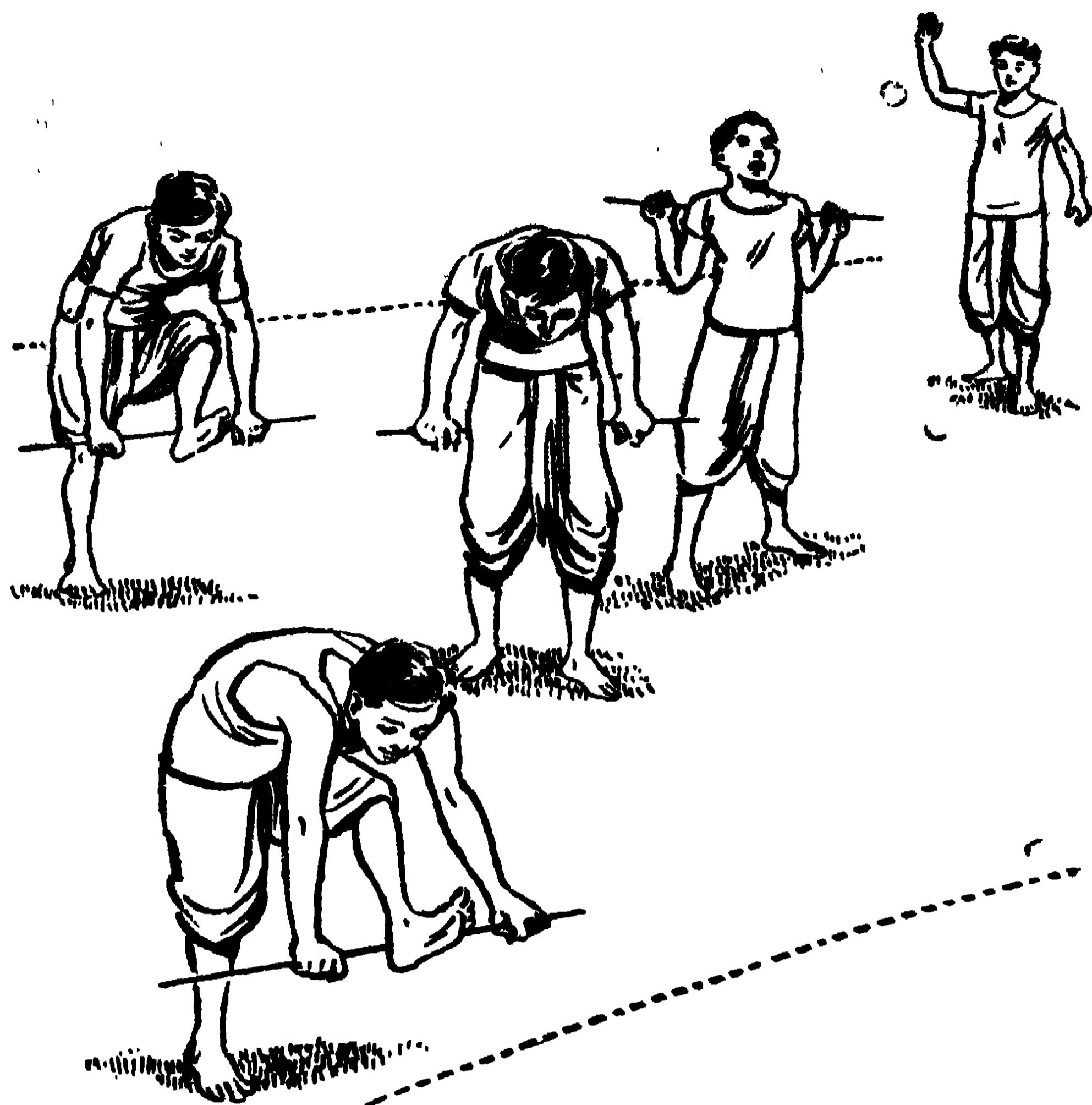
কমপক্ষে ২ জন এবং বেশী হলে ২০ জন পর্যন্ত খেলোয়াড় নিয়ে  
এ খেলাটি খেলা চলবে।

মাঠের মাঝখানে একটা গোল দাগ টেনে নিয়ে সেই গোল দাগটার  
মাঝে সকলে দাঢ়াবে। প্রত্যেক খেলোয়াড়ের ছুটো হাত আগে  
থাকতেই পেছন দিকে একসাথে করে বেঁধে নেবে।

খেলা শুরু হলে প্রত্যেক খেলোয়াড় অন্য খেলোয়াড়দের কাঁধ  
দিয়ে ঠেলে ঐ গোল দাগটার বাইরে নিয়ে যাবার চেষ্টা করবে।  
যে খেলোয়াড় ঐ গোল দাগটার বাইরে চলে যাবে, সে ‘মুর’ হয়ে  
যাবে।

শেষ পর্যন্ত যে খেলোয়াড় ঐ গোল দাগটার মধ্যে থাকতে পারবে,  
সে-ই জয়ী হবে।

পৃথিবীর অধিকাংশ দেশেই এ খেলাটি খেলা হয়।



## লাঠি লাফানো

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলতে পারে ।

মাঠের ছ' দিকে ২০ হাত দূরে মাটিতে দাগ কেটে ছটো সীমানা টিক করে নেবে । যারা খেলায় যোগ দেবে, তাদের মধ্যে একজন ছাড়া অন্ত সব খেলোয়াড়দের হাতে ছ'হাত লম্বা একটা করে লাঠি থাকবে, এবং যার হাতে লাঠি থাকবে না তাকে বলা হবে ‘নেতা’ । লাঠি-হাতে খেলোয়াড়েরা মাঠের যে-কোন দিকের একটা লাইনের ‘পরে পাশাপাশি দাঢ়িয়ে থাকবে ।

নেতা খেলা স্বীকৃত করবার নির্দেশ দিলে প্রত্যেক খেলোয়াড় তার হাতের লাঠিটার ছটো মুখ ছ'হাতে শক্ত করে ধরে সামনের দিকে নৌচু করে পায়ের তলা দিয়ে বার করে নিয়ে যাবে এবং লাঠিটা যেভাবে ধরা ছিল ঠিক ঐ ভাবেই পেছন দিক থেকে ঘুরিয়ে সামনে এনে এক-পা এগিয়ে যাবে । ঠিক ঐভাবে এক-পা এগিয়ে যাবার পর পুনরায়

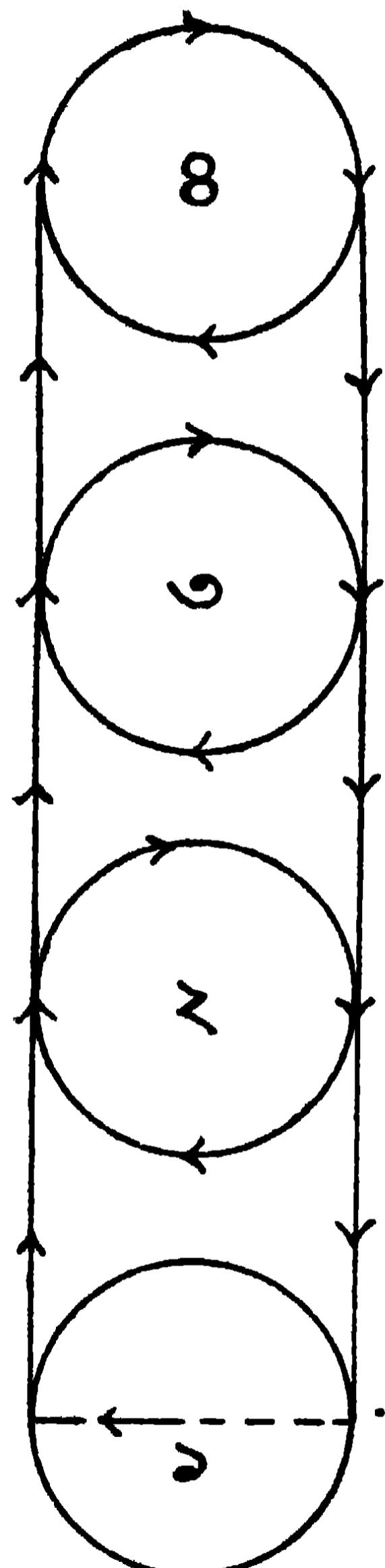
আবার সকল খেলোয়াড়েরা ঠিক প্রথম বারের মত ছ'হাত দিয়ে লাঠিটা হ'মুখ শক্ত করে ধরে সামনের দিকে নীচু করে পায়ের তলা দিয়ে বার করে পিছন দিক থেকে দুরিয়ে সামনের দিকে এনে আবার এক-পা এগিয়ে যাবে। এইভাবে যে খেলোয়াড় ২০ হাত দূরে মাঠের বিপরীত দিকের সৌমানায় গিয়ে পৌছুতে পারবে, সে-ই জয়ী হবে।

এ খেলাটি অনেক দেশে প্রচলিত থাকলেও আঞ্চিকার ছেলে-মেয়েরা ‘জাপ্পং দি ষ্টিক’ নামে এই খেলাটি খেলে বিশেষ আনন্দ পেয়ে থাকে।

# ঘূলি দৌড়

কমপক্ষে ৮ জন এবং বেশী হলে যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে  
এ খেলাটি খেলা চলবে।

৪ জন করে খেলোয়াড় নিয়ে এক একটি দলে প্রথমে ভাগ করে  
নিতে হবে। খেলোয়াড়-সংখ্যা বেশী হলে এক একটি দলে ৪ জনের  
বেশী খেলোয়াড় নিয়েও খেলা চলতে পারে,  
তবে সকল সময় প্রত্যেক দলের খেলোয়াড়-  
সংখ্যা যেন সমান হয়।



খেলা শুরু করবার আগে একজন ‘নেতা’  
ঠিক করে নেবে। নেতা তখন এক একটি  
দলকে কিছু দূরে দূরে বসিয়ে দেবে। প্রত্যেক  
দলের খেলোয়াড়েরা একজনের পিছনে আর-  
একজন এইভাবে বসবে। একজন খেলোয়াড়  
থেকে আর-একজন খেলোয়াড় যেন ৫-৭ হাত  
দূরে বসে। এইভাবে নেতা প্রত্যেক দলের  
খেলোয়াড়দের বসিয়ে দিয়ে তবে খেলা শুরু  
করবার নির্দেশ দেবে।

মনে করো প্রত্যেক দলে ৪ জন করে  
খেলোয়াড় নিয়ে খেলা হচ্ছে। নেতা খেলা  
শুরু করবার নির্দেশ দিলেই প্রত্যেক দলের  
১নং খেলোয়াড়ের তাদের নিজের জায়গা থেকে  
উঠে দৌড়ে ২নং খেলোয়াড়ের চারিদিক ঘূরে  
২নং খেলোয়াড়ের জায়গায় গিয়ে বসে পড়বে। যেই ১নং খেলোয়াড়  
২নং খেলোয়াড়ের পাশে গিয়ে বসে পড়লে অমনি ২নং খেলোয়াড়  
দৌড়ে গিয়ে ৩নং খেলোয়াড়ের চারিদিক ঘূরে ৩নং খেলোয়াড়ের  
পাশে গিয়ে বসে পড়বে। তখন ৩নং খেলোয়াড় আবার ৪নং

খেলোয়াড়ের চারিদিক থুরে ৪নং খেলোয়াড়ের পাশে গিয়ে বসে পড়বে। ৪নং খেলোয়াড় তখন তার জায়গা থেকে উঠে ৪নং, ৩নং ও ২নং ঘরগুলিতে যে সব খেলোয়াড়েরা বসে রয়েছে তাদের চারিদিকে থুরে ১নং-এর খালি ঘরে দৌড়ে এসে বসে পড়বে।

এইভাবে যে দলের ৪নং খেলোয়াড় সবথেকে আগে দৌড় শেষ করে ১নং ঘরে এসে বসে পড়তে পারবে, সেই দলটি জয়ী হবে।

এ খেলাটি পৃথিবীর অনেক দেশেই খেলা হলেও মেক্সিকো দেশের মেয়েদের মধ্যে বিশেষ করে প্রচলিত। ‘কর্ক-স্কু’ নামে এ খেলাটি ওরা খেলে থাকে।



## গুলি-খেলা

কমপক্ষে ২ জন এবং বেশী হলে ১০ জন পর্যন্ত খেলোয়াড় নিয়ে  
এই খেলাটি খেলা চলবে।

প্রত্যেক খেলোয়াড়ের কাছে একই মাপের একটি করে গুলি বা  
মারবেল থাকবে। যেখানে খেলা হবে সেই জায়গাটির মাঝখানে  
ছোট করে একটা গর্ত করে নেবে। এই ছোট গর্তটিকে বলা হয়  
'গদ'। গদ থেকে ৫৭ হাত দূরে একটা মাটিতে দাগ কেটে সেই  
দাগটির 'পরে খেলা সুরু করবার সময়ে সকলে দাঁড়াবে। এই দাগের  
'পরে দাড়িয়ে, যারা খেলায় যোগ দিয়েছে, তারা প্রত্যেকে হাতে করে  
তাদের গুলিটা একে একে ঈগদের দিকে গড়িয়ে দেবে। এইভাবে  
গড়িয়ে দেবার পর যার গুলি গদ থেকে ঘেরকম দূরে থাকবে সে সেই  
অঙুযায়ী খেলবার সুযোগ পাবে। অর্থাৎ গর্ত থেকে সব চাইতে কাছে

যার গুলি থাকবে সে প্রথম, প্রথম খেলোয়াড় থেকে আরও একটু দূরে যার গুলি সে দ্বিতীয়, এইভাবে কোন খেলোয়াড়ের পর কোন খেলোয়াড় খেলবার দান পাবে সেটা ঠিক হবে। সর্বপ্রথম গুলি গড়িয়ে দেবার সময়ে যদি কারও গুলি একেবারে গদের মধ্যে দিয়ে পড়ে, তাহলে অবশ্য যার গুলি গদে পড়বে সেই খেলোয়াড়ই সর্বপ্রথম খেলবার দান পাবে। খেলবার সময়ে গুলিটা ছোড়বার নিয়ম হলো, প্রত্যেক খেলোয়াড় তার বাঁ হাতের আঙুলগুলি দিয়ে গুলিটাকে আলগা করে ধরে ডান হাতের মাঝখানের আঙুলটির মাথায় ধরবে এবং ঐ আঙুলটি পেছন দিকে একটু বেঁকিয়ে নিয়ে গুলিটাকে জোরে ছেড়ে দেবে। এইভাবে গুলি ধরা অস্বিধে মনে করলে খেলোয়াড়েরা তাদের স্ববিধামত গুলি যে-কোন হাতে ধরে খেলতে পারে।

প্রথম যে খেলোয়াড় খেলবার দান বা সুযোগ পাবে, সে যে-কোন খেলোয়াড়ের গুলিতে তার গুলিটি লাগাতে পারলেই সে ‘থি’ এই পয়েন্টটি লাভ করবে। ‘থি’ হবার পর আবার একইভাবে সে যে-কোন খেলোয়াড়ের গুলিতে এমন ভাবে মারবে যাতে তার নিজের গুলি এবং যে খেলোয়াড়ের গুলিতে মেরেছে—এই ছুটি গুলির মধ্যে যেন চার আঙুল ফাঁক থাকে। এইভাবে মারতে পারলে সে ‘সিঙ্গ’ এই পয়েন্টটি লাভ করবে। ‘সিঙ্গ’ করবার পর আবার সে একই ভাবে যে-কোন খেলোয়াড়ের গুলিতে এমন ভাবে মারবে যাতে তার নিজের গুলি এবং যে খেলোয়াড়ের গুলিতে মেরেছে এই ছুটি গুলির মধ্যে এক বিঘত ফাঁক থাকে, এবং এইভাবে মারতে পারলে সে ‘নাইন’ এই পয়েন্টটি লাভ করবে। ঐ একইভাবে ‘নাইন’ হবার পর ‘টুয়েল্ভ’ করতে হবে এবং টুয়েল্ভ করবার সময়ে ছুটি গুলির মধ্যে এক হাত ফাঁক থাকবে। টুয়েল্ভ-এর পর ‘ফিফ্টিন’ করতে হবে। ‘ফিফ্টিন’ করবার সময়ে ছুটি গুলির মধ্যে ছাঁই হাত ফাঁক থাকবে। ফিফ্টিনের পর ‘এইচিন’ করতে হবে এবং ‘এইচিন’ করবার সময়ে ছুটি গুলির মধ্যে চার হাত ফাঁক থাকবে। এইচিন হবার পর ‘নাথিং

‘ট্যায়েন্টি’ করতে হবে এবং নাথিং ট্যায়েন্টি করতে পারলে সেই খেলোয়াড় ‘উঠে যাবে’ এবং অস্ত্রাঙ্গ খেলোয়াড়েরা না উঠে যাওয়া পর্যন্ত অপেক্ষা করবে। নাথিং ট্যায়েন্টি করবার সময়ে শুধু যে-কোন খেলোয়াড়ের গুলিতে সেই খেলোয়াড়ের গুলিটা লাগলেই চলবে।

যে খেলোয়াড়ের যে পর্যন্ত খেলে দান যাবে সে পুনরায় খেলবার স্বযোগ পেলে যে পয়েন্ট থেকে তার দান গিয়েছিল সেখান থেকে আবার খেলা আরম্ভ করবে। অর্থাৎ মনে করো খেলোয়াড় ‘নাইন’ করে ‘ট্রায়েল্ভ’ করতে পারলো না, তাহলে দ্বিতীয় বার যখন সে খেলবার স্বযোগ পাবে তখন তাকে ঐ ট্রায়েল্ভই প্রথম করতে হবে। নিজের দানের সময় ছাড়া অন্য কোন সময়ে গুলিতে হাত দেওয়া চলবে না।

এইভাবে খেলা চলতে থাকবে এবং একজন খেলোয়াড়ের ‘ট্যায়েন্টি’ হয়ে যাবার পর তারা খেলা থেকে উঠে যেতে থাকবে। যে শেষ পর্যন্ত ‘ট্যায়েন্টি’ করতে পারবে না, সে-ই খাটবে।

খাটান দেবার নিয়ম হলো—শেষ খেলোয়াড় উঠে যাবার সময় সেই খেলোয়াড় যে খাটছে তার গুলিতে নাথিং ‘ট্যায়েন্টি’ মেরে যেখানে গুলিটাকে পাঠিয়েছিল সেখান থেকে খাটান দেবার খেলোয়াড়টি যদি একেবারে গুলিটা ছুঁড়ে গদের মধ্যে ফেলতে পারে, তাহলে সে খাটান দেবার দায় থেকে মুক্তি পাবে। আর যদি সেবারে তার গুলিটা গদের মধ্যে এসে না পড়ে, তাহলে যেখানে তার গুলিটা পড়বে সেই গুলিটাতে ১ম, ২য়, ৩য় এইভাবে যে যে খেলোয়াড় খেলা থেকে উঠে গিয়েছিলো তারা একে একে পর পর গদের মধ্যে তাদের ডান হাতের বুড়ো আঙুলটা রেখে ঐ খাটান-দেওয়া-খেলোয়াড়ের গুলিটাতে মারবে। অবশ্য কোন খেলোয়াড় একবারের বেশী মারবার স্বযোগ পাবে না। এইভাবে প্রত্যেক বার সকল খেলোয়াড়ের মারা হয়ে গেলে, খাটান-দেওয়া খেলোয়াড়টি

তার গুলিটা যেখানে এসে দাঢ়িয়েছে সেখান থেকে একবারে ছুঁড়ে  
গদের মধ্যে ফেলবার চেষ্টা করবে এবং অতঙ্কণ না পর্যন্ত ঐ ভাবে  
তার গুলিটাকে গদের মধ্যে ফেলতে পারবে ততঙ্কণ পর্যন্ত সে খাটান  
দেওয়া থেকে মুক্তি পাবে না।

শুধু আমাদের দেশে নয়, পৃথিবীর প্রায় সকল দেশেই বহু রাকমের  
গুলি খেলার প্রচলন আছে।



**ধরেন খেলা**





## মনীষীদের নাম

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে তোমরা এ খেলাটি খেলতে পারো ।

যারা খেলায় যোগ দেবে তাদের মধ্যে থেকে একজন ‘নেতা’ ঠিক করে নেবে । প্রত্যেক খেলোয়াড়ের হাতে একখণ্ড কাগজ ও একটি করে পেন্সিল থাকবে ।

খেলা শুরু হলে নেতা মাঝখানে বসবে এবং অন্য সব খেলোয়াড় নেতার চারিদিকে গোল হয়ে বসবে । এইবার নেতা বাঞ্ছা ভাষায় প্রচলিত যতগুলি স্বরবর্ণ ও ব্যঞ্জনবর্ণ আছে, সেইগুলি দিয়ে আমাদের দেশের জীবিত বা মৃত মনীষীদের নাম প্রত্যেককে লিখতে বলবে, অর্থাৎ মনীষীদের নামের প্রথম অক্ষরের সাথে ঐ সব স্বরবর্ণ বা ব্যঞ্জনবর্ণের মিল থাকা চাই । যে-কোন একটা স্বরবর্ণ বা ব্যঞ্জনবর্ণের মিল থাকা চাই । নেতা একটা সময় নির্দিষ্ট করে দেবে এবং সেই সময়ের মধ্যে সব খেলোয়াড়দের নাম লেখা শেষ

করে, লেখা কাগজটি নেতার হাতে দিয়ে দেবে। যে খেলোয়াড় নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে সবথেকে বেশী মনীষীদের নাম লিখতে পারবে, সেই জয়ী হবে।

খেলাটি শুরু করবার আগে যদি প্রত্যেক খেলোয়াড় তার নিজের নিজের কাগজে সব কয়টি স্বরবর্ণ ও ব্যঙ্গনবর্ণ লিখে রেখে দেয়, তাহলে ভাল হয়। তাতে সুবিধা হবে এই যে, নেতা খেলা শুরু করবার আদেশ দিলেই খেলোয়াড়েরা এক একটি স্বরবর্ণ ও ব্যঙ্গনবর্ণের পাশে পাশে মনীষীদের নাম লিখে যেতে পারবে।

এই খেলাটি নানাভাবে খেলা চলতে পারে। যেমন মনে করো, নেতা হয়তো বললো এবার ‘কবিদের’ নাম লেখো, দ্বিতীয়বার হয়তো বললো ‘দেশের নাম’ লেখো বা কোন বার বললো ‘নামকরা ফুটবল খেলোয়াড়দের’ নাম লেখো, ইত্যাদি। এইভাবে অনেক সময় ধরে খেলাটি চলতে পারে।

বহুদিন থেকেই এ খেলাটি আমাদের দেশে প্রচলিত আছে। পৃথিবীর প্রায় সকল দেশেই এই জাতীয় খেলা খেলতে দেখা যায়।



## লেখকের নাম

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে। তবে সাধারণতঃ সহপাঠী ছাত্র বা ছাত্রীদের পক্ষে এ খেলাটি সুবিধাজনক হবে।

খেলা সুরক্ষ করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন ‘নেতা’ ঠিক করে নেবে। যারা খেলায় ঘোগ দেবে, তারা সকলে নেতাকে মাঝখানে রেখে গোল হয়ে বসবে। খেলা শুরু হলে, যে নেতা হয়েছে সে তাদের শ্রেণীতে যে ইংরেজী বা বাংলা বই পড়া হয়, সেই বইটার বিভিন্ন গল্প বা কবিতা থেকে একটা করে পংক্তি বলে যাবে। নেতা যখন ঐভাবে পংক্তিগুলো বলে যাবে, তখন অন্যান্য খেলোয়াড়েরা নেতার বলা পংক্তিগুলো নিজের নিজের কাগজে লিখে রাখবে। এইভাবে নেতার বলা পংক্তিগুলো সকলের লেখা হয়ে গেলে নেতা ৫ থেকে ১০ মিনিটের মধ্যে যে-কোন একটা সময় নির্দিষ্ট করে দেবে।

নেতার ঐ নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে সকল খেলোয়াড়ই নেতার বলা  
পংক্তিগুলো কোন্ কোন্ লেখক লিখেছেন, সেই সেই লেখকের  
নামগুলো পংক্তিগুলির নীচে লিখে নেতার হাতে কাগজটি দিয়ে  
আসবে। তখন নেতা প্রত্যেক খেলোয়াড়ের লেখা কাগজগুলি একে  
একে পরীক্ষা করে দেখবে, এবং কোন্ খেলোয়াড়ের ক'টা ঠিক হয়েছে  
ও কটা ভুল হয়েছে সেটা ও সেই খেলোয়াড়ের কাগজের উপর লিখে  
দেবে। এইভাবে যে খেলোয়াড় সব থেকে বেশী লেখকের নাম  
ঠিক-ঠিক লিখতে পারবে, সে-ই জয়ী হবে।

এ খেলাটি আমাদের দেশের ছেলেমেয়েদের মধ্যে বিশেষভাবেই  
প্রচলিত।

## শহৱর নাম

ষত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

খেলা স্বরূপ করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন 'নেতা' ঠিক করে নেবে এবং অন্তর্ভুক্ত খেলোয়াড়েরা সমান সংখ্যায় হৃষি দলে ভাগ হয়ে যাবে। এইভাবে যে ছটো দল হবে সেই দল ছটো মুখোমুখি হয়ে বসবে এবং নেতা হৃষি দলের মাঝখানে যে-কোন জায়গায় বসে থাকবে।

নেতা খেলা স্বরূপ করবার নির্দেশ দিলে যে-কোন দলের প্রথম খেলোয়াড় বিপক্ষ দলের প্রথম খেলোয়াড়কে একটা শহরের নাম বলবে। ধরো, বললো 'মেদিনীপুর'। তখন বিপক্ষ দলের প্রথম খেলোয়াড় সেই শহরের শেষ অঙ্করটি নিয়ে আর-একটি শহরের 'নাম' বলবে। ধরো সে বললো 'রাণাঘাট'। প্রথম খেলোয়াড়ের উত্তর যদি বিপক্ষ দলের প্রথম খেলোয়াড় ঠিকমত দিতে পারে অর্থাৎ প্রথম দলের খেলোয়াড় যে শহরের নাম বলেছে, সেই শহরের নামের শেষ অঙ্করটি দিয়ে স্বরূপ করে যদি সে কোন শহরের নাম বলতে পারে, তখন যে দল উত্তর করলো সেই দলের দ্বিতীয় খেলোয়াড় প্রথম যে দল শহরের নাম করেছিল সেই দলের দ্বিতীয় খেলোয়াড়ের কাছে একই ভাবে আবার শহরের নাম বলার সুযোগ পাবে। এইভাবে খেলাটি চলতে থাকবে। কোন দলের খেলোয়াড় ঠিকমত উত্তর দিতে না পারলে বিপক্ষ দল হৃষি পয়েন্ট লাভ করবে। প্রত্যেকবার যে দলের খেলোয়াড় ঠিকমত উত্তর দিতে পারবে, সেই দলের পরবর্তী খেলোয়াড় বিপক্ষ দলের খেলোয়াড়কে শহরের নাম বলার সুযোগ পাবে।

এইভাবে প্রথম খেলোয়াড় থেকে শেষ খেলোয়াড় পর্যন্ত উভয় দলের প্রস্তর শহরের নাম বলা হয়ে গেলে যে দল সবথেকে বেশী পয়েন্ট লাভ করবে, তারাই জয়ী হবে। নেতা কোন দল কত পয়েন্ট লাভ করছে তার হিসাব রাখবে। খেলা স্বরূপ করবার আগে উভয় দল ঠিক করে নেবে যে শুধু বাঙ্গলা দেশের বা ভারতের বা সারা পৃথিবীর শহরের নাম বলা যাবে কি-না।



## জানোয়ারের লেজ

কমপক্ষে ৬ এবং বেশী হলে ২০ জন পর্যন্ত খেলোয়াড় নিয়ে  
এ খেলাটি খেলা চলবে।

খেলা শুরু করবার আগে যারা খেলোয়াড় যোগ দিয়েছে তাদের মধ্যে  
থেকে একজন ‘নেতা’ ঠিক করে নেবে। যে নেতা হবে, সে যে-কোন  
এক জায়গায় হাতে একখানা বড় কাগজ ও একটা পেঙ্গিল নিয়ে  
দাঢ়িয়ে থাকবে। অন্যান্য খেলোয়াড়েরা নেতা যেখানে দাঢ়িয়ে  
আছে সেখান থেকে ৪।৫ হাত দূরে এক লাইনে পর পর বসে থাকবে।  
নেতার হাতে যে কাগজটা থাকবে সেই কাগজটাতে একটা বড় করে  
গোল, ঘোড়া, বাঘ বা সিংহ এইজাতীয় কোন একটা পশুর ছবি আঁকা  
থাকবে। সে পশুটির ছবি আঁকা হোক না কেন কেবল তার লেজটা  
আঁকা থাকবে না।

খেলা শুরু হলে, নেতা যে পশুটির ছবি আঁকা হয়েছে, সেটা

সকলকে দেখিয়ে একে একে সব খেলোয়াড়দের চোখ এমন করে  
বেঁধে দেবে যাতে তারা দেখতে না পায়। সকলের চোখ বাঁধা হয়ে  
গেলে নেতা প্রথমে যে জায়গায় দাঁড়িয়ে ছিল সেখানে গিয়ে আবার  
দাঁড়াবে এবং এক এক জন করে খেলোয়াড়দের নাম ধরে ডাকবে।  
নেতা যে খেলোয়াড়ের নাম ধরে ডাকবে, সেই খেলোয়াড় তখন  
চোখবাঁধা অবস্থায় নেতার কাছে গিয়ে নেতার হাত থেকে ছবি-আঁকা  
কাগজটি ও পেন্সিলটি চেয়ে নেবে। ঠি ভাবে নেতার কাছ থেকে  
ছবি-আঁকা কাগজটি নেবার পর সেই খেলোয়াড় তখন লেজটি ঠিক  
জায়গায় আঁকার চেষ্টা করবে। একজন খেলোয়াড়ের আঁকা হয়ে  
গেলে নেতা পুনরায় আর-একজন খেলোয়াড়কে একই ভাবে লেজ  
আঁকার স্বযোগ দেবে। এইভাবে সকলের আঁকা হয়ে গেলে তখন  
সকলের চোখ খুলে দেওয়া হবে। যে খেলোয়াড় ঠিক জায়গায় বা  
সবথেকে কাছাকাছি কোন জায়গায় লেজটি আঁকতে পারবে, সেই  
পরের বার নেতা হয়ে একই ভাবে খেলা স্বল্প করবে।

প্রায় সকল দেশেই এ-জাতীয় খেলার প্রচলন আছে।



## শিঁ

কমপক্ষে ১০ জন এবং বেশী হলে ৫০ জন খেলোয়াড় নিয়ে  
এ খেলাটি খেলা চলবে।

খেলা স্থান করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন ‘নেতা’  
ঠিক করে নেবে। খেলা স্থান হলে নেতা যেখানে বসবে সেখান থেকে  
২৩ হাত দূরে অগ্নাশ্য খেলোয়াড়েরা নেতার দিকে মুখ করে এক  
লাইনে বসে পড়বে। প্রত্যেক খেলোয়াড় তার নিজের হাঁটুর উপর  
হাত ছটো রেখে বসবে। নেতাও অবশ্য একইভাবে তার হাঁটুর উপর  
হাত ছটো রেখে বসবে।

খেলা স্থান হলে নেতা একে একে যে সব জন্মের শিং আছে, সেই  
সব জন্মের নাম বলতে থাকবে এবং তার নিজের দুই হাতের বুড়ো  
আঙুল ছটো উচু করতে থাকবে। অগ্নাশ্য খেলোয়াড়েরাও নেতা  
বুড়ো আঙুল উচু করবার সঙ্গে সঙ্গেই নিজের নিজের বুড়ো আঙুল  
উচু করবে। অর্থাৎ নেতা হয়তো ‘গুরুর শিং আছে’ বলে নিজের

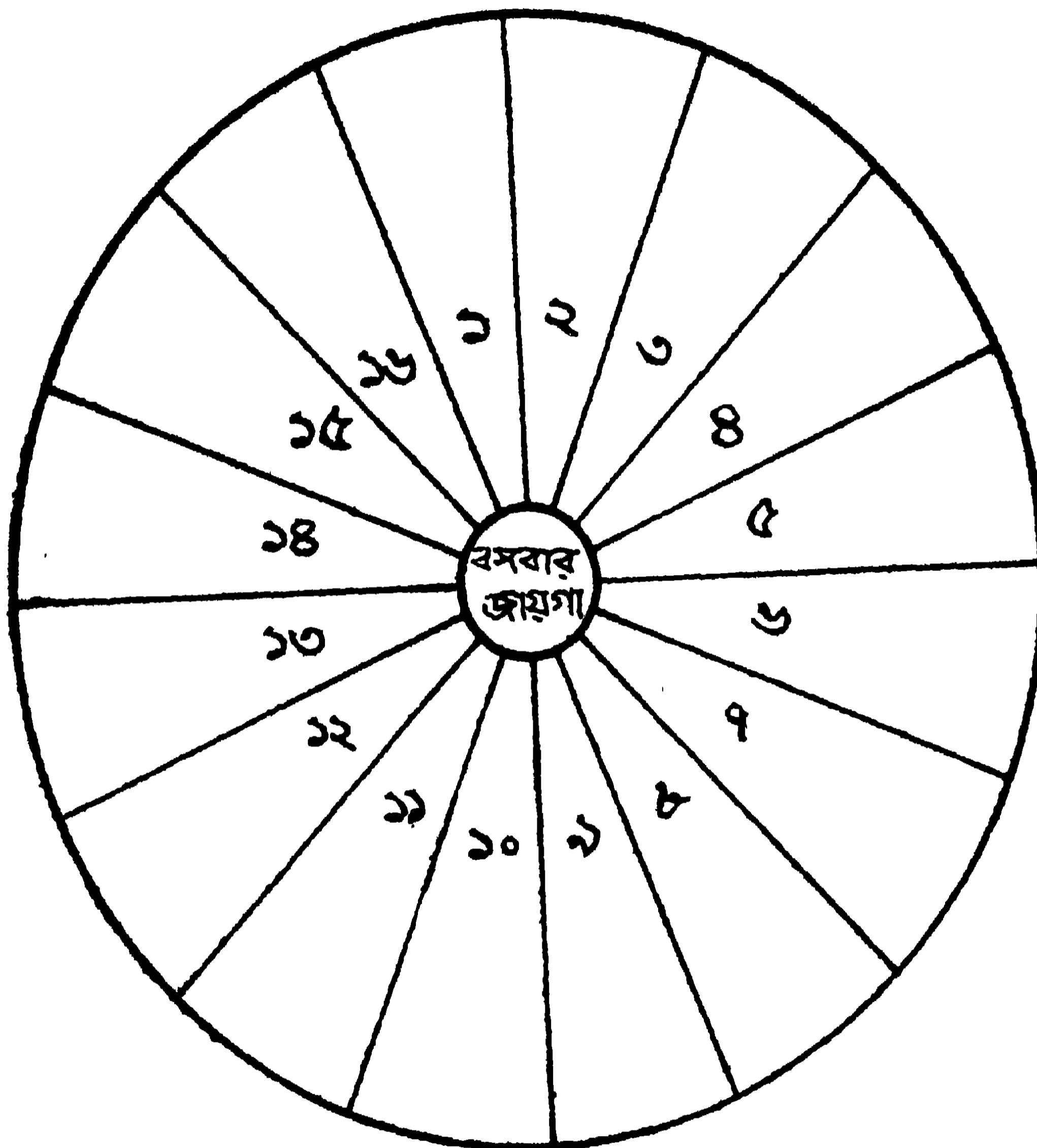
চই হাতের বুড়ো আঙ্গুল উচু করলো, অমনি অস্ত্র খেলোয়াড়েরাও তাদের নিজের নিজের বুড়ো আঙ্গুল উচু করবে। পিতৌয়ারে হয়তো নেতা ‘মহিষের শিং আছে’ বলে নিজের বুড়ো আঙ্গুল ছটো উচু করলো। এইভাবে ক্রমশঃ নেতা তাড়াতাড়ি বলতে বলতে হঠাতে এমন একটা জন্মের নাম বলবে যার শিং নেই, এবং সেবারেও নেতা তার বুড়ো আঙ্গুল উচু করবে। যেমন মনে করো, হঠাতে নেতা ‘ষোড়ার শিং আছে’ বলে নিজের বুড়ো আঙ্গুল ছটো উচু করলো। নেতার এই ভুল আদেশ শুনেও যদি কোন খেলোয়াড় তার নিজের হাতের বুড়ো আঙ্গুল তুলে ফেলে তাহলে সে খেলা থেকে বাদ হয়ে যাবে। এইভাবে শেষ পর্যন্ত যে খেলোয়াড়কে নেতা ভুল নির্দেশ দিয়েও ঠকাতে পারবে না, সেই পরের বারে নেতা হয়ে আবার খেলা স্থান করবে।

কোন খেলোয়াড় যদি নেতার ঠিক নির্দেশ পেয়েও আঙ্গুল তুলতে দেরী করে, তাহলে নেতা তাকে খেলা থেকে বাদ দিয়ে দিতে পারবে।

এই খেলাটি ইউরোপ ও আমেরিকার ছেলেমেয়েদের কাছে অত্যন্ত প্রিয় এবং তারা ‘হণ’ নামে এই খেলাটি খেলে থাকে।

## ঘর দখল

কমপক্ষে ৩ জন এবং বেশী হলে ১০ জন  
খেলোয়াড় নিয়ে  
এ খেলাটি খেলা চলবে।



খেলা শুরু করবার আগে, যারা খেলায় যোগ দেবে, তাদের মধ্যে  
থেকে একজন 'নেতা' ঠিক করে নেবে। নেতা একটি কাগজের উপরে  
বা বেধানে খেলা হবে সেই ঘরের মেঝেতে উপরে-দেওয়া ছবিটার মত  
করে একটা ঘর কেটে নেবে। ঘরটি যত বড় করে আকতে পারবে,  
ভেজরকার দাগগুলোর সংখ্যা তত বেশী করে দেওয়া সম্ভব হবে।  
ঘরের মেঝেতে বা কাগজের উপরে মেঝানেই ঘরটি কাটা হোক

না কেবল সেটা সকল খেলোয়াড়কে দেখিয়ে একে একে সকল খেলোয়াড়ের চোখ ভালো করে বেঁধে দিয়ে, ঘরের এক কোণে পর পর সব খেলোয়াড়কে লাইন দিয়ে দাঁড় করিয়ে দেবে।

খেলা শুরু হলে নেতা একজন করে খেলোয়াড়কে হাত ধরে এনে মাঝখানে যে ছোট গোল ঘরটি আছে, তার মাঝে বসিয়ে দিয়ে যে-কোন সংখ্যা লেখা একটা ঘরে সেই খেলোয়াড়ের নামের প্রথম অক্ষর লিখতে রাখবে।

তখন সেই খেলোয়াড় যে-কোন সংখ্যা লেখা একটা ঘরে তার নামের প্রথম অক্ষরটা লিখবে। এইভাবে খেলবার সময়ে যদি সেই খেলোয়াড় কোন সংখ্যা লেখা ছটো ঘরের মাঝখানে দাগের উপরে নামের প্রথম অক্ষরটা লিখে ফেলে, তাহলে কিন্তু সেই খেলোয়াড়ের সেবারে খেলবার স্বয়োগ নষ্ট হবে। যদি সেই খেলোয়াড় তার নামের প্রথম অক্ষরটা কোন সংখ্যা লেখা ঘরে ঠিকমত লিখতে পারে, তাহলে যে ঘরে সে নামের প্রথম অক্ষরটা লিখতে পারবে, সেই ঘরে যে-সংখ্যাটি লেখা থাকবে—তত পয়েন্ট লাভ করবে। অর্থাৎ মনে কর, যে ঘরে ‘১০’ লেখা আছে, সেই ঘরে নামের প্রথম অক্ষরটা লেখে তাহলে সে ‘১০ পয়েন্ট’ লাভ করবে।

প্রথম খেলোয়াড়ের ঐ ভাবে নামের প্রথম অক্ষর লেখা শেষ হলে, নেতা সেই খেলোয়াড়ের হাত ধরে, অন্য সকলে যেখানে দাঁড়িয়ে আছে সেখানে নিয়ে গিয়ে আবার দ্বিতীয় একজন খেলোয়াড়কে ঠিক প্রথম খেলোয়াড়ের মত হাত ধরে এনে মাঝখানে ছোট, গোল ঘরটির মাঝে বসিয়ে দেবে। ঠিক একই ভাবে দ্বিতীয় খেলোয়াড়কে তার নামের প্রথম অক্ষরটি ‘কোন একটা সংখ্যা লেখা’ ঘরের মধ্যে লিখতে বলবে। দ্বিতীয় খেলোয়াড়, প্রথম খেলোয়াড় যে ঘরে তার নামের প্রথম অক্ষর লিখেছে, সেই ঘরে যদি তার নামের প্রথম অক্ষর লিখে ফেলে, তাহলে কিন্তু তার সেবারে খেলবার স্বয়োগ চলে যাবে।

এইভাবে নেতা পর পর সকল খেলোয়াড়কে খেলবার স্বয়োগ

দেবে। একবার কোন খেলোয়াড় কোন ঘরে তার নামের প্রথম অক্ষর লিখলে, অন্ত কোন খেলোয়াড় সেই ঘরে লেখা পয়েন্ট লাভ করতে পারবে না। সব ঘর খেলোয়াড়দের মধ্যে এসে গেলে একবারের মত খেলা শেষ হবে। একবার খেলা শেষ হলে, যে খেলোয়াড় সবথেকে বেশী পয়েন্ট লাভ করবে, সে-ই জয়ী হবে।

এজাতীয় খেলা সকল দেশেই খেলা হয়।

## মজার সংখ্যা

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলতে পারে ।

যারা খেলায় যোগ দেবে, তাদের মধ্যে থেকে একজন ‘নেতা’ ঠিক করে নেবে । নেতা নৌচে দেওয়া ছকের মত করে সকল খেলোয়াড়কে

৪	২	২
৩	৫	৭
৮	১	৬

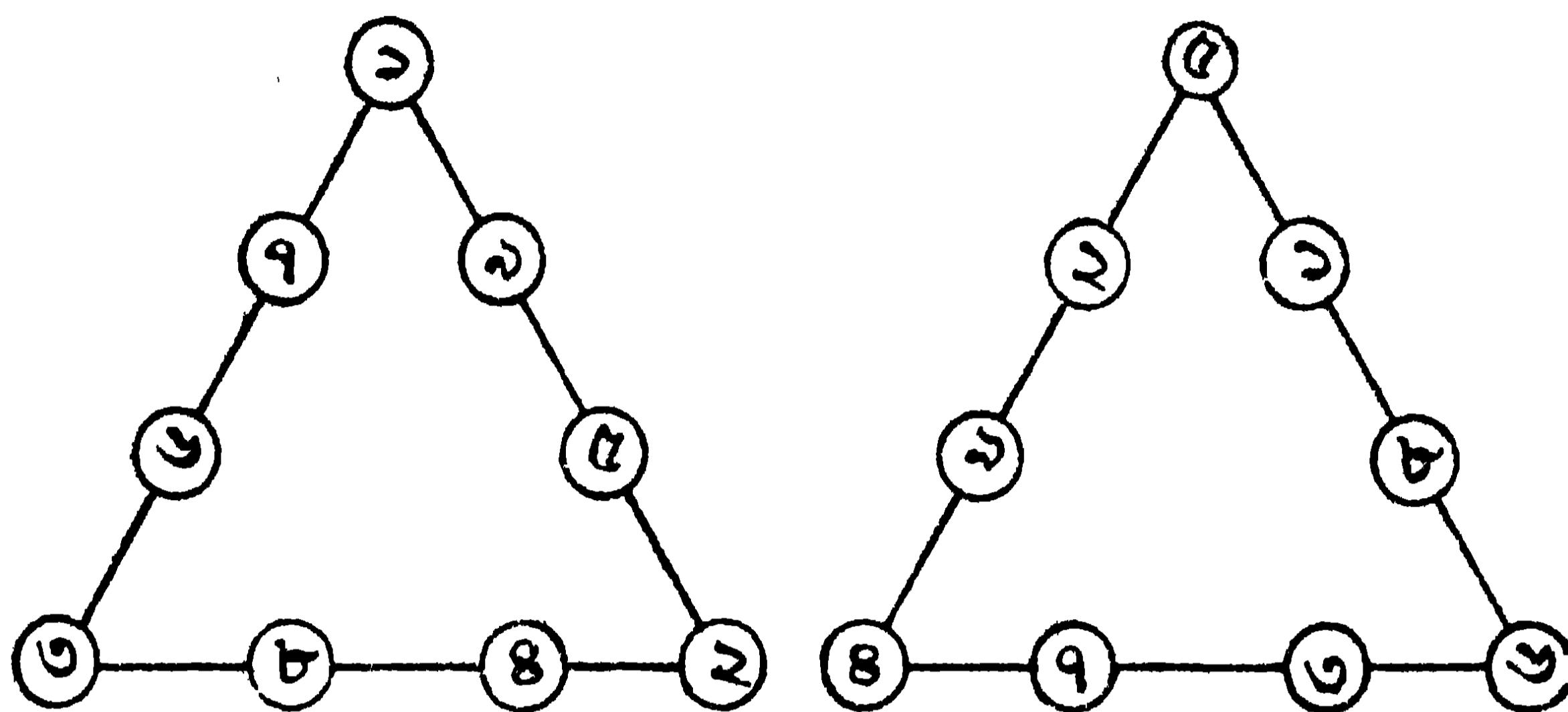
৮	১	৬
৩	৫	৭
৪	২	২

৪	৩	৮
২	৫	১
২	৭	৬

২	১	৪
৭	৫	৩
৬	১	৮

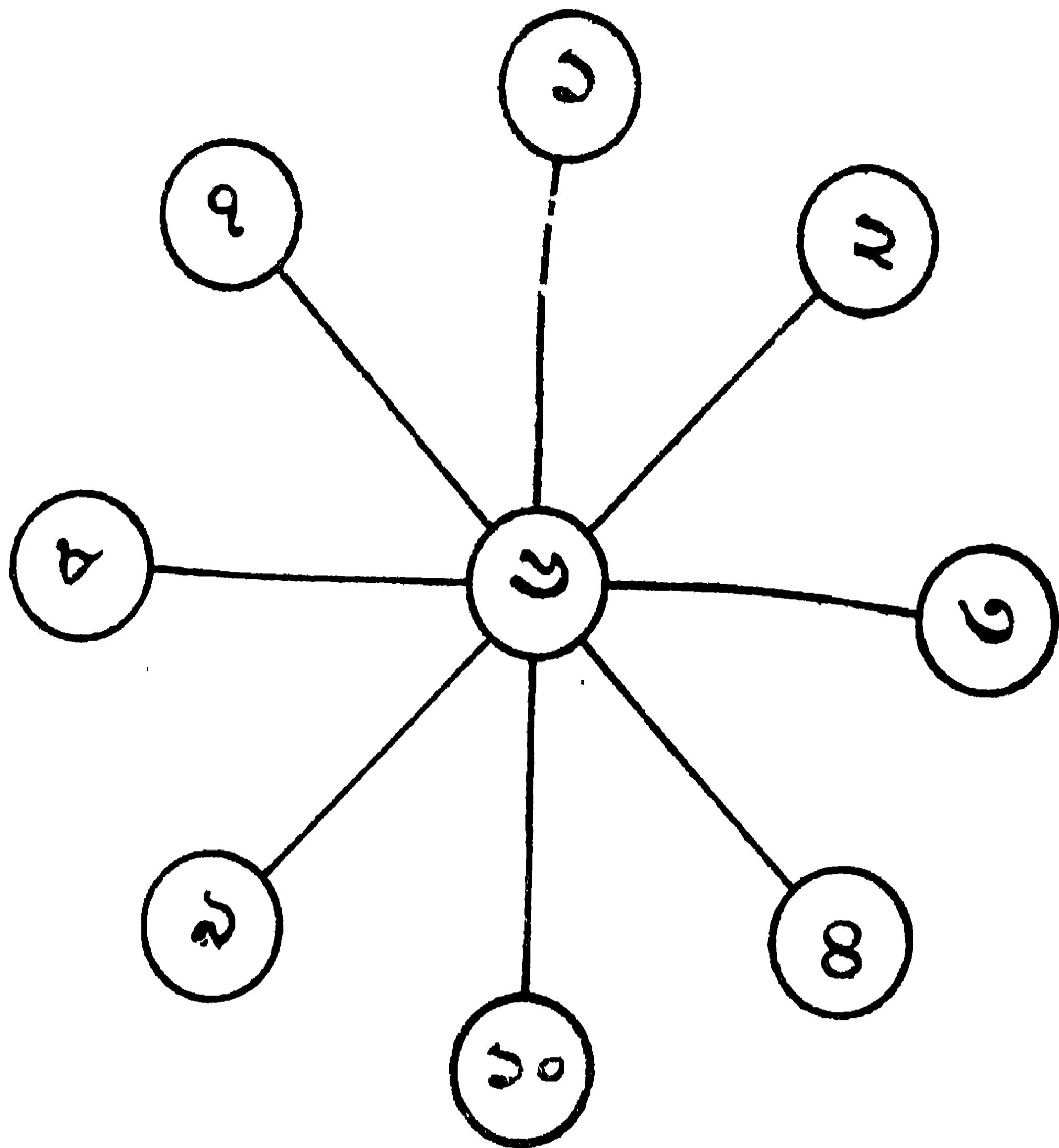
একটা ছক করে নিতে বলবে । অবশ্য ঐ ছকের মধ্যে কোন সংখ্যা লেখা থাকবে না ।

খেলা শুরু করবার সময়ে নেতা বলবে ১ থেকে ৯ পর্যন্ত সংখ্যা এমন করে সাজাও যাতে যে-কোন দিক থেকে গুনলেই যোগফল ১৫ হবে ( অবশ্য কোন সংখ্যা একবারের বেশী লেখা চলবে না ) । এই বলে নেতা ১০ মিনিট সময় নির্দিষ্ট করে দেবে এবং এই ১০ মিনিটের মধ্যে যে-যে খেলোয়াড় ঠিক-ঠিক উত্তর লিখতে পারবে, তারা জয়ী হবে ।



খেলা স্বত্ত্ব করবার আগে নেতা উপরে দেওয়া ছবি ছুটোর মত করে ছুটো ছক প্রত্যেক খেলোয়াড়কে একে নিতে বলবে। কেবল ঐ ছকের ভেতরকার সংখ্যাগুলো লেখা থাকবে না।

খেলা স্বত্ত্ব করবার সময়ে নেতা বলবে যে, ১ থেকে ৯ পর্যন্ত সংখ্যা এমন করে তোমরা সাজাও যে—১নং ছকের যে-কোন দিক থেকে গুনলে যোগফল ১৭ হবে এবং ২নং ছকের যে-কোন দিক থেকে গুনলে যোগফল ২০ হবে। কোন সংখ্যা কিন্ত একবারের বেশী ব্যবহার করা চলবে না। নেতা ১০ মিনিট সময় নির্দিষ্ট করে দেবে এবং এই ১০ মিনিট সময়ের মধ্যে যে-যে খেলোয়াড় ঠিক-ঠিক উত্তর লিখে দিতে পারবে তারা জয়ী হবে।



খেলা স্থান করবার আগে নেতা উপরে দেওয়া ছবিটির মত করে একটা ছক করে নিতে বলবে। অবশ্য এ ছকের ভেতরকার সংখ্যাগুলো লেখা থাকবে না।

খেলা স্থান করবার সময়ে নেতা বলবে যে, ১ থেকে ১০ পর্যন্ত সংখ্যা এমন করে সাজাও যাতে যে-কোন দিক থেকে গুলো যোগফল ১৭ হবে। কোন সংখ্যা একবারের বেশী ব্যবহার করা চলবে না। নেতা ১০ মিনিট সময় নির্দিষ্ট করে দেবে এবং এই নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে যে-যে খেলোয়াড় ঠিক-ঠিক উভর লিখে দিতে পারবে, তারা জয়ী হবে।

## মজার গুণ

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে ।

খেলা স্বরূপ করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন ‘নেতা’ ঠিক করে নেবে । প্রত্যেক খেলোয়াড় হাতে একটি কাগজ ও একটি পেলিল নিয়ে বসবে । খেলা স্বরূপ করবার সময়ে নেতা বলবে যে, তোমরা সংকলে ‘৩৭’ এই সংখ্যাটিকে আলাদা আলাদা ভাবে ৩, ৬, ৯, ১২, ১৫, ১৮, ২১, ২৪ ও ২৭ এই সংখ্যাগুলি দিয়ে গুণ করো ।

যারা ঠিক-ঠিক গুণ করতে পারবে, দেখবে তাদের উভর হয়েছে— ১১১, ২২২, ৩৩৩, ৪৪৪, ৫৫৫, ৬৬৬, ৭৭৭, ৮৮৮ ও ৯৯৯ ।

## মজার ভাগ

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে ।

খেলা স্বরূপ করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন ‘নেতা’ ঠিক করে নেবে । প্রত্যেক খেলোয়াড় হাতে একটি কাগজ ও একটি পেলিল নিয়ে বসবে ।

খেলা স্বরূপ করবার সময়ে নেতা বলবে যে, তোমরা ‘৯৮৭৬৫৪৩১২’ এই সংখ্যাটিকে ৮ দিয়ে ভাগ করো । যারা ঠিক-ঠিক ভাগ করতে পারবে, দেখবে তাদের উভর হয়েছেঃ ১২৩৪৫৬৭৮৯ ।

## ৮-এর মজা

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে ।

প্রত্যেক খেলোয়াড় হাতে একটি কাগজ ও একটি পেলিল নিয়ে বসবে । যে ‘নেতা’ হবে সে অন্ত খেলোয়াড়দের বলবে যে, ৮টি ‘৮’কে

এমন করে সাজাও যে এই ৮টি ৮-এর ঘোগফল ১,০০০ হবে। নেতা  
১০ মিনিট সময় নির্দিষ্ট করে দেবে এবং এই নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে  
যে সব খেলোয়াড় টিক-টিক উত্তর লিখতে পারবে, তারা জয়ী হবে।

**উত্তর :—**

b b b

b b

b

b

\$,000

## ୬-ଏର ମଜା

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি চলবে ।

যারা খেলায় যোগ দেবে তারা সকলে হাতে একটি কাগজ ও একটি পেনিল নিয়ে বসবে। যে ‘নেতা’ হবে সে অন্য খেলোয়াড়দের বলবে যে, ৩টি ‘৬’কে এমন করে সাজাও যে ঐ ৩টি ৬-এর যোগফল ৭ হবে। ৫ মিনিট সময় নেতা নির্দিষ্ট করে দেবে, এবং যে-যে খেলোয়াড় এই ৫ মিনিটের মধ্যে ঠিক-ঠিক উত্তর দিতে পারবে তারা জয়ী হবে।

## উত্তর :—

$$6 + \frac{6}{6} = 9$$

## ୩-ଏବେ ମଜା

যত থুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

যারা খেলায় ঘোগ দেবে তারা সকলে হাতে একটি কাগজ ও একটি পেনিল নিয়ে বসবে। যে ‘নেতা’ হবে সে অন্ত খেলোয়াড়দের বলবে যে, ‘ও’ এই সংখ্যাটিকে এমন করে সাজা ও যাতে ঘোগ, বিরোগ,

গুণ ও ভাগ করলে উভর হবে যথাক্রমে ৪, ১১, ৩, ৩৬, ৩০ ও  $\frac{৩}{৫}$ ।  
নেতা ১০ মিনিট সময় নির্দিষ্ট করে দেবে এবং এই সময়ের মধ্যে  
যে-যে খেলোয়াড় ঠিক-ঠিক উভর নেতার হাতে পৌছে দিয়ে আসতে  
পারবে, সেই অনুযায়ী নেতা কোন খেলোয়াড় প্রথম, দ্বিতীয়, তৃতীয় বা  
চতুর্থ হয়েছে বলে দেবে। উভর-লেখা কাগজটিতে যে যার নাম  
লিখে দেবে।

$$\text{উভর : } \quad ৩ \times ৩ = ৪$$

$$৩৩ \div ৩ = ১১$$

$$\frac{৩}{৫} \times ৩ = ৩$$

$$৩৩ + ৩ = ৩৬$$

$$৩৩ - ৩ = ৩০$$

$$\frac{৩}{৫} = \frac{৩}{৫}$$

## কঠিন সংখ্যা

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

প্রত্যেক খেলোয়াড় হাতে একটি কাগজ ও একটি পেনিল নিয়ে  
বসবে। নিজেদের মধ্যে থেকে একজন ‘নেতা’ ঠিক করে নেবে।

খেলা শুরু করবার সময় নেতা প্রত্যেক খেলোয়াড়কে জিজ্ঞাসা  
করবে যে—তোমার কোন সংখ্যাটি লিখতে সবথেকে কষ্ট হয়।  
হয়তো কোন খেলোয়াড় বললো ‘৫’, কেউ বললো ‘৭’ ইত্যাদি। যে  
খেলোয়াড় যে সংখ্যাটি বললো, নেতা নিজের কাগজে সেই  
খেলোয়াড়ের নাম লিখে, নামের পাশে সেই খেলোয়াড় ‘যে সংখ্যাটি’  
বলেছে সেটা লিখে রাখবে। এবারে নেতা সকল খেলোয়াড়কে  
বলবে, তোমরা তোমাদের যার যার কাগজে ৮ বাদ দিয়ে ১ থেকে  
৯ পর্যন্ত সংখ্যাগুলি লিখে ফেলো।

এখন নেতা বলবে যে, এবারে তোমরা যে-যে সংখ্যাটি লিখতে কষ্ট হয় বলেছিলে, সেই সংখ্যাটিকে ৯ দিয়ে গুণ করো। ধরো, যে ৫ বলেছিল, তার হলো  $5 \times 9 = 45$ ; অথবা যে ৭ বলেছিল, তার হলো  $7 \times 9 = 63$ ।

এবারে নেতা বলবে, ৯ দিয়ে কঠিন সংখ্যাটিকে গুণ করে যে গুণফলটি পেলে, তাকে এই ১২৩৪৫৬৭৯-এর সঙ্গে গুণ করো।

১২৩৪৫৬৭৯	১২৩৪৫৬৭৯
৪৫	৬৩
<hr/>	<hr/>
৬১৭২৮৩৯৫	৩৭০৩৭০৩৭
<hr/>	<hr/>
৪৯৩৮২৭১৬	৭৪০৭৪০৭৪
<hr/>	<hr/>
৫৫৫৫৫৫৫৫৫	৭৭৭৭৭৭৭৭৭

যে খেলোয়াড় যে সংখ্যাটি লিখতে কঠিন বলেছিল, দেখবে, তাদের এই গুণফলের উত্তর হবে একমাত্র সেই সংখ্যাটি।

## ১০৮৯

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

প্রত্যেক খেলোয়াড় হাতে কাগজ-পেন্সিল নিয়ে বসবে। নিজেদের মধ্যে থেকে একজন ‘নেতা’ ঠিক করে নেবে।

খেলা শুরু করবার আগে নেতা অন্য সকলকে বলবে যে— তোমরা যে-কোন সংখ্যাই মনে করো-না কেন, আমার কথামত সেই সংখ্যাগুলিকে যোগ-বিয়োগ করলে দেখবে, উত্তর হবে ঠিক ‘১০৮৯’।

নেতা বলবে যে, তোমরা যে-কোন তিনটি সংখ্যা তোমাদের কাগজে লেখো। যে তিনটি সংখ্যা লিখবে তার প্রথম সংখ্যাটি থেকে দ্বিতীয় সংখ্যাটি ২ কম হবে এবং দ্বিতীয় সংখ্যাটি থেকে তৃতীয় সংখ্যাটি ৫ কম হবে।

ধরো—খেলোয়াড়েরা লিখলো ৯৭২

এবাবে ঐ সংখ্যাটি উল্টে রাখে প্রথম যে সংখ্যাটি লিখেছিলে সেটা থেকে বিয়োগ করো ( ১৭২ — ২৭৯ = ৬৯৩ ) । বিয়োগ করে যে সংখ্যাটি পেলে ঐ সংখ্যাটি এবাব উল্টে রাখো—তাহলে হলো ‘৩৯৬’ এবাবে বিয়োগফল যেটা পেয়েছিলে তার সঙ্গে ঐ ৩৯৬ যোগ করো—

$$৬৯৩ + ৩৯৬ = ১০৮৯$$

আৱ একটি উদাহৰণ—

$$৮৬১ - ১৬৮ = ৬৯৩$$

$$৬৯৩ + ৩৯৬ = ১০৮৯$$

এ খেলাটি অন্ত ভাবেও খেলা যায়—

তিনটি সংখ্যাযুক্ত যে-কোন একটা সংখ্যার সমষ্টি মনে করো—

$$৭০২ \quad \text{বা} \quad ৩৮৯$$

সংখ্যাটিকে উল্টে রাখো—

$$২০৭ \quad \text{বা} \quad ৯৮৩$$

এবাবে বড় সংখ্যাটি থেকে ছোট সংখ্যাটি বিয়োগ করো—

$$৭০২ - ২০৭ = ৪৯৫ \quad \text{বা} \quad ৯৮৩ - ৩৮৯ = ৫৯৪$$

বিয়োগফলটিকে উল্টে রাখো—

$$৫৯৪ \quad \text{বা} \quad ৪৯৫$$

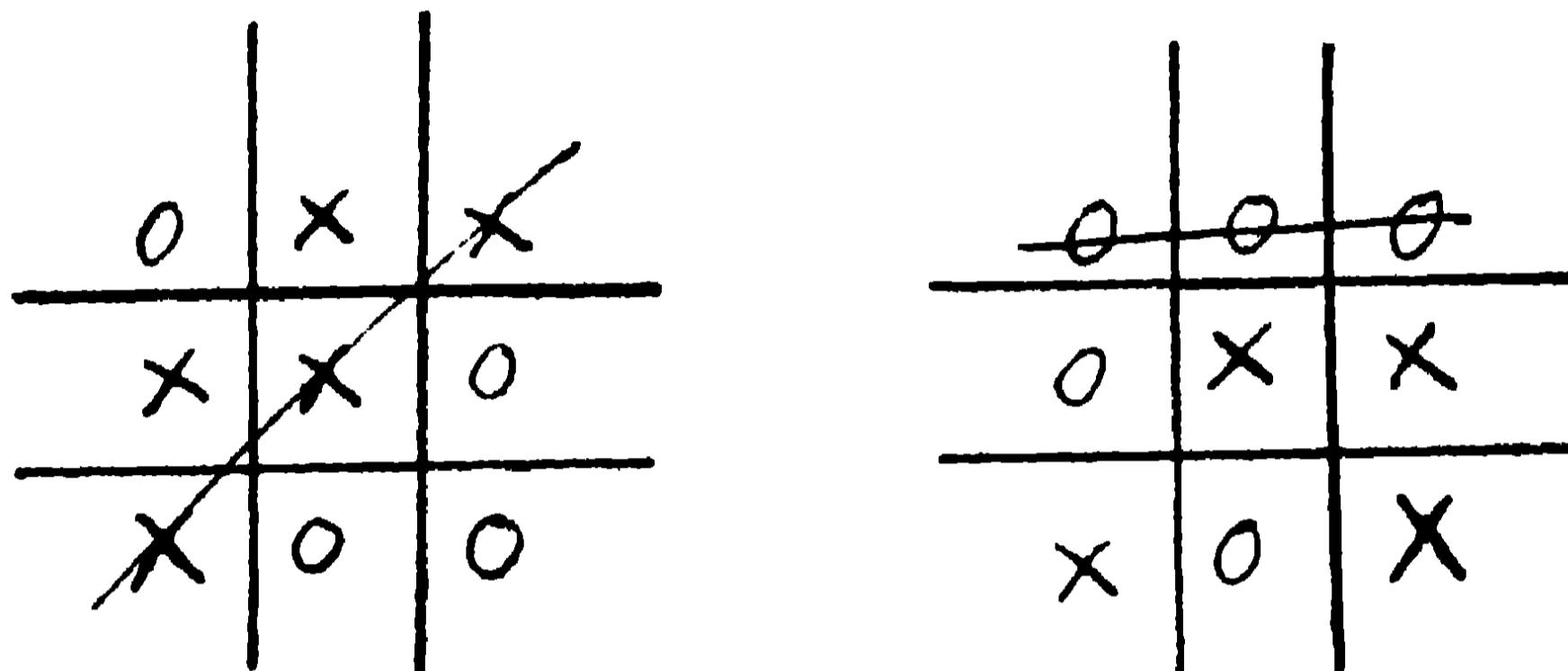
বিয়োগফল যেটা পেয়েছিলে তার সঙ্গে ঐ উল্টে-রাখা সংখ্যাটি যোগ করো—

$$৪৯৫ + ৫৯৪ = ১০৮৯ \quad \text{বা} \quad ৫৯৪ + ৪৯৫ = ১০৮৯$$

# কাটাকাটি

চূজন করে খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলতে হবে।

খেলা শুরু করবার আগে একটা সাদা কাগজে নীচে দেওয়া ছবিটির মত চারটি সমান লাইন টেনে ১টি ঘর করে নেবে। কোন্-



খেলোয়াড় প্রথম খেলা শুরু করবে সেটাও নিজেরা ঠিক করে নেবে।

যে খেলোয়াড় প্রথমে খেলা শুরু করবে, সে যে-কোন একটি ঘরে একটি ‘X’ চিহ্ন বা ‘0’ চিহ্ন দেবে। ধরো, যে খেলা শুরু করলো সে যদি ‘X’ চিহ্ন দিয়ে খেলা শুরু করে তাহলে অপর খেলোয়াড় ‘0’ চিহ্ন দেবে। প্রথম খেলোয়াড় যে-কোন একটি ঘরে তার ইচ্ছামত যে-কোন একটি চিহ্ন আঁকার পর দ্বিতীয় খেলোয়াড় তার ইচ্ছামত যে-কোন একটি খালি ঘরে একটি চিহ্ন দেবে। এইভাবে একবার এ খেলোয়াড়, একবার ও খেলোয়াড় চিহ্ন দিতে থাকবে। যে খেলোয়াড় একই লাইনে বা কোণাকুণি যে-কোন তিনটি ঘরে তার নিজস্ব চিহ্ন আঁকতে পারবে সে ‘এক পয়েন্ট’ লাভ করবে। যে যেবারে পয়েন্ট পাবে সে পরের বারে খেলা শুরু করার সুযোগ পাবে। এইভাবে কিছু সময় খেলা চলার পর যে খেলোয়াড় বেশী পয়েন্ট পাবে সে-ই জয়ী হবে।

# এটি কি তোমার সংখ্যা ?

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে ।

খেলা শুরু করবার আগে, নিজেদের মধ্যে থেকে একজন ‘নেতা’ ঠিক করে নেবে । নেতা অন্তর্ভুক্ত খেলোয়াড়দের তার সমূহে মুখোমুখি হয়ে বসতে বলবে । খেলা শুরু করার আগে নেতা বলবে—দেখো, তোমরা যে সংখ্যাই মনে কারো-না কেন, আমি ঠিক সেই সংখ্যাটি বলে দেবো । এইবারে নেতা সকলকে নীচে দেওয়া নিয়ম অনুযায়ী জিজ্ঞাসা করতে থাকবে—

## ১নং উদাহরণ :

যে-কোন একটি সংখ্যা মনে করো— ৫

সেই সংখ্যাটিকে ৩ দিয়ে গুণ করো—  $5 \times 3 = 15$

এই গুণফলের সঙ্গে ১ যোগ করো—  $15 + 1 = 16$

এই যোগফলের সঙ্গে ৩ গুণ করো—  $16 \times 3 = 48$

শেষের যোগফলটির সঙ্গে যে

সংখ্যাটি মনে করেছিলে, সেইটি

এবারে যোগ করো—  $48 + 5 = 53$

একবারে নেতা প্রত্যেকের কাছে শেষ যোগফলটি কত হয়েছে জিজ্ঞাসা করবে এবং ঐ শেষ যোগফলের শেষ সংখ্যাটি বাদ দিলেই যে সংখ্যাটি থাকবে, সেই সংখ্যাটি সেই খেলোয়াড় মনে করেছে বলে নেতা ধরে নেবে । যেমন উপরের দেওয়া উদাহরণে শেষ যোগফলটি হলো ৫৩, এবং এই ‘৫৩’ সংখ্যাটির শেষ সংখ্যাটি অর্থাৎ ৩ বাদ দিলে থাকলো ৫ ; সুতরাং সেই খেলোয়াড় ‘৫’ মনে করেছিলো বলে নেতা ধরে নেবে ।

# যে সংখ্যা মনে করবে সেই সংখ্যাই উত্তর হবে

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

খেলা শুরু করবার আগে, নিজেদের মধ্যে থেকে একজন ‘নেতা’ ঠিক করে নেবে। যে নেতা হবে সে অন্ত খেলোয়াড়দের ঘার ঘার খুশিমত যে-কোন সংখ্যা মনে করো বলবে এবং নৌচে দেওয়া নিয়ম অনুযায়ী যোগ, বিয়োগ, গুণ করতে বলবে। ঐ ভাবে নেতার কথামত সকল খেলোয়াড়েরা যোগ, বিয়োগ, গুণ করে যে ফলটি পাবে সেটি দেখবে—যে সংখ্যাটি তারা মনে করেছিল ঠিক সেইটিই হয়েছে।

**১নং উদাহরণ :**

যে-কোন সংখ্যা মনে করো—	১৫
তাকে ২ দিয়ে গুণ করো—	$15 \times 2 = 30$
১ যোগ করো—	$30 + 1 = 31$
৫ দিয়ে গুণ করো—	$31 \times 5 = 155$
৫ যোগ করো—	$155 + 5 = 160$
১০ গুণ করো—	$160 \times 10 = 1600$
১০০ বিয়োগ করো—	$1600 - 100 = 1500$

যে ফলটি পেলে তার শেষ সংখ্যা-ছটি বাদ দাও অর্থাৎ ১৫০০-এর শেষ সংখ্যা ছটি অর্থাৎ ছটি শূন্য বাদ দিলে উত্তর হলো ‘১৫’—যেটি খেলোয়াড়েরা মনে করেছিল।

**২নং উদাহরণ :**

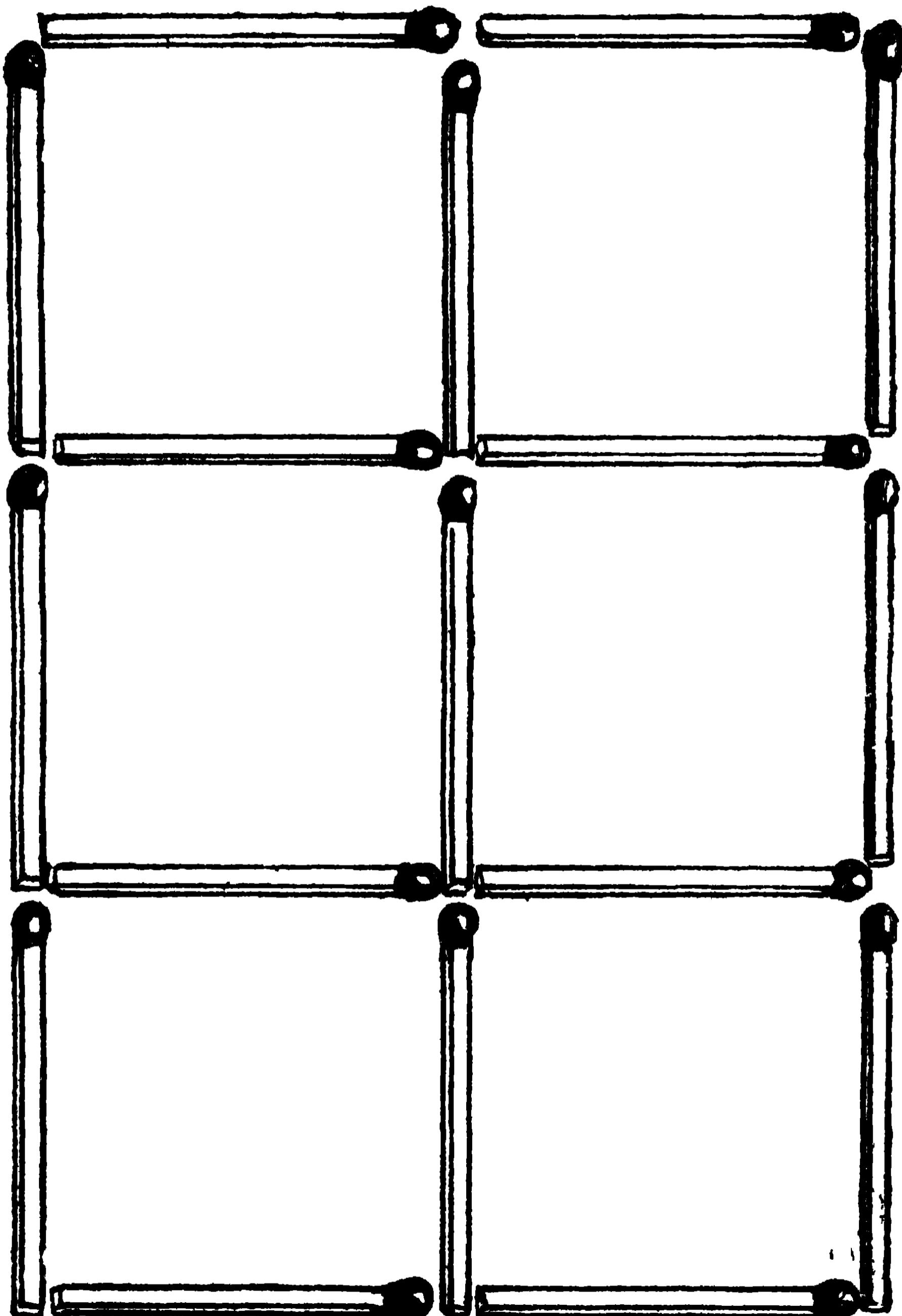
যে-কোন একটি সংখ্যা মনে করো—	১৫
সাত যোগ করো—	$15 + 7 = 22$
২ দিয়ে গুণ করো—	$22 \times 2 = 88$
৪ বিয়োগ করো—	$88 - 4 = 80$
২ দিয়ে ভাগ করো—	$80 \div 2 = 20$
৫ বিয়োগ করো—	$20 - 5 = 15$

—অর্থাৎ যে সংখ্যাটি খেলোয়াড়েরা মনে করেছিলো।

## দিয়াশলাই কাঠির ঘর

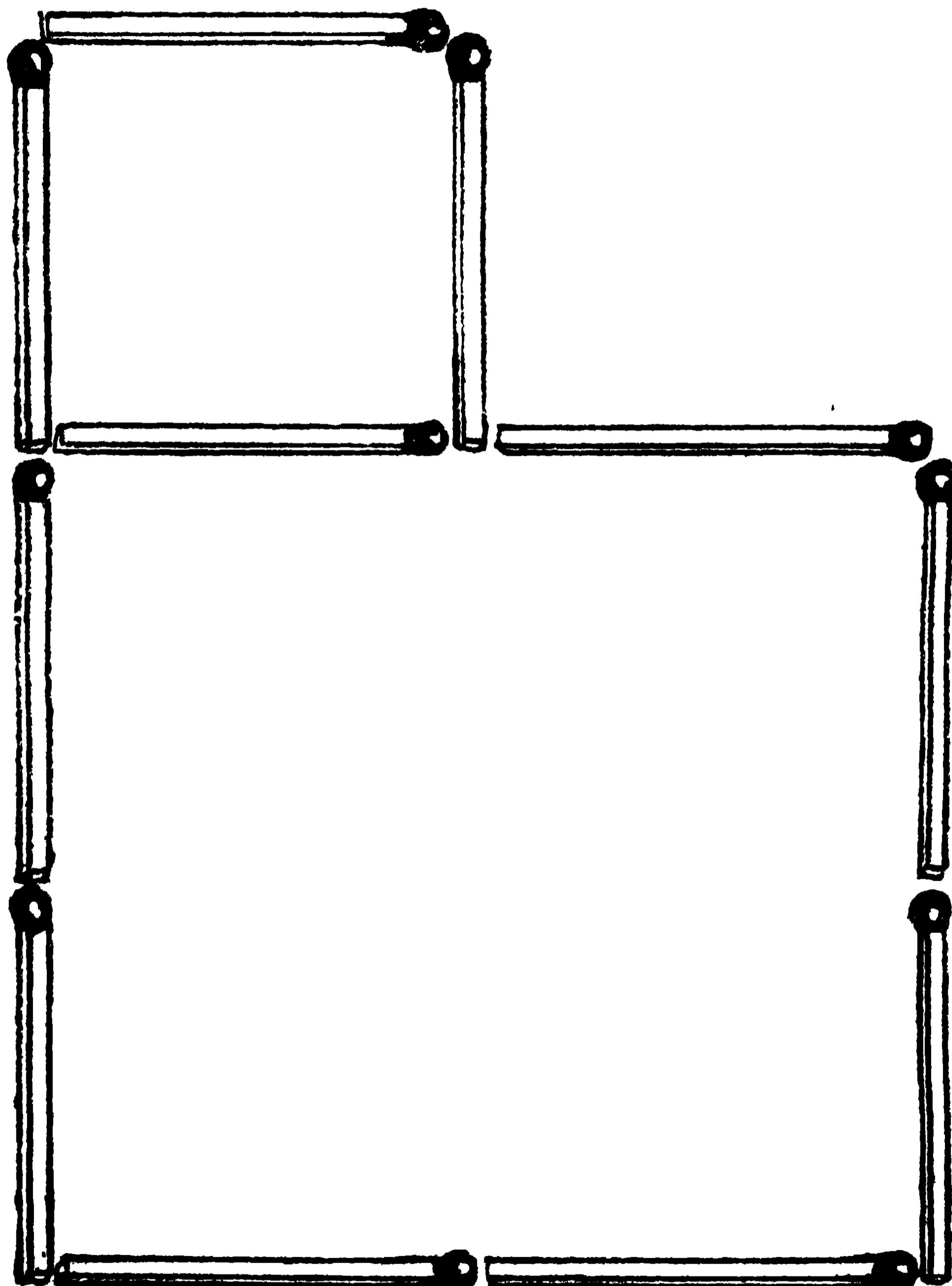
যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

খেলা সুন্দর করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন ‘নেতা’  
ঠিক করে নেবে। প্রত্যেক খেলোয়াড়ের কাছে ১৭টি করে



দিয়াশলাইয়ের কাঠি থাকবে এবং ঐ ১৭টি কাঠি দিয়ে নেতা সকলকে  
উপরে দেওয়া ছবিটির মত করে ৬টি চৌকো ঘর করতে বলবে।

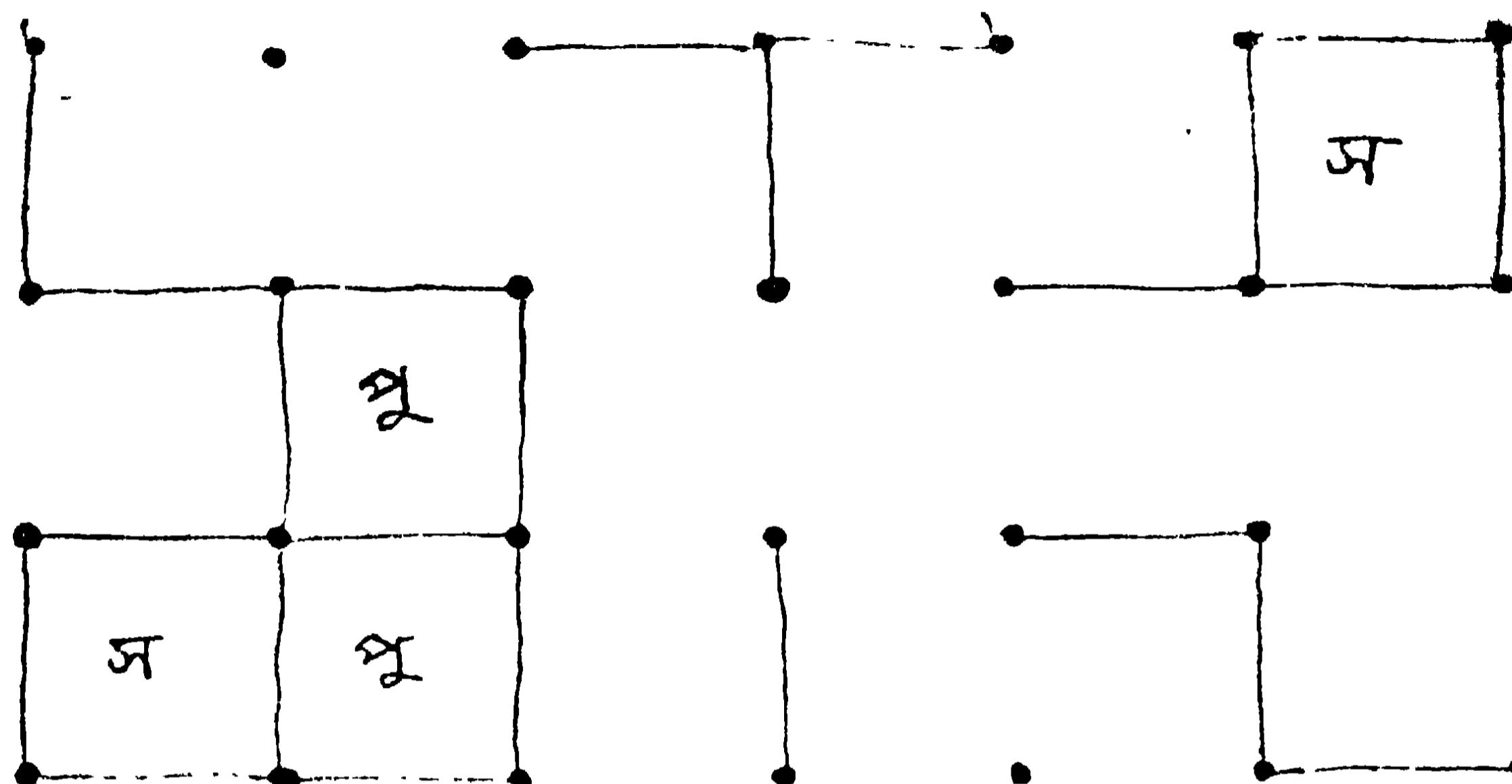
উপরের দেওয়া ছবিটির মত করে সকল খেলোয়াড় ৬টি ঘর করবার পর নেতা বলবে এই ১৭টি দিয়াশলাই কাঠি থেকে ৬টি দিয়াশলাইয়ের কাঠি এমন ভাবে তুলে নাও যাতে ৬টি ঘরের পরিবর্তে মাত্র ছুটি ঘর অবশিষ্ট থাকে।



নেতা ২ মিনিট বা ৩ মিনিট সময় নির্দিষ্ট করে দেবে এবং এই সময়ের মধ্যে যে-যে খেলোয়াড় ঠিকমত ২টি ঘর করতে পারবে তারা জয়ী হবে।

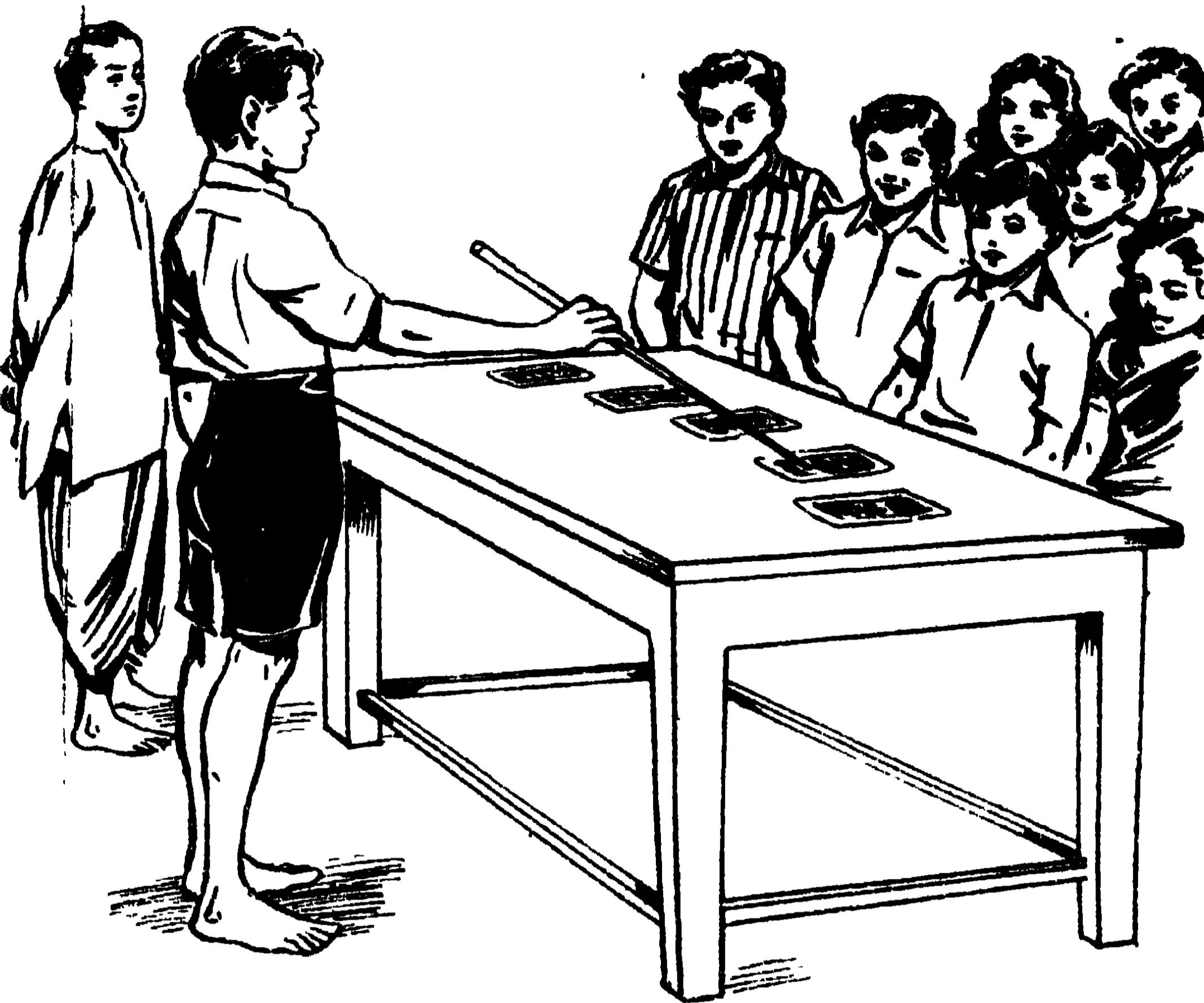
## ফুটকি জোড়া

এই খেলাটি খেলতে গেলে দুজন করে খেলোয়াড় নিয়ে  
এক একটা দলে ভাগ হয়ে থাবে।



একটা সাদা কাগজের 'পরে খেলা স্থার করবার আগে সমান দূরত্বে  
যত খুশি ফুটকি দিয়ে নেবে। প্রথমে কোন খেলোয়াড় খেলা স্থার  
করবে সেটা নিজেদের মধ্যে ঠিক করে নেবে। যে খেলোয়াড় প্রথমে  
খেলা স্থার করবে, সে যে-কোন ছাটি ফুটকি একটা দাগ টেনে জুড়ে  
দেবে। প্রথম খেলোয়াড় ঐ ভাবে ছাটো ফুটকি একটি দাগ দিয়ে  
জোড়ার পর দ্বিতীয় খেলোয়াড় ঠিক একই ভাবে যে-কোন ছাটি ফুটকি  
একটি দাগ দিয়ে জুড়ে দেবে। এইভাবে একবার প্রথম খেলোয়াড়  
ও একবার দ্বিতীয় খেলোয়াড় দাগ দেওয়ার স্বয়েগ পাবে।

খেলাটির উদ্দেশ্য হবে, যে খেলোয়াড় ঐ ভাবে দাগ দিয়ে যতগুলি  
চৌকো ঘর করতে পারবে, সে তত পয়েন্ট লাভ করবে। যে খেলোয়াড়  
যে চৌকো ঘরটি করবে, সে সেই ঘরের ভেতরে তার নামের প্রথম  
অক্ষর লিখে রাখবে। এইভাবে সব কয়টি ফুটকি জোড়া হয়ে গেলে  
যে খেলোয়াড় অপর খেলোয়াড় থেকে বেশী ঘর করতে পারবে, সে-ই  
জয়ী হবে। যে খেলোয়াড় যেবারের দাগে এক একটা চৌকো ঘর  
সম্পূর্ণ করতে পারবে সে পুনরায় একটি বেশী দাগ দেওয়ার স্বয়েগ  
পাবে।



## পাঁচটি তাস ও একটি পয়সা

যে এই খেলাটি দেখাবে মেছাড় তার একজন সহকারী থাকবে। খেলা শুরু করবার সময়ে সহকারী যে হবে সে, যেখানে এই খেলাটি হবে সেখান থেকে অনেক দূরে থাকবে। যে খেলাটি দেখাবে সে উপস্থিত অন্ত সকলের সামনে একটা টেবিলের উপর পাঁচখানি তাস পাশাপাশি পাতিয়ে রাখবে। এইভাবে পাতিয়ে রাখার পর যে খেলা দেখাচ্ছে সে, যে-কোন একজন দর্শককে ঐ তাসগুলির যে-কোন একটির নীচে একটি পয়সা রাখতে বলবে। পয়সাটি রাখা হয়ে গেলে তখন যে খেলা দেখাচ্ছে সে তার সহকারীকে আসতে বলবে। সহকারী টেবিলটা কাছে এসে দাঢ়ালে, যে খেলা দেখাচ্ছে সে তার হাতের লাঠিটা দিয়ে সব কয়টি তাসের উপর একবার করে ছুঁয়ে জিজ্ঞাসা করবে যে, কোন তাসটির নীচে পয়সাটি রেখেছে। সহকারী যে হয়েছে সে লাঠিটা দিয়ে তাসগুলোকে ছোঁয়ানো বিশেষভাবে লক্ষ্য করবে। যে খেলা দেখাচ্ছে সে যদি চতুর্থবারে চতুর্থ তাসে বা

তৃতীয়বারে তৃতীয় তাসের 'প'র লাঠিটা রাখে তাহলে সহকারী বুরবে যে ঠিক সেই তাসটির নীচুতে পয়সাটি রয়েছে। যে খেলা দেখাচ্ছে সে হয়তো প্রথমবারে তার লাঠিটা ছেঁয়ালো। পঞ্চম তাসের উপর, দ্বিতীয়বার ছেঁয়ালো। তৃতীয় তাসের উপর, তৃতীয়বার ছেঁয়ালো। প্রথম তাসের উপর এবং চতুর্থবার ছেঁয়ালো। চতুর্থ তাসের উপর—'খনি' সহকারী বুরবে চতুর্থ তাসের নীচে পয়সাটি রয়েছে।

এই ভাবে যে খেলা দেখাচ্ছে সে বিভিন্ন দর্শককে ডেকে পয়সাটি যে-কোন তাসের নীচে রাখতে বলবে এবং প্রত্যেকবারেই ঠিক এইভাবে সহকারীকে দিয়ে ঠিক কোথায় পয়সাটি রয়েছে বলে দেবে।









