೧೧ ಖೋ ಖೋ ಆಟ

ಹಿಂದಿನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಬಹಳ ಕಂಬಗಳುಳ್ಳ ದೇವಾಲಯಗಳಲ್ಲಿ ಖೋ ಖೋ ಆಟ ಆಡುವ ರೂಢಿಯಿತ್ತು. ಅದರಲ್ಲೂ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಹುಡುಗಿಯರೇ ಈ ಆಟವಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ದೇವಾಲಯದ ಒಂದೊಂದು ಕಂಬಕ್ಕೆ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರು ನಿಂತು, ಕಂಬದಿಂದ ಕಂಬಕ್ಕೆ ಓಡುತ್ತಿದ್ದರು. 'ಕಳ್ಳಿ' ಎಂದು ಆಯ್ಕೆಯಾದವಳು ಓಡುವವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಿದ್ದಳು. ಅವಳ ಕೈಗೆ ಸಿಕ್ಕವಳು ಹೊಸ ಕಳ್ಳಿಯಾಗಿ ಆಟವನ್ನು ಮುಂದುವರಿಸುತ್ತಿದ್ದಳು. ಈ ಆಟವೇ ಮುಂದೆ ಬದಲಾಗುತ್ತ ಇಂದಿನ ಖೋ ಖೋ ಆಟವೆಂದು ಹೆಸರಾಯಿತು. ಈ ಆಟಕ್ಕಾಗಿ ಸರಳ ನಿಯಮಗಳೂ ರಚಿತವಾದುವು. ಆ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಅರಿತುಕೊಂಡು, ಹುಡುಗರೂ ಅಭಿಮಾನದಿಂದ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡಲಾರಂಭಿಸಿದರು. ಇದೊಂದು ಜನಪ್ರಿಯ ಭಾರತೀಯ ಆಟವೆಂದು ಹೆಸರಾಯಿತು.

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಎರಡು ತಂಡಗಳಿರುವವು. ಒಂದು ಓಡುವ ತಂಡ, ಮತ್ತೊಂದು ಮುಟ್ಟುವ ತಂಡ ಪ್ರತಿತಂಡದಲ್ಲಿ ಒಂಭತ್ತು ಜನ ಆಟ ಆಡುವರು. ಯಾರು ಓಡಬೇಕು, ಯಾರು ಮುಟ್ಟಬೇಕು– ಎಂಬುದನ್ನು ಆಟ ಆರಂಭಿಸುವ ಮೊದಲೇ ನಾಣ್ಯ ಹಾರಿಸಿ ನಿರ್ಧರಿಸುವರು.

ಖೋ ಖೋ ಆಟದ ಅಂಗಣ ೩೧ ಮೀಟರ ಉದ್ದ ಮತ್ತು ೧೬ ಮೀಟರ ಅಗಲ ಇರುವುದು. ಅಂಗಣದ ಎರಡೂ ಕೊನೆಗಳಲ್ಲಿ ೧೬ ಮೀಟರ ಉದ್ದ ಮತ್ತು ೪.೮ ಮೀಟರ ಅಗಲವಾದ ಎರಡು ಆಯತಗಳಿರುವುದು. ಅಂಗಣದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ೨೪.೪ ಮೀಟರ ಉದ್ದ, ೩೦ ಸೆಂ.ಮೀ. ಅಗಲವಾದ ಮಧ್ಯಪಟ್ಟಿ ಇರುವುದು. ಅದರ ಮೇಲೆ ಸಮಸಮವಾದ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ೨೪೦ ಸೆಂ. ಮೀ. ಅಳತೆಯ ೮ ಚೌಕಗಳಿರುವುವು. ಮಧ್ಯಪಟ್ಟಿ ಮತ್ತು ಕಂಬದ ಗೆರೆ ಕೂಡುವಲ್ಲಿ ಎರಡು ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಕಂಬವನ್ನು ನೆಟ್ಟಿರುವರು. ಅವು ನೆಲದಿಂದ ೧೨೦ ಸೆ.ಮೀ. ಎತ್ತರವಿರುವವು. ಹೀಗೆ ಆಟದ ಅಂಗಣ ರಚಿಸಿಕೊಂಡು ಮುಟ್ಟುವ ತಂಡದ ಎಂಟು ಜನ ಒಂದೊಂದು ಚೌಕದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಂತೆ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವರು. ಒಬ್ಬನು ಒಂದು ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಮುಖ ಮಾಡಿದರೆ ಅವನ ಬದಿಯಲ್ಲಿ ಕುಳಿತವನು ಅವನ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಮುಖ ಮಾಡುವನು. ಅಂದರೆ ಎಂಟು ಚೌಕಗಳ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಒಬ್ಬನಂತೆ ನಾಲ್ಕು ಜನ ಒಂದು ದಿಕ್ಕಿಗೆ, ಉಳಿದ ನಾಲ್ಕು ಜನ ಅದರ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಮುಖ ಮಾಡಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಈ ತಂಡದ ಒಂಬತ್ತನೆಯ ಆಟಗಾರನು ಮುಟ್ಟುವುದನ್ನು ಆರಂಭಿಸುವ ತಯಾರಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕಂಬದ ಬಳಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ.

ಆಟ ಆರಂಭವಾಗುವ ಮೊದಲು ಓಡುವ ತಂಡದ ಮೂವರು ಆಟಗಾರರು ಅಂಗಣದ ಗೆರೆಯೊಳಗೆ ಬಂದು ನಿಲ್ಲುವರು. ಪಂಚನು ಸೀಟಿ ಊದಿದೊಡನೆ ಈ ಮೂವರು ಒಂದು ದಿಕ್ಕು ಹಿಡಿದು ಓಡತೊಡಗುವರು.ಮುಟ್ಟುವ

ಆಟಗಾರನು ಓಡುವವರನ್ನು ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವನು. ಓಡುವವರು ಈತನ ಕೈಗೆ ಸಿಗದಂತೆ ಓಡುತ್ತ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅದಕ್ಕಾಗಿ ಅವರು ಅತ್ತಿಂದತ್ತ, ಇತ್ತಿಂದತ್ತ ನುಣುಚಿಕೊಳ್ಳುವರು. ಓಡುವವನಿಗೆ ಯಾರನ್ನೂ ಮುಟ್ಟಲಾಗದಿದ್ದರೆ, ಅಥವಾ ಕುಳಿತವರಲ್ಲಿ ಯಾರೊಬ್ಬರೂ ಥಟ್ಟನೆ ಎದ್ದು ಎದುರಿಗೆ ಬಂದವರನ್ನು ಮುಟ್ಟುವುದು ಅನುಕೂಲವೆನಿಸಿದರೆ, ಓಡುವವನು ಕುಳಿತವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನಿಗೆ ಖೋ ಕೊಡುವನು. ಕುಳಿತವರ ಬೆನ್ನಿಗೆ ಕೈ ತಟ್ಟಿ ಖೋ ಕೊಡಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನು ನೆನಪಿಡಬೇಕು. ಖೋ ಕೊಟ್ಟ ಕೂಡಲೇ ಕುಳಿತವನು ಎದ್ದು ಓಡುವವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲು ಧಾವಿಸುವನು. ಖೋ ಕೊಟ್ಟವನು ಎದ್ದವನ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಕೂಡುವನು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡ ಹುದ್ದರಿಯು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಉಳಿಯುವನು. ಹೀಗೆ ಓಡುವವರು ಅಂಗಣದ ಗೆರೆಯೊಳಗೇ ಓಡಬೇಕು. ಮುಟ್ಟುವವರು ನಡು-ನಡುವೆ ದಿಕ್ಕು ಬದಲಾಯಿಸದೇ ಒಂದೇ ದಿಕ್ಕು ಹಿಡಿದು ಓಡಬೇಕು. ಓಡೋಡುತ್ತ ಯಾರಿಗೆ ಖೋ ಕೊಟ್ಟರೆ, ಥಟ್ಟನೆ ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಮುಟ್ಟುವುದು ಸುಲಭವೆಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಿ ಕೂಡಲೇ ಖೋ ಕೊಡಬೇಕು.

ಪ್ರತಿಯೊಂದು ತಂಡದವರಿಗೆ ಏಳೇಳು ನಿಮಿಷಗಳ ಎರಡು ಸರದಿ ಬರುವುವು. ಒಮ್ಮೆ ಓಡಿದ ತಂಡವು ಮತ್ತೊಂದು ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಮುಟ್ಟುವ ತಂಡವಾಗುವುದು. ಮೊದಲಿನ ತಂಡವು ಓಡುವ ತಂಡವಾಗುವುದು. ಹೀಗೆ ಎರಡೆರಡು ಸರದಿಗಳಿಂತೆ ಒಟ್ಟು ನಾಲ್ಕು ಸರದಿಗಳ ಖೋ ಖೋ ಪಂದ್ಯಾಟ ನಡೆಯುವುದು. ಏಳು ನಿಮಿಷಗಳ ಸರದಿಯಾಗುತ್ತಲೆ ಎರಡು ನಿಮಿಷಗಳು ವಿರಾಮ. ಎರಡು ಸರದಿಗಳಾದ ಬಳಿಕ ಐದು ನಿಮಿಷಗಳ ವಿರಾಮ ಇರುವುದು.

ಈ ಮೊದಲೇ ಹೇಳಿದಂತೆ ಆಟದ ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಮೂವರು ಓಟಗಾರರು ಅಂಗಣದಲ್ಲಿರುವರು. ಈ ಮೂವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದ ಕೂಡಲೇ ಮುಂದಿನ ಮೂವರು ಓಟಗಾರರು ಅಂಗಣದಲ್ಲಿ ಬರಬೇಕು ಮುಟ್ಟುವವನು ಕುಳಿತವರ ನಡುವೆ ಹಾಯಬಾರದು, ಯಾರನ್ನೂ ಮುಟ್ಟಬಾರದು. ಓಡುತ್ತ ಮಧ್ಯಪಟ್ಟಿಯಾಚೆಗೆ ಕೈಚಾಚಿ ಓಡುವವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಬಹುದು. ಮುಟ್ಟುವವನು ಒಂದೇ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಚಲಿಸಬೇಕು. ಕಂಬದವರೆಗೆ ಹೋದ ಬಳಿಕ ಬೇಕಾದರೆ ಅವನು ದಿಕ್ಕು ಬದಲಿಸಬಹುದು. ಕೊಟ್ಟ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಸಂಖ್ಯೆಯ ಓಟಗಾರರನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ಹೆಚ್ಚಿಗೆ ಗೆಲ್ಲುಂಕಗಳನ್ನು ಗಳಿಸುವ ಉದ್ದೇಶದಿಂದ ಮುಟ್ಟುವ ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು ಚಾಣಾಕ್ಷತನದಿಂದ ಖೋ ಕೊಟ್ಟು ಓಡುವವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವರು. ಮುಟ್ಟುವವರು ತಟ್ಟಿದರೆ ಅಥವಾ ಕುಳಿತವರನ್ನೇ ಬೇಕೆಂದೇ ತಗಲಿದರೆ ಅಥವಾ ಮೇರೆಗೆರೆ ದಾಟಿದರೆ ಓಡುವವರು ಆಟದ ಹೊರಗೆ (ಔಟ) ಉಳಿಯುವರು.

ನಿಯಮಾನುಸಾರವಾಗಿ ಮತ್ತು ವೇಳೆಗೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಆಟ ನಡೆಯುವದೋ ಇಲ್ಲವೋ ಎಂದು ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಹೊಣೆ ಪಂಚರದು. ಆಟಗಾರರ ಲೋಪದೋಷಗಳ ಮತ್ತು ಗೆಲ್ಲುಂಕಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಅವರು ನಿರ್ಣಯ ಕೊಡುವರು. ಈ ಪಂಚರಲ್ಲಿ ಭಿನ್ನಾಭಿಪ್ರಾಯ ಬಂದರೆ ಆಟದ ತಜ್ಞನು ತೀರ್ಮಾನ ಕೊಡುತ್ತಾನೆ. ಆಟದ ಗೆಲ್ಲುಂಕ ಒಬ್ಬನು ಬರೆದಿಡುತ್ತಾನೆ. ಸಮಯಕ್ಕೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಆಟದ ಸರದಿಯ ಆರಂಭಕ್ಕೂ, ಮುಕ್ತಾಯಕ್ಕೂ ಸೀಟಿ ಊದುವವನೂ ಒಬ್ಬನಿರುತ್ತಾನೆ. ಯಾವ ಯಾವ ತಂಡಕ್ಕೆ ಒಟ್ಟಿಗೆ ಎಷ್ಟು ಗೆಲ್ಲುಂಕಗಳು ದೊರೆತವೆಂಬುದನ್ನು ಪಂಚರು ಸಾರುತ್ತಾರೆ. ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಸರದಿಯೊಳಗೆ ಎಷ್ಟು ಓಟಗಾರರನ್ನು ಮುಟ್ಟುವರೋ ಅಷ್ಟು ಗೆಲ್ಲುಂಕಗಳು ಆಯಾ ತಂಡಕ್ಕೆ ದೊರೆಯುವವು. ಈ ಗೆಲ್ಲುಂಕಗಳ ಮೇಲಿಂದಲೇ ಯಾವ ತಂಡ ಗೆದ್ದಿತೆಂದೂ, ಯಾವ ತಂಡ ಸೋತಿತೆಂದೂ ನಿರ್ಣಯಿಸಲಾಗುವುದು.

ಈ ಖೋ ಖೋ ಆಟವು ಮಿಂಚಿನ ವೇಗದ ಆಟ. ಇದರಲ್ಲಿ ಮೈ-ಮನಗಳೆರಡೂ ಚುರುಕಾಗಿರಬೇಕಾಗುವುದು. ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಕ್ಕಟ್ಟು ಬೆಳೆಯುವುದು. ಈ ಆಟದಿಂದ ಚುರುಕುತನ, ವಿಚಾರ ಮತ್ತು ನಿರ್ಣಯಶಕ್ತಿಗಳು ಹೆಚ್ಚುವುವು. ಈ ಭಾರತೀಯ ಆಟಕ್ಕೆ ಜಾಗತಿಕ ಮನ್ನಣೆ ದೊರೆತಿರುವುದು ಅಭಿಮಾನದ ಸಂಗತಿ.

– ಶಿವಶಂಕರ ಅರಳಿಮಟ್ಟಿ

ಶಬ್ದಗಳ ಅರ್ಥ

ತಂಡ – ಗುಂಪು; ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡುಹೋಗು – ಬೆನ್ನಟ್ಟು; ನುಣುಚಿಕೊಳ್ಳು – ಜಾರಿಕೊಳ್ಳು; ಲೋಪದೋಷ – ತಪ್ಪುತಡೆ; ಗೆಲ್ಲಂಕ – ಗುಣಗಳು;

***ಶಬ್ದಕೋಶದ ಸಹಾಯದಿಂದ ಕೆಳಗಿನ ಶಬ್ದಗಳ ಸಾಂದರ್ಭಿಕ ಅರ್ಥವನ್ನು ಹುಡುಕಿ ಬರೆಯಿರಿ.**

ವಿರಾಮ ________ ; ತೀರ್ಮಾನ ________ ; ಹುದ್ದರಿ ________

ಅಭ್ಯಾಸ

ಪ್ರಶ್ನೆ ೧) ಕೆಳಗಿನ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳಿಗೆ ಉತ್ತರ ಬರೆಯಿರಿ.

ಅ) ಹಿಂದಿನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಖೋ ಖೋ ಆಟವನ್ನು ಎಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು ?

____

ಆ) ಖೋ ಖೋ ಆಟ ಆಡುವ ವಿಧಾನ ಹೇಳಿರಿ.

____

ಇ) ಖೋ ಖೋ ಆಟದ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಹೇಳಿರಿ.

____

ಪ್ರಶ್ನೆ ೨) ಒಂದೇ ವಾಕ್ಯದಲ್ಲಿ ಉತ್ತರ ಬರುವಂತೆ ಎರಡು ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿ ಉತ್ತರ ಬರೆಯಿರಿ.

ಅ) ________________

ಉತ್ತರ ________________

ಆ) ________________

ಉತ್ತರ ________________

ಪ್ರಶ್ನೆ ೩) ಯೋಚಿಸಿ ವಿಧಾನ ಪೂರ್ಣ ಮಾಡಿರಿ.

ಅ) ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಹುಡುಗಿಯರೇ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು.
ಹಾಗಾದರೆ ನಿಮಗೆ ಗೊತ್ತಿರುವ ಆಟಗಳು ....

ಆ) ಒಂದೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಒಂಭತ್ತು ಜನ ಆಡುವರು.
ಹಾಗಾದರೆ ಕಬಡ್ಡಿ ಆಟದ ಒಂದೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಆಡುವವರ ಸಂಖ್ಯೆ ....

ಇ) ಪ್ರತಿಯೊಂದು ತಂಡದವರಿಗೆ ಏಳೇಳು ನಿಮಿಷಗಳ ಎರಡು ಸರದಿ ಬರುವವು.
ಹಾಗಾದರೆ ಕಬಡ್ಡಿ ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟು ಬರುವ ಸರದಿಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ....

ಉಪಕ್ರಮ : ದೇಶ–ವಿದೇಶಗಳ ಆಟಗಳ ಕುರಿತು ಶಿಕ್ಷಕರಿಂದ/ಪಾಲಕರಿಂದ ಮಾಹಿತಿ ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳಿರಿ.

ಸದೃಢವಾದ ಶರೀರದಲ್ಲಿ ಸದೃಢವಾದ ಮನಸ್ಸು

HZTYRD