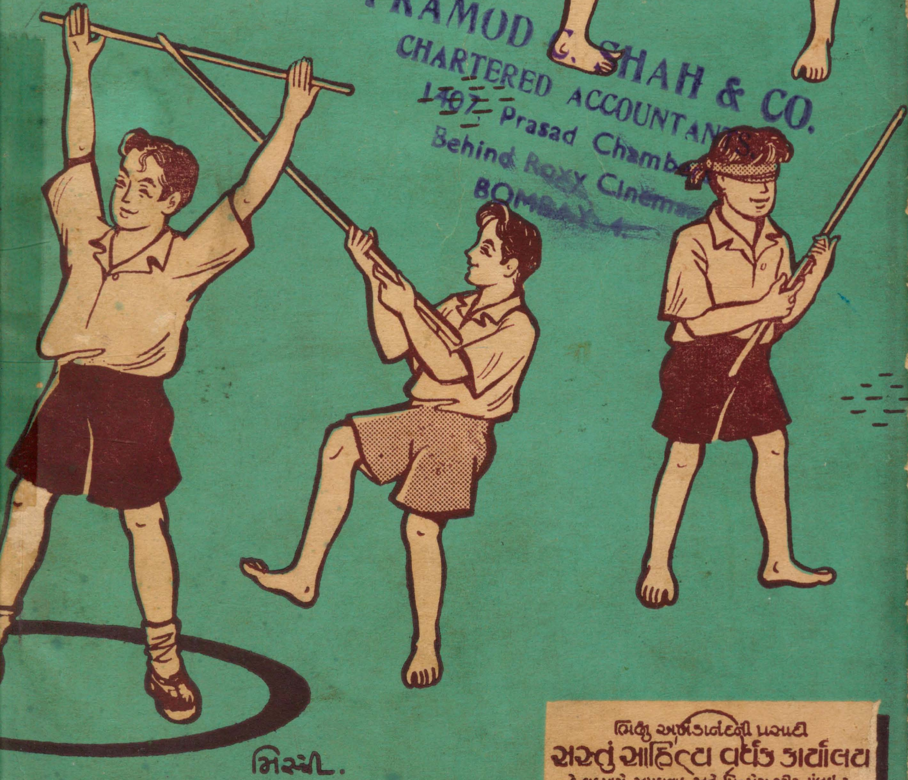
સસ્તું સાહિત્ય

દેશી રમતો

PRAMOD C. SHAH & CO.
CHARTERED ACCOUNTANTS.
197, Prasad Chambers,
Behind Roxy Cinema,
BOMBAY-4.



ભિક્ષુ અખંડાનંદની પ્રસાદી
સસ્તું સાહિત્ય વર્ધક કાર્યાલય
ઠે: ભદ્ર પાસે અમદાવાદ અને પ્રિન્સેસ સ્ટ્રીટ મુંબઈ-૨

'સસ્તું સાહિત્ય' એટલે ઊંચામાં ઊંચું સાહિત્ય

દેશી રમતો

★

લેખક :
શામજીભાઈ કા. જંમોડ વ્યાયામવિશારદ,
પ્રાંવીણ્ય નૂતનબાળ શિક્ષક

ભિક્ષુ અખંડાનંદની પ્રસાદી
સસ્તું સાહિત્ય વર્ધક કાર્યાલય
ઠે: ભદ્ર પાસે અમદાવાદ અને પ્રિન્સેસ સ્ટ્રીટ મુંબઈ-૨

★

રૂા. ૧–૨૫

સંવત ૨૦૨૬ : આવૃત્તિ ૩ જી : ઈ. સ. ૧૯૭૦

(c)
[સર્વ હક્ક પ્રકાશક સંસ્થાને સ્વાધીન છે]

× ×–૪–'૭૦

મુદ્રક અને પ્રકાશક : ત્રિભુવનદાસ ક. ઠક્કર,
સસ્તું સાહિત્ય મુદ્રણાલય, રાયખડ : ભદ્ર : અમદાવાદ

નિવેદન

આ 'દેશી રમતો' પુસ્તકની પુનર્મુદ્રણરૂપે ત્રીજી આવૃત્તિ પ્રસિદ્ધ થાય છે.

બાળકો તેમ જ યુવાનો માટે રમતો અને કસરતનું મહત્ત્વ વિશેષ છે; પરંતુ હાલમાં ઘર અને શાળાઓમાં તે સંબંધી પૂરતું ધ્યાન અપાતું જોવામાં આવતું નથી. આ સ્થિતિમાં આપણા દેશની રમતો વિષેની ઉપયોગી અને વિગતપૂર્ણ માહિતી મળી શકે એવાં પુસ્તકો તૈયાર થાય એ ખૂબ જરૂરી છે.

બાર વર્ષનાં બાળકો માટેનું 'બાળ રમતો'- નામનું આ જ લેખકનું પુસ્તક આ સંસ્થા તરફથી પ્રસિદ્ધ થયેલું છે. અને હાલ તે મળે પણ છે.

તેરથી મોટી ઉંમરનાં બાળકો માટેના આ પુસ્તકમાં નાની મોટી ૧૨૧ રમતોનો સમાવેશ કરવામાં આવ્યો છે, અને તે રમતો રમવા માટેની માહિતી આપતાં ૩૫ ચિત્રો પણ આપવામાં આવ્યાં છે.

આ પુસ્તકને બાળકો, શિક્ષકો અને વાલીઓએ જે ઉમળકાભેર અપનાવ્યું છે તેમ આ નવી આવૃત્તિને પણ અપનાવશે એવી આશા છે.

વલ્લભવિદ્યાનગર,
તા. ૫-૪-'૭૦

'સસ્તું સાહિત્ય મુદ્રણાલય ટ્રસ્ટ'ના ટ્રસ્ટીઓ વતી
એચ. એમ. પટેલ (પ્રમુખ)

બે બોલ

[આગલી આવૃત્તિમાંથી]

'બાળ રમતો' નામની મારી પુસ્તિકાનો સારો એવો સત્કાર અને પ્રચાર થતાં મને આ 'દેશી રમતો' લખવા પ્રેરણા મળી. આપ સૌ સમક્ષ આ 'દેશી રમતો' રજૂ કરતાં આનંદ થાય છે.

આજકાલ આપણે ત્યાં રમતોનો પ્રચાર અને વ્યવહાર વધ્યો છે. વળી શાળાઓમાં રમતોને સારા પ્રમાણમાં સ્થાન મળ્યું છે. રમતો દ્વારા બાળકોનાં તન-મનનો વિકાસ થવામાં આ પુસ્તક મદદરૂપ થશે એવી આશા રાખું છું.

—લેખક

બાલ–શિક્ષકોને

દરેક રમત–શિક્ષક પોતપોતાની સ્વતંત્ર પદ્ધતિથી બાળકોને રમતો રમાડે છે; પરંતુ તેમ છતાં નીચેના સર્વ સામાન્ય મુદ્દા તમામને ઉપયોગી થઈ પડશે:

(૧) જે રમત રમાડવી હોય તે સમજાવવી અથવા રમી બતાવવી. ઓછું બોલવું–કરી બતાવવું.

(૨) દરેક સમજૂતી ટૂંકમાં અને સ્પષ્ટ શબ્દોમાં આપવી. લાંબી રમત ટુકડે ટુકડે સમજાવવી અને રમાડવી.

(૩) રમતાં પહેલાં અને રમતાં રમતાં ધક્કામુક્કી કે રાડો પાડવી નહિ. રમતમાં વપરાતા જરૂરી શબ્દો સિવાય કશું બોલવું નહિ.

(૪) બાળકોને ઉત્સાહ આપવો. ઉત્સાહ માત્ર બોલવામાં જ નહિ, પણ તેનો વ્યવહાર જરૂરી છે.

(૫) બાળકોને પોતાની મેળે રમવા દેવાં. જ્યારે બાળકો સ્વયંપ્રેરણાથી રમતોનું નિર્માણ કરે છે અને સંચાલન કરે છે, ત્યારે તેઓ ખૂબ જ પ્રસન્ન થાય છે.

(૬) રમતમાં શિસ્તની બહુ અધિકતા ના હોય તેમ જ ઢીલાશ પણ રાખવી નહિ. બાળકોની સાથે ફોજી અમલદાર જેમ નહિ પણ મોટાભાઈની જેમ વર્તવાનું છે.

(૭) બાળકની ભૂલોને હસીને ટાળી દેવી જોઈએ. બાળક પોતાની ભૂલ પર સ્વયં લજ્જિત થાય છે. આપણે બાળકોને દબડાવવાં કે મારવાં નહિ અથવા તો કોઈ પણ જાતની શિક્ષા કરવી જોઈએ નહિ.

(૮) જો કોઈ રમત સફળ થાય નહિ, તો બાળકો ઉપર ખીજાવાની કે દોષ દેવાની જરૂર નથી. રમત અસફળ થવાનો વાંક રમત રમાડનાર અથવા રમતના શોધનારનો ગણાવો જોઈએ.

(૯) સંખ્યાબંધ એવી રમતો છે કે તેને અદલ—બદલ કરીને રમાડી શકાય. સમય અને સ્થાનને ધ્યાનમાં રાખીને રમતોની પસંદગી કરવી જોઈએ.

(૧૦) રમતમાં બને તેટલા ઓછા નિયમો હોય તેમ સારું; પણ તેની સાથોસાથ એટલું પણ ચોક્કસ કે દરેક નિયમનું સજ્જડ રીતે પાલન થવું જોઈએ.

(૧૧) એક ને એક રમતને વારંવાર રમવાથી જ તેના અસલીપણાનો અને ગૂઢતાનો ખ્યાલ આવે છે. માટે દરેક રમત બાળકને વારંવાર રમાડવી.

(૧૨) રમતમાંથી લાલચને તથા હરીફાઈના તત્ત્વને સદંતર નાબૂદ કરી દેવાનું છે. સાથોસાથ હારજીતના પ્રશ્નને પણ સાવ હળવો બનાવી દેવાનો છે.

(૧૩) રમત રમતાં રમતના મેદાન પર બાળક કેવી રીતે વર્તે છે, તેની વ્યકિતગત નોંધ રાખવી. આ નોંધ બાળકના વિકાસ માટે જરૂરી થઈ પડે છે.

'સસ્તુ' સાહિત્ય' એટલે ઊંચામાં ઊંચું સાહિત્ય

બાળોપયોગી પુસ્તકો

શિશુસાથી–૧ ...	૦–૨૫
શિશુસાથી–૨ ...	૦–૨૦
શિશુસાથી–૩ ...	૦–૨૫
બાળકોના આચાર	૦–૨૫
બાળકોની રીતભાત	૦–૨૫
બાળકોનો આનંદ ..	૦–૨૫
સદ્બોધવાટિકા ...	૦–૨૫
ધાણીચણા ...	૦–૩૦
દેશપાઠો ...	૦–૨૫
પ્રૌઢ વાચનપોથી ...	૦–૨૫
પ્રૌઢ વાચનપૂર્તિ ...	૦–૨૫
વીર બાળકો ...	૦–૫૦
શ્રીરામકૃષ્ણ પરમહંસ	૦–૪૦
સ્વામી રામતીર્થ ...	૦–૨૫
બાળકોના ગુણ ...	૦–૩૫
બાળકોના વિવેકાનંદ	૦–૩૫
બાળકોની બોલચાલ	૦–૩૫
બાળકોનું આચરણ	૦–૩૦
બા, વાર્તા કહોને!	૦–૩૫
બાપા, વાર્તા કહોને!	૧–૦૦
બાળ રમતો ...	૧–૦૦
અરેબિયન નાઈટ્સ	૩–૦૦
સાહસકથાઓ ...	૧–૦૦
પ્રાચીન કિશોરકથાઓ	૧–૨૫
મહાભારતની નીતિકથાઓ	૧–૫૦
ભીમનાં પરાક્રમો ...	૧–૫૦
ગદાધારી ભીમ ...	૨–૫૦
રમૂજી લોકવાતો ...	૧–૦૦
વિનોદી ટુચકા ...	૧–૫૦
જગતમાં જાણવા જેવું	(છપાશે)
બાળકોની નીતિશિક્ષા	૦–૫૦
નીતિશિક્ષણ ...	૧–૫૦
પરાક્રમી દશ કુમાર...	૨–૫૦
ધર્મની બાળપોથી ...	૦–૪૦
નાની નાની વાતો...	(છપાશે)
બાળકોની વાતો ...	૦–૪૦
દયાળુ બાળકો ...	૦–૫૦
આદર્શ બાળકો ...	૦–૫૦
વાંચો, વિચારો અને અનુસરો ...	૧–૨૫
સદ્ગુણી બાળકો ...	૧–૦૦

વધુ વિગત માટે વિસ્તૃત સૂચિપત્ર મંગાવો :

સસ્તું સાહિત્ય વર્ધક કાર્યાલય—અમદાવાદ

અનુક્રમ

ખંડ ૧ લો

૧ આરપાર દોડ ... ૧૩
૨ આંધળાનો અખાડો ૧૪
૩ ઈત્તે ઈત્તે પાણી ... ૧૫
૪ કપ્પેકાજી ... ૧૬
૫ કરડકણો કૂતરો ... ૧૭
૬ કેદી પકડો ... ૧૮
૭ કાબર—કાગડા ... ૧૮
૮ કેદી કેદી ... ૨૦
૯ કેળાંતોડ ૨૧
૧૦ કોથળીફોડ ૨૨
૧૧ કોથળાદોડ ... ૨૨
૧૨ ગાળિયાદોડ ... ૨૩
૧૩ ઘેર જાઓ ... ૨૪
૧૪ ચણક—ચીભડી ... ૨૪
૧૫ ચિઠ્ઠીરમત (ક્રિયાચિઠ્ઠી) ૨૬
૧૬ ચાઈના સાતતાળી ... ૨૭
૧૭ ચોરને પકડો ... ૨૭
૧૮ છૂટદડી ... ૨૮
૧૯ ઝેરનો કૂવો ... ૨૯
૨૦ ટચાકાઉપાડ ... ૩૦
૨૧ ટાપલી ખો ... ૩૦
૨૨ ટોપી ઉતાર ... ૩૧
૨૩ ડોલ દડો ... ૩૨
૨૪ ત્રણપગી દોડ ... ૩૩
૨૫ દડાકૂદન ... ૩૩
૨૬ દડો ઉપર પસાર ૩૪
૨૭ નાળિયેરફોડ ... ૩૫
૨૮ નારબોકડી ... ૩૫
૨૯ પાંચીકા ૩૬
૩૦ પતંગ ... ૩૮
૩૧ ફુક્કા ફૂલાવ અને તોડ ૩૯
૩૨ માટલીફોડ ... ૪૦
૩૩ બીત્તુબીત્તુ ... ૪૧
૩૪ બે કોડી ... ૪૨
૩૫ બેઠી હોડી ... ૪૩
૩૬ બે ત્રણ પાંચ ... ૪૪

૩૭ બાંધછોડ ... ૪૪
૩૮ ભાઈ ભાઈ ક્યાં છો? ૪૬
૩૯ માથે કળશદોડ ... ૪૬
૪૦ માછલી માછલી ... ૪૭
૪૧ મીનીઠેકામણી ... ૪૭
૪૨ મૂળામૂળા ... ૪૮
૪૩ મિત્ર—દુશ્મન ... ૫૦
૪૪ મધ્ય દોડ ... ૫૦
૪૫ રમૂજી કૂચ ... ૫૧
૪૬ રૂમાલ ઉપાડ ... ૫૨
૪૭ લે લાડવો ... ૫૨
૪૮ વિચિત્ર ટટ્ટુ ... ૫૩
૪૯ સાપની કાંચળી ... ૫૩
૫૦ લંગડી ... ૫૪
૫૧ સંગીત મેજ ... ૫૫
૫૨ સાપસીડી ... ૫૬
૫૩ સુદ્ધાબુદ્ધા ૫૭
૫૪ સોનાનો પોપટ ... ૫૮
૫૫ શિવાજી કહે છે ... ૫૯
૫૬ હોળીનું નાળિયેર ... ૬૦
૫૭ હાથીની સૂંઢ ... ૬૧
૫૮ હારીઓ ૬૨
૫૯ હીર ૬૩

ખંડ ૨ જો

૧ અક્ષર—રમત ... ૬૭
૨ અઠિયો ૬૮
૩ અંકવર્તુળ ૬૯
૪ આંબલીપીપળી ... ૭૦
૫ આંધળાનું ગાડું ... ૭૧
૬ ઓશીકાંયુદ્ધ ... ૭૨
૭ અંતકડી ... ૭૩
૮ ઊભી ખો ... ૭૪
૯ કૂકડાની લડાઈ ... ૭૫
૧૦ કાંઠલા પસાર (શટલ-રીલે) ૭૫
૧૧ કિત્તીકિત્તી ... ૭૭
૧૨ ખારોપાટ ... ૭૮
૧૩ ખુતામણી દાવ ... ૭૯
૧૪ ખડે હો! ... ૮૦
૧૫ ગરદન જોર ... ૮૦
૧૬ ગુણદોષ—શોધ ... ૮૧
૧૭ ગેડીદડા ૮૨
૧૮ જોરાજોરી ૮૩
૧૯ ઝંડાઝપટ ... ૮૪
૨૦ ઝંઝીર ૮૪
૨૧ ટોપી—પસાર ... ૮૪
૨૨ ટોપલીદડો ... ૮૫
૨૩ ઠોકર ... ૮૫
૨૪ તોફાની ઘોડો ... ૮૭
૨૫ દડોપડાવ ... ૮૮
૨૬ દડાઝીલ (કૅચ કૅચ) ૮૯
૨૭ દડામાર ... ૮૯
૨૮ નંબરબદલ ... ૯૧
૨૯ નિશાન દડો ... ૯૧

૩૦ નાયકશોધ ... ૯૨
૩૧ નવ કૂકરી ... ૯૩
૩૨ નાળિયેરની રમતો ... ૯૪
૩૩ પોપટ ઊડે ... ૯૫
૩૪ પગેરુ ... ૯૫
૩૫ બંડલ દોડ ... ૯૭
૩૬ બટાટા ઉપાડ ... ૯૯
૩૭ બૉમ્બ ... ૧૦૦
૩૮ બેઠી લંગડી ... ૧૦૦
૩૯ બૅટ—દડો ... ૧૦૧
૪૦ બે કૂંડાળી ... ૧૦૨
૪૧ બસ (અગડમ્ બગડમ્) ૧૦૩
૪૨ ભીંતદડો ... ૧૦૩
૪૩ ભગડતૂઈ ... ૧૦૩
૪૪ ભાઈડો ... ૧૦૪
૪૫ મોઈ દાંડિયા ... ૧૦૫
૪૬ મીણકૂંડું ... ૧૦૫
૪૭ મૂંગી લડાઈ ... ૧૦૬
૪૮ મનપરખ ... ૧૦૭
૪૯ મડા પસાર ... ૧૦૮
૫૦ મૂંઢો ૧૦૮
૫૧ માટલીદાવ ... ૧૧૦
૫૨ યાદશક્તિ ... ૧૧૧
૫૩ લંગડી ધક્કાધક્કી ... ૧૧૨
૫૪ લાઠીકૂદન ... ૧૧૩
૫૫ લાઠી સેરવિયો દાવ ... ૧૧૩
૫૬ વિઘ્નદોડ ... ૧૧૪
૫૭ સબૂર ... ૧૧૫
૫૮ સંદેશા મોકલવો ... ૧૧૬
૫૯ સોળ કૂકરી ... ૧૧૬
૬૦ સતોડિયું ... ૧૧૮
૬૧ શેરડીની રમતો ... ૧૧૯
૬૨ હોડી ... ૧૨૦

દેશી રમતો

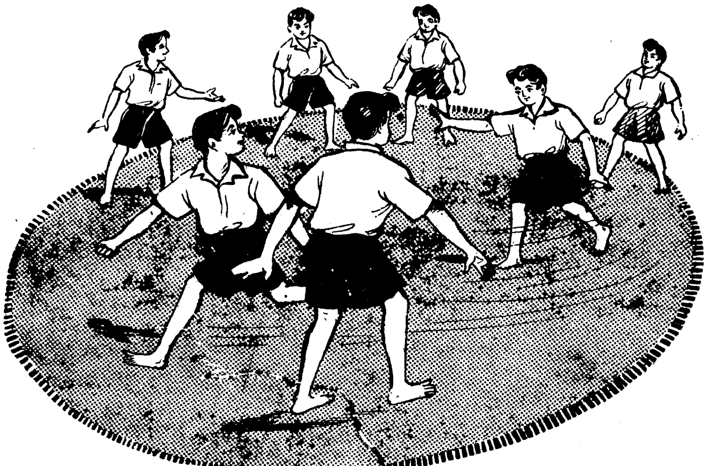
[તેરથી પંદર વર્ષના કુમારો માટે]

૧

૧ : આરપાર દોડ

સંખ્યા : વીસથી પચીસ.

તૈયારી : સાતતાળીની રમતનો આ એક પ્રકાર છે. એક જણ દાવ દેનાર બને અને બીજા સૌ દાવ લેવા મેદાનમાં છૂટા છૂટા ઊભા રહે. મેદાનની હદ નક્કી કરી લેવી.



રમત : સીટી વાગે અથવા નક્કી કરેલા સ્થળે સાતતાળી મારીને દાવ દેનાર અડવા જાય. દાવ દેનાર કોઈ એકને અડવા જાય તે વખતે કોઈ ત્રીજો બાળક એ બેની વચ્ચેથી પસાર થાય. આ વખતે દાવ દેનારે જે આરપાર પસાર થયો હોય તેને પકડવા જવું. એ રીતે જ્યારે જ્યારે પ્રસંગ આવે ત્યારે વચ્ચેથી પસાર થવું. જે પકડાઈ જાય તેને માથે દાવ આવે.

નોંધ : રમતનું મેદાન મોટું પસંદ કરવું.

વિશેષ : આરપાર થનારે ચાલાકીથી આરપાર થવું. બનતાં સુધી પકડાવું નહિ.

૨ : આંધળાનો અખાડો

સંખ્યા : દસથી પંદર.

સાધન : જેટલા રમનારા એટલા આંખે બાંધવાના પાટા.

તૈયારી : લંગડીનું વર્તુળ દોરવું. સંખ્યા વધારે હોય તો મોટું વર્તુળ દોરવું. એક જણ સિવાય દરેકને વર્તુળમાં ઊભો રાખી આંખે પાટા બાંધી દેવા. અને રમાડનારે પણ વર્તુળમાં સીટી લઈને ઊભા રહેવું.

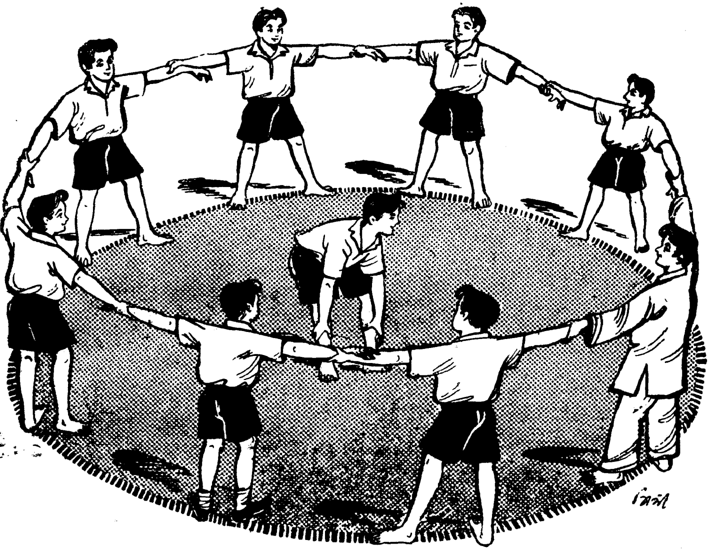
રમત : રમાડનારે (શિક્ષકે) સીટી મારવી. સીટી મારીને વર્તુળમાં જ્યાં કોઈ આંધળા ના હોય ત્યાં ઊભા રહેવું. સીટીના અવાજે દરેક આંધળા-એ રમાડનારને અડવા દોડાદોડ કરવી. આથી આંધળા એકબીજા સાથે અથ-ડાશે અને પકડાપકડી કરશે. એટલે રમાડનાર કહેશે : ના, ના, ના. વળી પાછી સીટી મારશે. ને આંધળાએ તેને પકડવા જવું. જ્યારે કોઈ આંધળો રમાડનારને પકડી પાડશે ત્યારે તે કહેશે : હા, હા, હા. એ પછી બધા આંધળા આંખેથી પાટા છોડી નાખશે. થોડીવાર પછી જેમણે રમાડનારને પકડી પાડયો હશે તે દાવ દેનાર થશે ને બીજા પાછા પાટા બાંધીને રમવા માટે તૈયાર થશે.

નોંધ : આંધળા અંદર અંદર એકબીજાને પકડશે તેથી જોનારને આનંદ પડશે. રમનારે આંખેથી પાટાને ખેસવવો નહિ. પાટા બરોબર બાંધવા, જેથી દેખી શકાય નહિ.

૩ : ઈત્તે ઈત્તે પાણી

સંખ્યા : દસથી પંદર.

તૈયારી : રમનારાઓએ એકબીજાના હાથ પકડી ગોળાકારે ઊભા રહેવું. એક જણ દાવ દેનાર બને અને વચ્ચે ઊભો રહે.



રમત : વચ્ચે ઊભેલાઓએ પોતાના પગનાં કાંડાંને બંને હાથે અડીને બોલવું :

રમનાર : ઈત્તે ઈત્તે પાણી.
ધૂળ ધૂળ ધાણી.

દાવ દેનાર : (કમ્મરે હાથ રાખી) ઈત્તે ઈત્તે પાણી.

રમનાર : ધૂળ ધૂળ ધાણી.

આ મુજબ, છાતી, ગળું અને માથે હાથ મૂકી બોલવું, પછી દાવ દેનાર દરેકના હાથના આંકડે જઈને પોતાના એક હાથને છરા જેવી નકલ કરીને અડે અને બોલે :

રમનારઃ આ દરવાજો ખોલૂંગા.
છરો લેકે મારુંગા.

આ પછી કોઈ પણ એકના આંકડા છોડાવીને દાવ દેનાર ભાગે એટલે બધા હાથના આંકડા છોડીને તેને પકડવા જાય. જે પ્રથમ પકડી પાડે તેને દાવ દેનાર નીમવો અને પ્રથમની માફક ફરીથી રમત શરૂ કરવી.

૪ : કપ્પે કાજી

સંખ્યા: ચારથી પાંચ.

સાધન: રમનાર દીઠ એક એક લખોટો.

તૈયારી: અગલ (ખાડો) કરવી, થોડે દૂરથી હીંચવાની નિશાની કરવી.

રમત: હીંચવાની નિશાનીથી દરેક હાથનો અંગૂઠો રાખી આંગળી વડે લખોટાને અગલ તરફ ફેંકવો. એ પછી જે સૌથી (અગલથી) પાસે પડયો હોય તે પેંત, પછી દોત એમ વારા નક્કી થઈ જશે. પહેલા નંબરે પોતાનો લખોટો અગલમાં નાખી કપ્પે કાજી કરવી. પછી બીજાના લખોટાને ઈંટીને દૂજે ભાજી કરવી. એ પ્રમાણે નીચે ૧૦ સુધી કરી છેલ્લે અગલમાં લખોટાને નાખી દાવ પૂરો કરવો.

(૧) કપ્પે કાજી	(૬) છકે ડાલું
(૨) દૂજે ભાજી	(૭) સતાક પૂતળી
(૩) તીને ટેટો	(૮) અઠે હાંડી
(૪) ચોલે મોલે	(૯) નવે ઢબો
(૫) પંચે ભાલું	(૧૦) દસે પડો

દસે પૂરા કરીને પછી અગલમાં જઈને અગલને કાંઠે લખોટાને મૂકવો અને એ વખતે 'ઈધર બિછાયા' કહેવું. એ પછી એક વાર કોઈના પણ લખોટાને ઈંટી જાય એટલે તે પાકી ગયો ગણાય. પાકી ગયેલે 'છોટા-બાબુ' બોલવું. આ મુજબ રમનારે સૌએ પાકવું. જે છેલ્લે રહે તેને માથે દાવ આવે.

દાવ દેનારે નિશાનીથી પોતાના લખોટાને આંગળીની ઠોકર વતી

અગલ તરફ નાખવો. જો અગલમાં જાય તો દાવ લેનારનો દાવ જાય. અગલમાં જાય નહિ તો દાવ લેનારે દાવ લેવો. દાવ લેવો એટલે પ્રથમ તેણે અગલે અંગૂઠો રાખી સામેવાળાના લખોટાને આંટવો અથવા વેંત થાય એટલે અંતરે નાખવો ને પછી દાવ દેનારાના લખોટાને પોતાના લખો-ટાથી આંગળીના જોરે દૂર દૂર લઈ જવો. આંટતાં કે વેંત થતાં ભૂલે એટલે દાવ દેનાર પાછો અગલ તરફ પોતાનો લખોટો નાખે. જો દાવ દેનાર પ્રથમ જ ભૂલે તો તેનો દાવ જાય. આ પ્રમાણે સૌએ દાવ લેવો, એટલે રમત પૂરી થાય.

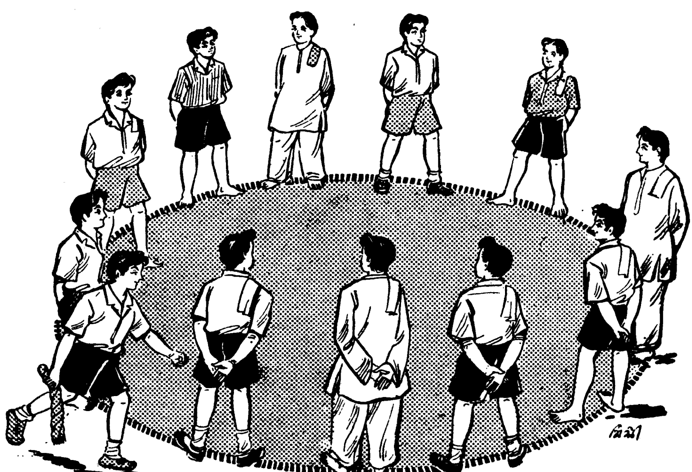
નોંધ: દાવ લેનારે પહેલાં 'છોટાબાબુ' બોલી જવું, નહિ તો દાવ દેનાર પોતાના લખોટાને હાથથી અગલમાં નાખી દે એટલે દાવ જાય.

૫ : કરડકણો કૂતરો

સંખ્યા: દસથી બાર.

સાધન: એક ટુવાલનો વળ ચડાવી કોરડો કરવો.

તૈયારી: લંગડીના વર્તુળ ઉપર અંદર મોં રાખી એક જણ સિવાય સૌને ઊભા રાખવા. દાવ દેનાર બહાર સૌની પાછળ કોરડો લઈને ઊભો રહે.



રમત: સંજ્ઞા મળતાં દાવ દેનાર સૌની પાછળ ગોળાકારે દોડે. લાગ જોઈને કોઈ એકના ખભે કોરડો મૂકીને જે દિશામાં દોડતો હોય તે દિશામાં જ ભાગે. જેને ખભે કોરડો મૂકે તે કોરડો હાથમાં લઈ પેલાને મારવા દોડે. દાવ દેનાર તે બાળકની ખાલી જગ્યાએ આવી જાય. ન આવે ત્યાં સુધી કોરડો મારી શકાય. પછી બીજા બાળકનો વારો આવે. આ મુજબ થાકે ત્યાં સુધી રમત રમવી.

નોંધ: દરેક બાળકને ખભે ટુવાલ મૂકવાનું ધ્યાન રાખવું. કોરડા ધીમે ધીમે મારવા.

૬: કેદી પકડો

સંખ્યા: દસથી વીસ.

તૈયારી: એક બાળક સિવાય બીજા સૌને વર્તુળાકારે ઊભા રાખી એકબીજાના હાથના આંકડા ભિડાવી રાખવા. એક બાળકને વચ્ચે ઊભો રાખવો. તે 'કેદી' ગણાશે અને ગોળ ઊભેલ બાળકો 'જેલ' ગણાશે.

રમત: સંજ્ઞા મળે એટલે કેદીએ કોઈ પણ જગ્યાએથી હાથના આંકડા છોડાવી નાસી જવાનો પ્રયત્ન કરવો. રમનારે હાથના આંકડા છોડવા નહિ. પણ કેદી મહેનત કરી જેલ તોડશે એટલે નાસી જશે. તે વખતે સૌએ કેદીને ઝાલવા દોડવું. જે બાળક પ્રથમ કેદીને ઝાલી જશે તે કેદી બનશે અને ફરીથી રમત શરૂ થશે.

નોંધ: જેલ તોડવામાં જોરાજોરી થાય છે, તેથી બાળકોને હિંમત અને જુસ્સો આવે છે.

૭: કાબર–કાગડા

સંખ્યા: સમ સંખ્યાની બે ટુકડીઓ.

તૈયારી: આ રમતમાં ચાર ચાર કે તેથી વધુ સરખી સંખ્યાની બે ટુકડીઓ પાડવી. રમાડનાર એક અલગ રહે.

ચિત્રમાં બતાવ્યા મુજબ મેદાન ઉપર બંને ટુકડીને સામસામી ઊભી રાખવી. કોઈ પણ એક ટુકડીનું નામ 'કાબર' અને બીજીનું નામ 'કાગડો' પાડવું.

રમત: રમત શરૂ કરવા રમાડનારે કા...બર ('કા'......લંબાવવું ને 'બર' સાથે બોલવું) અથવા 'કા......ગડા' બોલવું. જે ટુકડીનું નામ બોલાય

તેમણે પોતાની હદરેખા તરફ દોડી જવું, જે ટુકડીનું નામ ન બોલાય તેમણે સામેવાળાને અડવા માટે જવું. ભાગનાર પોતાની હદ વટાવી જાય પછી સામેવાળા અડકી શકે નહિ પણ જેઓ હદરેખા પસાર કર્યા પહેલાં અડાઈ જાય તો તે (જેટલા અડાઈ જાય તેટલા) બધા રમતમાંથી બાદ થાય.

'એ પછી પ્રથમની માફક પોતપોતાની જગ્યાએ આવીને ઊભા રહી જવું. રમાડનાર વળી 'કાબર' કે 'કાગડો' કોઈ એક નામ બોલે; એટલે વળી ભાગવાનું અને અડવાનું થાય. આ રીતે કોઈ પણ એક ટુકડીના બધા બાળકો બાદ થઈ જાય ત્યાં સુધી રમત ચાલુ રહે. ફરીવાર રમવું

હોય તો મેદાન અને નામ બદલી નાખવાં. આ રમત વારંવાર રમવાથી બહુ મજા પડે છે.

રમાડનારે ધ્યાન રાખવું કે આખી રમત દરમિયાન બંને ટુકડીનાં નામ બોલાયા કરે. કોઈ એક જ ટુકડીનું નામ બોલ્યા કરવું નહિ. કોઈક વાર વચ્ચે ગમ્મતને ખાતર રમાડનારે કા......બર કે કા......ગડા બોલવાને બદલે કા......તર કે કા......પડ બોલવું. આ વખતે રમનારની જે સ્થિતિ થાય છે તેનાથી સૌને હસવું આવ્યા વગર રહેતું નથી. આવે વખતે સાચી રમત રમાઈ ગણાશે નહિ, કોઈ બાદ વગેરે થશે નહિ.

નોંધ: આ રમતને કાબર—કાગડાને બદલે 'રા...મ' અને 'રાવણ' 'રામ—રાવણ' બોલીને પણ રમાડી શકાય છે. લાંબા પહોળા ઓરડામાં આ રમત રમવી હોય તો સામસામી ભીંતોની હદરેખા રાખી શકાય. ભીંતને અડે તે હદરેખાએ પહોંચી ગયેલ ગણાય.

૮ : કેદી કેદી

(ગુલામદાવ)

સંખ્યા: સમ સંખ્યાની બે ટુકડીઓ.

તૈયારી: ચાળીસથી પચાસ કદમને અંતરે બે આડી રેખાઓ દોરવી અને તેની ઉપર સામસામે મોં રાખીને બંને ટુકડીને કતારમાં ઊભી રાખવી. કોઈ પણ એક ટુકડીમાંથી એક જણને સામેની ટુકડી પાસે મોકલવો. બીજી ટુકડીએ તાળી માટે દરેકે એક એક હાથ આગળ ધરી રાખવો.

રમત: દાવ દેનાર કોઈ પણ એક જણને તાળી આપીને પોતાની ટુકડી તરફ દોડીને આવે ને તે વખતે જેને તાળી મળી હોય તેણે તેની પાછળ દોડીને ઝાલવા મહેનત કરવી. સામેવાળાની હદમાં જ ઝાલી શકાય. તાળી આપનાર પોતાની રેખા ઓળંગી જાય તે પછી પકડી ના શકાય. જો તાળી દેનાર પકડાઈ જાય તો તે તાળી ઝીલનારનો ગુલામ બની જાય અને જો ના પકડાય તો તાળી ઝીલનાર પોતે ગુલામ બની જાય.

ગુલામ બનવું એટલે જીતનારની પાછળ ઊભા રહેવું. એ પછી સામેની ટુકડીમાંથી દાવ લેવા જવું. આ પ્રમાણે વારાફરતી દાવ લેવા જવું. જે ટુકડી આખી ગુલામ થઈ જાય એની હાર થાય.

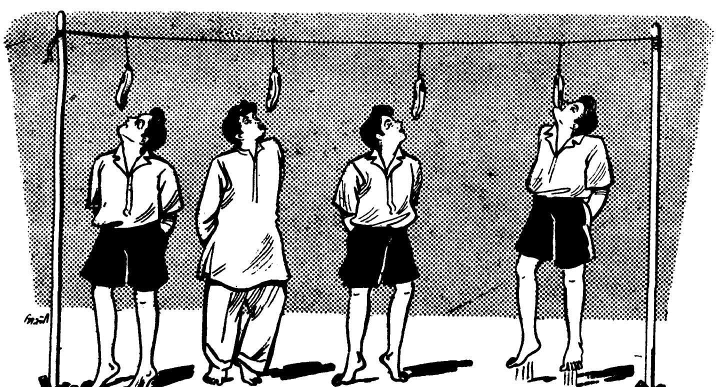
નોંધ: જેની પાછળ ગુલામ હોય તેને જો હરાવી દેવામાં આવે તો ગુલામ મુક્ત થઈ જાય અને પોતાની ટુકડીમાં રમવા માટે ઊભો રહી જાય.

૯ : કેળાંતોડ

સંખ્યા: આઠથી દસ.

સાધન: રમનાર દીઠ એક એક પાકું કેળું, બે વળી અને લાંબી દોરી.

તૈયારી: કેળાંને ડીંટિયા સાથે જુદી જુદી દોરી સાથે બાંધી તોરણ જેવું કરી બે વળી સાથે બાળકના મોંમાં આવે તેટલે ઊંચે બાંધવાં. રમનાર બાળકોના હાથ કમ્મર પાછળ રાખી બાંધી રાખવા.



રમત: સંજ્ઞા મળે એટલે દરેક જણે મોં વડે કેળું લેવા પ્રયત્ન કરવો. બે વળીને છેડે બે જણે ઊભા રહી કેળાંના તોરણને ઊંચે—નીચે

હલાવવું. બાળકોએ કૂદી કૂદીને કેળાંને મોંમાં લઈ લેવા પ્રયત્ન કરવો. આ રીતે જે પ્રથમ કેળું મોંમાં લઈ લે તેની જીત થઈ ગણાય.

નોંધ: કેળાંને બદલે નાનાં ગોળ જમરૂખ, ટમેટાં વગેરે પણ રાખી શકાય. આ રમત રમૂજ ઉત્પન્ન કરે છે.

૧૦ : કોથળીફોડ

સંખ્યા: બે જણ અથવા સરખી સંખ્યાની બે ટુકડી.

સાધન: દરેક જણ પાસે સરખા કાગળની એક એક કોથળી. ચીકણા કાગળની કોથળી હોય તો વધુ સારું.

તૈયારી: નક્કી કરેલ વર્તુળમાં બંને જણને ઊભા રાખવા. પોતાની કોથળીમાં મોંથી હવા ભરીને ફુલાવીને એક હાથમાં પકડી રાખવી.

રમત: સંજ્ઞા મળે એટલે બંનેએ પોતાની કોથળી સામેવાળાના વાંસામાં કે માથામાં મારીને ફોડી નાખવી. એ રીતે જે પહેલાં કોથળી ફોડી નાખે તેની જીત થઈ ગણાય.

નોંધ: ટોપી ઉતારની રમતનો એક પ્રકાર છે. ટુકડીમાં આ રમત રમાડવી હોય તો બંને ટુકડીને સામસામે ઊભી રાખીને ઉપર મુજબ જ કોથળીઓ ફોડવાની છે. નક્કી કરેલ સમયમાં જેની વધુ કોથળીઓ ફૂટે, તેની જીત થઈ ગણાય.

૧૧ : કોથળાદોડ

સંખ્યા: બેથી આઠ

સાધન: જેટલા બાળક તેટલા અનાજના ખાલી કોથળા.

તૈયારી: એક સીધી લીટી પર હારબંધ સૌને કોથળામાં પગ નાખીને ઊભા રાખવા. કોથળાના મોઢાને બે હાથ વતી પકડી રાખવું. સામે વીસથી ત્રીસ પગલાં દૂર હદરેખા દોરવી અથવા તો સામે ઊભેલ બાળકને ફરીને અહીં સુધી પાછા આવવાનું પણ રાખી શકાય. દરેક બાળક

ની વચ્ચે ત્રણથી ચાર ફૂટનું અંતર રાખવું.

રમત: સંજ્ઞા થતાં દરેકે કૂદતા કૂદતા હદરેખાને ઓળંગી જવી, અથવા પાછા આવવાનું હોય તો પાછા આવવું. વચ્ચે પડી જવાય તો ઊભા થઈને પાછા દોડી શકાય. કોણ કોણ ઠેઠ સુધી દોડી શકયા તે જોવું. પ્રથમ કોણ આવે છે તે પણ જોવું.

નોંધ: દોડતાં દોડતાં એકબીજા સાથે અફળાવું નહિ. એક પગ ઊંચો લઈને ઠેકવું નહિ.

વિશેષ: આ રમત ખૂબ જ ગમ્મત ઉપજાવનારી છે. આ રીતે કોથળા પહેરાવીને સામસામી ટુકડીઓની લડાઈ પણ કરાવી શકાય. બંને ટુકડી અલગ અલગ દેખાય તે માટે અમુક નિશાની રાખવી. આ રીતે કોથળા પહેરીને લડાઈ કરવામાં ખભેખભા અથડાવીને સામેવાળાને પાડી નાખવાનો છે. પડી જનાર રમતમાંથી બાદ થાય. એક ટુકડીના બધા બાદ થાય ત્યાં સુધી અથવા અમુક નક્કી કરેલ સમય સુધી રમત ચાલુ રહે. આ રમતનું નામ 'કોથળાયુદ્ધ' રાખી શકાય.

૧૨ : ગાળિયાદોડ

સંખ્યા: ૬—૬ કે ૮—૮ ની બે ટુકડી.

સાધન: જેટલી ટુકડી એટલા છ ફૂટ લાંબી આંગળી જેવી સૂતરની દોરીના ગાળિયા.

તૈયારી: દરેક ટકડીને ચાર ચાર ફૂટને અંતરે હારમાં ઊભી રાખવી. દરેક ટુકડીનો નાયક આગળ અને બીજા તેની પાછળ પાછળ ઊભા રહે. બે જણની વચ્ચે એક હાથ જેટલું અંતર રાખવું. દરેક ટુકડીના નાયકને ગાળિયો આપવો. નાયકે બે હાથથી ગાળિયાને પકડી રાખવો. રમાડનાર શિક્ષક પંદરથી વીસ કદમ દૂર ઊભો રહે.

રમત: સીટી વાગે એટલે દરેક પહેલા બાળકે ગાળિયાને પ્રથમ માથા તરફથી નાખીને પગેથી બહાર કાઢવો. પછી તેણે પાછળના બાળક-

ને ગાળિયો આપવો અને પાછળનો બાળક પણ ગાળિયાને પોતાના શરીર-માંથી પસાર કરે. આ જ પ્રમાણે ઠેઠ છેલ્લા બાળકે ગાળિયો પસાર કરીને પાછો પોતાથી આગળના બાળકને આપવો. એમ પહેલા બાળક સુધી ગાળિયો આવે. પહેલાએ ફરી વખત પોતાના શરીરમાંથી પસાર કરીને સામે ઊભેલ શિક્ષકને દોડીને ગાળિયો આપી જવો. કઈ ટુકડી પહેલી આપી જાય તે જોવું.

૧૩ : ઘેર જાઓ

સંખ્યા : દસથી વીસ.

તૈયારી : એક જણ સિવાય રમનારે ગોળ વર્તુળમાં સરખા અંતરે ઊભા રહેવું. વળી દરેકે જ્યાં ઊભા હોય ત્યાં એક એક નાનું વર્તુળ દોરવું ને તેમાં બંને પગ રાખીને ઊભા રહેવું. દાવ દેનાર અંદર ઊભો રહે.

રમત : દાવ દેનાર કોઈ એકની પાસે જાય અને કહે : 'તમે આવો.' જેને કહે તેણે તેની પાછળ તેના બે ખભા પર હાથ રાખી જોડાઈ જવું. એ રીતે રમનારમાંથી પાંચ છ જણને બોલાવી પોતાની સાથે આગગાડીની માફક જોડે. દાવ દેનારે વર્તુળમાં જ આડાઅવળા બે ત્રણ આંટા મારી જોશથી કહેવું : 'ઘેર જાઓ.' આથી દરેક જણે છૂટા પડીને કોઈ પણ એક વર્તુળમાં દોડીને જવું. વર્તુળમાં ઊભેલાઓએ પણ ખાલી જગ્યાએ દોડી દોડીને ઊભા રહેવું. આમ છેલ્લે જે એક જણ બાકી રહી જશે, તેને માથે દાવ આવશે ને તેણે બીજી વાર પ્રથમની જેમ રમત શરૂ કરવી. આ વખતે જેનો વારો ના આવ્યો હોય તેને બોલાવવો. આ પ્રમાણે રમત રમ્યા કરવી.

૧૪ : ચણુક–ચીભડી

સંખ્યા : છ કે તેથી વધુ.

તૈયારી : એક મજબૂત અને મોટી છોકરી પટેલ થાય. તે બે પગ પહોળા કરીને ઊભી રહે. બાકીની રમનાર છોકરીઓમાંથી એક છોકરી બાવો

થાય. પછી જેટલી રમનાર છોકરીઓ હોય તેની બે ટુકડી પડી જઈ પટેલના પગ હાથથી પકડીને બેસી જાય. આ રીતે પટેલના પગે વળગી પડેલ છોકરીઓ ચીભડાં કહેવાય.

રમત: દાવ લેનાર છોકરી (બાવો) પટેલ અને ચીભડાની ફરતી ફરે અને નીચે મુજબ ફરતી બોલતી જાય:

ચણક ચીભડી,
બામણ બીબડી,
બામણને ઘેર લોટ વિયાણા;
રાજા રાણી,
દાતણ પાણી,
કરીને, ચીભડાની ચીર માગતા......

ઉપર પ્રમાણે બોલવાનું પૂરું થાય એટલે પટેલની સામે ઊભી રહી ચીભડાં માગે. પટેલ કહે: 'હજી તો આ વાવ્યાં છે.' બાવો વળી પાછો ગોળ ગોળ ફરે ને ઉપર મુજબ બોલે. બોલવાનું પૂરું થાય એટલે કહે: 'પટેલ, ચીભડાં આપો.' પટેલ કહે: 'હજી તો કાંટા ફૂટયા છે.' આ પ્રમાણે

'વેલા થાય છે, ફૂલ બેઠાં છે, નાનાં ચીભડાં છે, મોટાં થયાં છે, કાચાં છે' ત્યાં સુધી રમત ચાલુ રહે.

પછી બાવો ચીભડાંના માથામાં આંગળીથી ટકોરા મારીને કહે: 'હવે તો ચીભડાં પાકી ગયાં છે.' પટેલ કહે: 'તાકાત હોય તો ચીભડાં તોડી લો.' બાવો તો એક એક છોકરીને પકડી પકડીને ખેંચે છે ને પટેલના પગથી વછોડાવે છે. વછોડાયેલી છોકરીને અગાઉથી કરેલી ધૂળની ઢગલી સામે બેસાડે છે. વારાફરતી એક એક પગથી વછોડાવે છે.

આ રીતે બધાં ચીભડાંને તોડી લે છે અને ધૂળની ઢગલી સામે બેસાડે છે. પછી પટેલ કહે: 'ધૂળની ઢગલી વીંખોળો.' સૌ છોકરીઓ પોતાની ઢગલી વીંખોળે છે. કોઈ એક ઢગલીમાં ઠીકરાનો ટુકડો પહેલેથી સંતાડેલો હોય છે. જે છોકરીની ઢગલીમાંથી ઠીકરું નીકળે છે તેને માથે અડવાનો દાવ આવે. સૌ ભાગે. પટેલ અને બાવો ઊભા ઊભા જોયા કરે. દાવ દેનાર જેને પકડી પાડે તે બીજી વાર રમે ત્યારે બાવો થાય અને અડવા જનાર પટેલ થાય. પહેલાંનો પટેલ અને બાવો ચીભડાં બની જાય. એ રીતે વળી ફરી વાર રમત શરૂ થાય.

નોંધ: ચણક ચીભડી રમત આપણી જૂની રમત છે. આ રમત ગામડામાં રમાય છે. આ રમત ફક્ત છોકરીઓ માટેની છે. પરંતુ છોકરાઓ રમવા ધારે તો રમી શકે તેવી રમત છે.

૧૫: ચિઠ્ઠીરમત (ક્રિયાચિઠ્ઠી)

સંખ્યા: દસથી વીસ.

સાધન: શિક્ષકે તૈયાર કરેલી ચિઠ્ઠીઓ.

તૈયારી: રમાડતાં પહેલાં શિક્ષકે નીચે પ્રમાણે પચીસ—ત્રીસ જેટલી ચિઠ્ઠીઓ તૈયાર કરવી: કૂદો, હસો, રડો, લથડિયાં મારો, સિપાઈ જેમ ચાલો, ચાર પગે ચાલો, લંગડી ઠેકો વગેરે લખીને ચિઠ્ઠીઓને ગડીઓ વાળીને એક ટોપલીમાં મૂકવી.

રમત: એક એક બાળકનો રમવાનો વારો આવે. વારા પ્રમાણે ચિઠ્ઠી લેવી, વાંચવી અને તે મુજબ ક્રિયા કરવી. પછી એ ચિઠ્ઠી શિક્ષકને પાછી આપી દેવી. આ પ્રમાણે સૌનો વારો આવે ત્યાં સુધી રમત રમવી.

પ્રકાર: મોટી ઉંમરનાને રમવું હોય તો ચિઠ્ઠીઓ જરા અઘરી કરવી—જેમ કે, ભિખારી જેમ ભીખ માગો, છાપાં વેચો, ધૂણો, કૂટો, શિક્ષકની નકલ કરો વગેરે.

૧૬ : ચાઇના સાતતાળી

સંખ્યા: પંદરથી વીસ.

તૈયારી: સાતતાળીની માફક એક જણને દાવ દેવા નક્કી કરવો અને બાકીના મેદાન પર ઊભા રહે.

રમત: સાતતાળીની રમતનો આ એક પ્રકાર છે. પરંતુ જયારે દાવ દેનાર બીજાને પકડવા આવે ત્યારે તે પકડાઈ જવાનો થાય ત્યારે તેણે કોઈ પણ એક પગ ઊંચકી તેમાં કોઈ પણ એક હાથ નાખી એ જ હાથ વડે કોઈ પણ એક કાનને પકડી લેવો. આમ કરેલને દાવ દેનાર ઝાલી શકે નહિ. પછી તે બીજાને ઝાલવા જાય. જેને જેને અડવા આવે તેણે આમ કરવું. આમ કર્યા વિના જો પકડાઈ જાય તો તેને માથે દાવ આવે.

નોંધ: પકડાઈ જતાં આમ વિચિત્ર રીતે ઊભા રહેતાં બાળકોને જોઈને રમનારને આનંદ થાય છે.

૧૭ : ચોરને પકડો

સંખ્યા: વીસથી પચીસ.

સાધન: કાગળ અને પેન્સિલ.

તૈયારી: કાગળની ચિઠ્ઠીઓ બનાવવી. તેમાં એકમાં લખવું 'ફોજદાર', ચાર-પાંચમાં લખવું, 'સિપાઈ' અને બાકીનામાં લખવું 'ચોર.' એ રીતે લખેલી ચિઠ્ઠીઓને વાળીને મૂકી રાખવી. જેટલા રમનાર હોય એટલી

ચિઠ્ઠીઓ બનાવવી. એક સીધી રેખા દોરવી અને એક ગોળ વર્તુળ દોરવું.

રમત: વારાફરતી દરેકે એક એક ચિઠ્ઠી લઈને મૂઠીમાં વાંચ્યા વગર રાખવી. એ પછી એક રેખા ઉપર સૌને ઊભા રાખવા. સંજ્ઞા મળે એટલે સૌએ સૌની ચિઠ્ઠી વાંચવી. જેને ફોજદારની ચિઠ્ઠી આવે તેણે ગોળ વર્તુળ પાસે ઊભા રહેવું. જેને ચોરની ચિઠ્ઠીઓ આવે તેણે નાસવું. જેને સિપાઈની ચિઠ્ઠી આવે તેણે ચોરને ઝાલવા જવું. સિપાઈઓએ પકડી, ઘસડી, ઊંચકી ચોરને વર્તુળમાં લાવવા. એ રીતે બધા ચોર પકડાઈ જાય ત્યાં સુધી રમત ચાલુ રહે.

વિશેષ: ભાગાભાગી અને પકડાપકડી કરવાનું બાળકોને બહુ ગમે છે. એક ચોરને બે સિપાઈ પણ પકડી શકે છે. સિપાઈ પાસેથી ચોર બીજા ચોરને છોડાવી પણ શકે છે.

૧૮ : છૂટદડી

સંખ્યા: બેથી વધુ.

સાધન: રબ્બરનો કે કપડાંનો ગૂંથેલો પોચો દડો.

તૈયારી: બાળકોની સંખ્યા પ્રમાણે હદ નક્કી કરવી. મેદાનમાં જેને જ્યાં ફાવે ત્યાં ઊભા રહે. શિક્ષકે હાથમાં દડો રાખવો.

રમત: શિક્ષકે દડાને ગમે તે એક દિશામાં અથવા અદ્ધર ઉછાળવો, એટલે રમત શરૂ થાય. જેના હાથમાં દડો આવે તેણે બીજાને ઘા કરીને મારવો. ઘા કરતી વખતે અને હાથમાં દડો આવ્યો હોય એ પછી જ્યાં ઊભા હોય ત્યાં જ ઊભા રહીને ઘા કરવાનો છે. રમનારે હદની બહાર જવાનું નહિ. એક જણના હાથમાંથી દડો આંચકાઆંચકી કરવો નહિ.

નોંધ: ઘા કરવાને બદલે બીજાને દડો હાથોહાથ પણ આપી શકાય.

વિષય: આ રમતથી બાળકો દડાને ઝીલતાં, પકડતાં, ઘા કરતાં અને ઘાથી બચી જતાં શીખે છે. એ રીતે સ્વરક્ષણની તાલીમ મળે છે અને ઘા વાગ્યો હોય તો સહન કરતાં શીખે છે.

૧૯ : ઝેરનો કૂવો

સંખ્યા : દસથી પંદર.

તૈયારી : જમીન પર બે કે ત્રણ ફૂટના વ્યાસનું વર્તુળ દોરવું. વર્તુળની ફરતા રમનારે એકબીજાના આંકડા ભીડીને ઊભા રહેવું.

રમત : સંજ્ઞા મળતાં સૌએ ખેંચાખેંચી કરીને કોઈ એકને અંદરના વર્તુળમાં ધકેલવાનો પ્રયત્ન કરવો. એ રીતે જે કોઈનો પગ કે શરીરનો કોઈ પગ ભાગ અંદરના વર્તુળ(ઝેરી કૂવા)માં જાય તો તે રમતમાંથી બાદ થાય. એ બાદ થયેલને છોડીને બાકીનાએ વળી પાછા આંકડા ભીડી પ્રથમની માફક સંજ્ઞા મળતાં રમત શરૂ કરવી. આ રીતે છેલ્લે બે જણ રહે ત્યાં સુધી રમત ચાલુ રાખવી. ને છેલ્લે જે રહે તેની જીત થઈ ગણાય.

નોંધ : વચ્ચેના વર્તુળને ઝેરી કૂવો ગણવાનો. વર્તુળની રેખાને જરા પણ સ્પર્શ થાય તોપણ સ્પર્શ કરનારને રમતમાંથી બાદ કરવો.

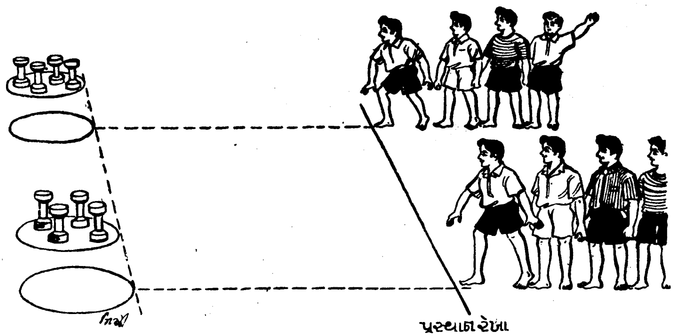
૨૦ : ટચાકાઉપાડ

સંખ્યા : ચાર ચાર કે સમ સંખ્યાની બે ટુકડીઓ.

સાધન : જેટલા રમનાર એટલા ટચાકા. ટચાકા એટલે લાકડાના ડમ્બેલ્સ, અથવા બીજી કોઈ વસ્તુઓ પણ રાખી શકાય.

તૈયારી : પ્રસ્થાનરેખા ઉપર બંને ટુકડીને અલગ અલગ ઊભી રાખવી. બંને ટુકડીના ભેરુએ એક એક પાછળ ઊભા રહેવું. છેલ્લા નંબરને હાથે કે ગળે રૂમાલ બાંધવો. બંને ટુકડીની સામે ૨૦ કે ૩૦ કદમ દૂર બબ્બે વર્તુળ કરવાં. એક વર્તુળમાં ટચાકા રાખવા.

મેદાન :



રમત : સંજ્ઞા મળતાં બંને ટુકડીના પહેલા નંબર સામે પોતાના વર્તુળમાંથી એક ટચાકું લઈ પડખેના ખાલી વર્તુળમાં મૂકવું અને તરત પોતાની ટુકડીમાં આવી બીજા નંબરને તાળી દઈને બાજુમાં નીકળી જવું. બીજા નંબરે પણ પહેલાંની જેમ જ કરવું. આ રીતે છેલ્લા નંબરે પણ કરવું ને જે ટુકડીનો છેલ્લો નંબર પ્રસ્થાનરેખાને પ્રથમ ઓળંગી જાય તે ટુકડીની જીત થઈ ગણાય.

૨૧ : ટાપલી ખો

સંખ્યા : દસથી વીસ.

તૈયારી : રમનારને એક એક હાથને અંતરે વર્તુળાકારે ઊભા રાખવા.

દરેકનાં મોં મધ્યબિંદુ તરફ રાખવાં. એક જણને દાવ માટે બહાર રાખવો.

રમત : સંજ્ઞા મળતાં બહારના દાવ દેનારે ગોળ ગોળ સૌની પાછળ ફરવું, દોડવું. કોઈ પણ એકની પીઠ પર હળવી ટાપલી મારીને 'ખો' બોલવું. જેને એ રીતે ખો મળે તેણે દાવ દેનારની વિરુદ્ધ દિશામાં દોડવું. બેમાંથી એ ખાલી જગ્યાએ જે આવી જાય તેણે ત્યાં ઊભા રહેવું. ના આવી શકે તેણે દાવ દેવાનો. એ રીતે રમત ચાલુ રાખવી.

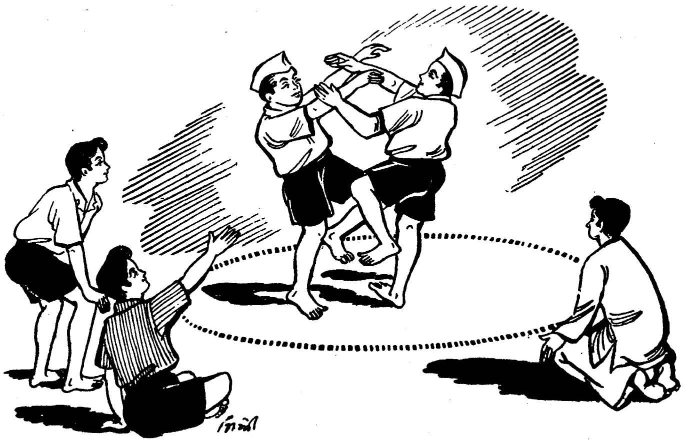
નોંધ : દરેકને ખો મળે તેનું ધ્યાન રાખવું. તરત ખો આપવાનું રાખવું, જેથી સૌને દોડવાનું આવે અને મજા પડે.

૨૨ : ટોપી ઉતાર

સંખ્યા : બે જણ.

સાધન : બે ટોપી.

તૈયારી : જમીન ઉપર ચૂના વડે ૫ થી ૧૦ ફૂટના વ્યાસનું એક કૂંડાળું દોરવું. તે કૂંડાળામાં બંને બાળકોને માથે ટોપી પહેરાવીને ઊભા રાખવા.



રમત: સીટી વાગે એટલે બંને બાળકોએ સામેવાળાની ટોપી લઈ લેવાનો પ્રયત્ન શરૂ કરવો. જેની ટોપી લેવાય તે હાર્યો ગણાય.

નોંધ: ધક્કાધક્કી, પકડાપકડી કે માર—પછાડ કરવી નહિ. માત્ર ટોપી લેતાં રોકવાનું છે. કૂંડાળામાંથી કોઈએ બહાર જવાનું નથી.

વિશેષ: પોતાની ટોપી લેવા દેવી નહિ અને સામેવાળાની ટોપી લઈ લેવી એ ક્રિયા જ ગમ્મત ઉપજાવે છે, ચપળતાના ગુણો વિકસાવે છે.

ખાસ: આ રમત બે ટુકડીઓ પાડીને પણ રમાડી શકાય. એક ટુકડીને લાલ ટોપી, બીજીને ધોળી ટોપી. મોટી હદ નક્કી કરી તેમાં સામ-સામી બંને ટુકડીઓને છોડી મૂકવી. પાંચ મિનિટ જેટલો સમય રમત ચાલે, પછી જોવું કે કઈ ટુકડીએ વધારે ટોપીઓ લઈ લીધી. ટોપી જેની લેવાઈ જાય તેણે બેસી જવું.

૨૩ : ડોલ દડો

સંખ્યા: બે બાળકો.

સાધન: બે ડોલ (નાની) અને બે દડા.

તૈયારી: છ ફૂટના વ્યાસનું એક વર્તુળ દોરવું. દરેકે એક હાથ-માં લટકતી ડોલ અને બીજા હાથમાં દડો રાખી વર્તુળમાં સામસામે ઊભા રહેવું.

રમત: સંજ્ઞા મળતાં રમત શરૂ થાય. ટોપી ઉતારની માફક આ રમત રમવાની છે. પોતાનો દડો સામેવાળાની ડોલમાં નાખી દેવાનો. ડોલમાં સામેવાળાનો દડો ના આવે એ ધ્યાન રાખવાનું છે. જે સામેવાળા-ની ડોલમાં પ્રથમ દડો નાખી દે તેની જીત થઈ ગણાય.

નોંધ: એક સાથે બંનેના દડા ડોલમાં જાય તો ફરી વાર રમત રમાડવી. ડોલ નીચે આગળ લટકતી જ રાખવી. દડો ડોલમાં ના આવે તે માટે આજુબાજુ હલાવી શકાય. બંનેએ નક્કી કરેલી હદમાં જ રહેવું. દડા રબ્બરના કે પોચા કપડાના જ વાપરવા.

પ્રકાર: ટચાકા ઉપાડની રમત માફક બે ટુકડી પાડવી. પહેલા

નંબરને ડોલ આપવી. સામે એક જ વર્તુળ અને તેમાં રમનાર દીઠ વસ્તુઓ—લાકડાના દડા કે ટચાકા વગેરે. સંજ્ઞા મળતાં પહેલા નંબરે દોડીને એક દડો ડોલમાં નાખી પાછા ટુકડીમાં આવી બીજા નંબરને ડોલ દેવી. બીજાએ પણ એમ જ કરવું. એમ છેલ્લાએ દડો નાખી ડોલ લઈ પ્રસ્થાનરેખાને ઓળંગી જવું. જે પ્રથમ આવે તેની જીત થઈ ગણાય.

૨૪ : ત્રણપગી દોડ

સંખ્યા: બબ્બે જણની ચાર ટુકડી.

સાધન: પગ બાંધવા માટે મોટા કદના રૂમાલ.

તૈયારી: પ્રસ્થાનરેખા ઉપર બબ્બે જણને છૂટા છૂટા ઊભા રાખવા. બંને જણને બાજુમાં ગળે હાથ દઈ ઊભા રાખવા અને એકનો ડાબો ને બીજાનો જમણો પગ કાંડામાંથી રૂમાલથી બાંધી દેવા. આમ કરવાથી બે જણના બે પગ છૂટા અને એક એક બંધાઈ જવાથી એક પગ એટલે પગ ત્રણ બની જશે. ૨૦ થી ૨૫ કદમ દૂર હદરેખા દોરવી.

રમત: સંજ્ઞા મળતાં દરેક જોડીએ હદરેખા તરફ દોડવા માંડવું. જે ટુકડી હદરેખાને વટાવી જાય તેની જીત થઈ ગણાય.

નોંધ: વચ્ચેથી પડી જતાં ઊભા થઈને પાછા દોડી શકાય. આ રમત રમવા પહેલાં બબ્બે જણને એ રીતે પગ બાંધીને ચાલવા, દોડવાની ટેવ પડાવવી.

વિશેષ: આ રમત રમૂજ ઉપજાવે છે.

૨૫ : દડાકૂદન

સંખ્યા: દસથી વધુ.

સાધન: ફૂટબોલ અથવા કપડાનો મોટો વજનદાર દડો તથા ત્રીસ ચાળીસ ફૂટ લાંબી દોરી.

તૈયારી: દોરીને એક છેડે દડાને બાંધવો. એક જણને દાવ દેવા

વચ્ચે રાખવો. તેણે દોરી ને દડો રાખવો. બાકીના બધા વર્તુળાકારે સમ-અંતરે છૂટાછૂટા અંદર મોં રાખીને ઊભા રહે.

રમત: વચ્ચેના બાળકે અથવા શિક્ષકે દડાને ગોળ ગોળ ફેરવવો અને દોરી ઢીલી મૂકતાં દૂર દૂર મોકલવો. જેની પાસેથી દડો અને દોરી પસાર થાય તેણે જોડિયા પગે કૂદી જવું. જેના પગે દડો કે દોરી અડી જાય તેણે રમતમાંથી બાદ થવું અથવા તેને દડો ફેરવવા મોકલવો.

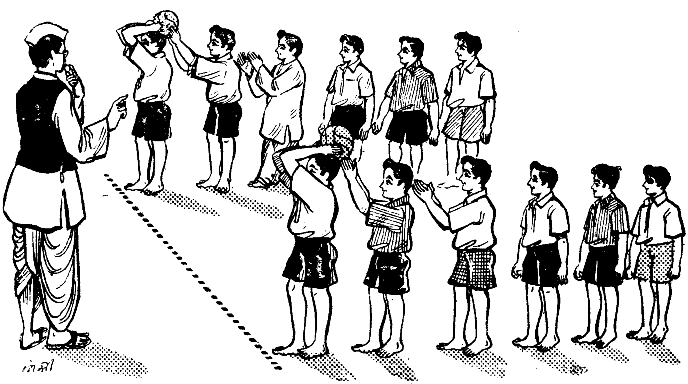
નોંધ: દડાને ચક્કર ચક્કર ફેરવવાથી આ રમત રમી શકાશે અને દરેક જણ સાવધ રહે તો આ રમત રમવાની ભારે મજા પડે છે.

૨૬: દડો ઉપર પસાર

સંખ્યા: છની કે આઠની બે ટુકડી.

સાધન: બે વોલીબોલ કે ફૂટબોલ.

તૈયારી: એક રેખા ઉપર બંને ટુકડીઓ ને ટપ્પાદોડની જેમ એટલે કે ટચાકા ઉપાડની જેમ ઊભી રાખવી. સામે એક હદ—રેખા દોરવી. ત્યાં કંઈક નિશાન મૂકવું. દરેક પહેલા નંબરને દડો આપવો. બીજા પાછળના ભેરુએ એક હાથ જેટલે અંતરે દૂર ઊભા રહેવું.



રમત: સંજ્ઞા મળે એટલે પહેલા નંબરે ઊંચા હાથ કરીને માથા

પર થઈને પાછળના બીજા નંબરને હાથોહાથ દડો આપવો. બીજાએ ત્રીજાને અને ત્રીજાએ ચોથાને. એ રીતે છેલ્લા નંબર સુધી દડો પસાર કરવો. છેલ્લા નંબરના હાથમાં દડો આવે એટલે તેણે સામે દડાને લઈને હદરેખા તરફ દોડવું ને મૂકેલ નિશાનને ફરીને પાછા પોતાની ટુકડીમાં આવવું ને આગલા નંબર તરફ પીઠ ફેરવી ઊભા રહી પાછળની તરફ દડાને પસાર કરવો. આ રીતે પહેલા નંબરનો દોડવાનો વારો આવે ત્યાં સુધી રમત ચાલુ રહે.

પ્રકાર: (૧) આ રમતને જ 'નીચે પસાર' એટલે કે દરેકે પગ પહોળા રાખવા અને બે પગમાંથી નીચે દડાને પસાર કરવો.

પ્રકાર: (૨) ઉપર નીચે પસાર. એક જણે ઉપરથી અને બીજાએ નીચેથી દડો પસાર કરવો.

૨૭ : નાળિયેરફોડ

સંખ્યા: એકી સાથે એક.

સાધન: છોડાં કાઢેલ નાળિયેર, એક ધોકો, આંખે બાંધવાનો પાટો.

તૈયારી: દસ—વીસ ફૂટ દૂર નાળિયેર મૂકવું. આંખે પાટો બાંધી હાથમાં ધોકો દેવો.

રમત: સંજ્ઞા મળતાં માટલીફોડની માફક નાળિયેર ફોડવા જવું. ફોડી નાખે તો સારું કહેવાય. ફૂટે ત્યારે બીજું નાળિયેર મૂકવું. ના ફૂટે તો બીજાને વારો આપવો. એક જ ઘા કરવાનો. ઘા ઉપરથી નીચેની બાજુએ જ મારવો.

નોંધ: માટલીફોડની રમતનો આ એક પ્રકાર છે. હોળીના દિવસોમાં આ રમત રમાડવામાં આવે છે.

૨૮ : નારબોકડા

સંખ્યા: એકથી વધુ.

તૈયારી: એક મજબૂત છોકરો 'ભરવાડ' બને. તે આગળ ઊભો રહે. એક છોકરો 'નાર' બને. તે ભરવાડની સામે થોડે આઘો ઊભો રહે.

બાકીના રમનારા બધા બકરાં બને. તે બાળકોએ ભરવાડની પાછળ એક બીજાની કમ્મર(અથવા પહેરણની ચાળ)ને બે હાથથી પકડીને લંગરની માફક વળગી રહેવું.

રમત: નાર કહે: 'ભરવાડ, ભરવાડ, તારાં બકરાં ખાઉં.' ભરવાડ કહે: 'ખાધાં ખાધાં! આવ તો ખરો.' આટલું બોલ્યા પછી રમત શરૂ થાય. ભરવાડ બાળકે પોતાના બે હાથ પહોળા કરીને નારને રોકવો. નાર જે તરફ જાય તે તરફ ફરતા રહેવું.

નારે આમથી તેમ દોડીને છેલ્લા બકરાને અડવા પ્રયત્ન કરવો. પણ તેમ કરતાં ભરવાડ તેને અડી જાય નહિ તેનું ધ્યાન રાખવું. ભરવાડથી અડાયા વિના છેલ્લા બકરાને જો નાર અડી જાય, તો છેલ્લું બાળક રમત-માંથી બાદ થાય. આ રીતે છેલ્લાં છેલ્લાં એક એક કરી બધાં બકરાંને નાર અડકી જાય એટલે રમત પૂરી થાય. બીજી વાર રમત રમાય ત્યારે નાર અને ભરવાડ બીજાને બનાવવા. નાર અડવા માટે દોડાદોડી કરે ત્યારે ભરવાડ અને બકરાને પણ એવી રીતે જોડાઈને આમથી તેમ ચાલવાનું રહે. એમ ચાલતાં કોઈ બકરાં છૂટી જાય ત્યારે નાર કોઈને અડી શકે નહિ. વળી પાછાં બકરાં જોડાઈ જાય ત્યારે રમત શરૂ થાય.

નોંધ: નારબોકડાની રમત જૂની છે. ગામડાનાં બાળકો હોંશે હોંશે અજવાળી રાતે રમે છે. શહેરમાં રહેતાં બાળકોને પણ આ રમત રમવામાં બહુ મજા પડશે.

૨૯: પાંચીકા

સંખ્યા: બેથી ચાર છોકરીઓ.

સાધન: પાંચ પાંચીકા.

તૈયારી: રમનારે સામસામા પગ લાંબા—પહોળા કરીને બેસવું. એક જણ પાસેથી દાવ લેવો.

રમત: છાબડી, પાંચે પાંચીકા ઊંધા હાથે લઈ ચત્તા હાથે ઝીલવા.

આવ રે છબ્બો: એક પાંચીકો અદ્ધર ઉછાળી ચાર પાંચીકા નીચે

જમીન ઉપર મૂકવા. અદ્ધર ઉછાળેલો એ જ હાથે ઝીલવો.

નાગર પબ્બો: એક અદ્ધર ઉછાળી નીચેના ચારે લઈ ઉછાળેલો ઝીલવો.

તલ: આવ રે તલ—એક ઉછાળી ચાર નીચે મૂકવા ને ઉછાળેલો ઝીલવો.

તલ તાતા: એક ઉછાળી નીચેથી એક લેવો.

રીંગણાં રાતાં: એક ઉછાળી નીચેથી ત્રણ લઈ લેવા.

બત: આવ રે બત: એક ઉછાળી ચાર નીચે મૂકવા.

બતબાઈના: એક ઉછાળી બે નીચેથી લેવા.

ઘણી સગાઈના: એક ઉછાળી બાકીના બીજા બે લેવા.

દોંઢ: આવ રે દોંઢ: એક ઉછાળી ચાર નીચે મૂકવા.

દોંઢ સોંઢ: એક ઉછાળી એક નીચેથી લેવો.

સોંઢ સોપારી: એક ઉછાળી નીચેથી બે લેવા.

વીર વેપારી: એક ઉછાળી નીચેથી એક લેવો.

હલ: આવ રે હલ: એક ઉછાળી નીચે ચાર છૂટા મૂકવા.

હલ હલીશ નહિ: એક ઉછાળી નીચેથી એક લેવો.

ગઢ ચડીશ નહિ: બે ઉછાળી નીચેથી એક લેવો.

ગઢની રાણી: ત્રણ ઉછાળી નીચેથી એક લેવો.

ભર બેડે પાણી: ચાર ઉછાળી નીચેથી એક લેવો.

રાઈ: આવ રે રાઈ: એક ઉછાળી નીચે ચાર મૂકવા.

રાઈ રંગ રાખજે: એક ઉછાળી નીચેથી ત્રણ લેવા.

મૂંગી સુધારજે: એક ઉછાળી નીચેથી એક લેવો.

(રાઈમાં ઝીલતાં પડી જાય તો આખો દાવ બળી જાય. તેણે પ્રથમથી ગણવું.)

મોટા બત: આવ મારા મોટા બત: એક ઉછાળી ચાર નીચે મૂકવા.

મોટા બત ખોટા બત: એક ઉછાળી નીચેથી બે લેવા.

નાના બત સાચા બત: ત્રણ ઉછાળી નીચેથી બે લેવા.

અડો: આવ મારો અડો: એક ઉછાળી ચાર નીચે મૂકવા.

નહિ દઉં બડો: એક ઉછાળી નીચેથી ચારે લઈ લેવા.

મુંગલ: એક ઉછાળી ચાર નીચે મૂકવા. પછી સામેવાળી જે કહે તે એક એક નીચેથી લેવો.

નોંધ: આ રીતે બધાંના વારા આવતા જાય. જેનું જયાંથી પડી જાય ત્યાંથી આગળ ગણાય. એ રીતે જે મુંગલ સુધી પહોંચી જાય તે પાકી ગઈ ગણાય; અથવા એની સામે જે હોય તેને એક પત લાગ્યું ગણાય.

વિશેષ: બહેનો માટે પાંચીકાની રમત બહુ જ મનગમતી છે. આ રમતથી તે કેટલાયે શબ્દો શીખે છે અને હાથને સરસ કસરત મળે છે. હાથ ઉપર ખૂબ જ કાબૂ આવે છે.

૩૦: પતંગ

પતંગની રમત ઘણી જ જાણીતી છે. કહે છે કે સિકંદર આપણા દેશ પર ચડી આવેલો. તેમના સૈનિકો પતંગ ચડાવતા. તેમણે આ પતંગની આપણને ભેટ આપેલ છે. જે હોય તે; પણ મકરસંક્રાંતિના દિવસોમાં પતંગ-નું ચલણ ખૂબ જ વ્યાપક થયેલ છે. બાળકોથી માંડીને મોટેરાંને પણ પતંગ બહુ જ ગમે છે. તેઓ પતંગ ચગાવે છે ને પેચ પણ લગાડે છે. પતંગ તૈયાર મળે છે. હાથથી પણ બનાવી શકાય છે.

પતંગની જાતો: ભરેડી, દૂમો, પૂંછડિયો, ઢોલો.

ઢોલો: વચ્ચેની સીધી ઊભી સળી.

કમાન: અર્ધગોળાકાર કમાન જેવી વાળેલ સળી.

દૂમ: પૂછડા તરફનો નીચલો ભાગ—ત્રિકોણાકાર ભાગ.

પૂછડું: દૂમ સાથે બાંધેલ કપડાનો લટકતો લીરો.

કન્ની: કમાન સાથે બાંધવામાં આવતો દોરાકપડાનો ટુકડો.

કાનેતર: કમાન અને ઢોલો એક થાય ત્યાં અને નીચે દૂમથી થોડે ઊંચે બાંધવામાં આવતો દોરો.

પેચ: એકબીજા ઊડતા પતંગના દોર સાથે દોરનો સ્પર્શ થવો અથવા આંટી પડી જવી.

ઢીલ : દોર છોડવો.

ઉપલા પેચ : જેનો દોર ઉપર રહે તે.

નીચલા પેચ : જેનો દોર નીચે રહે તે.

માંજો : દોર પર કાચના ભૂકા સાથે ભાત કે એવી બીજી ચીજ ભેળવીને ચડાવેલ લેપ.

ઠુમકી : ઊંચે ઊડતા પતંગને હાથથી નાના નાના આંચકા મારવા.

ગુલાંટ : ચડેલા પતંગને કોઈ પણ એક બાજુ નમાવી ચક્કર ફેરવવો.

નમાવવો : પતંગને ડાબી કે જમણી બાજુ દોર ખેંચીને નમાવવો.

લોટાવવો : ચક્કર ચક્કર પતંગને ફેરવવો. ઢીલ મૂકવાથી એમ લોટે છે.

કાપ્યો : પેચથી બીજાના દોરાને કાપી નાખવો.

ઢબ્યો : પવન ધીમો પડતાં પતંગનું નીચે બેસી જવું.

લંગર : ઊડતા પતંગને પડેલ જોવામાં બીજાએ દોરથી બાંધેલા પથ્થર કે ઠીકરાથી ઘા કરીને ખેંચવું.

૩૧ : ફુક્કા ફુલાવ અને તોડ

સંખ્યા : આઠથી દસ.

સાધન : એક જ કદના રમનાર દીઠ એક એક ફુક્કો.

તૈયારી : એક હારમાં રમનારને છૂટા છૂટા રાખવા. દરેક જણના હાથમાં ફુલાવ્યા વિનાનો એક એક ફુક્કો આપવો.

રમત : સંજ્ઞા મળતાં દરેક જણે પોતાનો ફુક્કો મોં વડે ફૂંક મારીને ફુલાવવો. ખૂબ ફુલાવવો. ફકત ફૂંક વડે જ કોણે પોતાનો ફુક્કો પ્રથમ ફોડી નાખે છે તે જોવું.

નોંધ : ફુક્કા ફુલાવવાનું બાળકોને બહુ ગમે છે. લાંબા શ્વાસ લેવા—છોડવા પડે છે; તેથી ફેફસાંને કસરત મળે છે.

પ્રકાર : સમસંખ્યાની બે ટુકડી પાડવી. બંને ટુકડીના દરેક રમનાર દીઠ એક ફુલાવેલ ફુક્કો. ને ફુક્કા સાથે એક એક ફૂટ જેટલો લાંબો દોર બાંધવો. દરેકના પહેરણના પાછળના નાકે લટકતો રહે તેમ ફુક્કો

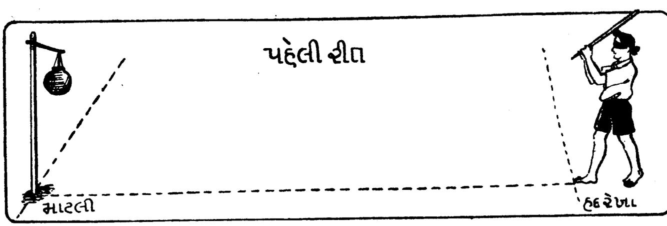
બાંધી દેવો. બંને ટુકડીના ફુગ્ગાના રંગ અલગ અલગ રાખવા.

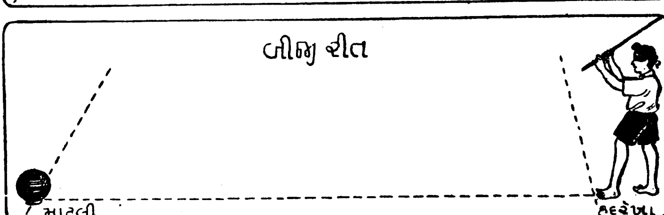
નક્કી કરેલ હદના મેદાનમાં બંને ટુકડીને છૂટી મૂકી દેવી. દરેક ટુકડીવાળાએ સામેવાળાના ફુગ્ગા હાથ વડે દોર તોડીને લઈ લેવા પ્રયત્ન કરવો. જેનો ફુગ્ગો લેવાઈ જાય અને જેણે ફુગ્ગો લઈ લીધો હોય તે બંને રમતમાંથી બાદ થાય. નક્કી કરેલા સમયે સીટી મારી રમત બંધ કરવી. જે ટુકડી વધુ ફુગ્ગા લઈ લે, તેની જીત થઈ ગણાય.

૩૨ : માટલીફોડ

આ રમત આંખે પાટો બાંધીને રમવાની છે. આ રમત વ્યકિતગત છે. વારાફરતી એક એક જણે રમવાની છે.

તૈયારી: પ્રસ્થાનરેખા પર રમનારને ઊભો રાખી આંખે પાટો બાંધી દેવો અને હાથમાં એક લાઠી આપવી. દૂર (૨૫ થી ૩૦ ફૂટ) હદરેખા દોરવી. હદરેખા પર એક થાંભલો ખોડી ચિત્રમાં બતાવ્યા મુજબ માટલીને જમીનથી પાંચથી છ ફૂટ અદ્ધર લટકતી રાખવી. માટલીમાં ફૂલ અથવા પાણી પણ ભરી શકાય.





રમત: સંજ્ઞા મળતાં અથવા રમનારને માટલીની બરાબર સામે

પ્રસ્થાનરેખા પરથી માટલી ફોડવા માટે રવાના કરી દેવો. રમનારે લાઠી અદ્ધર ઊંચી કરી રાખવી અને માટલી પાસે જઈને લાઠી વતી એક ઘાએ જ માટલી ફોડી નાખવાની હોય છે. ઘા ખાલી જાય તો તેની વારી જાય. માટલી ફોડે તો સારું ગણાય. ઘા માર્તાં પહેલાં હદરેખાને વટાવી જાય તોપણ તેની વારી જાય. પછી બીજાને વારો આપવો. માટલી ફૂટે ત્યારે બીજી બાંધવી.

પ્રકાર: માટલીને અદ્ધર લટકાવવાને બદલે નીચે જમીન પર હદરેખા ઉપર ઊંધી મૂકીને પણ રમત રમાડી શકાય છે.

નોંધ: આ રમત રમાતી હોય ત્યારે જોનારાને કાંઈ પણ બોલવું કે સૂચન આપવું નહિ. સૌએ મૂંગા જ રહેવું. આંખે પાટો બરાબર બાંધવો, જેથી કાંઈ દેખાય નહિ. પાટો કાળા રંગનો અને જાડા કાપડનો રાખવો.

રમનારે માટલી કેટલી દૂર છે તે જાણવા પોતાનાં પગલાં રમવા પહેલાં ગણીને માપવાં હોય તો માપી શકાશે. રમતની શરૂમાં રમનારને આંખે પાટો બાંધીને ત્યાં ને ત્યાં બે ત્રણ આંટા ફેરવીને પછી માટલીની સામે ઊભા રાખીને પણ રમત શરૂ કરી શકાશે.

વિશેષ: આ રમતમાં અંદાજ અને નિશાન મારવું એ બંને વસ્તુનું ધ્યાન રાખવું પડે છે. અંધારામાં પણ નિશાન આંટી શકાય તેની તાલીમ મળે છે. આ રમતમાં રમનારનો ઘા ખાલી જાય છે, ત્યારે જોનાર અને રમનાર બંને ખૂબ હસી પડે છે. માટલી ફૂટે છે ત્યારે સૌ તાળીઓ વગાડી કૂદી ઊઠે છે.

૩૩ : બીત્તુબીત્તુ

સંખ્યા: બેથી ચાર બાળકો.

સાધન: કોડીઓ.

તૈયારી: દરેકે એક એક દાણિયો (બીત્તુ) કાઢવો. બીત્તુ ભેળા કરી લગાવવા. પૈંત, દોત નક્કી કરવા. પોતાની કોડીઓ પોતાની સામે ઢગલો કરીને રાખવી.

રમત: દરેકે બબ્બે બીત્તુ કાઢી પોંતે લગાવવા. જો પોતાના બંને બીત્તુ ચત્તા પડે અને સામાવાળાના બઠ્ઠા પડે તો પોતાનો દાવ લાગ્યો ગણાય. જો સામેવાળાના બંને બઠ્ઠા અને આપણો એક બઠ્ઠો તેમ જ એક ચત્તો પડે તોપણ દાવ લાગ્યો ગણાય. જેને બંને ચત્તા પડયા હોય તેને બેય લાગ્યા કહેવાય. બીત્તુ લગાવવા પહેલાં સામાવાળાએ દાવ ઉપર અમુક (તેને ગમે તેટલી) કોડીઓ માંડવી. એ માંડેલ કોડીઓને આગળ અલગ મૂકવી. લગાવનારનો દાવ લાગે તો તેણે સામાવાળાએ માંડેલ કોડીઓ લઈ લેવી. ને જો સામાવાળાનો દાવ લાગે તો તેણે એટલી ગણીને કોડીઓ આપવી.

જ્યાં સુધી આપણો દાવ લાગે ત્યાં સુધી લગાવી શકાય. સામાવાળાનો દાવ લાગતાં તેણે બીત્તુ લગાવવા.

નોંધ: આ રમતમાં કોડીઓની લેવડદેવડ કરવાની હોય છે. શાળા તરફથી રમત રમાડતાં બધી કોડીઓ શાળાની જ રાખવી, જેથી હારજીતમાં મુશ્કેલી પડશે નહિ. અથવા કોડીઓની લેવડદેવડ પછી જેની જેટલી હોય તેની તેટલી આપી દેવી. વાંધો ન હોય તો જે જીતે તેની કોડી એમ પણ નક્કી કરી શકાય.

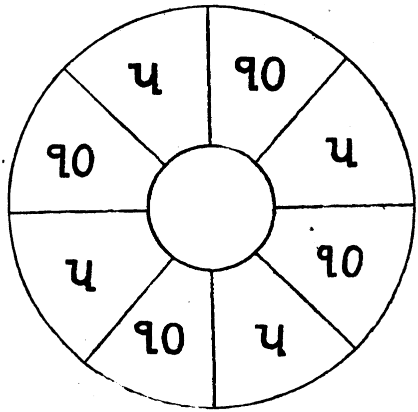
૩૪: બે કોડી

સંખ્યા: બે થી ચાર.

સાધન: બે કોડી. દરેક પાસે કાગળ—પેન્સિલ.

તૈયારી: ચિત્રમાં બતાવ્યા પ્રમાણે લાદી કે ટેબલ પર આકૃતિ દોરવી.

રમત: એક જણ પાસેથી દાવ લેવો શરૂ કરવો. એક હાથમાં બંને કોડી ખખડાવીને અંદરના વર્તુળમાં કોડીઓ નાખવી. ત્યાંથી દડીને જે ખાનામાં કોડી પડે એટલા અંક (માર્ક) પોતાના કાગળમાં પોતાનું નામ લખીને નોંધવા. બીજાએ પણ એ પ્રમાણે કરવું. જો બંને કોડી એક જ ખાનામાં પડે તો એટલા બમણા અંક ગણવા. જો કોડી જુદાં જુદાં બે



ખાનાંમાં પડે તો એ બંનેનો સરવાળો કરીને અંક નોંધવા.

નોંધ: કોઈ પણ રેખાને કોડી જરા પણ કાંપતી હોય તો તે ખાનામાં નથી એમ ગણવું. જો બંને કોડીઓ અંદરના જ વર્તુળમાં પડી રહે અથવા મોટા વર્તુળની બહાર નીકળી જાય તો એકેય અંક મળે નહિ. ૫૦ કે ૧૦૦ અથવા નક્કી કરેલ અંક જેના થઈ જાય, તે રમતમાં પાકી ગયા ગણાય.

વિશેષ: બાળકો સરવાળા કરતાં શીખે છે.

૩૫ : બેઠી હોડી

સંખ્યા: સરખી સંખ્યાની બે ટુકડી.

સાધન: કાંઈ નહિ.

તૈયારી: મૂળા મૂળાની રમત માફક એકબીજાની કમ્મર પકડીને પગ પહોળા કરીને બંને ટુકડીઓને બેસાડી રાખવી.

રમત: સંજ્ઞા મળતાં બંને ટુકડીએ સામેની હદરેખા સુધી બેસીને જ ખસતાં ખસતાં આગળ જવું. બેમાંથી એક ટુકડીનો પહેલો નંબર હદ-

રેખાએ પહોંચી જાય ત્યાં સુધી રમત રમાડવી. આગળ ખસતી વખતે ડાબી—જમણી બાજુ હાલતા જવું.

નોંધ: આ રમત લીસી લાદીના ઓરડામાં કે કાંઈ પાથરીને પછી રમાડવી. મેદાન પર રમાડવી હોય તો નીચે ઘાસ જોઈએ. ધૂળમાં કે ગમે તેવી જમીનમાં આ રમત રમાડવી નહિ.

૩૬ : બે ત્રણ પાંચ

સંખ્યા: ત્રણ જણ.

સાધન: ગંજીફાના અઠ્ઠાથી એક્કા સુધીનાં બધાં પાનાં અને કોઈ પણ બે સત્તા. કુલ ૩૦ પાનાં.

રમત: એક જણે પીસીને પાનાં વહેંચવાં. પ્રથમ પાંચ પાંચ, પછી બીજી વાર પાંચ પાંચ પાનાં આપવાં. જે કાપે તેણે હુકમ પાડવો. હુકમ પાડનારે પાંચ હાથ કરવા. એની પછીનાએ ત્રણ હાથ કરવા અને પીસનારે બે હાથ કરવાના.

નોંધ: જેના જેટલા હાથ ઓછા થાય તે તેની પાસે એટલાં પાનાં માગે. ફરી વાર રમત શરૂ થતાં માગનારે પાનાં માગી લેવાં. માગીને બીજાં હલકાં પાનાં પાછાં આપવાં. દરેક જણની વારાફરતી ટીપ આપવી.

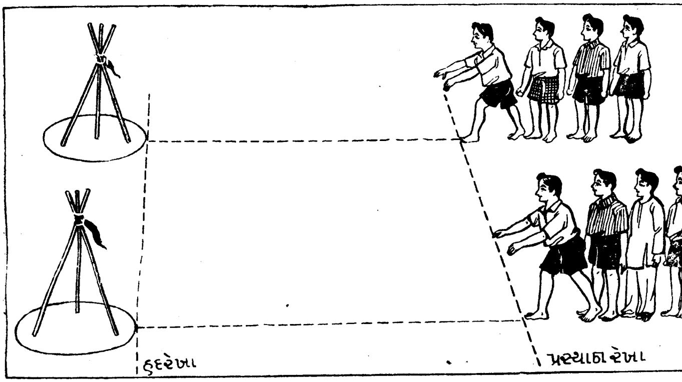
૩૭ : બાંધછોડ

સંખ્યા: સરખી સંખ્યાની બે ટુકડી.

તૈયારી: દરેક ટુકડીને પ્રસ્થાનરેખા ઉપર છૂટી છૂટી ઊભી રાખવી. દરેક ટુકડીની સામે હદરેખા પાસે દૂર એક એક નાનું વર્તુળ દોરવું અને તે વર્તુળમાં ત્રણ નાની પરોણી(લાકડી)ને રૂમાલની એક ગાંઠ વાળીને ત્રણ પગવાળી ઘોડીની માફક ઊભી રાખવી.

રમત: રમાડનાર તરફથી સંજ્ઞા મળે એટલે દરેક ટુકડીના પહેલા

પહેલા નંબરે દોડીને રૂમાલની ગાંઠ છોડીને ઘોડીને વર્તુળમાં જ પાડી દેવી અને રૂમાલ લઈને પાછા પોતાની ટુકડીમાં આવી બીજા નંબરને રૂમાલ આપવો. અને પોતે ટુકડીમાંથી નીકળી જઈ બાજુમાં ઊભા રહી જવું.



બીજા નંબરના હાથમાં રૂમાલ આવે પછી જ પ્રસ્થાનરેખાને વટાવી શકાય. તે પહેલાં વટાવે તો ભૂલ ગણાય. બીજા નંબરે ભૂલ કર્યા વગર દોડીને ત્રણે લાકડીને ભેગી કરી રૂમાલ વડે બાંધીને પ્રથમથી માફક વર્તુળમાં જ ઘોડી ઊભી કરી દેવી અને પછી દોડીને પોતાની ટુકડીના ત્રીજા નંબરને તાળી દેવી અને પોતે બાજુમાં નીકળી જવું. ત્રીજા નંબરે જઈને ઘોડી છોડી નાખવી અને રૂમાલ ચોથાને આપવો. ચોથાએ ઘોડી બાંધવી ને ઊભી કરવી. આ પ્રમાણે છેલ્લા નંબર સુધી બાંધછોડ કરવી. ઓછી ભૂલો થઈ હોય અને જે ટુકડીનો છેલ્લો નંબર પ્રથમ આવ્યો હોય તે ટુકડીની જીત થઈ ગણાય.

નોંધ: સૌની જાણ માટે દરેક ટુકડીના છેલ્લા નંબરને ખાસ નિશાની માટે માથે ટોપી રાખવી અથવા કમ્મરે કે ગમે ત્યાં કોઈ રંગીન પટ્ટી બાંધવી. હદરેખાનું અંતર ૫૦ થી ૧૦૦ ફૂટ રાખવું.

૩૮ : ભાઈ, ભાઈ, ક્યાં છો ?

સંખ્યા : વીસથી પચીસ.

સાધન : આંખે બાંધવાના બે પાટા.

તૈયારી : સંખ્યાનાં પ્રમાણમાં ગોળ વર્તુળ દોરવું.

બે જણ સિવાય સૌને વર્તુળાકારે આંકડા ભીડીને ઊભા રાખવા. વચ્ચે બે જણમાંથી એક જણને દાવ લેનાર ને બીજાને દાવ દેનાર ઠરાવવો. બંનેને આંખે પાટા બાંધી દૂર દૂર ઊભા રાખવા.

રમત : સંજ્ઞા મળતાં દાવ દેનાર બોલે : 'ભાઈ, ભાઈ, ક્યાં છો ?' દાવ લેનાર બોલે : 'અહીં છું' એમ અવારનવાર સવાલ—જવાબ થયા કરે. દાવ દેનારે સામાવાળાને અવાજ પરથી પકડી પાડવાનો છે. જ્યારે પકડાઈ જાય ત્યારે બીજા બે જણને રમવા બોલાવવા. આમ, બબ્બે જણનો વારો રમવામાં આવે. બહાર ઊભેલાઓએ વચ્ચેના બંને આંધળાઓને વર્તુળ-ની બહાર જવા દેવા નહિ. આંકડા ભીડીને ઊભા રહેવું.

નોંધ : બહેનો રમતી હોય ત્યારે 'બહેન, બહેન, ક્યાં છો ?' એમ બોલવું. આ રમતમાં દાવ દેનારે અને લેનારે ખૂબ દોડાદોડ કરવી, જેથી બહુ મજા પડે છે.

૩૯ : માથે કળશદોડ

સંખ્યા : આઠથી બાર છોકરીઓ.

સાધન : છોકરીઓ દીઠ કળશો અને ઈંઢોણી. લોટામાં પાણી ભરવું.

તૈયારી : પ્રસ્થાનરેખા ઉપર ત્રણ ત્રણ ફૂટને અંતરે એકી સાથે ચાર છોકરીઓને માથે પાણીથી ભરેલ કળશ રાખીને ઊભી રાખવી.

રમત : સંજ્ઞા મળતાં દરેકે સામે હદરેખા સુધી પહોંચવું. કોણ કેટલા સમયમાં પહોંચે છે તે જોવું ને નોંધવું. એ પછી બીજી ચારની ટુકડીનો વારો લેવો. બધાંને દોડાવ્યા પછી જોવું કે ઓછામાં ઓછા સમયમાં કોણ આવ્યું છે.

નોંધ: સંજ્ઞા મળ્યા પછી લોટાને હાથ વતી અડવાનું નથી. અડી જનારની ભૂલ ગણાશે. એવી ત્રણ ભૂલ કરનાર રમતમાંથી બાદ ગણાશે. જેનો લોટો નીચે પડી જશે તે પણ રમતમાંથી બાદ થશે.

૪૦ : માછલો માછલી

સંખ્યા: સરખી સંખ્યાની બે ટુકડીઓ (આઠ આઠની).

સાધન: કંઈ નહિ.

તૈયારી: પ્રસ્થાનરેખા ઉપર એકની પાછળ બીજા એમ સરખે અંતરે (એક હાથ જેટલે) બંને ટુકડીને ઊભી રાખવી.

દરેકે (કદમ ખોલમાં) પગ પહોળા રાખવા.

રમત: સંજ્ઞા મળતાં છેલ્લા નંબરે પોતાથી ઉપરના બાળકોના પગમાંથી માછલી જેમ પસાર થવું. બધાના પગમાંથી નીકળી છેલ્લે આવી પગ પહોળા કરી ઊભા રહેવું. ઊભા રહીને પોતાથી ઉપરના બાળકના વાંસામાં અડવું એટલે એણે પણ એમ જ કરવું. આ પ્રમાણે દરેકનો વારો આવતાં સુધી રમત ચાલુ રાખવી.

નોંધ: કઈ ટુકડી પહેલાં પોતાનો દાવ પૂરો કરે છે તે જોવું.

૪૧ : મીનીઠેકામણી

સંખ્યા: આઠથી દસ.

સાધન: કાંઈ નહિ.

તૈયારી: બે બાળકો નીચે જમીન પર સામસામા પગ પહોળા રાખીને બેસે. બંનેના પગનાં તળિયાં અડકી રહેવાં જોઈએ. બીજા બાળકો દૂર ઊભા રહે.

રમત: સંજ્ઞા થાય ત્યારે એક એક જણે દોડીને પેલાના પહોળા કરેલા પગ ઉપરથી ઠેકી જવું. આપણે અત્યારે જેમ લાંબો કૂદકો મારીએ છીએ તેવી રીતે. વારાફરતી બધા ઠેકી રહે પછી ઊંચા કૂદકા માટે નીચે

બેઠેલ બંને બાળકોએ એકના પગના ફણા ઉપર બીજાએ પોતાના પગનો ફણો રાખવો. રમનાર બાળકો વારાફરતી કૂદી જાય. પછી બેઠેલ બાળકોએ પગ ઉપર હાથ વતી વેંત ચડાવવી; એ પણ બાળકો કૂદે. છેલ્લે ઊભા થઈ કમરમાંથી આગળથી વાંકા વળી એકબીજાનાં માથાં અડકાડી રાખે. એ પણ બાળકો કૂદે.

નોંધ: વચ્ચે જે જે બાળક કૂદી ન શકે અથવા કૂદતી વખતે બેઠેલ બાળકોને સ્પર્શ થઈ જાય તેને દાવ દેવા માટે બેસાડવો.

૪૨ : મૂળામૂળા

સંખ્યા: દસથી વીસ.

તૈયારી: બે જણ સિવાય બધાંએ નીચે બેસીને એકબીજાંની કમ્મરે વળગી રહેવું. ઊભેલા બંને બાળકોએ બેઠેલ હારની અડખેપડખે ઊભા રહી એક એક હાથના આંકડા ભીડી રાખવા ને એ હાથ અધ્ધર દરવાજાની

માફક રાખવા. બંનેએ મોં એક દિશામાં રાખવાં. બેઠેલ બાળકોને મૂળા ગણવા. ઊભેલ બાળકો વાડીવાળા ગણાય.

રમત: ઊભેલ બંને બાળકોએ આગળ પાછળ ચાલતા હાથને અદ્ધર નીચે કરતાં મોંએથી કૂચૂડૂડૂડૂ ભખ ડ્ડ્ડ્ અવાજ કરવો. જાણે પોતે કોસ વતી મૂળાને પાણી પાય છે એવી નકલ કરવી. આ રીતે બે ચાર વાર પાણી પાઈને મૂળા તપાસવા: પાકયા છે કે નહિ? હજી વાર છે, હજી તો પાંદડાં ફૂટયાં છે. હજી કાચા છે. તે છેવટે મૂળા તૈયાર થઈ ગયા છે એમ નક્કી કરવું. વચ્ચે વચ્ચે પાણી પાવું. પાણી પાતી વખતે મૂળાએ આમથી તેમ બાજુમાં હાલવું.

મૂળા પાકી જાય એટલે ઊભેલ બંને બાળકોએ પ્રથમ બાળકનાં બાવડાં પકડીને હારમાંથી છૂટો પાડવો. બીજા બાળકોએ તેને બરાબર પકડી રાખવો. છૂટો પડી જતાં એ મૂળાને સામે તૈયાર કરેલ ધૂળની ઢગલી પાસે બેસાડી દેવો. આ રીતે દરેક મૂળાને ખેંચીખેંચીને ધૂળની અલગ અલગ ઢગલી પાસે બેસાડી દેવા. છેલ્લે ધૂળની ઢગલીઓ વખોડવાનું કહેવું. જેની ઢગલીમાંથી ઠીકરી નીકળે તેને માથે અડવાનો દાવ શરૂ થાય.

નોંધ: વાડીવાળાએ પ્રથમ ધૂળની ઢગલીઓ તૈયાર કરી રાખવી. તેમાં કોઈ એક ઢગલીમાં ઠીકરી સંતાડી રાખવી.

જેની ઢગલીમાંથી ઠીકરી નીકળે તેને 'ઢેઢ ઢેઢ' કરીને ખીજવે છે ને ઢેઢ બીજાને પકડવા જાય છે. એક જણને પકડી પાડે. પછી વળી પાછા બીજા બે જણ વાડીવાળા બને અને બીજા બેસીને મૂળા બને. ફરીથી પ્રથમની માફક રમત શરૂ કરવી.

વિશેષ: મૂળા વિષે અને વાડી વિષે જાણકારી મેળવે છે; એ ઉપરાંત જોરાજોરી કરવાથી શરીર કસાય છે.

૪૩ : મિત્ર–દુશ્મન

સંખ્યા: બે જણ.

સાધન: આંખે બાંધવાના બે પાટા. બે ટુવાલના કોરડા, અથવા દૈનિક છાપાનાં ગોળ વાળેલ લાંબાં બંડલ.

તૈયારી: બંનેએ શેકહેન્ડ કરીને ઊભા રહેવું. બંનેની આંખે પાટા બાંધવા અને બીજા ખાલી હાથમાં એક એક કોરડો આપવો.

રમત: સંજ્ઞા મળતાં કોઈ એક જણે સામાવાળાને કહેવું: કેમ દોસ્ત, ક્યાં છો? સામાવાળાએ નીચે, ઊંચે કે બાજુમાં નમીને કહેવું: અહીં છું. એ પછી પૂછનારે કોરડાથી ઘા મારવો. એ વખતે બીજાએ જે સ્થિતિમાં હોય તેમ જ રહેવું. જો ખભાથી ઊંચેના ભાગમાં કોરડો વાગે તો મારનારને એક માર્ક (ગુણ) મળે. પછી સામાવાળાએ ઘા કરવો. એમ વારાફરતી એક એક ઘા મારવો. બેમાંથી એકના બે કે ત્રણ અથવા નક્કી કરેલ ઘા પૂરા થાય એટલે રમત પૂરી થાય. એ રીતે બબ્બે જણને રમાડી શકાય.

નોંધ: કોરડો પોચો રાખવો. ઘા જોરથી મારવો નહિ. રમત દરમિયાન એક એક હાથના આંકડા પકડી જ રાખવા.

વિશેષ: શ્રાવણેંદ્રિય સતેજ થાય છે. અંધારામાં ધાર્યો ઘા કરવાની ટેવ પડે છે.

૪૪ : મધ્ય દોડ

સંખ્યા: પંદરથી વીસ બાળકો.

સાધન: નાનો કે મોટો એક દડો.

તૈયારી: રમનાર બધાને મધ્યબિંદુ તરફ મોં રાખીને વર્તુળ પર ઊભા રાખવા. વર્તુળની મધ્યમાં એક જણ ઊભી શકે એવડું નાનું વર્તુળ કરવું. એકથી ગિનતી કરાવવી. એક નંબરના બાળકના હાથમાં દડો આપવો.

રમત: સંજ્ઞા મળે એટલે બે નંબરના બાળકે દોડીને વચ્ચેના નાના વર્તુળમાં ઊભા રહી જવું અને તેણે પોતાનું મોઢું એક નંબરના બાળક

તરફ રાખવું. બે નંબર વચ્ચેના વર્તુળમાં સ્થિર ઊભો રહે એટલે એક નંબરે પોતાની પાસેના દડાને બે નંબરની તરફ ફેંકવો. બે નંબરે દડાને ઝીલી લેવો. બીજા નંબરે ત્યાં જ ઊભા રહીને ત્રીજા નંબરને દડો આપવો. દડો આપીને બીજાએ પોતાની જગ્યાએ જતા રહેવું. ત્રીજાએ દડો લઈને દોડીને વચ્ચેના વર્તુળમાં જવું ને તેણે ચોથાને દડો આપવો. આ રીતે છેલ્લા નંબર સુધી રમત ચાલુ રાખવી.

પ્રકાર: ટુકડી રમત પણ રમાડી શકાય. બે ટુકડીને એકીસાથે આ રમત રમાડી શકાય. કઈ ટુકડી વહેલું પતાવી દે છે તે જોવું.

૪૫: રમૂજી કૂચ

સંખ્યા: આઠથી બાર.

સાધન: રમનાર દીઠ એક એક કપડાની પોટલી અથવા થેલી. આ પોટલીમાં મોટો કોટ, ટોપો, ગામડિયાની ટોપી, દાઢી, મૂછ વગેરે બબ્બે-ત્રણ ત્રણ વસ્તુ બાંધવી.

તૈયારી: એક ગોળ વર્તુળમાં રમનારને ઊભા રાખી દરેકના હાથમાં એક એક પોટલું આપવું.

રમત: બેન્ડ વાગે એટલે એકબીજાએ પોતપોતાનાં પોટલાં અદલાબદલી કરવાં. સૌએ કૂદાકૂદ કરવી. બેન્ડ બંધ થતાં પોતાના હાથમાં જે પોટલું હોય તેને ખોલવું ને તેનાં જે જે કપડાં હોય તે પહેરવાં. વળી બેન્ડ વાગે એટલે સૌએ હો હો કરીને બૂમો પાડવી ને કૂદવું. જ્યારે કૂચનું (માર્ચ) બેન્ડ વાગે એટલે સૌએ એક એકની પાછળ ચાલતાં કૂચ કરવી. બે ત્રણ વાર મેદાન પર ફરીને ચાલ્યા જવું.

નોંધ: કયા પોટકામાં શું છે તેની ખબર પડવા દેવી નહિ. જેને જે કપડાં પહેરવાનાં આવે તે પહેરવાં જ પડશે.

વિશેષ: બાળકોના વિચિત્ર પહેરવેશથી બાળકોને અને જોનારને આનંદ થાય છે.

૪૬ : રૂમાલ ઉપાડ

સંખ્યા : સરખી સંખ્યાની બે ટુકડી.

સાધન : એક ખિસ્સારૂમાલ.

મેદાન : પચીસથી પચાસ પગલાં દૂર સામસામે બે આડી રેખા દોરવી અને મધ્યમાં એક નાનું વર્તુળ દોરવું.

તૈયારી : બંને ટુકડીને સામસામે રેખા પર ઊભી રાખવી. વચ્ચેના વર્તુળમાં રૂમાલ મૂકવો. બંને ટુકડીને ગિનતી બોલાવીને નંબર નક્કી કરી લેવા.

રમત : રમાડનાર વચ્ચે ઊભો રહે અને કહે : નંબર 'એક' એટલે બંને ટુકડીના એક, એક નંબર રૂમાલ પાસે આવે. બેમાંથી એકે નજર ચૂકવીને રૂમાલ લઈ પોતાની ટુકડીમાં જતા રહેવું. પકડાયા વિના જે રીતે એ રૂમાલ લઈ જાય તેની જીત થઈ ગણાય. એ રીતે એક પછી એક દરેકનો વારો આવે. અંતે જે ટુકડી વધુ નંબર જીતીને આવે, તે ટુકડીની જીત થઈ ગણાય.

૪૭ : લે લાડવો

સંખ્યા : દસથી બાર બાળકો.

સાધન : કપડાંનો ગૂંથેલ એક દડો અથવા ટેનિસનો દડો.

તૈયારી : સીધી લીટી ઉપર એક કતારમાં એક સિવાય બધાં બાળકોને ઊભાં રાખવાં. સૌએ બંને હાથનો ખોબો કરી સામે ધરી રાખવો. દાવ દેનાર બાળકને દડો આપવો ને તે સૌની સામે ઊભો રહે.

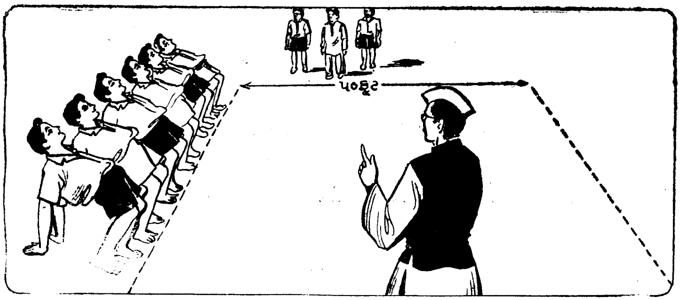
રમત : સંજ્ઞા મળતાં દાવ દેનારે કોઈ પણ એક બાળકના ખોળામાં દડો મૂકવો. દડો મૂકીને સૌની સામે જ દૂર ભાગવું. જેના હાથમાં દડો આવે તેણે દડાને એક હાથમાં પકડી ભાગતા બાળકને આંટવો. જો તે આંટી જાય તો એના એ જ બાળકને માથે દાવ રહે. ચૂકી જાય તો ચૂકવનાર બાળકને માથે દાવ આવે.

૪૮ : વિચિત્ર ટટ્ટુ

સંખ્યા: દસથી વીસ.

સાધન: કાંઈ નહિ.

તૈયારી: એક હારમાં થોડે થોડે અંતરે એવી રીતે બેસાડવા કે અડધી કમાન જેમ આકાશ તરફ રહે, પગ અને હાથ જમીન પર રહે, પગ આગળ રહે ને માથું પાછળ. પગ તરફ દૂર ૧૫—૨૦ કદમ આડી લીટી દોરવી.



રમત: સીટી વાગે એટલે ચાર પગે એમ જ ચત્તા રહીને આગળ આગળ ચાલવું. બધાં બાળકોએ હદરેખા સુધી આવી જવું.

નોંધ: આ રમત વાંદરા જેમ ચાર પગે, દેડકા જેમ કૂદતા, એક પગે લંગડી કરતા, જોડિયા પગે કૂદતા, પાછા પગે ચાલતા, એમ જુદી જુદી ચાલ રાખીને પણ રમાડી શકાય.

વિશેષ: જુદી જુદી ચાલ ચાલતાં બાળકને મજા પડે છે. જોનારાને તો ખૂબ આનંદ આવે જ છે.

૪૯: સાપની કાંચળી

સંખ્યા: આઠથી દસ જણની બે ટુકડીઓ.

સાધન: કાંઈ નહિ.

તૈયારી: સીધી લીટી પર બંને ટુકડીને ચારથી પાંચ ફૂટને અંતરે

પડખે પડખે ઊભી રાખવી. દરેક ટુકડીએ આગગાડીની માફક જોડાઈને ઊભા રહેવું. દરેક ટુકડીના પહેલા નંબરે પોતાનો જમણો હાથ આગળથી નીચે નમીને બે પગની વચ્ચેથી પોતાનો હાથ પાછળના બાળક તરફ લંબાવવો. બીજા નંબરે પોતાના ડાબા હાથથી આગળના બાળકનો જમણો હાથ પકડવો અને પોતાનો જમણો હાથ પોતાના બે પગ વચ્ચેથી ત્રીજા નંબરના બાળકને આપવો. આ રીતે ઠેઠ સુધી હાથ પકડીને જોડાઈ જવું.

રમત: સીટી વાગે એટલે છેલ્લા નંબરે પોતાની જગ્યાએ બેસી જઈ સૂઈ જવું. એની ઉપરના બીજા બધાએ પાછા પગે ધીમે ધીમે ચાલતા એક પછી એક પહેલા નંબર સુધી સૂઈ જવું. આ ક્રિયા કરતી વખતે કોઈના હાથ છૂટવા જોઈએ નહિ.

પહેલા નંબરે સૂઈને તરત ઊઠીને આગળ ચાલવું. એ પછી બીજાએ ઊઠવું. એ પ્રમાણે દરેકે ઊઠીને મૂળ જે સ્થિતિમાં હતા તેમ આવી જવું. આ પ્રમાણે કઈ ટુકડી બરોબર કરે છે તે જોવું.

૫૦ : લંગડી

મેદાનનું માપ: ૩૦ ફૂટના વ્યાસનું વર્તુળ. એક તરફ ૨ા ફૂટ પહોળો અને ૫ ફૂટ લાંબો દરવાજો દોરવો.

સંખ્યા: નવ નવની બે ટુકડી.

સાધન: કાંઈ નહિ.

તૈયારી: સિક્કો ઉછાળીને મેદાન અને દાવ દેવો વગેરે નક્કી કરવું. દાવ દેનારે દરવાજે એક હારમાં ઊભા રહેવું. દરવાજેથી ક્રમસર એક એક જણે અડવા જવું. દાવ લેનારે વર્તુળમાં ગમે ત્યાં ઊભા રહેવું.

નિયમો: દાવ દેનારના નિયમ (૧) વારા ફરતી એક એક જણે દરવાજામાંથી જ અડવા જવું. (૨) એક પગે ઠેકતાં અડવા જવું. (૩) વર્તુળમાં પ્રવેશો તે વખતે જમીન પર એક જ પગ હોય. (૪) પગ બદલાવી શકાય નહિ. (૫) જમીનને બીજો પગ કે હાથ ટેકવી શકાય

નહિ. (૬) હાથ વડે જ અડકી શકાય. (૭) થાકી ગયે અથવા અકસ્માતથી વર્તુળમાં જ બંને પગ અથવા શરીરનો બીજો ભાગ સ્પર્શે તો ફાઉલ ગણાય. (૮) વારી પૂરી થાય એટલે બહાર નક્કી કરેલ રેખા ઉપર ઊભા રહી જવું. (૯) જરૂર પડે તો ફરી વાર અડવા જઈ શકાય.

વિશેષ: (૧) દરેક ટુકડીને બે વાર દાવ દેવામાં આવશે. જરૂર પડે તો હારજીત નક્કી કરવા ત્રીજી વાર રમાડાશે. બે રમત જીતનારની જીત ગણાશે.

(૨) પાંચ મિનિટ સુધી રમત ચાલશે.

(૩) દાવ દેનારે જેટલા માર કર્યા હશે તેથી બમણા ગુણ મળશે. અને દાવ લેનારને જેટલા ઠેકી આવ્યા હશે તેથી બમણા ગુણ મળશે. ફાઉલ દીઠ એક ગુણ કપાશે.

(૪) હાલમાં લંગડીની રમત ચોરસમાં રમાડે છે.

૫૧ : સંગીત મેજ

સંખ્યા: છ કરતાં વધુ.

સાધન: એક નાનું વર્તુળ દોરી રમાડનારે તેમાં ઊભા રહેવું. રમાડનારે હાથમાં ખંજરી કે એવું બીજું અવાજ કરી શકાય તેવું સાધન રાખવું.

તૈયારી: જેટલાં બાળકો રમનારાં હોય તેનાથી એક ઓછી સંખ્યા જેટલાં નાનાં મેજ અથવા ખુરસી સામે હદરેખા પર સીધી હારમાં ગોઠવી રાખવાં. દાખલા તરીકે, દસ જણ રમનાર હોય તો નવ મેજ રાખવાં. રમાડનારથી ૫૦ ફૂટ જેટલે દૂર હદરેખા પર મેજ મૂકવાં.

રમત: રમાડનારે ખંજરી વગાડવાનું શરૂ કરવું. ખંજરી વાગે એટલે રમનારે એક એક એકની પાછળ વર્તુળની ફરતાં ધીમે ધીમે દોડવું. ખંજરી વાગે ત્યાં સુધી દોડયા જ કરવું.

થોડીવારે રમાડનારે ખંજરી વગાડવાનું બંધ કરવું. જેવી ખંજરી વાગવી બંધ થાય એટલે રમનારાએ હદરેખા તરફ દોડવું ને કોઈ

પણ એક મેજ ઉપર બેસી જવું. એક મેજ ઉપર બેસવા બે જણાએ મહેનત ન કરવી. બધા બેસી જશે ને એક જણ બાકી રહેશે. બાકી રહી જાય તેને રમતમાંથી બાદ કરવો.

વળી પાછી પ્રથમની માફક ખંજરી વાગે ને પાછા જઈને સૌ વર્તુળ ઉપર ગોળ ગોળ દોડે. આ વખતે એક મેજ ઓછું કરવું. થોડી વારે ખંજરી બંધ કરવી. સૌ દોડીને મેજ પર જઈ બેસે, એક જણ બાકી રહે તેને પણ રમતમાંથી બાદ કરવો. પાછું એક મેજ ઓછું કરવું. આ રીતે છેલ્લે બે રમનાર અને એક મેજ રહેશે. તેમાં જે મેજ પર બેસી જાય તેની જીત થઈ ગણાય.

પ્રકાર: આ રમતને બીજી રીતે રમાડી શકાય. સરખી સંખ્યાની બે ટુકડી પાડવી. એક ટુકડી દાવ આપે. દાવ આપનાર ટુકડીએ મેજને બદલે હદરેખા ઉપર ગોઠણ વાળીને ઘોડાની જેમ બેસવું અને બીજી ટુકડી રમે. રમનાર વર્તુળ ઉપર ખંજરી વાગે એટલે દોડવું.

પ્રથમ સરખી સંખ્યા હશે એટલે કોઈ વધશે નહિ. પછીથી એક એક ઘોડો (બાળક) ઓછો કરતા જવો અને રમનારને પણ (જે રહી જાય તેને) એક એક ઓછો કરવો.

આ રીતે એક વાર રમત પૂરી થયા પછી દાવ આપનાર (ઘોડા થયેલા) રમવા જાય અને રમનાર દાવ આપવા ઘોડા થઈને બેસે ને પ્રથમ-ની માફક રમત શરૂ થાય. બધાનો દાવ આવી જાય ત્યાં સુધી રમત ચાલુ રહે.

૫૨ : સાપસીડી

સંખ્યા: બેથી ચાર

સાધન: આ રમતનો નકશો પૂંઠા પર છાપેલ તૈયાર મળે છે. એક છ આંકડાનો પાસો. દરેકને એક એક કૂકરી.

તૈયારી: રમતનો નકશો જમીન પર મૂકી તેની ફરતા રમનારે બેસવું. પોતપોતાની કૂકરી પાસે રાખવી. કોઈ પણ એક જણે હાથમાં

પાસો લેવો.

રમત: હાથમાં હલાવીને પાસો ફેંકવો. જો એક દાણો આવે તો જ કૂકરી માંડી શકાય. પછી જેટલા દાણા આવે તે ચાલવાના. જો સીડીના નીચલે છેડે કૂકરી આવે તો સીડી ચડી જવી. જો સાપના મોંવાળા ખાનામાં કૂકરી આવે તો પૂંછડા સુધી નીચે ઊતરવાનું. આ પ્રમાણે જે ૧૦૦ ખાનામાં પ્રથમ પહોંચી જાય તેની જીત ગણાય. આ રીતે એક રહેતાં સુધી રમત ચાલુ રાખવી.

નોંધ: જે પાકી જાય તે રમતમાંથી બાદ થાય. દરેકની કૂકરી જુદી જુદી રાખવી. જ્ઞાનબાજી કે સ્વર્ગસીડી નામની પણ આવી જ રમત છે. તેમાં મૃત્યુલોક, પાતાળ, નરક, સ્વર્ગ—એમ લખેલ હોય છે.

વિશેષ: સીડી પર ચડવાનું અને સાપ આવે ત્યારે ઊતરવું; એમાં આ રમતનો રસ ઝળવાઈ રહેલો છે.

૫૩ : સુદ્ધાખુદ્ધા

સંખ્યા: ચારથી પાંચ બાળકો.

સાધન: દરેક પાસે એક એક લખોટો.

તૈયારી: પ્રથમ અગલ કરીને આંગળીથી લખોટાને ફેંકીને ઈચવું. જે ઢેંગ પડે તેના માથે દાવ લેવો.

રમત: વારાફરતી દાવ લેવો. પોતાના લખોટાને હાથમાં રાખીને વાંકા વળીને દાવ દેનારના લખોટાને જોરથી મારવો. વળી પોતાના લખોટાની જગ્યાએથી લાંઘું ભરીને દાવ દેનારના લખોટાને આંટવો. ભૂલે એટલે દાવ જાય. વારાફરતી દરેકે દાવ લેવો. બધાંએ દાવ લઈ લીધા પછી જેટલે દૂર લખોટો જાય ત્યાંથી દાવ દેનારે પોતાનો લખોટો હાથમાં લઈને અગલ સુધી લંગડી ઠેકતાં ઠેકતાં જવું. જો ઠેઠ સુધી ઠેકી જાય તો તેને માથેથી દાવ ઊતરે. જો વચ્ચે પગ માંડી દે તો જયાં પગ માંડે, ત્યાંથી વળી પાછો સૌએ વારાફરતી દાવ લેવો.

નોંધ: દાવ લેનારે દાવ લેતી વખતે, લાંઘું ભરતી વખતે અને દાવ દેનારના લખોટાને પોતાનો લખોટો મારતી વખતે નીચે મુજબ બોલવું:

આટલે કર્યા સુદ્ધા, માર માર બુદ્ધા,

૫૪: સોનાનો પોપટ

સંખ્યા: સરખી સંખ્યાની બે ટુકડી.

સાધન: કાંઈ નહિ.

તૈયારી: દસથી પંદર ફૂટને અંતરે બંને ટુકડીને સામસામી બેસાડવી. દરેક ટુકડીનો રમનારમાંથી જ એક એક નાયક નીમવો. નાયકે ઊભા રહેવું. નાયકે મળીને પોતાની ટુકડીના દરેકનું એક એક નામ પાડી રાખવું. સામાવાળાને ખબર ન પડે તેમ નામ પાડવાં. પોપટ, મેના, કેરી, રીંગણું વગેરે નામ પણ પાડી શકાય.

રમત: કોઈ એક ટુકડીના નાયકે સામેની ટુકડીમાં જઈને બેઠેલ એક જણની પાછળ જઈને હાથ વડે આંખો દાબી રાખવી ને પછી નીચે પ્રમાણે બોલવું:

મારો સોનાનો પોપટ (અથવા પોતાની ટુકડીવાળા
લપકે કે ઝબકે, કોઈ પણ એકનું નામ)
તાળી પાડીને બેસી જજે.
જેમ હતો એમ ને એમ.

પોતાનો નાયક જેનું નામ બોલે તેણે ઊભા થઈને નાયકે જેની આંખો દબાવી રાખી હોય તેના હાથે તાળી દઈને પોતાની જગ્યાએ બેસી જવું. પછી નાયકે પેલાની આંખો ઉઘાડીને કહેવું: 'બોલો, કોણ તાળી દઈ ગયું?' એ બાળકે કોઈ એકનું નામ (મૂળ બાળકનું નામ) લેવું. જો

ઓળખી જાય તો તે બાળકે રમતમાંથી બાદ થવું. જો નામ ખોટું પડે તો નામ બોલનાર બાળકે રમતમાંથી બાદ થવું.

એ પછી સામા પક્ષની ટુકડીના નાયકે સામાવાળાની ટુકડીમાં જઈને ઉપર પ્રમાણે કરવું. આ રીતે વારાફરતી દાવ લેતાં કોઈ એક ટુકડીના બધા સભ્યો બાદ થઈ જતાં સુધી રમત ચાલુ રહે.

નોંધ: છોકરા—છોકરીઓ બંને આ રમત રમી શકે છે.

વિશેષ: બાળકની સ્પર્શથી ઓળખવાની શકિત ખીલે છે.

૫૫ : શિવાજી કહે છે

સંખ્યા: દસથી વીસ જેટલી.

સાધન: કાંઈ નહિ.

તૈયારી: કતારમાં સૌને કદમખોલ કરીને ઊભા રાખવા.

રમત: શિક્ષક સામે ઊભો રહી કવાયતના હુકમ આપે. પણ જે હુકમની પહેલાં 'શિવાજી કહે છે' એમ બોલે તો જ એ હુકમ પ્રમાણે વર્તવું. જેમ કે, 'શિવાજી કહે છે: હોશિયાર!' તો હોશિયાર થવું. અને જો માત્ર 'દહીને રૂખ' કહે, તો દહીને રૂખ થવું નહિ. જે કોઈ ભૂલ કરે તેને રમતમાંથી બાદ કરવા. એ પ્રમાણે બધાં બધાં બાળકો બાદ થાય ત્યાં સુધી રમત ચાલુ રાખવી.

નોંધ: આ રમતમાં કવાયતના હુકમો સિવાય બીજાં વ્યવહારુ સૂચનો કે આજ્ઞાઓ પણ આપી શકાય. જેમ કે, બેસી જાવ, ઊભા થાવ, કૂદકા મારો, દોડો વગેરે.

વિશેષ: આ રમત બાળકોને બહુ ગમે છે. આ રમતમાં બરાબર સાંભળીને ક્રિયા કરવી પડે છે. તેમાં એ 'શિવાજી કહે છે' એ પ્રમાણે કહે, તો જ ક્રિયા કરવાની છે, એનું સતત ધ્યાન રાખવું પડે છે.

વર્ગમાં પણ આ રમત રમાડી શકાય.

૫૬ : હોળીનું નાળિયેર

તૈયારી: હોળીના દિવસોમાં નાળિયેર વડે આ રમત રમવાની છે. આ રમતમાં જેટલાને રમવું હોય તેટલાને સાવ પાસે પાસે ઊભા રાખીને ગોળાકારે ઊભા રાખવા. એક જણ રમાડનાર અલગ રહે. બીજો એક જણ ખંજરી કે એવું કોઈ એક વાજિંત્ર વગાડે. રમનાર તરફ પીઠ ફેરવીને ઊભો રહે.

રમત: કોઈ પણ રમનાર એક જણના હાથમાં નાળિયેર આપે. નાળિયેર છોડાવાળું રાખવું. નાળિયેરના બદલામાં વોલીબોલ કે ફૂટબોલ પણ રાખી શકાય. રમાડનાર સંજ્ઞા કરે એટલે ખંજરીવાળો ખંજરી વગાડવી શરૂ કરે. ખંજરી વાગે એટલે પેલું નાળિયેર ઘંટી ફરે તેમ બાજુ બાજુવાળાને હાથોહાથ આપીને ફેરવે. દરેક જણની પાસે નાળિયેર આવે એટલે એણે બે હાથથી નાળિયેર ઝાલીને તરત બીજાને આપી જ દેવું.

પણ......જેવી ખંજરી વાગતી બંધ થાય એટલે કોઈએ નાળિયેર ઝાલવું નહિ. એ વખતે જેના હાથમાં નાળિયેર રહી ગયું હશે તે રમતમાંથી બાદ થશે. વળી ખંજરી વાગતાં નાળિયેર હાથોહાથ પસાર થશે. ખંજરી વાગતી બંધ થયે જેની પાસે નાળિયેર હશે તે બાદ થશે. આ પ્રમાણે થોડી થોડી વારે ખંજરી વાગતી બંધ થશે ને એક એક જણ રમતમાંથી બાદ થતું જશે.

આ રીતે છેલ્લે બે જણ રહેશે, તે સામસામે ઊભા રહીને નાળિયેર લેશે ને દેશે. ખંજરી બંધ થતાં જેના હાથમાં નાળિયેર નહિ હોય તેની જીત થશે.

નાળિયેર પસાર કરતી વખતે નીચે પડી જશે, તો લઈને પાછું પસાર કરવું પડશે. ખંજરી બંધ થયા પછી જે નાળિયેર લેશે તે રમતમાંથી બાદ થશે. જેમ જેમ બાદ થતા જશે તેમ તેમ વર્તુળ નાનું નાનું થતું જશે. રમાડનાર વચ્ચે રહેશે ને તે નાળિયેર તરફ ધ્યાન રાખી કોણ બાદ થાય તેનું ધ્યાન રાખશે. જેને તે બાદ થવાનં કહેશે તેણે બાદ થવું પડશે.

૫૭ : હાથીની સૂંઢ

સંખ્યા : દસથી વીસ કે તેથી વધુ.

સાધન : કાંઈ નહિ.

તૈયારી : બાળકોની સંખ્યા પ્રમાણે મેદાન પસંદ કરવું. બનતાં સુધી આ રમત માટે મોટું મેદાન જ પસંદ કરવું. તેની હદ કેટલી છે તે બાળકોને જણાવી દેવું. દાવ દેનાર એક બાળક સિવાય બીજાં બાળકો મેદાનમાં છૂટાં છૂટાં ફાવે ત્યાં ઊભાં રહે.

રમત : સંજ્ઞા થતાં દાવ દેનાર બાળકે ડાબા હાથવતી જમણા કાનને પકડવો. હાથની બનેલી આ ગોળાઈમાંથી જમણા હાથને પરોવીને આગળ લટકતો રાખવો. આ દેખાવ હાથીની સૂંઢ જેવો જણાશે. દાવ દેનારે જમણા (લટકતા) હાથથી બીજાને અડવા માટે દોડવું. જો હાથી કોઈને અડકી

જાય તો તેણે સૂંઢની નકલ છોડી દઈને હદની બહાર દોડીને જતા રહેવું. જે પકડાઈ જાય તેણે પણ દોડીને હદની બહાર ભાગી જવું. બીજાં બાળ-

કોએ એ બંનેને હદની બહાર ન જાય ત્યાં સુધી ધીમા ધીમા ધૂસ્તા મારવા. હાથી પ્રથમ અડવા આવે ને કોઈને અડયા પહેલાં જ પોતાના હાથ છૂટા થઈ જાય તોપણ બીજાઓ તેને ધુંમા મારી શકે. તેણે માર ન ખાવા માટે બધાંથી બચીને હદની બહાર આવતા રહેવું.

હાથી જે એક બાળકને અડી જાય એ અને હાથી બંને બહાર આવી જાય. પછી બંને જણ એક એક હાથના આંકડા ભીડીને બીજાને અડવા જાય. આ વખતે બંને બાળકો પોતાના છૂટા રહેલ એક એક હાથથી બીજાને અડી શકશે. આ પ્રમાણે કોઈ એક બાળક પકડાય એટલે ત્રણે બાળકોએ દોડીને હદની બહાર જતા રહેવું. પછી ત્રણ જણે આંકડા ભીડીને જવું. આમ છેવટે એક જણ દાવ લેવા માટે રહે ત્યાં સુધી રમત ચાલુ રહે.

નોંધ : ધુંમા જોરથી મારવા નહિ. દાવ દેનારે ધુંમા મારવાના નથી. લંગરમાંથી અડકી ન જવાય તેમ દાવ લેનાર આંકડા છોડાવી શકે છે.

વિશેષ : બાળકો આંકડા ભીડીને અડવા જાય છે એ દશ્ય હાસ્ય-જનક છે. એકબીજાને મારવાનું આવે છે, તેથી પણ રમતનો રસ જળવાઈ રહે છે.

૫૮ : હારીઓ

સંખ્યા : ચારથી પાંચ બાળકો.

સાધન : કોડીઓ.

તૈયારી : કાઢેલી કોડીઓને આડી હારમાં ગોઠવવી--પેંત, દોત નક્કી કરવા.

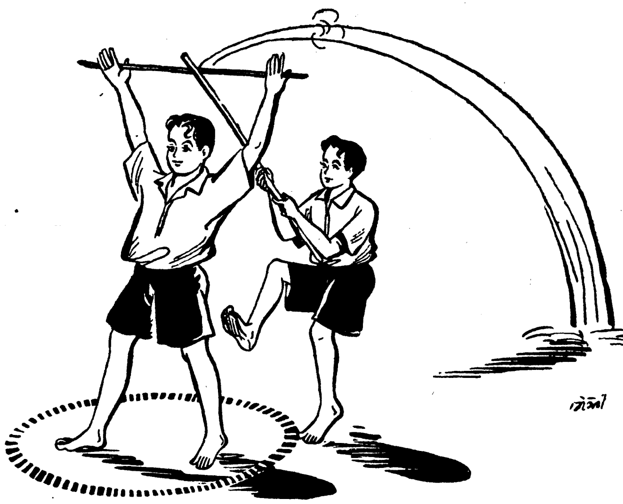
રમત : આ રમત લૂંઝાની માફક જ રમવાની છે. પરંતુ ફેર એટલો છે કે, આ રમતમાં કોડીઓને એક પછી એક મૂકીને સીધી હારમાં ગોઠવીને જમીન પર મૂકવાની છે ને આંટતી વખતે એક લાંધું ભરીને હારને આંટ-વાનું છે. બીજા બધા નિયમો લૂંઝાની રમત પ્રમાણે ગણવાના છે.

૫૯ : હીર

સંખ્યા : બે જણ.

સાધન : બે દાંડિયા (અથવા બે પરોણા).

તૈયારી : એક લીટી દોરવી અથવા નાનું ઊભા રહી શકાય તેવું વર્તુળ દોરવું. બે બાળકોમાંથી એકને દાવ દેનાર અને બીજાને દાવ લેનાર તરીકે નક્કી કરવા. બંનેને એક એક દાંડિયો આપવો. દાવ દેનારે વર્તુળ-માં પગ પહોળા કરીને ઊભા રહેવું. તેણે બંને હાથ ઊંચે માથા પર સીધા કરવા. તેના હાથમાં પહેલી આંગળી અને અંગૂઠાની વચ્ચેના ભાગમાં સ્ટેન્ડ જેમ બંને હાથ ઉપર એક એક છેડો રહે તેમ આડો દાંડિયો મૂકવો.



રમત : સંજ્ઞા થતાં, દાવ લેનાર બાળકે દાવ દેનારની પાછળ ઊભા રહેવું અને તેના દાંડિયાના એક છેડાને બે હાથ વતી પકડીને બીજા છેડા વતી દાવ દેનારના દાંડિયાને પોતાની પાછળની બાજુએ ઉછાળીને દૂર ફગાવી દેવો. આ રીતે દાવ દેનારનો દાંડિયો દૂર ઊડી પડતાં તેણે પોતાની

જગ્યાએથી મોંએથી 'હી.........' એમ બોલતા દોડવું. દાંડિયાને લઈને પાછું મૂળ જગ્યાએ આવીને 'ર' એમ બોલવું. આમ કરતાં વચ્ચે જો શ્વાસ અટકી પડે, તો વળી પાછો એના માથે જ દાવ આવે, નહિ તો દાવ લેનારે દાવ આપવો.

નોંધ: નાનાં બાળકોને હતુતુની રમત રમાડતાં પહેલાં આ 'હીર'-ની રમત રમાડવી જોઈએ. અ રમતથી શ્વાસ લાંબો વખત સુધી રહે તેની તાલીમ મળે છે. વળી, હીર એટલે શકિત. ખાસ કરીને ફેફસાંની શકિત કેટલી છે તેવો અર્થ થાય છે. આમ, રમતાં રમતાં જ બાળકોનાં ફેફસાં મજબૂત બનતાં રહે છે.

વિશેષ: આ રમત બાળકો પોતાની મેળે જ રમી શકે છે. એમાં શિક્ષકની જરૂર પડતી નથી.

દેશી રમતો

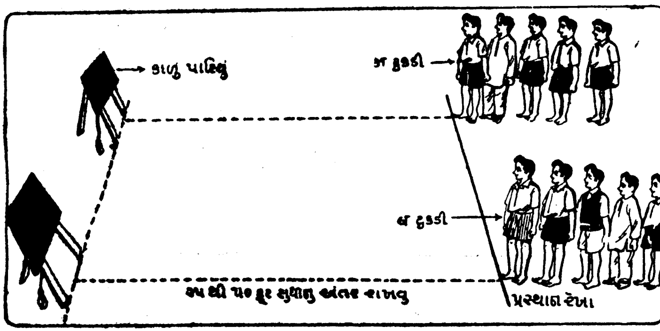
[પંદરથી મોટી ઉંમરના માટે]

૨

૧ : અક્ષર–રમત

સંખ્યા: સરખી સંખ્યાની બે ટુકડીઓ. એક ટુકડીમાં ચારથી પાંચ બાળકો રાખવાં.

સાધન: જેટલી ટુકડી એટલાં કાળાં પાટિયાં (બ્લેકબૉર્ડ), ચોક, લૂછણિયું.



તૈયારી: ચિત્રમાં બતાવ્યા પ્રમાણે ટુકડીઓને ઊભી રાખવી. બે ટુકડીની વચ્ચે છથી આઠ ફૂટનું અંતર રાખવું. ટુકડીથી પાટિયાનું અંતર બાળકોની ઉંમરના પ્રમાણમાં આઘે–નજદીક રાખવું. દરેક ટુકડીને આગલા બાળકના હાથમાં ચોક આપવો. જેટલા અક્ષરનો શબ્દ નક્કી કર્યો હોય તેટલાં બાળકો દરેક ટુકડીમાં રાખવાં.

રમત: સંજ્ઞા મળતાં દરેક ટુકડીના પહેલા નંબરે દોડતા જઈને પોતાની સામેના પાટિયામાં નક્કી કરેલ શબ્દનો પહેલો અક્ષર લખવો. લખીને પોતાની ટુકડી તરફ દોડતા આવીને તેના પછીના બાળકના હાથમાં ચોક આપી દેવો ને પોતે પોતાની ટુકડીમાં છેલ્લે ઊભા રહી જવું; બીજાએ જઈને બીજો અક્ષર, ત્રીજાએ ત્રીજો એમ આખી ટુકડીએ શબ્દ પૂરો કરવો.

નોંધ: કઈ ટુકડીએ ઓછા સમયમાં કંઈ ભૂલ કર્યા વિના સારા અક્ષરે શબ્દ લખ્યો છે, તે જોવું. દરેક બાળકે પોતાનું નામ લખવું. વાક્યો પણ આપી શકાય. દરેકે એક એક શબ્દ લખવો. આ રમતથી અક્ષરો સારા થાય છે, તેમ જ પાટિયા પર ચોકથી લખવાની ટેવ પડે છે.

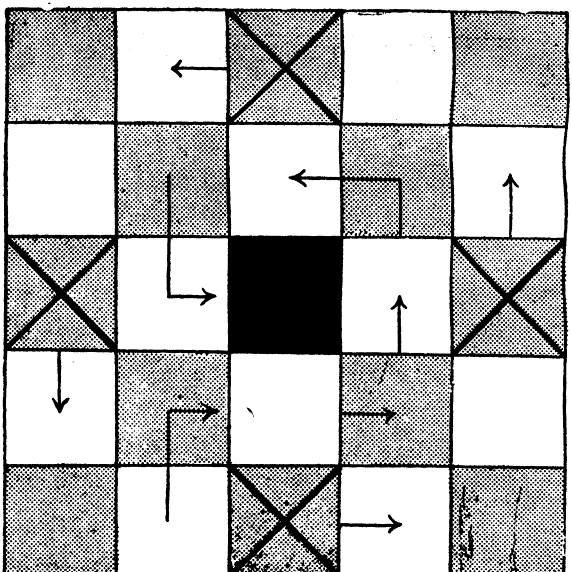
૨ : અઠિયો

સંખ્યા : બેથી ચાર.

સાધન : ચાર કોડીઓ, રમનાર દીઠ ચાર ચાર કૂકી કે નાની વસ્તુઓ કાંકરા, કચૂકા, પરબોળિયા વગેરે. બંનેનાં એક એક પત (પાટ).

તૈયારી : સામસામે બેસીને જમીન પર કે લાદી પર ચિત્ર પ્રમાણે પાટ (પત) આંકવો. પૂંઠા ઉપર કે લાકડા ઉપર દોરીને પાકો પાટ પણ બનાવી શકાય.

રમત : સોગઠાંબાજીની માફક ચાર કોડીથી રમત શરૂ કરવી. જેટલા દાણા આવે એટલા ખાનામાં પતને ચલાવીને મૂકવું. બધી ઊંધી કોડી પડે તો ચાર દાણા. ત્રણ ઊંધી ને એક ચત્તી એ એક દાણો, બે ચત્તી-



એ બે દાણા અને ત્રણ ચત્તીએ ત્રણ દાણા ગણવા. જો ચારે ચત્તી પડે તો તેને 'અઠિયો' કહેવાય છે. અઠિયો હોય તો આઠ દાણા આપવા, જ્યારે અઠિયો અને ચાર દાણા આવે ત્યારે બીજી ઢાળ નાખવી.

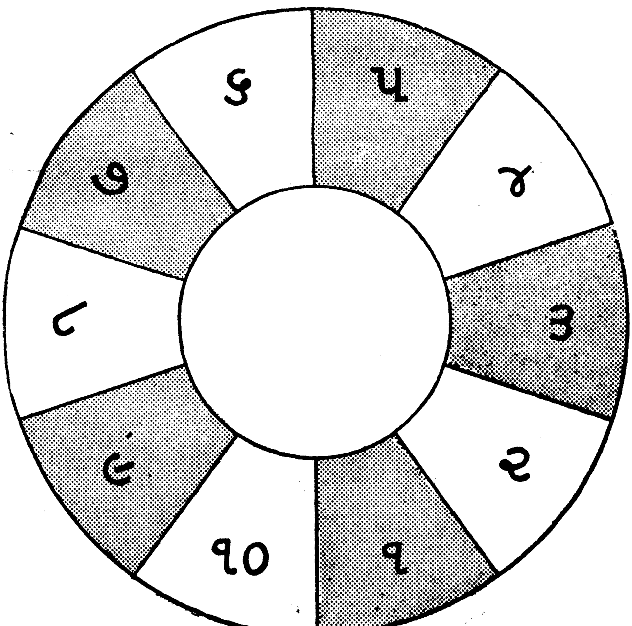
પાટમાં તીરથી દિશા બતાવી છે તે પ્રમાણે ચાલવું. જ્યાં ચોકડી છે તે ફૂલ ગણવાં. વચ્ચેના ચોરસમાં પાકવાનું છે. બીજા બધા નિયમો સોગઠાંબાજી પ્રમાણે જ પાળવાના છે.

નોંધ: આ જૂની રમત છે. સોગઠાંબાજીની પૂર્વતૈયારીરૂપે આ રમત ગામડામાં ઠીક પ્રમાણમાં રમાય છે.

૩: અંકવર્તુળ

સંખ્યા: બેથી ચાર.

સાધન: ચિત્રમાં બતાવ્યા પ્રમાણે પૂંઠાનું કે લાકડાનું ગોળ વર્તુળ,



આંખે બાંધવાનો પાટો, પેન્સિલ.

તૈયારી: વચ્ચે વર્તુળ મૂકીને સામસામે બંનેએ બેસવું. એક જણની આંખે પાટો બાંધવો ને હાથમાં ઊંધી પેન્સિલ આપવી. પાટાને બદલે કોઈ બીજાએ દાવ લેનારની આંખો દાબી રાખવી.

રમત: આંખે પાટો બાંધ્યા પછી દાવ દેનારને વર્તુળ ઉપર પેન્સિલ મૂકવા કહેવું. એ પહેલાં વર્તુળને એક-બે વાર આમતેમ ગોળ ગોળ ફેરવી લેવું. દાવ લેનાર વર્તુળ પર જે અંક ઉપર પેન્સિલ મૂકે એટલા તેના ગુણ ગણવાના. એ પછી બીજાએ એ રીતે દાવ લેવો. એમ વારાફરતી દાવ લેતાં જેના ગુણ ૨૫ કે એથી વધુ જે નક્કી કર્યા હોય તેટલા ગુણ પ્રથમ થઈ જાય તેની જીત થઈ ગણાય.

નોંધ: દાવ લેનારની પેન્સિલ રેખા ઉપર પડે તો ફરી વાર વારો આપવો. જો વર્તુળની બહાર કે અંદરના શૂન્યવાળા વર્તુળમાં પેન્સિલ પડે તો ૦ (શૂન્ય) ગણાય.

બબ્બે જોડીદાર બનીને પણ રમત રમી શકાય.

૪ : આંબલીપીપળી

સંખ્યા: બેથી વીસ.

સાધન: ચડી શકાય તેવું નીચી ડાળોવાળું ઝાડ, લીમડો, પીપળો કે વડલો, અથવા તો બાળમંદિરનું લપસણું, દોઢેક ફૂટ જેટલી લંબાઈનો એક દંડીકો.

તૈયારી: ઝાડના થડ પાસે એક કૂંડાળી દોરવી. એ બે બાળકો સિવાય બધાએ ઝાડ ઉપર ચડી જવું. દાવ કોના માથે આવે તેના માટે પાકવાની રીતથી નક્કી કરવું. અથવા પ્રથમ સૌએ દંડિકાને એક પગ ઊંચો કરી તેની નીચેથી ઘા કરીને દૂર ફેંકવો. જેનો સૌથી નજદીક પડે તેને માથે દાવ લેવો. જેનો ઘા સૌથી વધારે દૂર ગયો હોય તે દાવ લેવા માટે રહે.

રમત: દાવ લેનાર બાળકે એક પગને ઊંચકીને તેની નીચેથી દંડિકાને દૂર ફેંકવો. દાવ દેનારે દોડીને દંડિકો લાવવો અને કૂંડાળીમાં મૂકીને બીજા બાળકોને અડવા માટે પ્રયત્ન કરવો. દાવ લેનારે ઘા કરીને ઝાડ પર ચડી જવું. દાવ લેનારે લાગ જોઈને નીચલી ડાળેથી કૂદી પડવું. દાવ દેનારે અડી શકાય તેમ હોય તેને અડવા માટે અહીંથી તહીં દોડાદોડ કરવી. જરૂર પડે તો ઝાડ પર પણ ચડી જવું.

દાવ લેનારે પકડાયા પહેલાં દંડીકાને જો લઈ લીધો હોય કે અડકી ગયા હોય તો દાવ દેનાર તેને અડી શકે નહિ. એ રીતે જો દંડીકાને અડી જાય, તો જે અડકયો હોય તેણે દંડીકાને દૂર ફેંકવો. બીજા સૌ ઝાડ પર ચડી જાય ને પ્રથમની જેમ રમત ચાલુ થાય.

પણ જો દંડીકાને કોઈ અડે નહિ તે પહેલાં કોઈને દાવ દેનાર અડી જાય, તો તેને માથે દાવ દેવાનો વારો આવે.

નોંધ: કોઈએ હાથે કરીને અડવું નહિ. દાવ દેનારે વર્તુળમાં પગ રાખીને ઊભા રહેવું નહિ.

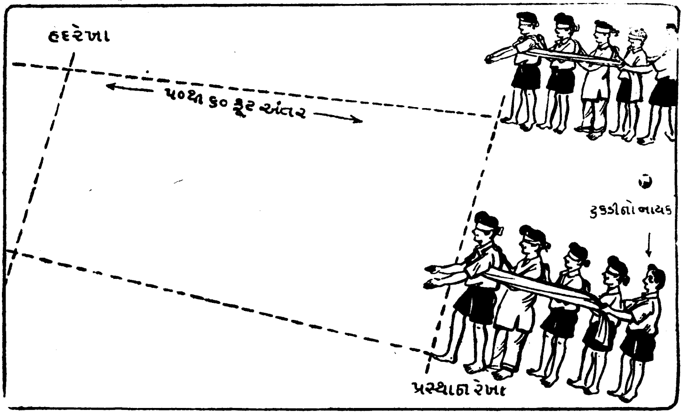
વિશેષ: આ રમતથી બાળક ઝાડ પર ચડતાં—ઊતરતાં અને ઝાડ પરથી કૂદી પડવામાં હોશિયાર બને છે.

૫: આંધળાનું ગાડું

સંખ્યા: ચાર કે પાંચ પાંચની સંખ્યાની બે ટુકડી.

સાધન: ટુકડી દીઠ બે ધોતિયાં કે ઓછાડ. બાળકોને એક જણ સિવાય દરેકને આંખે બાંધવાના પાટા.

તૈયારી: બંને ટુકડીને સીધી લીટી પર અલગ અલગ ઊભી રાખવી. નાયકે સૌથી છેલ્લે ઊભા રહેવું. દરેક ટુકડીનાં બાળકોએ એકની પાછળ એક ઊભા રહેવું. દરેક આગળના બાળકના ખભા પકડી રાખવા. આગળના બાળકના બંને બાવડે ધોતિયાનો એક એક છેડો બાંધીને લગામની જેમ



કરીને પાછળ નાયકે બે હાથથી બંને છેડા પકડવા. નાયક સિવાય ચારે જણની આંખે પાટા બાંધવા. સામે ૫૦ થી ૬૦ ફૂટ જેટલે દૂર હદરેખા દોરવી.

રમત: સીટી વાગે એટલે દરેક ટુકડીએ સામેની હદરેખા તરફ ઊપડવું. નાયકે ટુકડી આડીઅવળી થઈ ન જાય તેની સાવચેતી રાખવી. જે ટુકડી હદરેખા સુધી પ્રથમ પહોંચે તેની જીત થઈ ગણાય.

નોંધ: નાયકે વધારે સાવચેતી રાખવી. નાયકે લગામના ઈશારાથી પોતાની ટુકડીને આગળ દોડાવવી.

૬ : ઓશીકાંયુદ્ધ

સંખ્યા: બે જણ.

સાધન: પાંચથી છ ફૂટ લાંબા બે થાંભલા, ૧૦ ફૂટ લાંબી જાડી વળી, બે ઓશીકાં.

તૈયારી: બે થાંભલા ખોડી વળીને આડી બાંધવી. તેની ઉપર બંને બાળકોને બેસાડવા. બંનેને હાથમાં એક એક ઓશીકું આપવું.

રમત: સંજ્ઞા મળતાં બંનેએ સામસામા ઓશીકાં વડે યુદ્ધ કરવું.

જે વળી પરથી નીચે જમીન પર પાડી નાખે તેની જીત થઈ ગણાય.

નોંધ: વળી એટલી ઊંચી રાખવી કે જમીનને પગ અડકે નહિ તેમ જ જમીનથી પગ બે ફૂટથી વધારે ઊંચા જાય નહિ. રમનારે બીજા હાથથી વળીને પકડી રાખવી. વળી પર ઘોડાની માફક બેસાડવા. જેના હાથમાંથી ઓશીકું વછૂટી જઈ જમીન પર પડી જશે તેની હાર થઈ ગણાશે. ઓશીકા સિવાય શરીરના બીજા ભાગથી મારામારી કરવાની નથી. વળી લાંબી હોય તો એક જ સ્ટેન્ડ પર બે અથવા તેથી વધુ જોડીને રમાડી શકાય. વારાફરતી એક એક જોડીને રમાડવી.

૭: અંતકડી

(અંત્યાક્ષરી)

સંખ્યા: સરખી સંખ્યાની બે ટુકડી ૧૦ થી ૨૦.

તૈયાર: બંને ટુકડીને સામસામી બેસાડવી. આ રમત વર્ગમાં કે ઘરમાં રમી શકાય છે. રમાડનારે બંને ટુકડીની વચ્ચે બેસવું.

રમત: કોઈ એક ટુકડીમાંથી એક જણે નીચે પ્રમાણે કહેવું:

અંતકડી દંતકડી,
કોને માથે ભીંત પડી!

એ પછી સામેની ટુકડીએ ડ ઉપરથી શરૂ થતું ગીત બોલવું. એ પ્રમાણે ગીતને છેડે આવતા અક્ષર ઉપરથી સામસામે ગીતો ગાવાં.

નોંધ: ળને બદલે લ અને ણને બદલે ન ગણવો. ગીતની ઓછામાં ઓછી એક કડી બોલવી. ગીત સિવાય દુહા, શ્લોક વગેરે પણ બોલી શકાય. એક વાર બોલાઈ ગયેલું ગીત ફરી વાર બોલવું નહિ. પ્રચલિત ગીત આખી ટુકડીએ ગાવું.

રમાડનાર એક......બે...ત્રણ કહે ત્યાં સુધી મળેલ અક્ષર પરથી જે ટુકડી ગીત બોલી શકશે નહિ તેની હાર થઈ ગણાશે.

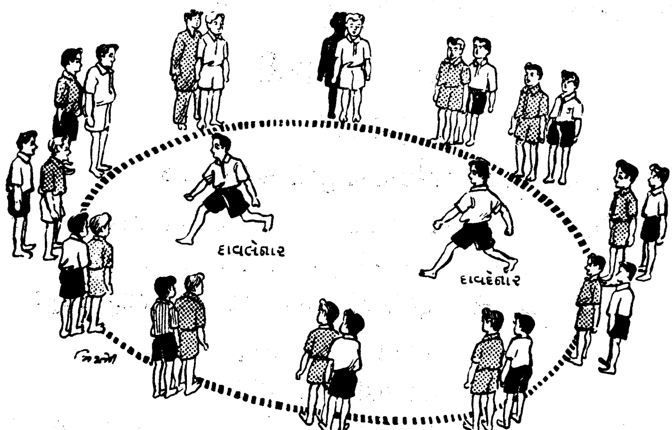
વિશેષ: બાળકો ગીતો શીખે છે અને ગાવાની ટેવ કેળવે છે.

૮ : ઊભી ખો

મેદાન : સંખ્યા મુજબ ગોળ વર્તુળ.

સંખ્યા : બબ્બેની ગમે એટલી જોડી.

તૈયારી : એક જોડી સિવાય બધી જોડીઓને (એકની પાછળ બીજો ઊભો રહે તેમ) ગોળ વર્તુળ પર સમાંતરે ઊભી રાખવી. બચત જોડીના એક જણને દાવ લેનાર અને બીજાને દાવ લેવા નક્કી કરવા.



રમત : દાવ દેનાર દાવ લેનારને પકડવા દોડે. દાવ લેનારે બચવા માટે કોઈ પણ જોડીની આગળ ઊભા રહેવું. જે જોડીની આગળ દાવ લેનાર ઊભો રહે તે જોડીના છેલ્લા નંબરે (ત્રીજાએ) ભાગવું—તે દાવ લેનાર બની જશે. આ રીતે દાવ લેનાર દરેકે જોડીની આગળ ઊભા રહીને અડાતાં બચવું. જે કોઈ જોડીની અગળ ઊભા રહ્યા પહેલાં પકડાઈ જશે તે પકડાઈ ગયો ગણાશે. પછી પકડાઈ જનાર દાવ દેવા જશે. આ રીતે સૌ થાકે ત્યાં સુધી રમત ચાલુ રહેશે.

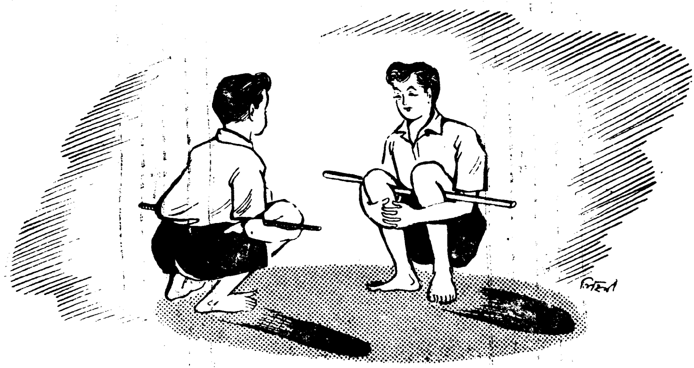
નોંધ : આ રમતમાં હાર—જીત જેવું નથી.

૯ : કૂકડાની લડાઈ

સંખ્યા: બે જણ.

સાધન: બે લાકડી.

તૈયારી: ચિત્રમાં બતાવ્યા પ્રમાણે બે બાળકોને બેસાડવાં.



રમત: સંજ્ઞા મળતાં બંનેએ આ જ સ્થિતિમાં રહીને સામ સામે ધક્કાધક્કી કરવાની છે. જે પડી જાય, જેના હાથના આંકડા છૂટી જાય તે હાર્યો ગણાય.

નોંધ: આ પ્રમાણે બબ્બેની જોડીને રમત રમાડવી.

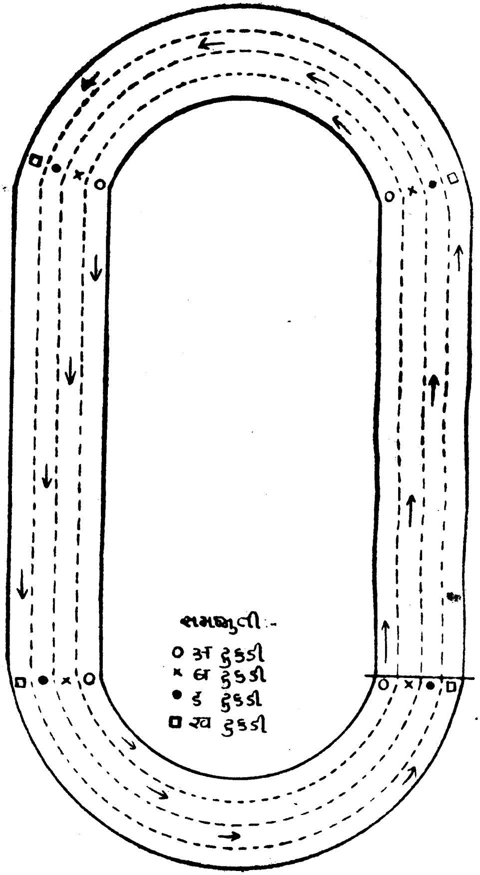
૧૦ : કાંઠલા પસાર (શટલ રીલે)

સંખ્યા: ચાર ચાર જણાની ચાર ટુકડી.

સાધન: ચાર કાંઠલા અથવા નાની લાકડી.

તૈયારી: મેદાનમાં બતાવ્યા પ્રમાણે સરખે અંતરે ચારે ટુકડીઓને ઊભી રાખવી. દરેક ટુકડીના નાયકોના હાથમાં કાંઠલો આપવો.

રમત: સંજ્ઞા મળતાં આગળ દોડીને પોતાના ભેરુને કાંઠલો આપી



દેવો. ભેરુએ જેવો કાંઠલો મળે કે તરત છોડીને ત્રીજા ભેરુને આપવો. અને અની જગ્યાએ ઊભા રહી જવું. છેલ્લાએ પ્રસ્થાનરેખા ઉપર જવું. કઈ ટુકડી પ્રથમ આવે છે તે જોવું.

નોંધ: કાંઠલાને બદલે દડો પણ રાખી શકાય. મેદાનનું અંતર બાળકના ઉંમરને ખ્યાલમાં રાખીને વધુ ઓછું રાખવું.

૧૧ : કિત્તીકિત્તી

સંખ્યા: ચાર—ચાર કે છ—છની બે ટુકડી.

સાધન: થાંભલો, ઓટલો કે ભીંત.

તૈયારી: એક ટુકડી દાવ લે અને બીજી દાવ દે. દાવ દેનાર ટુકડીએ એકબીજાની પાછળ ઊભા રહીને એકબીજાની કમરમાંથી પકડી ઘોડીની માફક વાંકા વળી જવું. સૌથી પહેલાએ થાંભલાને પકડી રાખવો. દરેકે પોતાના માથાને બાજુમાં નમતું રાખવું. પગ પહોળા રાખવા. એકબીજાએ સાવ પાસે પાસે રહેવાનું છે. દાવ લેનાર ટુકડીના દરેકે દાવ લેનારની પીઠ તરફ ૨૦—૨૫ પગલાં દૂર જઈને ઊભા રહેવું.

રમત: સીટી વાગે એટલે દાવ લેનારે કોઈ પણ એક જણે દોડતા આવીને દાવ લેનારની પીઠે હાથનો ટેકો દઈને કૂદીને સવારી કરી જવાની છે. એક જણ કૂદીને બેસી જાય પછી એવી જ રીતે બીજાએ અને છેલ્લે સુધી સવારી કરી જવાની છે. સવારી કર્યા પછી દાવ લેનારના શરીરનો કોઈ પણ ભાગ જમીનને અડકી જશે, તો તે ટુકડીએ દાવ આપવાનો રહેશે. દાવ દેનારમાંથી કોઈએ નીચે બેસી જવાનું નથી. તેમ છતાં વજન લાગવાથી કોઈ પણ એક જણ પણ બેસી જશે તો તેણે ફરી વાર દાવ આપવો પડશે. આ રીતે ભૂલ થયા વિના દાવ લેનાર ટુકડી સવારી કરી જાય, પછી એ ટુકડીના સૌથી આગળના વિદ્યાર્થીએ પોતાના એક હાથને ઊંચો કરી તેની મરજી આવે તેટલાં આંગળાં ધરી બોલવાનું છે: 'કિત્તી-કિત્તી?' એ વખતે દાવ દેનાર જે સૌથી આગળ ઘોડી છે તેણે જવાબ દેવાનો: 'બે—બે' કે 'તીન—તીન.' જો ઉપરવાળાએ રાખેલ આંગળીની સંખ્યા બરોબર નીકળે તો દાવ પૂરો થાય, નહિ તો ત્યાં સુધી દાવ લેનાર ઉપર જ બેસી રહે અને આંગળાં બદલ બદલ કરીને 'કિત્તીકિત્તી' બોલ્યા કરે.

નોંધ: એક ટુકડીનો દાવ પૂરો થતાં આ રીતે જ બીજી ટુકડીનો દાવ લેવો.

આ રમતમાં સવારી કરતી વખતે આંચકા મારવાના નથી કે પછડાવાનું નથી. રમનાર સરખેસરખા રાખવા. એકાદ જણ નરમ રાખવાથી તે ટુકડીને અને એ રમનાર બંનેને શોષવું પડે છે.

દાવ દેનારે અદ્ધર જોયા વિના સંખ્યા બોલવાની છે. દાવ દેનારે પાંચ આંગળાંથી વધારે રાખવાનાં નથી. મૂઠ રાખી શકાય. નીચેવાળાએ કાંઈ નહિ. એકેયે નહિ કહેવું.

૧૨ : ખારોપાટ

મેદાનનું માપ: લંબાઈ ૮૯ ફૂટ, ૧ ઇંચ, પહોળાઈ ૨૩ ફૂટ, આડી પાળી ૧૦ રહેશે ને તેની પહોળાઈ ૧૩ ઇંચ અને મોભપાટી ૧૩ ઇંચ પહોળી હશે. દરેક ખાલી ચોક ૧૧×૧૦ ફૂટનો રહેશે.

સંખ્યા: નવ—નવની બે ટુકડી.

તૈયારી: દાવ દેનારમાંથી એક જણ મોભપાટી ઉપર અને બીજા આઠ જણ પહેલી સિવાય એક એક જણ આડી પાટી ઉપર ઊભા રહી જાય અને દાવ લેનાર પહેલી પાટીની સામે ઊભા રહેશે.

રમત: સંજ્ઞા મળતાં રમત શરૂ થશે. મોભવાળો તાળી મારશે અને બીજી પાટીના ચોકમાં પગ મૂકીને પહેલી પાટીએ આવશે, એટલે રમત શરૂ થશે.

દાવ દેનારના નિયમો: પોતાની પાટીમાં રહીને અડી શકશે. હાથથી જ અડકી શકાશે. અડીને તરત ફરી શકાશે નહિ અથવા જમીન પર શરીરના બીજા કોઈ પણ ભાગથી સ્પર્શ કરી શકાશે નહિ. અડકતી વખતે બંને પગ જમીન પર જ હોવા જોઈએ. મોભવાળો મોભપાટીમાં રહીને અડી શકશે. તેનો પગ અદ્ધર થશે તોપણ ચાલશે. પહેલી પાટી પર મોભ જઈ શકશે. દાવ લેનાર છેલ્લી પાટી ઓળંગીને 'મોઠું' બોલે ત્યારે આડી પાટીવાળાએ મોં ફેરવવું પડશે.

દાવ લેનારના નિયમો: આડી પાટી અને મોભવાળાથી અડાયા વિના છેલ્લી પાટીને ઓળંગીને પહેલી પાટીને ઓળંગી જશે ત્યારે એક

દાવ ચડયો ગણાશે. વચ્ચે અડકાઈ જનાર બાદ થઈ જશે. છેલ્લી પાટી ઓળંગીને પાછા વળતી વખતે દરેક આડી પાટીએ 'મોઢું' એમ બોલવું પડશે. ત્રણ વાર 'મોઢું' એમ બોલવા છતાં મોં ફેરવે નહિ તો એમ ને એમ જઈ શકાશે. હદની બહાર જવાશે નહિ. કૂંડી હોય ત્યારે એક પગ બહાર કઢાશે નહિ. કૂંડી એટલે મોભ—આડીપાટીવાળો અને એની પછીની પાટી રોકીને ઊભો હોય ત્યારે તેને કૂંડી ગણાશે. એક પાટી ઓળંગીને તે જ પાટીમાં પાછા અવાશે—જવાશે નહિ.

નોંધ: બે મારે દાવ ફેરવી શકાશે. શરૂઆતમાં ત્રણ મારે દાવ બદલવો. સમયથી પણ રમત રમાશે. ૭ મિનિટ રમત માટે રાખવી. રમનારને તેમણે જેટલી પાટી ઓળંગી હશે તેનાથી બમણા ગુણ મળશે.

૧૩ : ખુતામણી દા

સંખ્યા: ૨ થી ૧૦ કે તેથી વધુ.

સાધન: ફૂટ જેટલો લાંબો અણીવાળો સળિયો.

તૈયારી: પ્રથમ કોને માથે દાવ લેવો તેને માટે એક નાની કૂંડાળી-માં વારાફરતી હાથમાં પકડી ને છૂટો ફેંકીને જમીનમાં ખુતાડી દેવો. એમ કરતાં જેનો સળિયો ખૂતે નહિ તેને માથે દાવ આવે, કોઈનો પડે નહિ ને એકનો જ પડે તો જ દાવ આવે.

રમત: દાવ દેનાર નક્કી થઈ ગયા પછી વારાફરતી દરેક બાળકો દાવ લે. દાવ લેનારે ત્રણ પગલાં ચાલીને જમીનમાં સળિયો ખુતાડવો. તેમ કરતાં જો પડી જાય તો તેનો વારો જાય. એમ બધાં બાળકોએ દાવ લેવાનો. બધાંનો દાવ લેવાઈ રહે એટલે દાવ દેનાર બાળકે એક હાથમાં સળિયો પકડીને પેલી કૂંડાળી સુધી લંગડી ઠેકતા ઠેકતા જવું, જો ઠેકી જાય તો ફરીથી રમત શરૂ થાય.

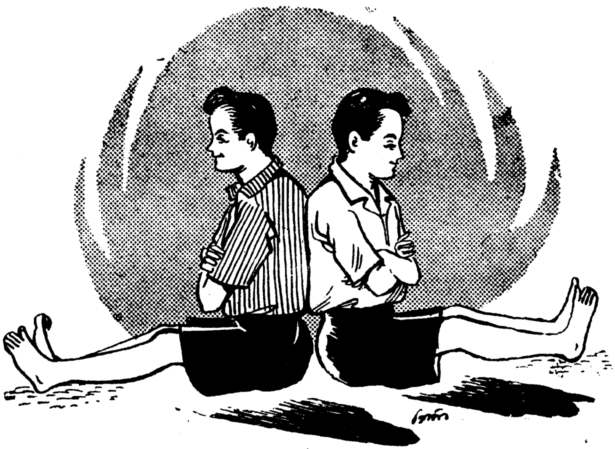
નોંધ: વચ્ચે પોરા (થાક) ખાવા કે નહિ તે પ્રથમથી બાળકની ઉંમરનો ખ્યાલ રાખીને નક્કી કરવું. જો ઠેકી ન શકે તો ફરી પાછો ત્યાંથી દરેકે દાવ લેવો. પોચી જમીનમાં આ રમત રમાય છે.

૧૪ : ખડે હો !

સંખ્યા : બે જણ.

સાધન : કાંઈ નહિ.

તૈયારી : ચિત્રમાં બતાવ્યા મુજબ બે જણને બેસાડવા.



રમત : સંજ્ઞા મળતાં બંનેએ પગને ગોઠણમાંથી વાળી પીઠ અડકેલી જ રહે તેમ ઊભા થવાનું છે. હાથની અદબ ઠેઠ સુધી વાળી રાખવી.

નોંધ : આ પ્રમાણે રમવાથી બાળકોને મજા પડે છે.

૧૫ : ગરદન જોર

સંખ્યા : બે જણ.

તૈયારી : બે જણને બેસાડવા.

સાધન : એક લાકડી તથા એક લાંબો લૂગડાનો ટુકડો. તેનો ગાળિયો કરી બે છોકરાને સામસામે બેસાડી ગરદનમાં રાખવા.

રમત : સંજ્ઞા મળતાં બંનેએ પોતાના તરફ જોર કરવું. જેના હાથ

આ જોરાજોરીમાં પેલી લાકડીને અડકી જાય અથવા શરીરનો કોઈ ભાગ અડે તો તેની હાર થઈ ગણાય.

ઊભા થઈ જવાનું નથી. હાથ ને પગ જમીન પર જ રાખવા ને એ રીતે જોર કરી પાછા હઠતા જવાનું છે.

૧૬ : ગુણદોષ—શોધ

સંખ્યા: વર્ગનાં બધાં બાળકો.

સાધન: કાગળ—પેન્સિલ.

તૈયારી: એક જણને વર્ગની બહાર મોકલવો. શિક્ષકે કાગળ—પેન્સિલ લઈ કોઈ પણ પાંચ બાળકોને પસંદ કરી તેમનાં નામ કાગળ પર લખવાં અને પછી એ દરેક બાળકનો, દાવ દેનાર બાળક વિષે અભિપ્રાય પૂછીને નોંધવો. કોઈ કહે, તે તોફાની છે; કોઈ કહે, હોશિયાર છે; કોઈ કહે, બીકણ છે વગેરે.

રમત: ગુણદોષ નોંધાઈ રહે પછી દાવ દેનારને અંદર બોલાવવો. બીજા સૌએ શાંતિ રાખવી. શિક્ષકે એક પછી એક અભિપ્રાય જાહેર કરવા અને તે કોણે આપ્યા છે તેને ઓળખી કાઢવા (નામ બોલવા) કહેવું. જેટલા સાચા—ખોટા પડે તેની નિશાની કરવી. જેમ વધુ સાચા પડે તેમ સારું—તેટલી તેની હોશિયારી ગણાય.

નોંધ: આ પ્રમાણે વારાફરતી એક એક બાળકને બહાર મોકલી રમત રમાડવી. અભિપ્રાય માટે પણ બીજાં બાળકો લેવાં.

૧૭ : ગેડીદડા

સંખ્યા: અગિયાર અગિયારની અથવા સરખી સંખ્યાની બે ટુકડી.

સાધન: દરેક પાસે એક એક ગેડી અને કપડાનો રસ્સીથી ગૂંથેલ દડો.

તૈયારી: બે ટુકડીઓ પાડવી. દૂર દૂર બે હદસ્થાનો નક્કી કરવાં. ાકીની માફક જ આ રમત રમાય છે. દરેક ટુકડીએ પોતાનાં બાળકોને મેદાન પર છૂટાં છૂટાં ગોઠવી દેવાં. એક બાળકને લક્ષસ્થાન પર રાખવો.

રમત : વચ્ચે નાનું વર્તુળ દોરીને દડાને નીચે મૂકવો. દરેક ટુકડીના નાયકે અડાકડી લેવી એટલે રમત શરૂ થાય. અડાકડી એટલે ત્રણ વાર સામ સામે ગેડીઓ ભટકાડવી. ગેડીઓ ભટકાવીને વચ્ચે વચ્ચે ગેડીને જમીન પર મૂકતા જવી.

દરેક ટુકડીએ સામેવાળાના લક્ષસ્થાનમાં દડાને લઈ જવા પ્રયત્ન કરવો. જે ટુકડીવાળા સામેવાળાના લક્ષસ્થાનમાં દડાને લઈ જાય તેની જીત થઈ ગણાય.

સામાન્ય નિયમો :

(૧) જાણીજોઈને કોઈએ કોઈને ગેડી મારવી નહિ.

(૨) ફેરવીને ગેડી મારવી નહિ. બનતાં સુધી માથાથી ગેડીને ઊંચી લઈ જવી નહિ.

(૩) નક્કી કરેલ હદમાંથી દડો લક્ષસ્થાનમાં જાય તો જ જીત થઈ ગણાય.

(૪) લક્ષસ્થાને ઊભેલ બાળક હાથથી પણ દડાને રોકી રાખી શકે અને ઘા પણ કરી શકે.

(૫) જેણે જ્યાંથી ભૂલ કરી હોય ત્યાંથી સામેવાળી ટુકડીનો એક જણ દડાને આંટશે.

વિશેષ : આ આપણી જૂની રમત છે. તેમાં હૉકી જેટલા નિયમોનું પાલન કરવાની જરૂર નથી. હદરેખા ખૂબ લાંબે સુધી પણ રાખી શકાય છે. રાત્રિના અજવાળિયામાં પાદરમાં અથવા રસ્તા ઉપર આ રમત રમી શકાય છે.

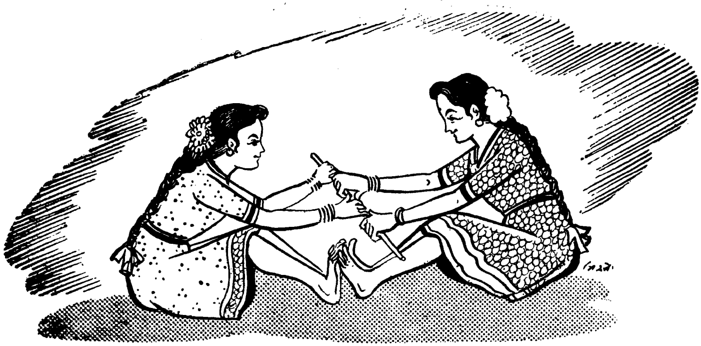
૧૮ : જોરાજોરી

સંખ્યા : બે જણ.

સાધન : એક નાની લાકડી.

તૈયારી : ચિત્ર મુજબ બે જણને સામસામે બેસાડવાં.

રમત : સંજ્ઞા મળતાં જોરાજોરી કરવી. જેની પૂંઠ જમીન પરથી



ઊંચી થઈ જાય તે હારે.

નોંધ: આ પ્રમાણે સરખે સરખી શકિતનાં બબ્બે બાળકોને વારો આપવો. બે ટુકડી પાડીને પણ આ રમત રમાડી શકાય. અંતે જોવું કે કઈ ટુકડીનાં વધુ બાળકોએ જીત મેળવી છે. તે ટુકડી જીતી કહેવાય.

૧૯ : ઝંડાઝપટ

સંખ્યા: દસથી વીસ કે તેથી વધારે.

સાધન: એક લાકડી અને એક ધજા.

તૈયારી: રમનારની સંખ્યા પ્રમાણે વર્તુળ દોરવું. વચ્ચે લાઠીમાં ધજા પરોવી ખોડી દેવી. એક જણ સિવાય બાકીનાં બાળકોએ વર્તુળ ઉપર ઊભા રહેવું. બાકી રહેલ બાળક રક્ષક ગણાશે. તેણે ધજા પાસે ઊભા રહેવું.

રમત: સંજ્ઞા થતાં વર્તુળ પરનાં બાળકો ધજા લેવા ધીમે ધીમે આવે. રક્ષક જેને અડી જાય તેણે રમતમાંથી બાદ થવાનું છે. રક્ષકથી અડાયા વિના કોઈ બાળક ધજા લઈ લે ત્યાં સુધી રમત ચાલુ રહે. વળી પાછા પ્રથમની જેમ ગોઠવાઈ જવું. જેણે ધજા લઈ લીધી હોય તે રક્ષક તરીકે રહે.

નોંધ: જો કોઈ ધજા લઈ ન શકે તો જે બાળક છેલ્લે સુધી રહ્યો હોય તેને રક્ષક તરીકે નીમવો. જે અડાઈ જાય તેણે વર્તુળની બહાર ઊભા રહેવું.

૨૦ : ઝંઝીર

સંખ્યા: દસથી વીસ.

સાધન: કાંઈ નહિ.

તૈયારી: ગોળાકારે બધાં બાળકને અંદર મેાં રાખીને ઊભાં રાખવાં. દરેકે એકબીજાની કોણીમાં કોણી નાખીને પોતાના હાથના આંકડા ભીડી દેવા. એટલે કે એક જણ હાથને વાળીને આંકડો બનાવે, તેમાં બીજાએ પોતાનો હાથ પરોવીને આંકડો બનાવી લેવો અથવા કાંડેથી હાથને મજબૂત પકડી લેવા.

રમત: સંજ્ઞા મળતાં સૌએ જોરાજોરી શરૂ કરવી. એમ તાણાતાણી થતાં પ્રથમ જેના હાથના આંકડા છૂટી જશે તે રમતમાંથી બાદ થશે. વળી પ્રથમની માફક રમત શરૂ કરવી. આ પ્રમાણે છેલ્લે બે જણા રહેતા સુધી રમત ચાલુ રાખવી.

નોંધ: સૌએ પીઠ તરફ જોર કરવું. પગથી બીજાને પાડવાનો પ્રયત્ન કરવો નહિ. બીજાના હાથ પર ટિંગાઈ જવું નહિ.

૨૧ : ટોપી–પસાર

સંખ્યા: છ છ કે આઠ આઠની સરખી સંખ્યાની બે ટુકડી.

સાધન: દરેક બાળક પાસે એક એક (પરોણી) લાકડી. ટુકડી દીઠ એક ટોપી.

તૈયારી: દરેક ટુકડીને સીધી રેખા ઉપર હાર—કતારમાં ઊભી રાખવી. દરેક ટુકડીના પહેલા બાળકે ટોપીને લાકડીમાં ભેરવી રાખવી.

રમત: સંજ્ઞા મળતાં દડાપસારની માફક ટોપીને પોતાથી નીચેના બાળક તરફ પસાર કરવી. ટોપી લેવા માટે હાથનો ઉપયોગ કરવાનો નથી. લાકડીથી ટોપી લેવાની છે.

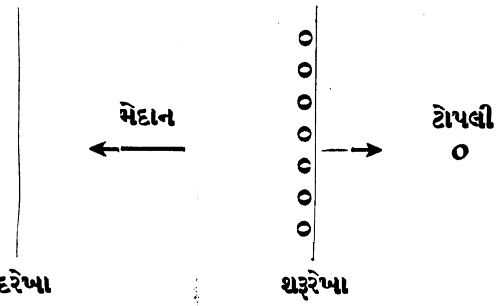
નોંધ: બે ટુકડીની વચ્ચે ચારથી છ ફૂટ જેટલું અંતર રાખવું.
બે બાળકની વચ્ચે ત્રણ ત્રણ ફૂટ જેટલું અંતર રાખવું.
છેલ્લા બાળકે ટોપી લઈને પાછી પહેલા તરફ પસાર કરવી.

૨૨ : ટોપલી દડો

સંખ્યા : દસથી પંદર.

સાધન : એક નાની ટોપલી અને ટેનિસનો દડો.

તૈયારી : મેદાન.



પ્રથમ સૌએ શરૂરેખા પર ઊભા રહેવું અને ટોપલી તરફ મોં રાખવું. છેડાના એક જણને દડો આપવો.

રમત : દડાને સામે ટોપલીમાં નાખવો. જો તેનાથી ટોપલીમાં દડો પડે નહિ તો બીજાને વારો આપવો. જ્યારે કોઈનાથી ટોપલીમાં દડો જાય ત્યારે બીજાં બધાંએ હદરેખા તરફ નાસવું અને દડો ટોપલીમાં નાખનારે તેઓની પાછળ દોડીને અડવાનો પ્રયત્ન કરવો. અડનાર હદરેખાની અંદર જ અડી શકે. હદરેખા વટાવી જનારને અડી શકાય નહિ.

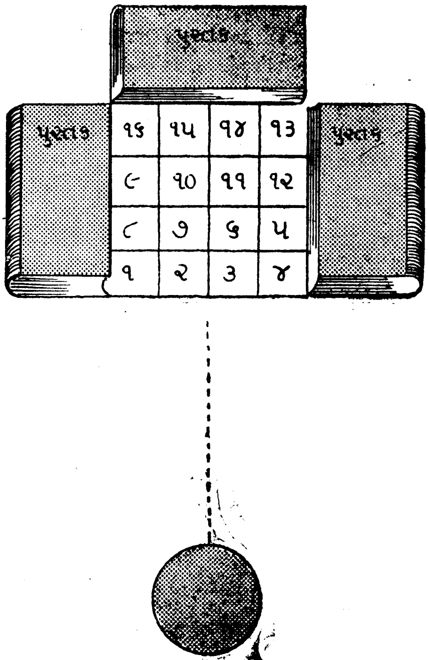
નોંધ : જે બાળક પકડાઈ જાય તેણે ટોપલીમાં દડો નાખવો. જો દાવ દેનાર ઉપરાઉપર ત્રણ વાર કોઈને પકડી શકે નહિ, તો તેણે રમતમાંથી બાદ થવું. છેલ્લે બે જણ રહે ત્યાં સુધી રમત ચાલુ રાખવી. ટોપલીને બદલે ડોલ પણ રાખી શકાય.

૨૩ : ઠોકર

સંખ્યા : બેથી ચાર.

સાધન : ત્રણ ચોપડીઓ. પૈસો, આનો કે અર્ધો રૂપિયો. કાગળપેન્સિલ.

તૈયારી : ટેબલ પર કે લાદી પર ચિત્રમાં બતાવ્યા પ્રમાણે મેદાન દોરવું.



ઠોકર રેખા.

રમત : ઠોકરરેખા પરથી સિક્કાને વર્તુળ તરફ આંગળી વતી ઠોકર મારવી. જો વચ્ચેના નાના વર્તુળમાં સિક્કો પડે તો ૨૦ ગુણ મળે, બીજા વર્તુળના ૧૦ અને ત્રીજા મોટા વર્તુળના ૫ ગુણ મળે. દરેક જણે વારાફરતી વારો લેવો. પોતાના મળેલ ગુણ નોંધતા જવા. જેના ૧૦૦ ગુણ થઈ જાય તે જીતે. એ રીતે છેલ્લે એક જણ રહેતાં સુધી રમત ચાલુ રાખવી.

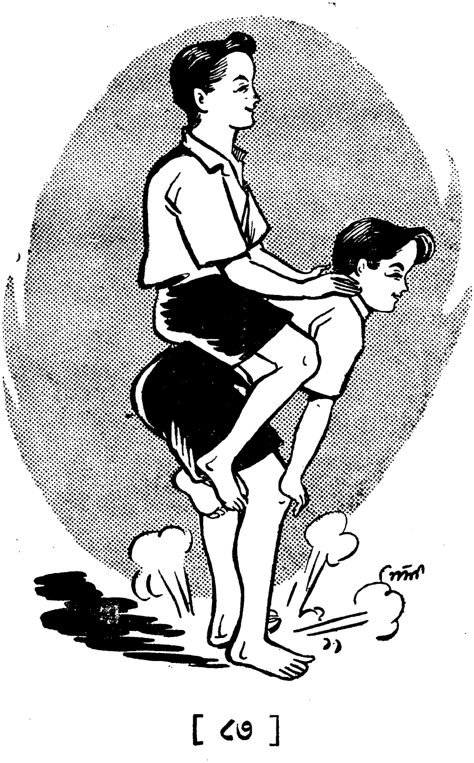
નોંધ : કોઈ પણ રેખા કપાયા વિના વર્તુળમાં સિક્કો પડે તો જ તેના ગુણ ગણવા. મોટા વર્તુળની બહાર અથવા વર્તુળ સુધી પહોંચે જ નહિ તો તેના ગુણ મળે નહિ.

વિશેષ : બાળકોથી માંડીને મોટેરાં સુધી આ રમત રમી શકાય છે.

૨૪ : તોફાની ઘોડો

સંખ્યા : બે જણ. એક મોટો છોકરો અને એક નાનો.

તૈયારી : મોટો છોકરો ઘોડો બને અને નાનો સવાર. ઘોડાએ કમરમાંથી આગળ નમીને પોતાના બંને હાથ પોતાના બંને ગોઠણ પર મૂકવા. સવારે ઘોડાની પીઠ પર બેસી જવું. સવારે પોતાના બંને હાથથી ઘોડાના ખભા પકડી રાખવા. અને પોતાના બંને પગ ઘોડાના પગની પાછળ સાથળ પાસે રાખવા.



રમત: સંજ્ઞા મળતાં ઘોડાએ બંને પગે ઊછળવું—કૂદવું, પણ ધ્યાન એ રાખવું કે કૂદતી વખતે કે ઊછળતી વખતે ગોઠણ પરથી હાથ જરા પણ ઊંચકાય નહિ. સવારે ઘોડા પર સ્થિર રહેવા પ્રયત્ન કરવો. સવાર નીચે પડે નહિ ત્યાં સુધી રમત ચાલુ રહે!

નોંધ: આ રમત વખતે સાથે બૅંડ વગાડવું. આ રીતે એક સાથે ૮ થી ૧૦ ઘોડા અને સવાર જુદા જુદા ઊભા રાખીને પણ રમત રમાડી શકાય. સવારે પગની આંટી મારી દેવાની નથી. સવારના શરીરનો કોઈ પણ ભાગ જમીનને અડકી જાય એટલે સવાર પડી ગયો છે તેમ ગણાશે.

૨૫ : દડોપડાવ

સંખ્યા: પંદરથી વીસ.

સાધન: એક ફૂટબૉલ.

તૈયારી: અંદર મોં રહે તેમ વર્તુળ પર ગોળાકારે સૌને ઊભા રાખવા. એક જણને દાવ દેનાર તરીકે કૂંડાળાની બહાર ઊભો રાખવો. જ્યાં દાવ દેનાર ઊભો હોય તેની સામેના બાળકના હાથમાં દડો આપવો. બે બાળકની વચ્ચે બેથી ત્રણ ફૂટ જેટલું અંતર રાખવું.

રમત: સીટી વાગે એટલે કૂંડાળા પર ઊભેલા બાળકોએ દડાને કોઈ પણ એક તરફ પસાર કરવો. એ વખતે દાવ દેનાર બાળકે દડાને નીચે જમીન પર પાડી નાખવાનો પ્રયત્ન કરવો. જેના હાથમાંથી દડો પડી જશે તેણે દાવ આપવો અને તેની જગ્યાએ પ્રથમ દાવ દેનારે ઊભા રહી જવું.

નોંધ: દાવ લેનારે વર્તુળની બહાર જ રહેવાનું છે. બહાર રહીને જ કોઈના હાથમાંથી દડો પડાવી નાખવાનો છે. દડો પડાવવા માટે તેણે તેના હાથનો જ ઉપયોગ કરવાનો છે.

૨૬ : દડાઝીલ (કૅચ–કૅચ)

સંખ્યા: પાંચ—પાંચ કે છ—છની બે ટુકડી.

સાધન: બે નાના દડા.

મેદાન: OOOOOO	પ્ર. રેખા હ. રેખા
→	← ૧૦થી ૧૫ ફૂટ →
××××××	
→	

તૈયારી: મેદાન પ્રમાણે બંને ટુકડીને ઊભી રાખવી. સામે ઊભેલ બંને બાળકના હાથમાં એક એક દડો આપવો.

રમત: સંજ્ઞા મળે એટલે સામે ઊભેલ બાળકે પોતાની ટુકડીના આગળના બાળકને કૅચ આપવો. દડાને ફેંકીને તરત તેણે દોડીને પોતાની ટુકડીમાં છેલ્લે જઈને ઊભા રહી જવું. જેણે કચ કર્યો હોય તેણે હાથમાં બોલ આવે કે તરત દોડીને સામે હદરેખા ઉપર જઈને ઊભા રહેવું અને તેણે પણ દડાને ફેંકીને ત્રીજા બાળકને કૅચ આપવો.

આ પ્રમાણે છેલ્લા બાળક સુધી કૅચ આપવો.

નોંધ: બંને ટુકડીએ એકી સાથે રમત શરૂ કરવી. કૅચ કરતાં પહેલાં દડો નીચે પડી જાય તો ભૂલ ગણાય. પ્રસ્થાનરેખાથી હદરેખા ૧૦ થી ૧૫ ફૂટ જેટલી જ રાખવી. કઈ ટકડી વેળાસર દાવ પૂરો કરે તે જોવું. દાવ વહેલો પૂરો કરે તે ટુકડી જીતી કહેવાય.

૨૭ : દડામાર

સંખ્યા: નવ નવની કે સરખી સંખ્યાની બે ટુકડી પાડવી. આ રમતમાં એક દડો (વોલીબૉલ) જોઈએ. આ રમત ગોળ વર્તુળમાં રમવાની છે. ૩૦ ફૂટના વ્યાસનું એક વર્તુળ દોરવું.

તૈયારી: એક ટુકડી દાવ દેનાર બને અને બીજી રમનાર બને.

દાવ દેનાર ટુકડીવાળાએ ગોળાકારે વર્તુળની રેખાને સ્પર્શ કર્યા વગર સરખા અંતરે ઊભા રહેવું અને નાયક(અથવા કોઈ પણ એક)ને હાથમાં દડો આપવો.

રમત: રમનારા બધાએ વર્તુળમાં ગમે ત્યાં છૂટા છૂટા ઊભા રહેવું. રમાડનાર રમત શરૂ કરવાની સંજ્ઞા કરે એટલે નાયકે વર્તુળમાંનાં બાળકો તરફ દડાને ફેંકવો. આ વખતે રમનારને દડો વાગશે તો બાદ નહિ થાય. આ રીતે દાવ દેનાર દડાને હાથથી ફેંકીને રમનારને દડાથી આંટવા પ્રયત્ન કરશે. દાવ દેનારે દડાનો ઘા કરતી વખતે વર્તુળરેખાને સ્પર્શ કરી શકાશે નહિ તેમ જ વર્તુળમાં પગ મૂકી શકાશે નહિ. જો આમ થશે તો ભૂલ ગણાશે અને એ રીતે રમનારને દડો વાગ્યો હશે તો તે બાદ નહિ ગણાય. વળી દડાનો ઘા જમીન પર પડ્યા વિના સીધેસીધો રમનારને વાગ્યો હશે તો જ બાદ ગણાશે. આ રીતે રમનારને દડો અડશે તો તેણે રમતમાંથી બાદ થઈ જવું પડશે. આ રીતે રમનાર દરેકને બાદ કરશે ત્યાં સુધી રમત ચાલુ રહેશે.

રમનારે ધ્યાન રાખવું કે દોડતાં દોડતાં વર્તુળ(હદ)ની બહાર નીકળી જવું નહિ. એ રીતે વર્તુળની બહાર નીકળી ગયેલ બાદ થશે. વળી વર્તુળમાં દડાને જાણી જોઈને અડી જનારે અથવા હાથથી કે પગથી દડાને ઉછાળનાર પણ બાદ થશે.

દાવ દેનાર બધા રમનારને બાદ કરી દેશે. પછી રમનારે દાવ આપવો અને દાવ દેનારે રમનાર થઈ જવું. આ રીતે બંને ટુકડી એક એક વાર દાવ લે ત્યારે એક રમત પૂરી થઈ ગણાય. એ જ રીતે બીજી વાર રમવું. આ રમતની હાર—જીત માટે આ મુજબ નિયમો છે: એક રમત ૭ મિનિટ સુધી રમાડવી. દાવ દેનાર જેટલા બાદ કરે તેથી બમણા ગુણ મેળવે અને બચત મિનિટ દીઠ પણ બબ્બે ગુણ મેળવે અને દાવ દેનારની ભૂલ દીઠ એક એક ગુણ કપાઈ (બાદ) જાય. આ રીતે જે ટુકડીના ગુણનો સરવાળો વધુ થાય તેની જીત થઈ ગણાય. બે રમતને અંતે સરવાળો સરખો થયો હોય તો ત્રીજી વાર રમત રમાડવી.

૨૮ : નંબરબદલ

સંખ્યા : પંદરથી વીસ.

સાધન : કાંઈ નહિ.

તૈયારી : ગોળાકારે અંદર મોં રાખીને એક જણ સિવાય સૌને ઊભા રાખવા. બે જણની વચ્ચે એક હાથ જેટલું અંતર રાખવું. દરેક જણે પોતાની જગ્યાએ પગથી કૂંડાળું દોરવું અથવા ચૂનાનાં નાનાં વર્તુળ કરવાં. દરેક બાળકને ક્રમસર નંબર આપવા, ૧, ૨, ૩, ૪ વગેરે. મોટા વર્તુળની વચ્ચે શિક્ષકે ઊભા રહેવું.

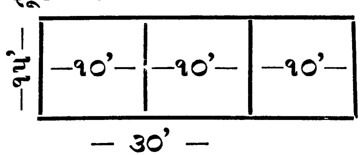
રમત : રમતશિક્ષકે કોઈ પણ બે નંબર બોલવા. જેના નંબર આવે તેણે વચ્ચે ઊભેલ શિક્ષકને અડવું અને પછી કોઈ પણ નાના વર્તુળમાં જઈને ઊભા રહેવું. તે બંને ખાલી વર્તુળમાં આવવા જાય એટલે બાજુ-વાળાએ ખાલી વર્તુળ પૂરી દેવાં. એ પ્રમાણે બબ્બે વર્તુળ ઉપર આવી જાય ત્યાં સુધી રમત ચાલુ રહે. પછી શિક્ષકે બીજા બે નંબર બોલવા. એ પ્રમાણે ગમે ત્યાં સુધી અથવા દરેક જણના નંબર બોલાય ત્યાં સુધી રમત રમાડવી.

૨૯ : નિશાન–દડો

સંખ્યા : પંદરથી ત્રીસ.

સાધન : એક ફૂટબૉલ.

તૈયારી :



મેદાન

રમત : સરખી સંખ્યાની ત્રણ ટુકડી પાડવી. કોઈ પણ એક ટુકડી વચ્ચેના મેદાનમાં ઊભી રહે. બીજી બંને ટુકડી બાજુબાજુના મેદાન પર રહે. વચ્ચે ઊભનાર દાવ લેનાર ટુકડી ગણાય. તેમણે પોતાની હદમાં છૂટા

છૂટા ઊભા રહેવું. દાવ દેનાર બંને ટુકડીઓએ સામસામે મોં રાખીને વચ્ચે-ની આડી રેખાઓ પર હારબંધ ઊભા રહેવું. આ બંને ટુકડી દાવ દેનાર ગણાશે. પ્રથમ કોઈ પણ એક તરફની ટુકડીના નાયકને દડો આપવો.

નોંધ: એક ટુકડીનો દાવ પૂરો થતાં બીજી ટુકડીએ દાવ લેવો ને દાવ લેનાર ટુકડીએ દાવ દેવા ઊભા રહી જવું. આ રીતે ત્રણે ટુકડીનો દાવ લેતાં સુધી રમત ચાલુ રાખવી. કઈ ટુકડીએ વધારે સમય દાવ લીધો તે જોવું.

૩૦: નાયકશોધ

સંખ્યા: વીસ જેટલી.

સાધન: કાંઈ નહિ.

તૈયારી: સૌ વર્તુળાકારે બેસી જાય. એક જણ દાવ દેનાર બને. દાવ દેનારે થોડે દૂર જઈને બધાથી પીઠ ફેરવીને ઊભા રહેવું. ઓરડામાં રમત રમતા હોઈએ તો દાવ દેનારે ઓરડાની બહાર જવું. બેઠેલામાંથી શિક્ષકે કોઈ પણ એક બાળકને ચીંધીને સૌને જાણ કરવી કે આ નાયક છે. શિક્ષક પણ રમી શકે છે.

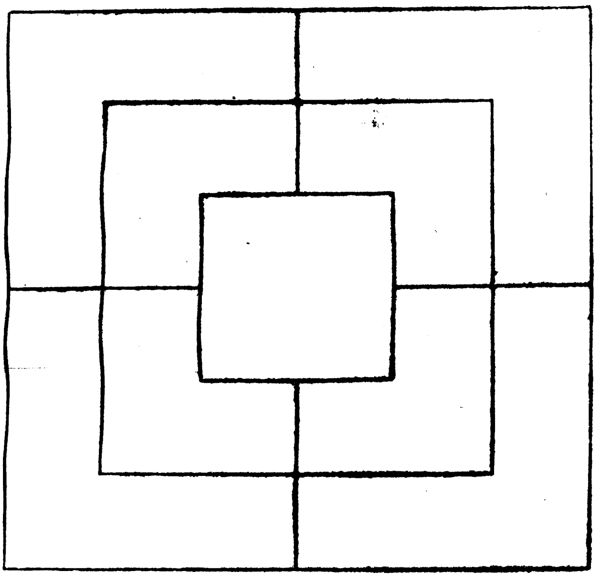
રમત: નાયકનું નક્કી થાય એટલે તરત રમનારે તાળીઓ પાડવી શરૂ કરવી. તાળીઓ વાગે એટલે દાવ દેનારે અંદર આવવું અને વર્તુળમાં આવીને સૌની તરફ જોતાં ગોળ ગોળ ફરવું. દાવ દેનારનું ધ્યાન હોય નહિ ત્યારે પેલા નક્કી થયેલ નાયકે ક્રિયા બદલવી. તાળીને બદલે માથામાં ટાપલી-ઓ મારવી કે જમીન પર હાથ પછાડવા અથવા બેઠાં બેઠાં થઈ શકે તેવી હલનચલનની ક્રિયા કરવી. આ જોઈને બીજા સૌએ નાયક પ્રમાણેની ક્રિયા કરવી. દાવ દેનારે કોણ ક્રિયા બદલે છે તે જોવું ને જેના પર શક લાગે તેને ચીંધવું. જો સાચું ઠરે તો તેને માથે દાવ આવે ને દાવ દેનાર તેની જગ્યાએ બેસી જાય.

નોંધ: આ પ્રમાણે સૌના વારા આવતાં સુધી રમત ચાલુ રહે.

ઉપરાઉપરી ત્રણ વખત જો દાવ દેનાર ઓળખી શકે નહિ એટલે દાવ દેનાર બદલી નાખવો.

વિશેષ: આ રમતથી પરખશકિત ખીલે છે. આંખને—કાનને ખૂબ જ સતેજ રહેવું પડે છે.

૩૧ : નવ કૂકરી



સંખ્યા: બે જણ.

સાધન: બે જાતની નવ નવ કૂકરીઓ.
પટ દોરવો.

રમત: બંને જણે ઉપર, નીચે કે પછી આગળ વારાફરતી એક એક કૂકરી માંડવી. આ રમતમાં એ ધ્યાન રાખવું, કે કોઈ પણ એક

જણની એક હારમાં ત્રણ કૂકરીઓ થઈ જાય નહિ. લીટી પર એક હારમાં ત્રણ કૂકરીઓ થઈ જાય તેને 'ત્રણ ભર્યા' કે 'ભરત' કહેવાય. ભરનાર સામેવાળાની 'ભરત' સિવાયની કોઈ પણ એક કૂકરી લઈ લે. આ પ્રમાણે કોઈ પણ એક જણની બધી કૂકરીઓ લેવાઈ જાય ત્યાં સુધી રમત ચાલુ રહે.

નોંધ: આ રમત મગજની ખૂબ જ ચાલાકી માગી લે છે. આ રમત રમતાં ધરવ થતો જ નથી.

૩૨ : નાળિયેરની રમતો

રમત પહેલી: એક જગ્યાથી અમુક દૂર સુધી નક્કી કરેલ હદે હાથથી ઘા કરીને નાળિયેરને પહોંચાડવું. કેટલા ઘા કરવા તે પ્રથમથી નક્કી કરવું.

રમત બીજી: ઉપર પ્રમાણે પગના ફણા ઉપર નાળિયેર મૂકીને ઘા કરતાં હદ સુધી નક્કી કરેલ ઘાએ પહોંચાડવું.

રમત ત્રીજી: અદ્ધર નાળિયેર ઉછાળીને નક્કી કરેલ ઘાએ શેષ કાઢી નાખવી.

ઉપરની રમતો હોળીના દિવસોમાં રમાય છે. ઉપરની રમતો રમવા માટે છાલાંવાળાં નાળિયેર લેવાનાં છે.

રમત ચોથી: લાકડીના ફટકાથી જમીન ઉપર નાળિયેરને મૂકીને ફોડવું. કેટલા ઘાએ ફોડવું તે અગાઉથી નક્કી કરવું.

નોંધ: ખાસ શબ્દો, શેષ, છાલાં, કાચલી, ચોટલી, આંખો, પાણી, ટોપરું, ગોટો, પાણીચું.

વિશેષ: હોળીના દિવસોમાં આ રમત ખાસ રમાય છે. આ રમતોથી ઘા કરવાની તથા બળની ચકાસણી થાય છે. હાથના અને શરીરના અવયવો મજબૂત બને છે.

૩૩ : પોપટ ઊડે

સંખ્યા : ત્રણ ત્રણની આઠ—દસ ટુકડીઓ એ ઉપરાંત એક બાળક વધારાનો.

સાધન : કાંઈ નહિ.

તૈયારી : ગોળાકારે ત્રણ ત્રણની ટુકડીઓ એવી રીતે ઊભી રાખવી કે બે જણ સામસામે હાથના આંકડા ભીડીને ઊભા રહે, તેની વચ્ચે ત્રીજો બાળક ઊભો રહે. આંકડા ભીડેલ બાળક પાંજરું કહેવાય. વચ્ચે ઊભેલ બાળક પોપટ કહેવાય. વધારાનો બાળક વચ્ચે ઊભો રહે.

રમત : શિક્ષક મોટેથી બોલે 'પોપટ ઊડે' એ પછી પાંજરાએ એમ જ ઊભા રહેવું અને પોપટોએ પાંજરાંમાંથી નીકળીને એકબીજાના પાંજરામાં ચાલ્યા જવું. એ જ સમયે વચ્ચે ઊભેલ બાળકે પણ લાગ જોઈને એક પાંજરામાં જતા રહેવું. છેવટે એક બાળક બાકી વધશે. વળી પ્રથમની માફક ફરી વાર રમત શરૂ કરવી.

નોંધ : આ રમતને 'પાંજરા ઊડે' એમ કહીને પણ રમાડી શકાય. એ વખતે પોપટે પોતાની જગ્યાએ જ ઊભા રહેવું. પાંજરાએ બદલાઈ જવું.

૩૪ : પગેરું

સંખ્યા : વીસથી પચીસ.

સાધન : નિશાનીઓ કરવા ચૉક, કોલસો, કાગળ, પેન્સિલ વગેરે.

તૈયારી: આ રમતમાં બે ટુકડી પાડવી. એક ટુકડી આગળ જાય અને બીજી ટુકડી પાછળ જાય.

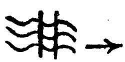
નિશાનીઓ:

આ દિશા તરફ આવો.

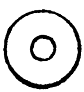
આ રસ્તો બંધ છે.

તીરની દિશાએ ૧૦ પગલાં દૂર કંઈ ચીજ કે ચિઠ્ઠી સંતાડી છે.

આ દિશામાં પીવાનું પાણી છે.



આ દિશામાં પાણી છે, પણ પીવાલાયક નથી.



રમત પૂરી થઈ છે. આટલામાંથી અમને શોધી કાઢો.

આગલી ટુકડી:

(૧) નિશાનીઓ કરવાની ચીજો રાખવી.

(૨) નિશાનીઓ રસ્તાની ડાબી બાજુ કરવી.

(૩) નિશાનીઓ એવી કરવી કે પાછળની ટુકડી જોઈ શકે અને તે આવે ત્યાં સુધી ટકી રહે.

(૪) ચિઠ્ઠીઓ લખતા જવી, ચીજો સંતાડતા જવી.

(૫) છેલ્લે સંતાઈ જવાની જગ્યા પસંદ કરવી.

(૬) એટલી ઝડપથી જવું કે પાછળની ટુકડી દેખી જાય નહિ.

પાછલી ટુકડી:

(૧) નિશાનીઓ ઓળખીને એ પ્રમાણે વર્તવું.

(૨) ચાલતાં ચાલતાં નિશાનીઓ ભૂંસાય કે વીંખાઈ જાય નહિ તેનું ધ્યાન રાખવું.

(૩) રસ્તાની બંને બાજુ નજર ફરતી રાખવી.

(૪) ચિઠ્ઠી કે ચીજ અવશ્ય મેળવી લેવી. ચિઠ્ઠીમાં સૂચન કર્યું હોય તે પ્રમાણે વર્તવું.

(૫) બધાએ સાથે રહેવું: આગળ—પાછળ રહેવું નહિ.

(૬) અંતની નિશાની પછી આગલી ટુકડીને શોધી કાઢવી.

નોંધ: બંને ટુકડીના એક નાયક, એક ઉપનાયક નીમવા. આગલી ટુકડી જાય પછી ૧૫ મિનિટે બીજી ટુકડીને મોકલવી. આગલી ટુકડીએ પ્રથમથી પૂર્વ તૈયારી કરી લેવી. પાછળની ટુકડીએ સંતાડેલી બધી ચિઠ્ઠીઓ તેમ જ વસ્તુઓ લેતા આવવી અને નિશાનીઓ કરવા માટે કઈ કઈ વસ્તુનો ઉપયોગ કર્યો છે તેની નોંધ કરવી.

૩૫: બંડલ દોડ

સંખ્યા: સરખી સંખ્યાની બે ટુકડી.

સાધન: ઓછાડ કે ધોતિયાં.

તૈયારી: બબ્બે, ત્રણ કે ચાર ચાર બાળકોને ઓછાડ કે ધોતિયાથી બાંધી દેવાં. પાછળના બાળકની કમરે બંધની ગાંઠ રાખવી.

રમત: આ રીતે બાંધીને તૈયાર કરેલાં બંડલોને એક સીધી લીટી (પ્રસ્થાનરેખા) ઉપર છૂટાં ઊભાં રાખી દેવાં. રમાડનાર જવાની સંજ્ઞા કરે અથવા સીટી વગાડે એટલે બંડલો(ટુકડી)એ દોડવું. દોડતાં દોડતાં સામેની હદરેખાને વટી જવું. જે ટુકડી આ રીતે પ્રથમ હદરેખાને વટાવી જશે તેની જીત થઈ ગણાશે.

આ રમતને વધુ ચગાવવા માટે હદરેખા ઉપર દરેક ટુકડીની સામે નાનું મેજ કે એવી બીજી કોઈ વસ્તુ મૂકવી. પ્રથમની માફક પ્રસ્થાનરેખાથી રમત શરૂ કરવી. સામેની હદરેખા પર મૂકેલ વસ્તુને ફરીને પાછી મૂળ જગ્યાએ આવી પ્રસ્થાનરેખા વટાવી જવી.

આ રીતે દોડતાં જવું અને દોડતાં આવવું. તેમાં જે ટુકડી પ્રથમ આવશે તેની જીત થઈ ગણાશે.

વિશેષ: આપણે એકલા દોડીએ છીએ; પણ આ રીતે સમૂહમાં અને તેય બંધાઈને દોડવામાં ભારે મઝા પડે છે. દોડતાં દોડતાં કોઈ બંડલથી પડી જવાય તો ઊભા થઈને વળી આગળ દોડવા માંડવું.

નોંધ: દોડવા માટેનું અંતર બાળકોની ઉંમર અને શકિત અનુસાર રાખવું. નાનાં બાળકો હોય તો ૫૦ ફૂટ અને મોટાં તો ૭૫ થી ૧૦૦ ફૂટ રાખવું.

આ રમત જોનારને અને રમનારને ખૂબ જ ગમ્મત ઉપજાવે છે.

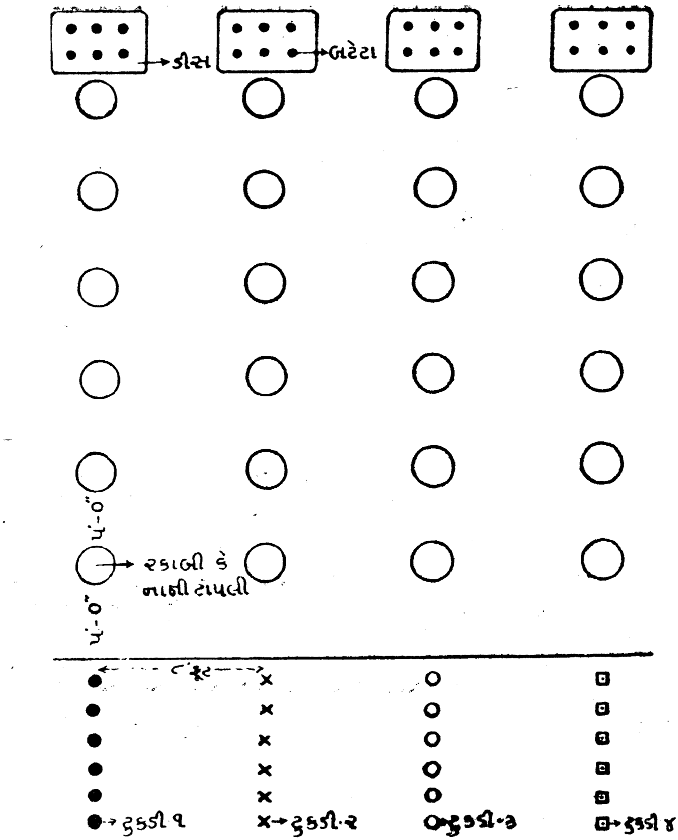
૩૬: બટાટા ઉપાડ

સંખ્યા: સરખી સંખ્યાની બે—ચાર ટુકડીઓ.

સાધન: જેટલા રમનાર એટલા બટાટા અથવા ડુંગળી. જેટલી ટુકડી એટલી ટોપલી.

તૈયારી: પ્રસ્થાનરેખા પર ટુકડીઓ ઊભી રહે અને હદરેખા પર દરેક ટુકડીની સામે ટોપલીઓ મૂકવી. દરેક ટુકડીમાં જેટલાં બાળક હોય એટલાં સરખાં અંતરે નાનાં નાનાં કૂંડાળાં ચૂનાથી દોરવાં. ટોપલીમાં દરેક ટુકડીની સંખ્યા જેટલા બટાટા મૂકવા.

રમત: સંજ્ઞા મળતાં દરેક ટુકડીના પહેલા નંબરે દોડીને પોતાની ટોપલીમાંથી એક એક બટાટા લેવા ને ક્રમસર નાના વર્તુળમાં બધા બટાટા



મૂકી દેવા. બધા બટાટા મૂકી રહે એટલે તે તેની ટુકડીમાં જઈ બીજા નંબરને તાળી આપે. પછી બીજા નંબરે કૂંડાળામાં પડેલા બટાટામાંથી ક્રમસર એક એક બટાટો લઈ ટોપલીમાં મૂકવો. ત્યાર પછી ત્રીજા નંબરનો વારો આવે. આ રીતે છેલ્લા નંબરનો વારો આવતાં સુધી રમત ચાલુ રાખવી. જે ટુકડી ઓછા સમયમાં પોતાનું કામ કરે તેની જીત થઈ ગણાય.

૩૭ : બૉમ્બ

સંખ્યા : વીસથી પચીસ.

સાધન : એક ફૂટબૉલ.

તૈયારી : લંગડી જેવું વર્તુળ દોરવું. એક જણ સિવાય સૌએ વર્તુળમાં ઊભા રહેવું. બહાર ઊભનારે હાથમાં દડો રાખવો અને તેણે રેખાની બહાર પગ રાખીને ઊભા રહેવું.

રમત : સંજ્ઞા થતાં દાવ દેનારે દડાને ફેંકીને કોઈને આંટવાનો પ્રયત્ન કરવો. જો કોઈને દડો અંટાઈ જાય તો તેણે વર્તુળમાંથી બહાર નીકળીને પહેલાની સામે દાવ દેવા માટે ઊભા રહેવું. હવે પછી એ બંને જણાએ અંદરનાં બાળકોને દડાથી આંટવાનો પ્રયત્ન કરવો. જેમ જેમ બાળકો અંટાતાં જાય તેમ તેમ દાવ માટે ઊભાં રહેતાં જાય. આ રીતે અંદરનાં તમામ બાળકો બાદ થતાં સુધી રમત ચાલુ રાખવી.

નોંધ : આ રમતના બીજા નિયમો નિશાનદડા(શૂટિંગ ગેઈમ) ના જે નિયમો છે તે જ છે.

છેલ્લે જે માર ખાય તેણે ફરી વાર રમત શરૂ થાય ત્યારે દાવ દેવાનો.

૩૮ : બેઠી લંગડી

સંખ્યા : આઠથી દસ.

સાધન : કાંઈ નહિ.

તૈયારી : લંગડીના વર્તુળમાં એક બાળક સિવાય બધા છૂટા છૂટા પગના પંજા પર ઊભડક બેસે. સૌએ પોતપોતાના હાથ પાછળ કમર પર આંકડા ભીડીને બાંધી રાખવા. દાવ દેનાર વર્તુળ પર ઊભડક બેસે. તેણે

પણ હાથની પાછળ આંકડા ભીડી રાખવા.

રમત: સીટી વાગે એટલે દાવ દેનાર એક બાળકે પગના પંજા પર દેડકાની માફક કૂદતાં કૂદતાં અંદરના કોઈ પણ એક બાળકને અડવાનો પ્રયત્ન કરવો. પણ આ રમતમાં અડયા તેને કહેવાય કે માથે માથાં અડે, દાવ દેનાર સામેવાળાના માથાને પોતાના માથા વતી સ્પર્શ કરે. આમ કરતાં હાથના આંકડા છૂટવા જોઈએ નહિ. જેનાથી અડાઈ જાય તેણે દાવ દેવા જવું ને દાવ દેનારે દાવ લેવા સૌની સાથે ભળી જવું.

નોંધ: રમતાં રમતાં જેના હાથ છૂટી જાય અથવા ઊભા થઈ જાય તે રમતમાંથી બાદ થાય. આ રમત લંગડીની માફક બે ટુકડી પાડીને પણ રમાડી શકાય.

૩૯: બૅટ–દડો

સંખ્યા: દસથી બાર.

સાધન: આપણા સુથારે પાટિયાનું બનાવેલ બૅટ, ટેનિસનો દડો અથવા કપડાનો ગૂંથેલ દડો.

તૈયારી: બે ટુકડી પાડી દેવી. એક ટુકડી દાવ લે અને બીજી દાવ દે. ભીંતે કે ઝાડના થડે બાદ થવા માટેની નિશાની કરવી અથવા ત્રણ દાંડિયા ખોડવા, સામે દસથી પંદર પગલાં દૂર એક પથ્થર મૂકવો. દાવ દેનાર એક જણ દડો ફેંકવા માટે રહે, બીજા છૂટા છૂટા ઊભા રહે, દાવ લેનારમાંથી એક જણ બૅટ લઈને દાવ લેવા માટે આવે.

રમત: દડો ફેંકવાવાળો બૅટવાળા તરફ દડો ફેંકે. બૅટવાળાએ દડાને નિશાને લાગવા દેવો નહિ. દડો નિશાને લાગે તો તે રમતમાંથી બાદ થાય. એ રીતે એક ટુકડીનો દાવ પૂરો થઈ જતાં બીજી ટુકડી દાવ લે.

નોંધ: સાવ નાનાં બાળકોએ બે ટુકડી પાડવી નહિ. વારાફરતી એક એક જણે દાવ લેવો. બીજા બધાએ દાવ દેવો. દડો ફેંકવા માટે બદલાતા જવું,

૪૦ : બે કૂંડાળી

સંખ્યા : ચાર-પાંચ બાળકો.

સાધન : દરેક પાસે પોતાનો ભમરડો.

તૈયારી : શેરીને આ નાકે અને બીજે નાકે એમ બે કૂંડાળી દોરવી. કોઈ પણ એક કૂંડાળીમાં આશ મૂકવી.

રમત : જેનાથી આશ ન થાય તેને માથે દાવ આવે. તેણે પોતાનો ભમરડો કૂંડાળીમાં મૂકવો. પ્રથમ ઘાએ જે અંદરના કૂંડાળાને આંટી જાય, તેણે પોતાનો ફરતો ભમરડો હાથમાં લઈને કૂંડાળીમાંના ભમરડાને બહાર કાઢવો. જે પ્રથમ વાર આશ કરી ન શકે તેનો ભમરડો ઝીલીને અંદર મૂકવો ને ઝીલનારે ભમરડો લઈ લેવો ને દાવ લેવો. એક વાર કૂંડાળીમાંથી બહાર નીકળેલ ભમરડાને ફરતા ભમરડાથી હડસેલતાં હડસેલતાં બીજી કૂંડાળી સુધી લઈ જવો ને છેવટે બીજી કૂંડાળીની અંદર લઈ જવો. વચ્ચે જેનો ભમરડો ફરે નહિ અથવા ફરતો બંધ થતાં સુધી આશ થાય નહિ તેણે દાવ દેવો.

બીજી કૂંડાળીમાં દાવ દેનારનો ભમરડો જાય એટલે પ્રથમની માફક રમત શરૂ થાય. એ કૂંડાળીમાંથી કાઢીને વળી પાછો પહેલી કૂંડાળીમાં ભમરડાને લઈ જવો. આ પ્રમાણે રમત રમ્યા કરવી.

૪૧ : બસ (અગડમ્ બગડમ્)

સંખ્યા : બેથી વીસ જેટલી.

સાધન : કાંઈ નહિ.

તૈયારી : રમનારને ગોળ વર્તુલાકારે પાસે પાસે બેસાડવા. ૩ અને જે સંખ્યામાં ૩નો અંક આવે તે તથા ૩ વડે જે જે સંખ્યાને ભાગી શકાય તેવી સંખ્યા બોલવી નહિ. ૧ થી ૩૦ સુધી ગણતરી કરવી. ત્રણને બદલે બીજો અંક પણ નક્કી કરી શકાય.

રમત : કોઈ પણ એક જણથી એક બોલીને રમત શરૂ કરવી. બે ત્રણવાળાએ 'બસ' બોલવું. ચાર, પાંચ, છવાળાએ બસ બોલવું. એ પ્રમાણે

ત્રીસ સુધી ગણતરી તથા પછી વળી એકથી ગણવાનું શરૂ કરવું.

આમ બોલતી વખતે જે ૩, ૬, ૯, ૧૨, ૧૩ વગેરે બોલીને નિયમનો ભંગ કરે તેને રમતમાંથી બાદ કરવા. છેલ્લે બે જણ રહે ને તેમાંથી એક રહે ત્યાં સુધી રમત ચાલુ રાખવી.

નોંધ: આ રમત સ્મરણશકિત માટેની છે. બસને બદલે અગડમ્ બગડમ્ એવો ગમ્મત પડે તેવો શબ્દ બોલવાનું નક્કી કરી શકાય.

૪૨ : ભીંતદડો

સંખ્યા: દસથી પંદર બાળકો.

સાધન: કપડાંનો કે રબરનો નાનો દડો.

તૈયારી: ભીંત પાસે આ રમત રમી શકાય. એક બાળકને દાવ દેનાર રાખવો ને બીજા બધા ભીંતથી પાંચ ફૂટ દૂર એક હારમાં ઊભા રહે.

રમત: સંજ્ઞા મળતાં દાવ દેનાર બાળકે દડાને ભીંત તરફ ફેંકવો ને ઝીલવો. એ પ્રમાણે સાત વાર ફેંકવો ને ઝીલવો. ઝીલતી વખતે મોઢેથી સંખ્યા બોલવી. સાતમી વાર ઝીલે ત્યારે દાવ લેનાર ભીંતની વિરુદ્ધ દિશામાં ભાગે અને દાવ દેનાર ત્યાં જ ઊભો રહીને કોઈ એકને દડાથી આંટે. જો કોઈ એ રીતે અંટાઈ જાય તો તેને માથે દાવ આવે. જો આ પ્રમાણે ઉપરાઉપરી ત્રણ વાર ન આંટી શકે, તો દરેક બાળક તેને ૧૫ ફૂટ દૂરથી એક એક દડો મારે.

નોંધ: ભીંતે દડાને અથડાવી કૅચ કરતાં સાત સુધીમાં પડી જાય તો તેનો દાવ જાય. બીજા બાળકને દાવ દેવા કહેવું.

૪૩ : ભગડતૂઈ

(હતુતુતુ)

સંખ્યા: ૧૪. બે સરખી ટુકડી.

સાધન: કાંઈ નહિ.

મેદાન: ૪૨×૩૩ ફૂટનો લંબચોરસ આંકવો. મધ્યરેખા અને

તેનાથી ૭,૭ ફૂટ દૂર સ્પર્શરેખા દોરવી.

તૈયારી: બંને ટુકડી સામસામે મેદાનમાં રહે.

રમત: એક જણ હતુતુતુ બોલતો સામેના મેદાનમાં જાય અને કોઈ-ને અડકીને આવે એટલે સામેવાળો એક બાદ થાય. પછી સામેવાળો એક આવે; એમ વારાફરતી દાવ દેવા આવે. આ પ્રમાણે ૧૦ કે ૨૦ મિનિટ સુધી રમત ચાલે. જે મરતા જાય તે બેસતા જાય અને પોતાના ભેરુએ સામેવાળાનો એક માર કર્યો હોય, તો ક્રમસર જીવતા થાય.

નોંધ: જૂના વખતમાં વચ્ચે એક લીટો દોરી ભગડતૂઈની રમત રમતાં તે હાલની હતુતુતુની રમત માટેની પૂર્વ તૈયારીરૂપે છે. શરૂઆતમાં બાળકોને ભગડતૂઈની રમત રમાડવી.

હતુતુતુને પણ હાલમાં નિયમબદ્ધ કરી છે; તો તેને તે પ્રમાણે પણ રમાડવી.

૪૪ : ભાઈડો

સંખ્યા: દસથી વીસ જેટલી.

સાધન: કંઈ નહિ.

તૈયારી: સંખ્યાના પ્રમાણમાં ગોળ વર્તુળ દોરવું. રમનાર બધાં કૂંડાળા-માં ગમે ત્યાં ઊભાં રહે. દરેકે પોતાના હાથની અદબ વાળીને ઊભા રહેવું.

રમત: સંજ્ઞા મળતાં અંદરોઅંદર ધક્કાધક્કી કરીને બીજાને વર્તુળની બહાર કાઢી નાખવાનો પ્રયત્ન કરવો. બંને પગ જેના બહાર નીકળી જાય તે રમતમાંથી બાદ થાય. જેના હાથ છૂટી જાય તે પણ રમતમાંથી બાદ થાય. આ રીતે છેલ્લે એક જણ રહેતાં સુધી રમત ચાલુ રાખવી.

નોંધ: ધક્કા મારતી વખતે કોણી મારવી નહિ. પડખાભેર ધક્કા મારવા. એક જણને બે કે તેથી વધારે ધક્કા મારીને બહાર કાઢી શકે. સરખી ઉંમર કે શકિતનાં બાળકોને જ રમાડવાં.

વિશેષ: ધક્કાધક્કી કરવાની વૃત્તિ પોષાય છે. અમુક હદમાં સ્થિર રહેવા માટે પ્રયત્નપૂર્વક અડગતા કેળવાય છે.

૪૫ : મોઈદાંડિયા

સંખ્યા: બે અથવા એથી વધુ.

સાધન: મોઈ અને દાંડિયો.

તૈયારી: નીચેની કોઈ રમત રમવા માટે અગલ ખોદવી અથવા ગોળ વર્તુળ દોરવું. બે ટુકડી પાડવી અથવા કોઈ એકને માથે દાવ આવે.

રમત: કોઈ એક ખાસ રમતનું અહીં વર્ણન નથી, પણ નીચેની રમતો પ્રચલિત છે:

ટાંગચિઠ્ઠી—મૂળાભાજી, એલોબેલો, કૂંડાળી ઘૂંસી.

નોંધ: મોઈદાંડિયાની રમત માટે વપરાતા ખાસ શબ્દો: અગલ, ટાંગ, ચિઠ્ઠી, મુઠ્ઠી, ઘોડા, પોપટ, ડોળા, ઝૂલ, પાકવા, થૂઈ, ટીચકી વગેરે.

૪૬ : મીણકૂંડું

સંખ્યા: નવ—નવની બે ટકડી.

સાધન: કાંઈ નહિ.

તૈયારી: એક લંગડી કરતાં મોટું વર્તુળ દોરવું. એક ટુકડી દાવ લે અને બીજી ટુકડી દાવ દે.

રમત: સંજ્ઞા મળતાં હતુતુતુ કે બીજો કોઈ પણ અવાજ કરતા દાવ દેનારમાંથી એક જણ અંદર જાય. અંદરવાળા તેને પકડવા મહેનત કરે.

હતુતુતુની જેમ જ આ રમત રમવાની છે. પણ એક જણને પકડયા પછી જ્યાં સુધી તે મીણ બોલે નહિ, ત્યાં સુધી તેને છોડવાનો નથી.

એક ટુકડીનો દાવ પૂરો થતાં બીજી ટુકડીએ દાવ લેવો.

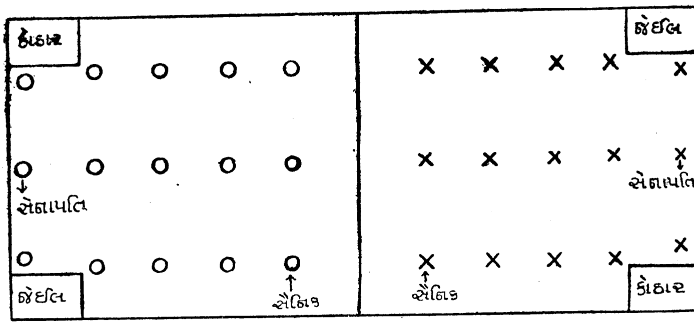
દાવ દેનાર અંદરનાને અડકીને કે ઘસડીને ગોળ વર્તુળ પરની ગમે તે જગ્યાએ રેખાને અડકી શકશે.

૪૭: મૂંગી લડાઈ

સંખ્યા: સરખી સંખ્યાની બે ટુકડી.

સાધન: લાઠી, ટચાકા અથવા બીજી એવી વસ્તુઓ.

તૈયારી: એક મોટું લંબચોરસ મેદાન પસંદ કરવું ને તેમાં ઉપર પ્રમાણે મેદાન દોરી ટુકડીઓને ગોઠવી દેવી. બંને ટુકડીઓને અલગ બતાવવા માટે કાંઈ નિશાની રાખવી.



રમત: સંજ્ઞા મળતાં રમત શરૂ થાય. સેનાપતિ નાયકને ઈશારતથી હલ્લો કરવાની રજા આપે. સામસામા સૈનિકો યુદ્ધ શરૂ કરે. એકબીજાએ સામાવાળાના હાથને પકડીને હાથનો પંજો જમીનને અડકાડી દેવાનો છે. આમ કરવા માટે એક જણને બે કે એથી વધારે વળગી શકે. જેનો હાથ જમીનને અડકી જાય તેને શત્રુઓ જેલમાં પૂરી દે, જેલમાં ગયેલ કેદીને માત્ર ત્યાં જ ઊભા રહેવાનું. ધીમે ધીમે લડાઈ આખા મેદાનમાં શરૂ થઈ જાય. સેનાપતિ પણ ઊતરે. પોતપોતાના મેદાનમાં છેલ્લે એક ખૂણે કોઠાર અને બીજે ખૂણે જેલ બનાવવાં. રમત દરમિયાન સામા પક્ષના માણસ કોઠારમાંથી કોઈ ચીજ લઈ જઈ શકે. બે જણને કોઠાર સાચવવા રાખવા, જેથી ચીજ લેવા આવનારને અડકીને જેલમાં પુરાય. રમત દરમિયાન સામા પક્ષનો પોતાની જેલ પાસે આવી કેદીઓને અડે તો તે કેદી છૂટો થઈ રમતમાં લાગી જાય. આ પ્રમાણે એક ટુકડી પાર થઈ જતા સુધી રમત ચાલે.

૪૮ : મનપરખ

સંખ્યા: પંદરથી વીસ.

સાધન: ચાવી, ચપ્પુ, રૂમાલ, પેન્સિલ, રૂપિયો, પૈસો વગેરે ચીજો.

તૈયારી: નાયકશોધની માફક ગોળાકારે સૌ બેસે. એક જણ દાવ દેવા જાય. વચ્ચે પાંચ, છ કે તેથી વધુ વસ્તુઓ મૂકવી.

રમત: રમનાર બધાં કોઈ પણ એક ગીત બોલે અથવા ધૂન બોલે:

'રઘુપતિ રાઘવ રાજારામ,
પતિતપાવન સીતારામ!'

ગાવાનું શરૂ કરતા પહેલાં વચ્ચે પડેલી ચીજમાંથી કોઈ પણ એક ચીજ દાવ દેનાર લે એમ નક્કી કરવું; પરંતુ દાવ દેનારને તે ચીજનું નામ કહેવું નહિ. દાખલા તરીકે, ચપ્પુ.

જેવું ગાવાનું શરૂ થાય કે તરત દાવ દેનાર વચ્ચે આવે અને પેલી ચીજો પાસે ઊભો રહી કોઈ પણ એક ચીજને અડકે. તેને ખબર નથી કે મારે ચપ્પુ લેવું છે. તે તો કોઈ પણ એક ચીજ ઉપાડે છે. ચપ્પુ સિવાયની ચીજ દાવ દેનાર ઉપાડે એટલે સૌએ મોટેથી ગાવા માંડવું, ત્યાં સુધી ધીમા સૂરથી ગાવું. મોટેથી ગાયન સાંભળીને દાવ દેનાર સમજશે કે મારે આ ચીજ ઉપાડવાની નથી. એ પ્રમાણે ધારેલી ચીજ ઉપાડે નહિ ત્યાં સુધી રમત ચાલે.

વારાફરતી દરેકનો દાવ આવે એવી ગોઠવણ કરવી.

નોંધ: ધારવામાં રૂપિયો લે અને તેના ખમીસના ખિસ્સામાં મૂકે. પેન્સિલ લે અને ચપ્પુ લઈ અણી કાઢે. રૂમાલ લે અને ખિસ્સામાં મૂકે અથવા માથે ઓઢે એવી એવી રમૂજી ધારણા કરી શકાય. જ્યારે જ્યારે ધારેલા પ્રમાણે ન કરે ત્યારે મોટેથી ગીત બોલવું. ધારેલું કરે ત્યારે ધીમે ધીમે ગાવું.

વિશેષ: આ રમત ગાતાં ગાતાં રમવાની હોઈને સૌને મજા આવે છે. દાવ દેનારને સામાન્ય બુદ્ધિનો ઉપયોગ કરવાની તાલીમ મળે છે.

૪૯ : મડા પસાર

સંખ્યા : દસથી પંદર.

તૈયારી : સાવ પાસે પાસે પગ લાંબા કરીને બેસવું. એક પાતળા ને લાંબા છોકરાને મડું બનાવવું. બધાંના પગ ભેગા થાય ત્યાં મડાના પગ રહે અને મડાએ બેઠેલ કોઈ એકના બંને હાથ પર ચત્તા સૂઈ રહેવું. મડાએ અક્કડ રહેવું. મડાનું મોં આકાશ તરફ રાખવું.

રમત : સંજ્ઞા મળતાં મડાને જમણી તરફ પસાર કરવું. બેઠેલ દરેકે પોતાના બંને હાથ પર મડાને અદ્ધર ઝીલી રાખવું ને તરત આગળ પસાર કરવું. એ રીતે મડાને ગોળ ગોળ ફેરવવું. મડાએ પોતાના બંને હાથ સાથળ સાથે જ રાખવા.

નોંધ : જલદી જલદી મડાને ફેરવવું. મડાના પગ વચ્ચે જ રહે તેનું ધ્યાન રાખવું. જેની ઈચ્છા હોય તેને મડું બનવા તક આપવી.

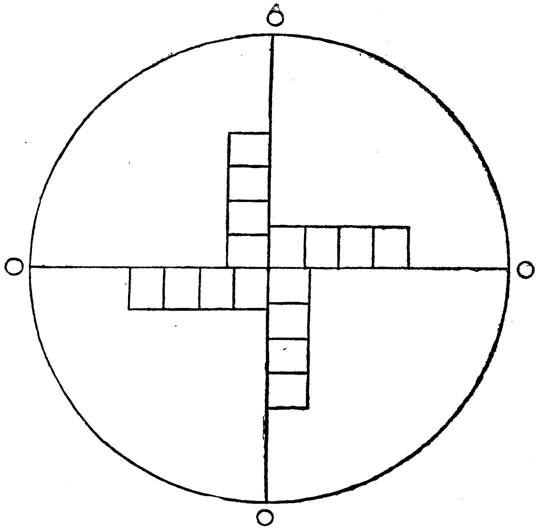
૫૦ : મૂંઢો

સંખ્યા : બે—ચાર જણ.

સાધન : ચાર પાંચીકા. રમનાર દીઠ જુદાં જુદાં એક એક પત.

તૈયારી : મેદાન દોરીને સામે બેસવું. એક જણથી દાવ લેવાની શરૂઆત કરવી.

રમત : દાવ લેનારે પાંચીકાથી છાબડી લેવી. જો ચારે પાંચીકા ઊંધા હાથે લઈ અને ચત્તા હાથે ઝીલી લે તો મૂંઢો ગણાય. મૂંઢો આવે એટલે કોણીથી આંગળા સુધી વર્તુળ પર પોતાના પતથી માપીને એટલું દૂર પત ચલાવવું. જો ત્રણ પાંચીકા ઝિલાય તો મકોડો કહેવાય. જેને મકોડો આવે તેણે એકદમ પાંચીકા હાથ પરથી નીચે પાડી દેવા. જેને મકોડો આવ્યો હોય ને જો તેની પછીના બાળકે તેનો હાથ પકડી લીધો હોય તો તેણે પૂછવું : 'કીડી કે મકોડો?' પકડાઈ જનારે બેમાંથી એક કહેવું. જો કીડી કહે તો પકડનારે પોતાના પતને એક વેંત ચલાવવું અને મકોડો કહે તો મૂંઢો ચલાવવો. જો બે પાંચીકા ઝિલાય તો બે આંગળ રેખા ઉપર આડા



મૂકીને ચાલવું. જો એક પાંચીકો ઝિલાય તો પોતાની એક વેંત ભરીને ચાલવું. પોતાના ઘેરથી ચાલવાનું શરૂ કરવું. એક વાર આખું વર્તુળ ફરીને પછી અર્ધું વર્તુળ ફરવું અને પછી ઘરમાં જવું. ચાલવાની દિશા ચિત્રમાં બતાવેલ છે. ઘરમાં એક આવે ત્યારે જ ચલાય. ઘરની બહાર નીકળી જનાર પાકી ગયા ગણાય. એ રીતે જે છેલ્લે રહે ત્યાં સુધી રમત રમાય.

છેલ્લે રહેનારને માથે ગોળખાઉંની રમત પ્રમાણે ટાપલી મારવાનો દાવ દેવો.

નોંધ: પાંચીકા ઝીલવાનો વારો એક એક વાર વારાફરતી લેવો. પાકી ગયેલાં રમતમાંથી બાદ થતાં જાય. છેલ્લે રહેનારને માથે દરેકે વારાફરતી દાવ લેવો. દરેકે ચાર વાર ખાલી થતાં સુધી દાવ લેવો ને તેને માટે હાથ નીચે ચાર પાંચીકા મૂકવા. ટાપલી મારતાં ચૂકે એટલે એક પાંચીકો ઓછો કરતા જવો. ચારે પાંચીકા લેવાઈ જતાં એક જણનો દાવ પૂરો થયો ગણાય. એ રીતે દરેકે દાવ લેવો.

૫૧ : માટલીદાવ

(ખોખો)

સંખ્યા: અઢાર અથવા સરખી સંખ્યાની બે ટુકડી.

સાધન: બે થાંભલા. જમીન બહાર ચાર ફૂટ રહે.

મેદાન: ૧૧૧×૫૧ ફૂટનું મેદાન આંકવું ને આઠ આડી પાળી આંકવી.

તૈયારી: દાવ દેનાર ટુકડીને અવળું—સવળું મોં રાખી આઠ જણને બેસાડવા. એક જણ દાવ લેવા જાય. રમનારમાંથી ત્રણ જણને પ્રથમ દાવ લેવા મોકલવા.

રમત: સંજ્ઞા મળતાં રમત શરૂ થાય. કાંઈ પણ ભૂલ થયા વિના પકડાઈ જાય તે બાદ થાય. ત્રણ બાદ થાય એટલે બીજા ત્રણ આવે. એમ ૭ મિનિટ સુધી રમત ચાલે.

દાવ દેનાર ભૂલ કરે તો વિરુદ્ધ દિશામાં પાછા વળી ખો આપે.

નોંધ: પ્રથમ આ રમત માટલીદાવ તરીકે રમાડવી. ત્રણ જણને માટલી તરીકે અવળું—સવળું મોં રાખી બેસાડવા અને એક જણ દાવ દેવા જાય, બીજાં સૌ દાવ લેવા જાય. નિયમબદ્ધ ખોખો રમાડતાં પહેલાં માટલીદાવ રમાડવો. પછી નિયમો સમજાવી હાલમાં નિયમ પ્રમાણે રમાય છે તેમ ખોખોની રમત રમાડવી.

૫૨ : યાદશક્તિ

સંખ્યા: એક સાથે ચારથી પાંચ.

સાધન: મોટી થાળી અથવા ડિશ, તેને ઢાંકી શકાય તેવું જાડું કપડું. જુદી જુદી નાની નાની ચીજો—જેવી કે, ટાંચણી, દીવાસળી, કોડી, રબર, ચપ્પુ, મોતી, ચૉકનો ટુકડો, આંબલિયો, કાચનો કટકો વગેરે. આવી ૧૦ થી ૨૦ જેટલી વસ્તુઓ થાળીમાં મૂકી ઉપર કપડું ઢાંકી રાખવું. રમનાર દરેકને થાળીથી ૨૦—૨૫ કદમ દૂર બેસાડવા. દરેક રમનાર પાસે કાગળનો ટુકડો અને પેન્સિલ જોઈએ.

રમત: સીટી વાગે એટલે રમનાર દરેક જણ દોડીને થાળી પાસે જઈ ફરતા ઊભા રહે. પછી શિક્ષકે થાળી ઉપરનું કપડું ઉપાડી લેવું અને ધીમે ધીમે એકથી દસ સુધી સહેજ મોટેથી સંખ્યા બોલવી. તે સુધીમાં દરેક બાળકે મોંએથી બોલ્યા વિના દરેક ચીજોનું નિરીક્ષણ કરી લેવું. દસ ગણ્યા પછી શિક્ષકે કપડું ઢાંકી દેવું. એ પછી દરેક બાળકે પોતાની જગ્યાએથી કાગળ—પેન્સિલ લઈને જેટલી ચીજો યાદ રહી હોય તે લખી લેવી.

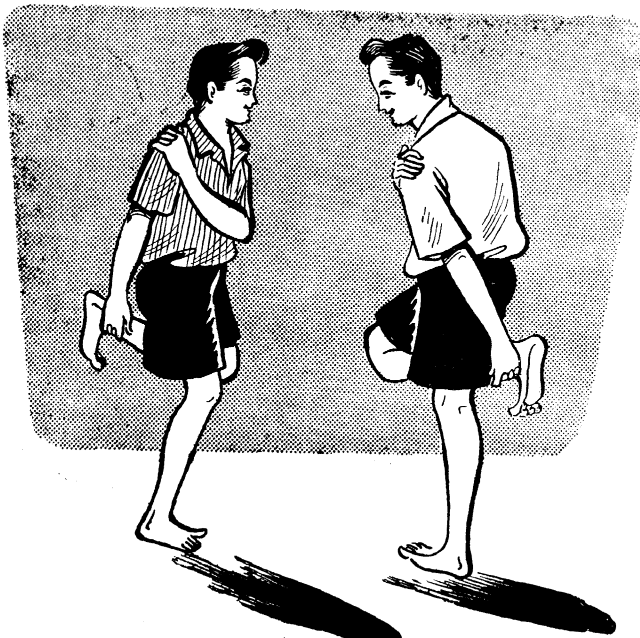
નોંધ: એકબીજાં બાળકો જોઈ શકે નહિ તેમ દૂર દૂર બેસાડવાં. કોઈએ મોટેથી બોલવું નહિ. આ નામો લખવા માટે એક મિનિટ કે બે મિનિટ સમય આપવો. એ સમય પૂરો થવાની નિશાની આપ્યા પછી કોઈ બાળક લખી શકે નહિ. સમય પહેલાં લખીને આપી શકાય. એ રીતે લખેલી ચિઠ્ઠીઓ શિક્ષકને આપી જવી. પછી શિક્ષકે દરેકની ચિઠ્ઠીઓ તપાસવી. કોણે કેટલી વસ્તુ લખી છે તે જાહેર કરવું. સારા અક્ષર પર ભાર આપવો.

વિશેષ: આ રમતથી બાળકોમાં યાદશકિત ખીલે છે અને કયા બાળકે સાચી અને વધારે ચીજોનાં નામ લખ્યાં છે તે જાણી શકાય છે.

૫૩ : લંગડી ધક્કાધક્કી

સંખ્યા : બે જણ.

સાધન : કાંઈ નહિ.



તૈયારી : ૧૦ ફૂટના વ્યાસનું એક વર્તુળ દોરવું. તેમાં બે જણને સામસામા એક પગે ઊભા રાખવા. એક હાથને ખભે રાખવો તથા બીજા હાથથી ઊંચકાયેલા પગને પકડી રાખવો.

રમત : સંજ્ઞા મળતાં બંનેએ સામસામી ધક્કાધક્કી કરવી. જેનો હાથ કે પગ છૂટી જાય તે હારી જાય.

નોંધ : આ પ્રમાણે બબ્બે જણને રમાડવા.

૫૪ : લાઠીકૂદન

સંખ્યા: સરખી સંખ્યાની બે કે તેથી વધુ ટુકડી.

સાધન: જેટલી ટુકડી એટલી પરોણી (નાની લાકડી).

તૈયારી: બધી ટુકડીને ટપ્પાદોડ(રિલે—રેઈસ)ની જેમ એક દિશામાં મોં રાખી ઊભી રાખવી. દરેક ટુકડીના પહેલા બાળકને લાકડી આપવી. સામે હદરેખા દોરવી ને દરેક ટુકડીની સામે ઈંટ કે એવું સાધન મૂકવું.

રમત: સંજ્ઞા મળતાં દરેક ટુકડીના પહેલા બાળકે હદરેખા તરફ દોડવું ને ઈંટને ફરીને પાછા પોતાની ટુકડી પાસે આવવું. આ વખતે બીજા નંબરે લાઠીના બીજા છેડાને પકડવો ને લાકડીને આડી રાખી તે બંનેએ કેડમાંથી નીચા નમી ટુકડીના છેલ્લા નંબર સુધી ચાલવું. એ વખતે ટુકડીના દરેક બાળકોએ બે પગે કૂદીને લાકડીને પગ નીચેથી પસાર થવા દેવી. છેલ્લે એક નંબરના બાળકે ઊભા રહી જવું ને બે નંબરના બાળકે લાકડી લઈ હદરેખાએ જઈ ઈંટને ફરીને પોતાની ટુકડી તરફ આવવું ને એ વખતે બીજા તથા ત્રીજા નંબરે પ્રથમની માફક કરવું. આ પ્રમાણે છેલ્લા નંબરનો વારો આવતાં સુધી કરવું. જે ટુકડી પ્રથમ આવે તે જીતી ગણાય.

૫૫ : લાઠી સેરવિયો દાવ

(લાઠીઉડાડ)

સંખ્યા: દસથી પંદર જેટલી.

સાધન: દરેક પાસે લાઠી અથવા પરોણા.

તૈયારી: એક જગ્યાએ જમીન પર આડો લીટો કરીને નિશાન કરવું. એ લીટાની પાછળ ઊભા રહી, લાઠીના એક છેડાને જમીન પર અને

બીજા છેડાને એક હાથથી પકડવો. પછી લાઠીના જમીન પરના છેડાને બે--ત્રણ વાર આગળ આગળ પાછળ ઘસીને જોરથી લાઠીને હાથમાં રહેલા છેડા વડે સામે સેરવવી. વારાફરતી દરેક જણે આ પ્રમાણે કરવું. જેની લાઠી પાસે પડે તેને માથે દાવ આવે.

રમત: દાવ દેનારની લાઠી જમીન પર મૂકવી. બીજા સૌએ જમીન પરની લાઠી પોતાની લાઠીથી ઉડાડવી. લાઠી ઉડાડવા આવે ત્યારે દાવ દેનારે તેને પકડવા દોડવું. પકડવા આવે ત્યારે દાવ લેનારાએ પોતાની લાઠીનો એક છેડો ઝાડના થડે કે મકાનની ભીંતે અડકાડી દેવો, એટલે દાવ દેનાર તેને અડકી શકે નહિ. જો ભીંતને લાઠી અડતાં પહેલાં અડ-કાઈ જાય તો તેને માથે દાવ આવે. એ રીતે રમત ચાલુ રહે.

૫૬ : વિઘ્નદોડ

સંખ્યા: ચારથી આઠ.

સાધનો: બે બાંકડા, બે મોટાં પૈડાં, મોટું પાથરણું, કૂદવાની ઘોડી (હર્ડલ), પાણીની ભરેલી ડોલો વગેરે.

તૈયારી: દોડવાનો રસ્તો નક્કી કરવો. વચ્ચે વચ્ચે અડચણો માટેનાં સાધનો ગોઠવી દેવાં. દોડવાનો રસ્તો લંબગોળ કે વર્તુળાકારે રાખવો. પ્રસ્થાનરેખા પર સૌને ઊભા રાખવા.

રમત: સંજ્ઞા થતાં સૌ દોડવા માંડે. વચ્ચે વચ્ચે અડચણોમાંથી પસાર થવાનું. જેમ કે, પ્રથમ બાંકડા હોય તો તેની નીચેથી જવાનું. કૂદવાની ઘોડીને કૂદીને જવાનું. પાથરણાની નીચેથી જવું. પાથરણાને ચાર છેડે બીજા ચાર જણે ખૂણા દબાવીને બેસવું. ડોલો આવે તો અમુક હદ સુધી ઊંચકીને લઈ જવી વગેરે.

જે જે અને જેમ જેમ ક્રિયા કરવાની છે, તેની તેની પ્રથમથી જ

સમજણ આપી દેવી. એ રીતે બધી મુશ્કેલીઓને પસાર કરીને કોણ કોણ આવે છે તે જોવું. કોણ જલદી આવે છે તેની નોંધ લેવી.

નોંધ: આ રમતમાં ખમીસ પહેરવાનું, મોજાં પહેરવાનાં, બૂટ પહેરવાના, બટન બીડવાનાં, વાધરી બાંધવાની વગેરે વ્યવહારુ મુશ્કેલીઓ પણ રાખી શકાય.

બાળકની ઉંમરના પ્રમાણમાં મુશ્કેલીઓ ગોઠવવી.

વિશેષ: આવી આવી મુશ્કેલીઓને પાર કરવાની હિંમત અને આવડત બાળકમાં પોષાય છે.

૫૭: સબૂર

સંખ્યા: દસથી વીસ.

સાધન: આંખે બાંધવાનો રૂમાલ.

તૈયારી: ગોળાકારે સૌને પાસે પાસે ઊભા રાખવા. એક જણને દાવ દેનાર નીમવો. તેની આંખે પાટો બાંધવો.

રમત: દાવ દેનાર વચ્ચે ઊભો રહીને ૧, ૨ અને ૩ સુધી સંખ્યા ગણે અને પછી જોરથી બોલે: 'સબૂર.' જ્યારે દાવ દેનાર એક બોલે એટલે બીજા સૌએ નક્કી કરેલ હદમાં ગમે ત્યાં દોડીને નાસવું. જ્યારે દાવ દેનાર ત્રણ સુધી ગણીને 'સબૂર' કહે એટલે દાવ લેનાર જ્યાં અને જે સ્થિતિમાં હોય ત્યાં ને તે જ સ્થિતિમાં રહેવું. 'સબૂર' કહ્યા પછી દાવ દેનાર ગમે તે તરફ ચાલે અને કોઈ એકને અડવા પ્રયત્ન કરે. જેને આંધળો પોટો અડી જાય તેને માથે દાવ આવે અને ફરીથી પ્રથમની માફક રમત શરૂ થાય.

નોંધ: દાવ દેનાર અડવા આવે ત્યારે દાવ લેનારે ખૂબ જ શાંત રહેવું. દાવ લેનારે પોતાના હાથ ને ધડ આગળ—પાછળ હલાવી શકાય, પણ પગને ત્યાંથી ખેસવવાના નથી.

૫૮ : સંદેશો મોકલવો

સંખ્યા: ચાર—ચાર કે તેથી વધુ સંખ્યાની બે ટુકડી.

તૈયારી: બંને ટુકડીને સમાંતર એક એક હારમાં ઊભી રાખવી. એક જ ટુકડીનાં બે બાળક વચ્ચે ૫ થી ૧૦ પગલાંનું અંતર રાખવું. બે સંદેશા તૈયાર કરી રાખવા. બંને સંદેશાનાં વાકય સરખાં જ લાંબાં રાખવાં.

દરેક ટુકડીના પહેલા પહેલા નંબરને સંદેશો કાનમાં કહી સંભળાવવો.

રમત: સંજ્ઞા મળતાં દરેક ટુકડીએ સંદેશાને આગળ આગળ પસાર કરવા. પહેલાએ બીજાને, બીજાએ ત્રીજાને અને ત્રીજાએ ચોથાને કહી સંભાળવવો. કઈ ટુકડીનો છેલ્લો નંબર રમાડનારને સંદેશો કહી જાય છે તે જોવું. વળી સંદેશો સાચો હોવો જોઈએ.

નોંધ: એકબીજાએ સંદેશો કહેતી વખતે એટલું ધીમે બોલવું કે બીજો કોઈ સાંભળી શકે નહિ.

એક જ સંદેશો બંને ટુકડીને પણ આપી શકાય. ચોકસાઈ માટે રમાડનારે સંદેશો લખી રાખવો જરૂરી છે.

૫૯ : સોળ કૂકરી

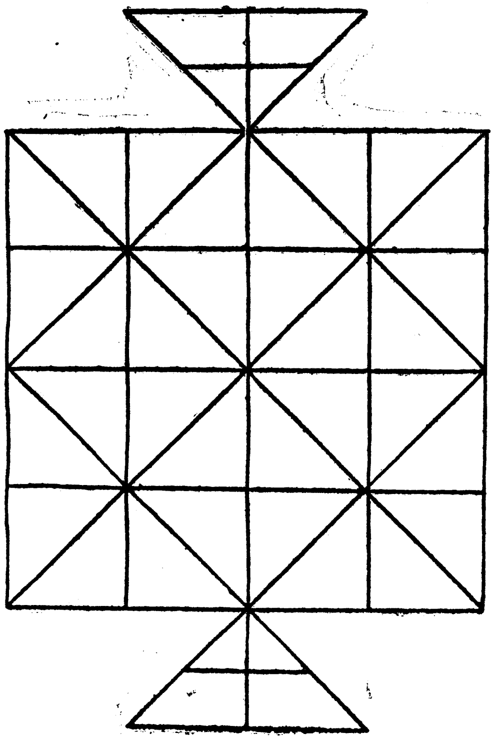
સંખ્યા: બે જણ.

સાધન: બે જાતની સોળ સોળ કૂકરીઓ.

તૈયારી: આકૃતિ પ્રમાણે જમીન પર કે કાગળ પર મેદાન આંકવું. આકૃતિમાં બતાવ્યા પ્રમાણે બંનેએ પોતાના પત તરફ સોળે કૂકરીઓ માંડી દેવી.

રમત: પ્રથમ કોઈ પણ એક જણ કૂકરીને ચલાવે. ચાર કૂકરીની

માફક આમાં ટપી જવાનું છે. ટપીને કૂકરી લઈ લેવી. જેની બધી કૂકરી-ઓ લેવાઈ જાય તેની હાર થઈ ગણાય.



નોંધ: એક કૂકરીને ટપ્યા પછી જો એ જ લાઈનમાં બીજી કૂકરીને ટપી શકાતું હોય તો ઉપરાઉપર બંનેને ટપીને બંને કૂકરીઓ પણ લઈ શકાય છે.

આ રમત ચાર કૂકરીની રમતનું વિસ્તૃત રૂપ છે.

વિશેષ: બુદ્ધિને કસે છે.

૯૦ : સતોડિયું

સંખ્યા : સરખી સંખ્યાની બે ટુકડી. અથવા દસ દસ.

સાધન : લાકડાના મિનારા જેવા જુદા જુદા રંગના સાત ટુકડા, એક ટૅનિસ બોલ.

તૈયારી : ૧૦ થી ૧૫ ફૂટ દૂર સતોડિયું ગોઠવીને મૂકવું. બે ટુકડી પાડવી. એક ટુકડી દાવ દેવા સતોડિયાની એક તરફ ફીલ્ડિંગ ભરવા ગોઠવાઈ જાય. બીજી ટકડી દાવ લેવા માટે નિશાન પાસે ઊભી રહે.

રમત : એક એક જણે દાવ લેવાનો. રબ્બરના દડાથી સતોડિયાને પાડવાનું. જો જમીન પર ટપ્પો પાડીને સામાવાળા કેચ કરી લે તો દાવ લેનાર માર થાય પછી બીજો દાવ લે. જ્યારે સતોડિયું પડે ત્યારે દાવ લેનાર સતોડિયું ચડાવવા પ્રયત્ન કરે ને દાવ દેનાર દાવ લેનારને દડાથી આંટવા પ્રયત્ન કરે. જો સતોડિયું અંટાયા વગર ચડાવી દે, તો છેલ્લે ચડાવનાર મોટેથી સતોડિયું બોલે. આથી બધાંનો એક વધારાનો દાવ ચડે. જો સતોડિયું પહેલાં દાવ દેનાર કોઈ એકને આંટી દે તો આખી ટુકડી માર થઈ જાય. પછી દાવ દેનારે દાવ લેવાનો. આ સિવાય જો કોઈનો સતોડિયાને ઈંટતાં હોલ કેચ દાવ દેનાર કરે તોપણ આખી ટુકડી માર થઈ જાય.

નોંધ : દાવ દેનાર દાવ લેનારને મારતી વખતે દડો લઈને દોડી શકાય નહિ. બીજાને દડો અંબાવી શકાય. દાવ લેતી વખતે દાવ દેનાર નક્કી કરેલ હદમાં જ રહે. દાવ દેનારે સતોડિયાથી આગળ ઊભું રહેવાય નહિ. સતોડિયાને સહેજ દડો અડી જાય ને પછી તે પડયું હોય કે ન પડયું હોય છતાં કેચ થઈ જાય તોપણ આખી ટુકડી માર થઈ જાય. ટુકડી ઉપર ઉપરાઉપરી સાત દાવ ચડે ત્યારે તે ટુકડી હારી ગણાય ને તે રીતે રમત પૂરી થઈ ગણાય.

૬૧ : શેરડીની રમત

રમત ૧ : ત્રણ કાતળીમાં ત્રણ ઘા અથવા ચાર કે પાંચ કરીને પૈસો ખુતાડવો.

રમત ૨ : શેરડીનો કકડો નીચે જમીન પર મૂકીને ઊભા રહીને નક્કી કરેલ ઘાએ પૈસો ખુતાડવો.

રમત ૩ : ભીંતે શેરડીનો સાંઠો મૂકીને ૧૦ થી ૧૫ ફૂટ દૂરથી નક્કી કરેલ ઘાએ પૈસો ખુતાડવો.

રમત ૪ : એકસાથે બે કે તેથી વધારે પૈસા એકસાથે નક્કી કરેલ ઘાએ એક કાતળીમાં ખુતાડવા.

રમત ૫ : શેરડીના કકડાને આડો રાખીને નક્કી કરેલ ઘાએ આડો પૈસો ખુતાડવો.

રમત ૬ : દરેક બાળકોને એકસરખી લંબાઈના ટુકડા દઈને મોઢેથી ફોલીને ખાવા દેવા. કોણ પ્રથમ ખાઈ જાય છે તે જોવું.

રમત ૭ : શેરડીના સાંઠાને એક હાથથી જમીન પર ઊભો ટેકવીને એક ચક્કર ફરી જઈને દાતરડાથી જમીન પર પડે એ પહેલાં કાપી કાઢવો.

નોંધ : શેરડીની રમતો મકરસંક્રાંતિના દિવસોમાં રમાય છે.

૬૨ : હોડી

સંખ્યા : સરખી સંખ્યાની બે, ત્રણ કે વધુ ટુકડીઓ પાડવી.

સાધન : ટુકડી દીઠ આઠથી દસ ફૂટ લાંબો એક એક વાંસ જોઈએ.

તૈયારી : દરેક ટુકડીએ વાંસને બે પગની વચ્ચે રાખી, બંને હાથથી પકડીને ઊભા રહેવું. દરેક ટુકડીને પ્રસ્થાનરેખા ઉપર છૂટી છૂટી ઊભી રાખવી. બે ટુકડીની વચ્ચે આઠથી દસ ફૂટનું અંતર રાખવું. હદરેખાનું અંતર નાના માટે ૫૦ ફૂટ અને મોટા માટે ૧૦૦ ફૂટનું રાખવું.

રમત : સંજ્ઞા મળતાં રમત શરૂ થાય. દરેક ટુકડીએ વાંસ સહિત હદ-રેખા તરફ દોડવું, જે ટુકડી હદરેખાને પ્રથમ વટાવી જાય તેની જીત થઈ ગણાય.

આ રમતમાં હદરેખા ઉપર કાંઈ વસ્તુ મૂકીને, વસ્તુને ફરીને પાછા પ્રસ્થાનરેખાને વટવાનું પણ રાખી શકાય.

★

'સસ્તું સાહિત્ય' એટલે ઊંચામાં ઊંચું સાહિત્ય

કેટલાંક ઉપયોગી પુસ્તકો

ધર્મગ્રંથો

પુરાણો

શાંતિપર્વ–(મહાભારત ભાગ ૬ ઠ્ઠો)	૧૦–૦૦
શ્રીહરિવંશ અથવા ઉત્તર મહાભારત	૧૦–૦૦
મહાભારતસાર ...	૪–૫૦
શ્રીશિવમહાપુરાણ (બે ભાગમાં)	૧૪–૦૦
વાયુપુરાણ ...	૧૦–૦૦
અગ્નિપુરાણ ...	૧૦–૦૦
નારદમહાપુરાણ ...	૧૫–૦૦
વામનપુરાણ ...	૫–૦૦
શ્રીમદ્ ભાગવત (બે ભાગમાં) ...	૧૫–૦૦
દેવીભાગવત ...	૧૦–૦૦
શ્રીમાર્કંડેયપુરાણ ...	૬–૫૦
શ્રીમદ્ ભાગવતનો દશમ સ્કંધ ...	૪–૦૦

રામાયણો

વાલ્મીકિ રામાયણ (બે ભાગમાં)	૧૫–૦૦
તુલસીકૃત રામાયણ (બે ભાગમાં)	૧૫–૦૦
ગિરધરકૃત રામાયણ	૬–૦૦

ગીતા–વિષયક

શ્રીમદ્ ભગવદ્ગીતા–શાંકરભાષ્ય ...	૪–૦૦
શ્રીમદ્ ભગવદ્ગીતા–નીલકંઠી ટીકા સાથે ...	૩–૦૦
ભગવદ્ગીતા–પુરુષાર્થ-બોધિની–ભા. ૩ જો	૪–૦૦
શ્રીમદ્ ભગવદ્ગીતા સં. શ્લો.	૦–૫૦
,, ,, ગુજરાતી લિપિ	૦–૫૦
શ્રી રામગીતા ...	૧–૭૫
ગીતાસંકલન ...	૦–૧૯
અવધૂતગીતા ...	૧–૨૫
પાંડવગીતા ...	૦–૪૦

*

ઈશ ને કેન ઉપનિષદ	૧–૨૫
કઠોપનિષદ ...	૧–૫૦
પ્રશ્નોપનિષદ ...	૧–૦૦
મુંડકોપનિષદ ...	૧–૦૦
ઐતરેય ઉપનિષદ ...	૦–૭૫
માંડૂક્ય ઉપનિષદ ...	૩–૦૦
તૈત્તિરીય ઉપનિષદ ...	૧–૫૦
બૃહદારણ્ય ઉપનિષદ–૧–૨	૮–૦૦
છાંદોગ્ય ઉપનિષદ ...	૫–૦૦
શ્વેતાશ્વતર ઉપનિષદ	૧–૫૦

ધર્મ અને નીતિ

સુભાષિતરત્નભાંડાગાર	૧૨–૦૦
બાલવિલાસ ...	૧–૫૦
હિંદુધર્મની બાળપોથી	૦–૭૫
ધર્મદર્શન ...	૧–૦૦
વાટના દીવડા ...	૧–૫૦
હિંદુધર્મ (એક પુસ્તકરૂપે)	૧–૨૫
હિંદુધર્મ અને સદાચાર	૦–૨૫
હિંદુધર્મ ...	૦–૨૫
હિંદુધર્મના પાયા	૦–૨૫
બોધમાળા ...	૦–૪૦
જેસલ–તોરલ તથા જાલંધર–ગોપીચંદ ...	૦–૨૫
સુભાષિત રત્નમાળા	૦–૭૫
આર્યધર્મનીતિ અને ચાણક્યનીતિસાર	૧–૨૫
ચારુચર્યા ...	૦–૨૫
યક્ષ અને યુધિષ્ઠિર	૦–૬૦
વૈરાગ્યશતક ...	૦–૪૦
વિજ્ઞાનશતક ...	(છપાશે)
નવસંહિતા ...	૦–૩૭
નવધા ભક્તિ ...	૦–૫૦
નીતિશતક ...	૦–૪૦
વ્યવહારમાળા ...	૦–૫૦
સંતોષસુરતરુ ...	૦–૩૦
શાંડિલ્ય ભક્તિસૂત્ર	૦–૩૭
સૂક્તાવલિ ...	૦–૪૦
સત્સંગમાળા ...	૦–૪૦

ભક્તિવિષયક

હરિરેવ જગત્ ...	૨–૫૦
ઉપદેશસારસંગ્રહ ...	૧–૫૦
સંતોની અનુભવ–વાણી	૨–૫૦
સદ્બોધસરિતા ...	૧–૫૦
સંતની વાતો ...	૨–૦૦
મેનાવતી–ગોપીચંદ તથા ભર્તૃહરિ–વિક્રમ	૦–૨૫
જેસલ–તોરલ તથા જાલંધર–ગોપીચંદ	૦–૨૫
મદાલસા અને અલર્ક	૦–૩૦
વિવેકાનંદનાં વચનામૃતો	૦–૫૦
ગીતાંજલિ ...	૦–૪૦
પુરોગામી ...	૦–૨૫

વેદાન્ત-તત્ત્વજ્ઞાન

પક્ષપાતરહિત અનુભવપ્રકાશ	૬-૫૦
વેદાંતસિદ્ધાંતમુક્તાવલી	૨-૦૦
શ્રીપંચદશી-વિદ્યારણ્ય કૃત	૫-૦૦
પંચદશી-મરાઠી પરથી	૨-૦૦
અમૃતાનુભવ ...	૨-૦૦
વિચારસાગર ...	૪-૦૦
તત્ત્વાનુસંધાન ...	૪-૦૦
પંચીકરણ ...	૨-૦૦
આત્મરામાયણ ...	૧-૫૦
શ્રીવેદાંતમાર્ગદર્શિની	૨-૦૦
વેદાંતશબ્દકોશ ...	૦-૫૦
જીવન્મુક્તિવિવેક ...	૧-૫૦
જ્ઞાનવાણી ...	૨-૦૦
જ્ઞાનલહરી ...	૦-૫૦
યોગાભ્યાસ અને આસનવિધિ ...	૦-૭૫
ષટ્પદી (વેદાંતપ્રક્રિયા)	૦-૩૫
પાતંજલ યોગસૂત્ર ...	૨-૦૦
જ્ઞાનનાં ઝરણાં ...	૦-૨૫
વિચારમાળા ...	૦-૫૦
લઘુયોગવાસિષ્ઠસાર ...	૦-૫૦
સદાચાર	૧-૫૦

ઉપદેશો-વાર્તાલાપો

શ્રી રમણવાણી ...	૦-૫૦
ધર્માલાપ-વાર્તાલાપ	૫-૦૦
બોધદાયક કથાઓ	૧-૫૦
સ્ત્રીઓનું સ્વર્ગ ...	૪-૦૦
મનોબોધ ...	૦-૭૫
પ્રભુમય જીવન ...	૧-૨૫
આપણો ધર્મ ...	૨-૦૦
વિવેકાનંદનાં વચનામૃત	૦-૫૦
ગાંધી-વાણી ...	૧-૨૫
અંતર-નિરીક્ષણ ...	૧-૦૦
હરિરેવ જગત્ ...	૨-૫૦
ઉપદેશસારસંગ્રહ ...	૧-૫૦
કપિલ અને દેવહૂતિ	૦-૬૨
તુકારામગાથા (ભા.૨જો)	૩-૦૦
મદાલસા અને લર્ક ...	૦-૩૦
બનવાન બનો ! ...	૦-૭૫
સ્વામી રામતીર્થનાં વચનામૃત ...	૦-૭૫
આત્માની ઓળખ (નવી આવૃત્તિ)	૦-૫૦
સંસારમાં સ્વર્ગ ...	૩-૦૦

ધર્મકથા-પ્રાર્થનાઓ

વ્રતરાજ ... ૧૫-૦૦
વૈદિક-વિનય (ત્રણ ભાગ) ૭-૫૦
અષ્ટાધ્યાયી રુદ્રી ... ૧-૫૦
ચંડીપાઠ ... ૨-૦૦
સ્વાધ્યાયસુધા ... ૪-૦૦
પુરુષોત્તમમાસમાહાત્મ્ય ૩-૦૦
જપ અને નામસ્મરણ ૧-૨૫
ભીષ્મસ્તવરાજ ... ૦-૧૫

હરિપાઠ ... ૦-૨૦
કંઠાભૂષણમ્ ... ૦-૩૦
નિત્યપાઠ ... ૧-૨૫
સંધ્યાપદ્ધતિ ... (છપાશે)
શિવમહિમ્નઃસ્તોત્ર ૧-૦૦
હનુમાનચાલીસા ... ૦-૧૫
પ્રાતઃ અને સાયંકાળની પ્રાર્થનાઓ ... ૦-૫૦

દૃષ્ટાંતકથાઓ

શ્રીસુબોધકથાસાગર ... ૩-૦૦
શ્રીસુબોધરત્નાકર ... ૨-૦૦
ધર્મકથાઓ ... ૧-૫૦
દૃષ્ટાંતશતક ... ૧-૫૦

બોધક વાર્તાઓ ('બોધકથાઓ') ૧-૫૦
સંતની વાતો ... ૨-૦૦
સદ્બોધસરિતા ... ૧-૫૦

સાંપ્રદાયિક

ધમ્મપદ-ધર્મનાં પદો ૧-૨૫
ષોડશ ગ્રંથો ... ૧-૫૦

સમાધિશતક ... ૦-૪૦
ગોરખનાથ ... (છપાશે)

જીવનચરિત્રો

મા આનંદમયી ...	૧–૨૫
દેવો, ઋષિઓ અને પ્રતાપી પુરુષો ...	૨–૦૦
મહાન શીખ ગુરુઓ	૨–૫૦
પુરાણો અને ઈતિહાસનાં યશસ્વી પાત્રો	૩–૫૦
ભારતના વીરપુરુષો	૩–૦૦
સૌરાષ્ટ્રના સંતો ...	૧–૫૦
સોરઠના સિદ્ધો ...	૧–૫૦
પ્રાચીન ભક્તો ...	૧–૨૫
વીર દુર્ગાદાસ ...	૧–૫૦
બેન્જામિન ફ્રેંકિલન	૧–૨૫
મહાત્મા ટૉલ્સ્ટૉય ...	૧–૨૫
જોન ઑફ આર્ક	૦–૭૫
ભકતચરિત્ર ...	૩–૦૦
ગૌતમ બુદ્ધ ...	૧–૫૦
ચૈતન્ય મહાપ્રભુ ...	૧–૦૦
સાક્ષાત્કારને પંથે તુકારામ	૨–૦૦
મહર્ષિ દયાનંદ ...	૧–૫૦
સ્વામી શ્રદ્ધાનંદ ...	૧–૫૦

નાનક	૦–૬૦
સ્વામી ભાસ્કરાનંદ	૧–૨૫
યોગીશ્વર યાજ્ઞવલ્ક્ય	૦–૬૦
શ્રીરામચંદ્ર દત્ત અને નાગમહાશય ...	૧–૦૦
પ્રેમાનંદ સ્વામી ...	૦–૭૫
સ્વામીશ્રી નિત્યાનંદ	૦–૫૦
ગુજરાતના ભક્તો ...	૦–૭૫
ભક્ત રોહિદાસ ...	૦–૨૦
ભકત પીપાજી ...	૦–૪૦
સંત મૂળદાસ ...	૦–૩૭
મેકણ દાદા ...	૦–૫૦
ગોસ્વામી તુલસીદાસ	૦–૪૦
શ્રીરામકૃષ્ણ પરમહંસ	૦–૪૦
સ્વામી રામતીર્થ (સંક્ષિપ્ત)	૧–૦૦
સ્વામી રામતીર્થ–નાનું	૦–૨૫
મહાત્મા મસ્તરામજી	૦–૪૦
નાનભટ્ટ બાપા ...	૦–૩૦
મહાત્મા સરયૂદાસ	૦–૫૦
જ્ઞાનેશ્વર ને ચાંગદેવ	૦–૪૦

વૈદક અને આરોગ્ય

ચરક–સંહિતા (પાંચ ભાગમાં)	
ભાગ ૧–શ્લોક (સૂત્ર)સ્થાન	૧૫–૦૦
ભાગ ૨–નિદાન, વિમાન, શારીર ને ઇંદ્રિયસ્થાન	૧૫–૦૦
ભાગ ૩–ચિકિત્સિતસ્થાન	૧૦–૦૦
ભાગ ૪– „	૧૦–૦૦
ભાગ ૫–કલ્પ અને સિદ્ધિસ્થાન	૮–૦૦
ભાવપ્રકાશ–ભાગ ૧ લો	૧૨–૦૦
ભાવપ્રકાશ–ભાગ ૨ જો	૧૫–૦૦
સુશ્રુત–આયુર્વેદ (૧–૨)	૧૬–૦૦
અષ્ટાંગહૃદય	૧૫–૦૦
માધવનિદાન ...	૧૨–૦૦
હારીતસંહિતા ...	૬–૦૦
યોગરત્નાકર–(પૂર્વાર્ધ)	૮–૦૦
આર્યભિષક્ અથવા હિંદુસ્તાનનો વૈદ્યરાજ	૮–૦૦
રસતંત્રસાર ભા. ૧ લો	૧૦–૦
રસતંત્રસાર અને સિદ્ધપ્રયોગસંગ્રહ (ભા. ૨ જો)	૮–૦૦
પથ્યાપથ્ય (આરોગ્યની કૂંચી)	૩–૦૦
આયુર્વેદનો ઇતિહાસ	૫–૦૦
રોજિંદો આયુર્વેદ	૧–૨૫
આરોગ્યની બારમાસી	૨–૦૦
આપણો આહાર ...	૨–૦૦
આયુર્વેદ અને ભારત	૦–૨૫
ઘરઘરનો વૈદ્ય ...	૨–૦૦
છાલોપાલો–મરીમસાલો	૫–૦૦
આરોગ્ય વિષે સામાન્ય જ્ઞાન	૧–૦૦
વૈદ્યજીવન ...	૧–૨૫
અકસ્માતના તાત્કાલિક ઉપાયો ...	૧–૨૫
મલમપટ્ટા ...	૧–૦૦
બોપદેવશતક ...	૧–૨૫
વૃક્ષાયુર્વેદ ...	૦–૭૫
રસાયન ...	૧–૫૦
ઝેર ઉતારવાના તાત્કાલિક ઉપાયો ...	૦–૭૫
માંદાનો આહારવિહાર	૦–૩૦
માંદગીમાં ઉપવાસ	૦–૪૦
ખોરાકના ગુણદોષ ...	૦–૭૫
હરડે (ને તેનો ઉપયોગ)	૦–૫૦
જીવનચર્યા ...	૦–૫૦
ચૂર્ણ ઔષધિ ...	૦–૫૦
ક્વાથ–ઔષધિ ...	૦–૪૦

સંતવાણી-ભજનો

ભજનસંગ્રહ ...	૧-૦૦	કેશવકૃતિ	૦-૩૦
તુલસીસતસઈ ...	૧-૫૦	કવિ દીનદયાળગિરિ	૦-૨૫
પરિચિત પદસંગ્રહ	૨-૦૦	કબીર સાહેબનાં ભજનો	૦-૫૦
નિષ્કુલાનંદની વાણી	૦-૩૦	ભોજા ભગતના ચાબખા	૦-૫૦
અખાના છપ્પા ...	૧-૨૫	ભક્ત સુરદાસનાં પદો	૦-૪૦
દલપતરામની કવિતા	૦-૭૫	ધીરા ભગતનાં પદો	૦-૫૦
ભક્તકવિ દયારામનાંભજનો	૦-૪૦	રવિ, ભાણ અને મોરાર સાહેબની વાણી	૦-૪૦
શામળના છપ્પા ...	૧-૦૦	દાસી જીવણનાં પદો	૦-૫૦
છોટમની વાણી ...	૦-૭૫	સો ભજનો ...	૦-૪૦
અક્ષરમાળા ...	૦-૩૭	તુલસીદાસની સાખીઓ	૦-૪૦
સાંખ્યસાર અને યોગસાર	૦-૩૭	કબીરની સાખીઓ ...	૦-૩૦
સંત દાદુ ...	૦-૨૫	ગિરધર કવિરાય ...	૦-૧૯
ઋષિરાજનાં પદો ...	૦-૪૦	વૈતાલ કહે ...	૦-૨૫
પ્રબોધબાવની ...	૦-૨૫		

કાવ્યો અને આખ્યાનો

કાવ્યસંક્ષેપ ...	૧-૫૦	સુમુખ તથા નૃસિંહકુમાર	૦-૩૭
કવિતાસંગ્રહ ભાગ ૨ જો	૦-૭૫	મહર્ષિ દધીચિ અને બીજાં બે આખ્યાનો	૦-૫૦
કાવ્યમાધુર્ય ...	૩-૦૦	પ્રહ્લાદ આખ્યાન	૦-૫૦
મારાં સો કાવ્યો ...	૦-૭૫	સુદામાચરિત્ર ...	૦-૨૫
ઓખાહરણ ...	૦-૭૫		
નળાખ્યાન ...	૧-૨૫		

નવલકથા-વાર્તાસંગ્રહો

રામ ઝરૂખે બૈઠકે ...	૨–૦૦
તડકી-છાંયડીનાં ફૂલ :	
ગુલાબ ...	૨–૦૦
અનાવરણ ...	૨–૫૦
અમર અજવાળાં ...	૧–૦૦
દિવ્ય વાર્તાઓ ...	૧–૦૦
પ્રકાશનાં પગલાં (સચિત્ર)	૦–૭૫
ઉત્તરરામચરિત ...	૧–૫૦
મોહિની અને બીજી વાતો	૧–૦૦
સંત બળરામ અને પતિતા	૦–૭૫
બનાવટી ફૂલો ...	૧–૦૦
ગામડું બોલે છે ...	૧–૦૦
જીવનસુવાસ ...	૧–૫૦
બિરબલ અને બીજા	
(આવૃત્તિ ૬ ઠ્ઠી)	૨–૫૦
હાસ્યતરંગ ...	૧–૦૦
હાજીબાબાનાં સાહસો	૨–૫૦
ઇતિહાસને અજવાળે	
(સચિત્ર) ...	૧–૦૦
પટલાઈના પેચ ...	૨–૦૦
અણોજે અને નવું રેલવે	
સ્ટેશન ...	૦–૨૫
સમ્રાટ શ્રેણિક ને દેવી નંદા	૦–૨૫
શ્રમણ નારદ ...	૦–૨૦

નાટકો

ગુજરાતનાં નાટકો :	
ગીતોની સારીગમ	૨–૫૦
અંધારા રંગમહેલનો રાજા	૧–૦૦
મંગલ મંદિર ...	૧–૦૦
પોરસ અને સિકંદર	૧–૦૦
આસમાની ચહ્લી ...	૧–૫૦
ગોપીચંદ (નાટક)	૦–૭૫
એકલવ્ય અને બીજી	
બાલનાટિકાઓ	૦–૪૦
સૌભાગ્યસુંદરી અને બીજાં	
નાટકોનું નવનીત	૧–૫૦
ભર્તૃહરિનો વૈરાગ્ય...	૦–૪૦

વધુ વિગત માટે વિસ્તૃત સૂચિપત્ર મંગાવો

સસ્તું સાહિત્ય વર્ધક કાર્યાલય—અમદાવાદ