മത്സ്യസമ്പത്ത് ഭാവിയിലേക്ക്

dakshin

ലക്ഷദ്വീപിലെ ജനങ്ങളും അവരുടെ ഉപജീവനമായ ചുറ്റുമുള്ള കടൽ സമ്പത്തും തമ്മിലുള്ള ആഴത്തിലുള്ള ബന്ധത്തെ എടുത്തുകാണിക്കുന്ന ഞങ്ങളുടെ വാർഷിക കലണ്ടർ പരമ്പരയാണ് 'മത്സ്യസമ്പത്ത് ഭാവിയിലേക്ക്'. ദ്വീപുകളിലെ പവിഴപ്പുറ്റുകൾ, ലഗൂണുകൾ, കടൽത്തീരങ്ങൾ എന്നിവയുമായി ബന്ധപ്പെട്ടാണ് ദ്വീപ് ജനതയുടെ ജീവിതവും ഉപജീവന മാർഗ്ഗങ്ങളും പാരമ്പര്യവും സംസ്കാരവും രൂപപ്പെട്ടിട്ടുള്ളത്. ദ്വീപ് സമൂഹങ്ങൾ അവരുടെ കടൽ വിഭവങ്ങളെ എങ്ങനെ മനസ്സിലാക്കുകയും പരിപാലിക്കുകയും ചെയ്യുന്നു എന്നതിന്റെ വിവിധ അടയാളപ്പെടുത്തലുകൾ 2015 മുതൽ ഈ കലണ്ടർ പരമ്പരയിലൂടെ ഞങ്ങൾ നൽകിവരുന്നു. കല, ഫോട്ടോഗ്രാഫുകൾ, കൂട്ടായ പ്രവർത്തനങ്ങൾ എന്നിവയിലൂടെ കടലിനും അതിൻറെ മാറ്റങ്ങൾക്കുമൊപ്പം ജീവിക്കുന്ന ദ്വീപ് ജനതയെ ചേർത്തുനിർത്തുകയാണ് 'മത്സ്യ സമ്പത്ത് ഭാവിയിലേക്ക് ' കലണ്ടർ പരമ്പര.

ഈ വർഷത്തെ കലണ്ടർ ലക്ഷദ്വീപിലെ പരമ്പരാഗത കളികളെ പരിചയപ്പെടുത്തുന്നു. ഈ കളികൾ ദ്വീപ് നിവാസികളും ദ്വീപുകളും തമ്മിലുള്ള ബന്ധങ്ങൾ,കഥകൾ,സംസ്കാരം എന്നിവയുടെ പകർപ്പുകളാണ്. വിനോദമാർഗ്ഗം എന്നതിലുപരി, ഈ കളികൾ ദ്വീപ് ജീവിതത്തിന്റെ താളം, ദ്വീപ് നിവാസികളുടെ സർഗ്ഗാത്മകത, പരസ്പര സഹകരണം, സൗഹൃദം, പ്രകൃതിയോടുള്ള മനോഭാവം എന്നിവയെ പ്രതിഫലിപ്പിക്കുന്നു. ദ്വീപുകളിൽ ലഭിച്ചിരുന്ന തേങ്ങച്ചിരട്ട, തേങ്ങോല, മണൽ, മരം, കല്ല് തുടങ്ങിയ പ്രകൃതിദത്ത വസ്തുക്കളിൽ നിന്നാണ് ഈ കളികൾ രൂപപ്പെട്ടത്. പ്ലാസ്റ്റിക്കോ ആധുനിക ഉപകരണങ്ങളോ ഇല്ലാതെ, പ്രകൃതിയുമായി ആഴത്തിൽ ബന്ധപ്പെട്ടിരിക്കുന്ന ഒരു ജീവിതരീതിയെ ഇവ എടുത്തുകാട്ടുന്നു. ഈ കളികൾ അടുത്ത തലമുറയിലേക്ക് കൈമാറുന്നത് ലക്ഷദ്വീപിന്റെ സംസ്കാരവും ഐക്യവും പ്രകൃതിയോടുള്ള സഹവർത്തിത്വവും സംരക്ഷിക്കാൻ സഹായിക്കുന്നു. ദ്വീപുകൾക്ക് മാത്രം സവിശേഷമായ പന്ത്രണ്ട് കളികളിലൂടെ, ഈ കലണ്ടർ ആ കാലാതീതമായ പാരമ്പര്യത്തെയും അവയെ ഇന്നും നിലനിർത്തുന്ന ലക്ഷദ്വീപ് ജനതയുടെ ആത്മാവിനെയും ആദരിക്കുന്നു.

ജനുവരി

S	M	T	W	T	F	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

01 പുതുവത്സര ദിനം

26 റിപ്പബ്ലിക് ദിനം

കോളിയെ മൂടൽ

അഞ്ചോ പത്തോ പേരടങ്ങുന്ന രണ്ട് ടീമുകളായി കളിക്കുന്ന കളിയാണ് കോളിയെ മൂടൽ. ഒരു ടീം കുറച്ചു ദൂരത്തായി തെങ്ങുകൾക്കിടയിലോ മറ്റേതെങ്കിലും സ്ഥലങ്ങളിലോ ഒളിച്ചുനിൽക്കും. അതേസമയം മറ്റേ ടീം അവരുടെ ഒരംഗത്തെ കടപ്പുറത്തെ വെളുത്ത മണലിൽ കമിഴ്ത്തി കിടത്തി, രണ്ടു കാൽമുട്ടുകളും നിലത്ത് കുത്തി നെറ്റി മണലിൽ തൊടുന്ന വിധത്തിൽ കിടത്തുന്നു. ശേഷം അവരെ ഒരു തുണികൊണ്ട് പൂർണ്ണമായി മൂടിയ ശേഷം, ആ ടീമിലെ ഒരാൾ ഒഴികെ എല്ലാവരും ഒളിച്ചിരിക്കും. മൂടപ്പെട്ട ആൾ ഒരു സിഗ്നൽ കൊടുക്കുമ്പോൾ, എതിർടീമിലെ അംഗങ്ങൾ മുന്നോട്ട് വന്ന് തുണികൊണ്ട് മൂടപ്പെട്ട ആളെ ആരാണെന്ന് തിരിച്ചറിഞ്ഞ് പേരുപറയണം. ഈ സമയത്ത് അയാളെ തൊടുകയോ ചിരിപ്പിക്കാൻ ശ്രമിക്കുകയോ പാടില്ല. കൃത്യമായി ആളെ കണ്ടുപിടിച്ചാൽ എതിർടീമിന് ഒരു പോയിന്റ് ലഭിക്കും.

ഫെബ്രുവരി

S	M	T	W	T	F	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

എക്കുട്ടാ

എക്കുട്ട എന്ന കളി എട്ട് മുതൽ പത്ത് പേരടങ്ങുന്ന രണ്ട് ടീമുകളായി കളിക്കപ്പെടുന്നു. കളിക്കായി മണ്ണിൽ ഒരു ചെറിയ കുഴി ഉണ്ടാക്കി, ക്രിക്കറ്റ് പന്തിന്റെ ആകൃതിയിലുള്ള മരംകൊണ്ട് നിർമിച്ച ‘കുട്ടി’ എന്ന വസ്തു ആ കുഴിയിൽ വെക്കുന്നു. പ്രത്യേക ആകൃതിയിലുള്ള ഒരു മരക്കോൽ ഉപയോഗിച്ച്, പുറകു തിരിഞ്ഞ് നിൽക്കുന്ന ഒരു കളിക്കാരൻ കുട്ടിയെ കുഴിയിൽനിന്ന് തോണ്ടി പുറത്തേക്കു വിടുന്നതോടെയാണ് കളി ആരംഭിക്കുന്നത്. തോണ്ടുന്ന ടീം കുഴിക്ക് സമാന്തരമായി നിൽക്കുകയും, എതിർ ടീം മറുവശത്ത് നിൽക്കുകയും ചെയ്യും. തോണ്ടി വിട്ട കുട്ടി എതിർ ടീം പിടിച്ചാൽ, അല്ലെങ്കിൽ കുട്ടി നിലം തൊടുന്നതിന് മുമ്പ് ഉള്ളം കൈകൊണ്ട് അടിച്ചു കുഴി കടന്ന് വരുകയാണെങ്കിൽ, തോണ്ടിയ വ്യക്തി പുറത്താകും.

കുഴിക്ക് സമാന്തരമായി നിന്ന ടീം കുട്ടിയെ പിടിച്ച് എതിർവശത്തേക്ക് എറിയുകയും, അവിടെ നിന്ന് കുട്ടിയെ വീണ്ടും കുഴിയിലേക്കു തിരിച്ചെറിയുകയും ചെയ്യും. കുട്ടി അവസാനമായി നിൽക്കുന്ന സ്ഥാനത്തിൽനിന്ന് കുഴിവരെ കോൽ ഉപയോഗിച്ച് അളക്കുമ്പോൾ ഏഴ് പരമ്പരാഗത പേരുകൾ ക്രമമായി വിളിക്കും: എക്കുട്ട, ശാന്തിമേർ, മാതൃമുട്ടി, ദല്ലക്കോട, ഹൈദാക്കോണി, ആറങ്ക, ചുക്ക്. ഓരോ പേരിനും പ്രത്യേകമായ അടിക്കൽ രീതി ഉണ്ട്—കോലിന്റെ പരന്ന ഭാഗം കൊണ്ട് കുട്ടിയെ പൊക്കി അടിക്കൽ (ശാന്തിമേർ), കുട്ടിയെ ഉയർത്തി താഴെ വരുമ്പോൾ അടിക്കൽ (മാതൃമുട്ടി), പുറംകയ്യിൽ വെച്ച് പൊക്കി അടിക്കൽ (ദല്ലക്കോട), കൈമുട്ടിൽ വെച്ച് പൊക്കി ഉടൻ അടിക്കൽ (ഹൈദാക്കോണി), കണ്ണിന് മുകളിൽ വെച്ചിരിക്കുന്ന കുട്ടിയെ നിലം തൊടുന്നതിന് മുമ്പ് അടിക്കൽ (ആറങ്ക). ‘ചുക്ക്’ ആണ് പോയിന്റ് കണക്കാക്കുന്ന ഘടകം; അളക്കുമ്പോൾ ‘ചുക്ക്’ എന്ന വാക്ക് വന്നാൽ ടീമിന് ഒരു പോയിന്റ് ലഭിക്കും. ഏറ്റവും കൂടുതൽ ചുക്കുകൾ നേടുന്ന ടീമാണ് വിജയിക്കുന്നത്.

മാർച്ച്

S	M	T	W	T	F	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

03 ലോക വന്യജീവി ദിനം

04 ഹോളി

20 ഈദ് ഉൽ ഫിത്തർ

22 ലോക ജല ദിനം

ചള്ളക്ക പുള്ളക്കാ

ഈ കളി കടലിലോ കുളത്തിലോ ആണ് കളിക്കുന്നത്. കളി തുടങ്ങുമ്പോൾ, ഒരാൾ വെള്ളത്തിൽ പൊങ്ങി നിൽക്കാൻ കഴിയുന്ന ഒരു വസ്തു എടുത്ത് വെള്ളത്തിനടിയിലേക്ക് മുങ്ങി അവിടെ ഒളിപ്പിച്ചു വയ്ക്കും. കുറച്ച് സമയത്തിനു ശേഷം ആ വസ്തു പൊങ്ങി മേലേക്ക് വരും.

വസ്തു മുകളിലേക്ക് വരുമ്പോൾ, ആരാണോ ആദ്യം അത് പിടിക്കുന്നത്, അവർക്കാണ് പോയിന്റ് ലഭിക്കുക. എന്നാൽ മറ്റുള്ളവർക്ക് അത് പിടികിട്ടാതിരിക്കാൻ എല്ലാവരും വെള്ളത്തിൽ ശക്തിയായി അടിച്ച് പത ഉണ്ടാക്കും. വെള്ളം കലക്കി, വസ്തു മറ്റുള്ളവരുടെ കണ്ണിൽ പെടാത്ത വിധത്തിൽ മറയ്ക്കുകയാണ് ലക്ഷ്യം.

അതുപോലെ തന്നെ, വസ്തു തങ്ങളുടെ ഭാഗത്തേക്ക് വരുന്നതിന് വേണ്ടി വെള്ളത്തിൽ അടിച്ച് അതിന്റെ ദിശ മാറ്റാനും കളിക്കാർക്ക് സാധിക്കും. ഇങ്ങനെ എല്ലാവരും ശ്രമിക്കുന്നതിനിടയിൽ ഒടുവിൽ ആരുടെ കൈയ്യിലാണോ ആ വസ്തു എത്തുന്നത്, ആ വ്യക്തിയാണ് വിജയി. കളി ജയിക്കുന്ന വ്യക്തിക്കാണ് അടുത്ത റൗണ്ടിൽ വെള്ളത്തിനടിയിൽ വസ്തു ഒളിപ്പിക്കുന്ന അവസരം ലഭിക്കുക.

ഏപ്രിൽ

S	M	T	W	T	F	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

03 ദുഃഖ വെള്ളി

05 ഈസ്റ്റർ

14 അംബേദ്കർ ജയന്തി

15 വിഷു

ആറുവ

ഇത് തുല്യ അംഗങ്ങളുള്ള രണ്ട് ടീമുകളായി കളിക്കുന്ന ഒരു കളിയാണ്. കളിക്കായി കുറേ ചിരട്ടകൾ (തേങ്ങയുടെ തോട്) ഒരുമിച്ച് ഒന്നിന് മേലെ ഒന്നായി ഒപ്പിച്ചുവെക്കും. നിശ്ചിത ദൂരത്ത് നിന്ന് ഒരു ടീം പന്ത് കൊണ്ട് ഈ ചിരട്ടക്കൂട്ടം ലക്ഷ്യമിട്ട് എറിയുന്നതോടെയാണ് കളി തുടങ്ങുന്നത്.

പന്ത് ചിരട്ടകളിൽ തട്ടി അവ മറിഞ്ഞു വീഴുമ്പോൾ, മറുവശത്തെ ടീം പന്ത് എടുത്ത് ചിരട്ട വീഴ്ത്തിയ ടീമിലെ അംഗങ്ങളെ ലക്ഷ്യമിട്ട് എറിയും. പന്ത് ആരുടെയെങ്കിലും ശരീരത്തിൽ തട്ടിയാൽ, ആ വ്യക്തി കളിയിൽ നിന്ന് പുറത്താകും. എന്നാൽ പന്ത് ശരീരത്തിൽ തട്ടുന്നതിന് മുമ്പ് ഉള്ളംകൈകൊണ്ട് തട്ടി വിടുകയോ തട്ടിക്കൊണ്ട് ഓടി ദൂരേക്ക് പോവുകയോ ചെയ്യാം.

ഈ സമയത്തിനിടെ, ചിരട്ടകൾ വീണ ടീമിലെ അംഗങ്ങൾ ഒന്നിച്ച് ചേർന്ന് ചിരട്ടകൾ പഴയപോലെ വീണ്ടും ഒപ്പിച്ച് വെക്കാൻ കഴിഞ്ഞാൽ, ആ ടീം ആ റൗണ്ടിൽ വിജയിക്കും. മറുവശത്ത്, ചിരട്ടകൾ വീണ്ടും ഒപ്പിക്കുന്നതിന് മുമ്പ് പന്ത് കൊണ്ട് ആ ടീമിലെ എല്ലാ അംഗങ്ങളെയും എറിഞ്ഞുപുറത്താക്കാൻ എതിർ ടീമിന് കഴിഞ്ഞാൽ, അവർ വിജയികളാകും.

മെയ്

S	M	T	W	T	F	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

01 മെയ് ദിനം

01 ബുദ്ധ പൗർണിമ

02 ലോക ചൂര ദിനം

27 ബക്രീദ്

എട്ട് കളി

ഇതിലെ കളിക്കാരുടെ എണ്ണം നാലാണ്. നനവുള്ള വെള്ള മണലിൽ ഏകദേശം 60 സെ.മീ നീളത്തിലും വീതിയിലും ചതുരാകൃതിയുലുള്ള തടത്തിൽ ഓരോ ഇഞ്ച് ഇടവിട്ട് വിലങ്ങനയും കുറുങ്ങനെയും വരകൾ വരയ്ക്കുന്നു. ഇതിന് ചുറ്റുമിരുന്നാണ് കളിക്കുന്നത്. കളിക്കാനായി ഈർക്കിലോടുകുടിയ ഓലക്കഷ്ണം കൊണ്ടുള്ള കരുക്കൾ (ആൾ) ഉണ്ടായിരിക്കും. ഓരോ വശത്തും അവരവർ ഇരിക്കുന്ന ഭാഗത്ത് ഒത്തനടുവിലായി ആൾ നടുന്നു. കളിക്കുന്നതിനായ് ഒരടി നീളത്തിലുള്ള തെങ്ങിൻ മടലിന്റെ വീതികൂടിയ ഭാഗത്തിൽ നിന്ന് നാല് കഷ്ണങ്ങൾ മുറിച്ചെടുത്ത് ഒരു പ്രത്യേക ആകൃതിയിൽ ഉണ്ടാക്കി ഇവകൊണ്ടാണ് കളിക്കുന്നത്. ഇവയ്ക്ക് ഏട്ട് എന്നാണ് പേര്. ടീം അംഗങ്ങൾ ഓപ്പോസിറ്റ് ആയിട്ടിരുന്നാണ് കളിക്കുക. കളിക്കുന്ന വ്യക്തി എട്ടുകൾ കുട്ടിച്ചേർത്ത് പിടിച്ച് തന്റെ വലതു ഭാഗത്തേക്ക് കറക്കി വീഴ്ത്തുന്നു. ഒരു ഏട്ട് മലർന്ന് വീണാൽ ഒരു പോയിന്റ്, രണ്ട് എട്ട് മലർന്ന് വീണാൽ രണ്ട് പോയിന്റ്, മൂന്ന് എട്ട് മലർന്ന് വീണാൽ മൂന്ന് പോയിന്റ്, നാല് എട്ട് മലർന്ന് വീണാൽ നാല് പോയിന്റ്, നാല് എണ്ണവും കമിഴ്ന്ന് വീണാൽ എട്ട് പോയിന്റ് എന്നിങ്ങനെ ലഭിക്കും. ഈ കണക്കുകൾ അനുസരിച്ച് കരുക്കൾ നീക്കിക്കൊണ്ടിരിക്കും. ശ്രദ്ധാപൂർവ്വം കരുക്കൾ നീക്കി ചതുരക്കളത്തിന്റെ മധ്യത്തിലുള്ള കുഴിയിൽ പ്രവേശിക്കുന്നവർ വിജയിക്കും.

ജൂൺ

S	M	T	W	T	F	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

01 ലോക പവിഴപ്പുറ്റ് ദിനം

08 ലോക സമുദ്ര ദിനം

25 മുഹറം

ഫട കളി

'ഫട' എന്നത് 'യുദ്ധത്തിന്റെ പട' എന്ന അർത്ഥത്തിലാണ് ഉപയോഗിക്കുന്നത്. പടയാളികൾ തമ്മിൽ നടക്കുന്ന ഒരു യുദ്ധത്തെ അനുകരിക്കുന്ന ഈ കളിയിൽ നിയമാനുസൃതമായ നീക്കങ്ങളിലൂടെ എതിരാളിയുടെ കോട്ട കയ്യടക്കൽ ആണ് കളിയുടെ പ്രധാന ലക്ഷ്യം.

കടപ്പുറത്തെ വെളുത്ത നനഞ്ഞ മണലിൽ, ഏകദേശം രണ്ട് ഇഞ്ച് ഉയരത്തിലും രണ്ട് അടി ചുറ്റളവിലും ഒരു പ്രതലം തയ്യാറാക്കി അതിന്മേൽ പ്രത്യേക രീതിയിൽ കളപ്പുര വരയ്ക്കുന്നു. ഏകദേശം ഒരു വിരൽ നീളമുള്ള ഈർക്കിലുകളോ തേങ്ങോലകളോ ചെത്തിയെടുത്താണ് പടയാളികളായി ഉപയോഗിക്കുന്നത്. കളിയിലെ നിയമങ്ങൾ അനുസരിച്ച് കളപ്പുരയിൽ ഈ പടയാളികളെ നീക്കിയാണ് കളി തുടരേണ്ടത്.

കളിക്കാർ എതിർ ടീമിന്റെ നീക്കങ്ങൾ സൂക്ഷ്മമായി നിരീക്ഷിച്ച് തന്ത്രപരമായി മുന്നേറി എതിരാളികളുടെ ഓരോ പടയാളിയെയും വെട്ടി വീഴ്ത്തുന്നു. സ്വന്തം പടയാളികളെ മറ്റുള്ളവർ വെട്ടിവീഴ്ത്താതെ നോക്കേണ്ടതും പ്രധാനമാണ്. നിശ്ചിത സമയം കഴിയുമ്പോൾ എതിരാളികളെ മുഴുവൻ തോൽപ്പിച്ച കളിക്കാരനോ, അല്ലെങ്കിൽ കൂടുതൽ പടയാളികൾ ബാക്കിയുള്ള കളിക്കാരനോ വിജയിയായി പ്രഖ്യാപിക്കപ്പെടും.

ജൂലൈ

S	M	T	W	T	F	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

മാസ് അരി കൈ കൈ

രണ്ട് ടീമായിട്ടാണ് ഈ കളി കളിക്കുന്നത്. ഓരോ ടീമിലും ആറു പ്രധാന കളിക്കാരും കൂടെ രണ്ട സഹകളിക്കാരും ഉണ്ടാവും. ഇരു ടീമുകളും കുറച്ച് അകലത്തിലായിട്ടായിരിക്കും നിൽക്കുക. അവരുടെ നടുവിൽ ഒരു വൃത്തത്തിനുള്ളിൽ മാസ്മിൻ അകൃതിയിൽ ഒരു മരക്കഷണം ഉണ്ടാകും. അതുപോലെ തന്നെ ഈ രണ്ട് ടീമിന്റെ മുമ്പിൽ ഒരു വര കൂടി ഉണ്ടാവുന്നതാണ്. ഓരോ ടീമിനും അവർക്ക് വേണ്ട നമ്പർ ടീമിലെ അംഗങ്ങളുടെ എണ്ണത്തിനനുസരിച്ച് തിരഞ്ഞെടുക്കാം. കളി തുടങ്ങുമ്പോൾ റഫറി ഒരു നമ്പർ പറയും. ആ നമ്പർ രണ്ട് ടീമിലും ആരാണോ തെരഞ്ഞെടുത്തത് അവർ രണ്ട് പേരുമാണ് കളിക്കാൻ പോകുന്നത്. ഈ രണ്ട് കളിക്കാരും മരക്കഷ്ണത്തിന്റെ അടുത്ത് പോയി മുഖത്തോടുമുഖം നോക്കിനിന്ന് ഓടിക്കൊണ്ടേയിരിക്കും. 40 സെക്കൻഡ് മാത്രമാണ് ഇവർക്ക് സമയമുള്ളത്. ഈ സമയത്തിനുള്ളിൽ മരക്കഷണം എടുത്തിട്ട് അവരുടെ ടീം നിൽക്കുന്ന വര മറികടന്നു ഓടിപ്പോകണം. ഓടിപ്പോകുന്നതിനിടയ്ക്ക് എതിർ ടീമിലുള്ള ആൾ ഇവരെ തൊടുകയാണെങ്കിൽ അവർക്ക് ഒരു പോയിന്റ് ലഭിക്കും. തൊടാതെ ഫിനിഷിംഗ് പോയിന്റ് എത്തുകയാണെങ്കിൽ ഇവർക്ക് രണ്ട പോയിന്റും ലഭിക്കും .40 സെക്കന്റിനുള്ളിൽ ആരും മരക്കഷണം എടുത്തില്ലയെങ്കിൽ ആർക്കും പോയിന്റ് ലഭിക്കില്ല. ടീമിലെ മുഴുവൻ അംഗങ്ങളും കളിക്കുന്നതുവരെ ഇങ്ങനെ തുടരും. കൂടുതൽ പോയിൻറ് നേടുന്ന ടീമാവും വിജയി.

ഓഗസ്റ്റ്

S	M	T	W	T	F	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

15 സ്വാതന്ത്ര്യ ദിനം

25 നബിദിനം

26 തിരുവോണം

ചീലോ ചീലോ

ചീലോചീലോ രണ്ടുപേർ കടപ്പുറത്തെ വെളുത്ത മണലിൽ അഭിമുഖമായി ഇരുന്നുകൊണ്ട് മണ്ണിൽ നീളത്തിൽ ഒരു മൺകൂന ഉണ്ടാക്കുന്നു . കവടിയോ, കല്ലോ ആയിരിക്കും കളിസാധനങ്ങൾ . ഒരാൾ മൺകൂനയുടെ ഇരുവശങ്ങളിലും മണ്ണിലേക്ക് കൈവിരലുകൾ പായിച്ചുകൊണ്ട് `ചീലോ ചീലോ ` എന്ന് പറഞ്ഞ് കൈവിരലുകൾ മൺകൂനയുടെ ഒരറ്റത്തുനിന്നും മറ്റേ അറ്റത്തേക്ക് ചലിപ്പിക്കണം. ഇതിനിടയ്ക്ക് കയ്യിൽ ഭദ്രമായി കരുതിയ സാധനം മണ്ണിൽ ഒളിപ്പിക്കണം. ശേഷം മറ്റേ ആൾ തന്റെ രണ്ട് കൈയും വിടർത്തി യോജിപ്പിച്ച് മൺകൂനയിൽ ഈ സാധനം ഒളിപ്പിച്ചെന്ന് സംശയം തോന്നിയ സ്ഥലത്ത് കൈകൾ കൊണ്ട് പൊത്തി പിടിക്കുന്നു. ഈ സ്ഥലത്താണ് സാധനം ഉള്ളതെങ്കിൽ അത് കണ്ടുപിടിച്ച വ്യക്തി ആയിരിക്കും വിജയിക്കുക. അല്ലെങ്കിൽ ഒളിപ്പിച്ച ആളായിരിക്കും വിജയി ആവുന്നത്.

സെപ്റ്റംബർ

S	M	T	W	T	F	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

05 അധ്യാപക ദിനം

അച്ചെണ്ണൽ

ഒരാൾ തെങ്ങിൽ മുഖം പൊത്തി നൂറുവരെ എണ്ണിക്കൊണ്ടിരിക്കും. ഈ സമയം ബാക്കിയുള്ളവർ നിശ്ചയിച്ച പരിധിക്കുള്ളിലെ ചുറ്റുമുള്ള തെങ്ങുകളിലോ മറ്റിടങ്ങളിലോ ഒളിച്ചിരിക്കും . ശേഷം എണ്ണിയ ആൾ മറ്റുള്ളവരെ നോക്കി കണ്ടുപിടിച്ച് രണ്ടു പേരും തമ്മിൽ കണ്ടു എന്ന് ഉറപ്പാക്കിയ ശേഷം ഓടിവന്നു നേരത്തെ പിടിച്ചു നിന്ന് എണ്ണിയ തെങ്ങിൽ പിടിക്കണം. അച്ചെണ്ണിയ ആൾ ഒളിഞ്ഞിരിക്കുന്നവരെ തിരയുന്നസമയത്ത് ആരെങ്കിലും വന്നു പ്രസ്തുത തെങ്ങിൽ തൊട്ടാൽ, തൊട്ടയാൾ ജയിക്കും. തെങ്ങിൽ തൊടുന്ന ആളുകളുടെ കണക്കനുസരിച്ച് എണ്ണിയ ആൾ വീണ്ടും എണ്ണണം. ഒളിച്ച എല്ലാരേയും കണ്ടെത്താനായാൽ എണ്ണിയ ആൾ വിജയിക്കും. എണ്ണിയ ആൾ വിജയിച്ചാൽ ആദ്യം കണ്ടെത്തിയ ആളായിരിക്കും അടുത്ത തവണ എണ്ണേണ്ടത്.

ഒക്ടോബർ

S	M	T	W	T	F	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

02 ഗാന്ധി ജയന്തി

ഗൗകൊ ഫൊറുലുൻ

ഈ കളി രണ്ട് ടീമുകളായിട്ടാണ് കളിക്കുന്നത്. ഓരോ ടീമിലും എട്ട് പേർ വീതം ഉണ്ടാകും. കളിക്കായി ഇരു വശങ്ങളിൽ കറുപ്പും ചുവപ്പും നിറം അടിച്ച ഒരു കല്ല് ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഇരുടീമുകളും കല്ലിലെ നിറങ്ങളിൽ നിന്നും അവരുടെ ടീമിന്റെ നിറം തിരഞ്ഞെടുക്കണം. ഒരു മീറ്റർ അകലത്തിൽ രണ്ട് വരകൾ മണ്ണിൽ വരയ്ക്കുന്നു. ഓരോ വരയുടെ പിന്നിലായി ഓരോ ടീമും നിൽക്കും. ഇവിടെ നിന്ന് ഏകദേശം 30 മീറ്റർ ദൂരെ മാറി ഓരോ ടീമിനും ഫിനിഷിങ് പോയിന്റ് നിശ്ചയിച്ചിട്ടുണ്ടാവും.

കളിയുടെ തുടക്കത്തിൽ നിറം അടിച്ച കല്ല് മുകളിലേക്ക് എറിഞ്ഞിടുന്നു. കല്ല് താഴെ വീഴുമ്പോൾ മുകളിലായി ഏത് നിറമാണോ വരുന്നത്, ആ നിറം കിട്ടിയ ടീം അവരുടെ ഫിനിഷിങ് പോയിന്റിലേയ്ക്ക് ഓടണം. മറുവശത്തെ ടീം അവരെ പിന്തുടർന്ന് ഓടി തൊടാൻ ശ്രമിക്കും.

ഓടുന്ന ടീമിലെ ആരെയെങ്കിലും തൊടാൻ കഴിഞ്ഞാൽ, തൊടപ്പെട്ടവർ പുറത്തായതായി കണക്കാക്കും. ഒരാളെയും തൊടാൻ കഴിഞ്ഞില്ലെങ്കിൽ ആ റൗണ്ടിൽ ആർക്കും പോയിന്റ് ലഭിക്കില്ല. തൊടാൻ കഴിഞ്ഞ ടീമിന് ആ റൗണ്ടിൽ ഒരു പോയിന്റ് ലഭിക്കും.

പുറത്തായ ടീമിലെ അംഗങ്ങൾക്ക് അടുത്ത റൗണ്ടിൽ എതിർ ടീമിലെ അംഗങ്ങളെ തൊടാൻ കഴിഞ്ഞാൽ, ആദ്യം ഔട്ട് ആയ വ്യക്തിക്ക് വീണ്ടും കളിയിൽ പ്രവേശിക്കാം. ഇങ്ങനെ ഓരോ റൗണ്ടും ആവർത്തിച്ചുകൊണ്ടിരിക്കും.

നവംബർ

S	M	T	W	T	F	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
30						

01 ലക്ഷദ്വീപ് ദിനം

08 ദീപാവലി

21 ലോക ഫിഷറീസ് ദിനം

വെള്ളക്കാ കുത്തിക്കളി

തെങ്ങിൽ തേങ്ങാ രൂപപ്പെടുന്നതിന് മുൻപേയുള്ള ഇളം പ്രായത്തിലെ ചെറിയ കായയെയാണ് വെള്ളക്കാ (മച്ചിങ്ങ) എന്ന് പറയുന്നത്. ഇതിൽ വെള്ളമോ കരിക്കോ ഒന്നും ഉണ്ടാവില്ല. കളിക്കാൻ ഒരുങ്ങുന്നവർ ആദ്യം തെങ്ങിൻ ചുവട്ടിൽ നിന്ന് പച്ചവെള്ളക്ക പെറുക്കി എടുക്കും. അതിന് ശേഷം ഒരു കുഴിയുണ്ടാക്കി ശേഖരിച്ച വെള്ളക്കാ ആ കുഴിയിലിട്ട് മൂടും. ശേഷം കുഴിക്ക് ചുറ്റും വൃത്തത്തിൽ എല്ലാവരും ഇരുന്ന് ചെറിയ തല കൂർത്ത ഇരുമ്പിൻ കഷ്ണം കൊണ്ട് കുഴിയിലെ വെള്ളക്കാ കുത്തി എടുക്കണം. ഓരോരുത്തരുടെയും സമയമാകുമ്പോൾ മാറി മാറി കുത്തി എടുക്കണം. ഏറ്റവും കൂടുതൽ വെള്ളക്കാ കുത്തി എടുക്കുന്ന ആൾ ജയിച്ചതായി പ്രഖ്യാപിക്കപ്പെടും.

ഡിസംബർ

S	M	T	W	T	F	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

25 ക്രിസ്തുമസ്

ഉപ്പ് കളി

ഉപ്പ് കളി എന്നത് രണ്ട് ടീമുകളായി കളിക്കുന്ന ഒരു പരമ്പരാഗത കളിയാണ്. കളി തുടങ്ങുന്നതിന് മുമ്പ്, മണലിൽ ഒരു വലിയ ചതുരാകൃതിയിലുള്ള കളം വരയ്ക്കും. കളിക്കുന്ന ആളുകളുടെ എണ്ണം അനുസരിച്ച് ഈ കളം ചെറിയ വരികളായി വിഭജിക്കും. കളത്തിന്റെ നടുവിലൂടെ ഒരു വലിയ രേഖ വരച്ച് അതിനെ രണ്ട് ഭാഗങ്ങളാക്കും.

ഓരോ വരിയിലും ഒരാൾ വീതം നിൽക്കും. ഇവരാണ് കാവൽക്കാരൻമാർ. എതിർ ടീം കളത്തിന് പുറത്താണ് നിൽക്കുന്നത്. കാവൽക്കാരുടെ കൈയിൽപ്പെടാതെ കളത്തിനുള്ളിലെ എല്ലാ വരികളും ചാടിക്കടന്ന് അപ്പുറത്തേക്ക് എത്തുക എന്നതാണ് കളിയുടെ ലക്ഷ്യം. അവിടെ നിന്ന് കുറച്ച് മണൽ എടുത്ത്, അതേ വഴിയിലൂടെ തിരികെ വരണം.

കയറുന്നതിനിടയിലോ മടങ്ങുന്നതിനിടയിലോ കാവൽക്കാർ ആരെയെങ്കിലും തൊട്ടാൽ, തൊട്ടയാൾ ആ റൗണ്ടിൽ നിന്ന് പുറത്താവും. കാവൽക്കാരുടെ കൈയിൽപ്പെടാതെ മണൽ എടുത്ത് സുരക്ഷിതമായി മടങ്ങിയാൽ ആ ടീം വിജയിക്കും.

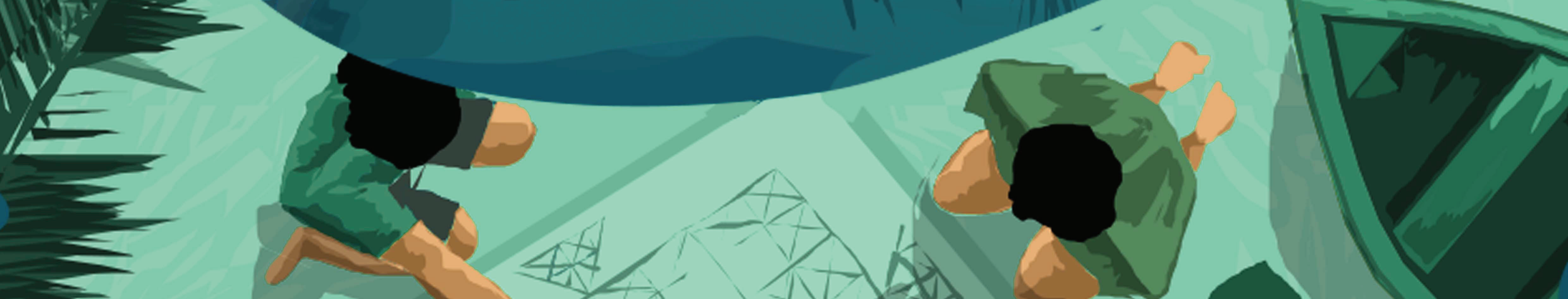
ഇവിടെ കളത്തിൽ നിന്ന് എടുക്കുന്ന മണലിനെയാണ് ഉപ്പ് എന്ന് വിളിക്കുന്നത്. ഒരു റൗണ്ട് കഴിഞ്ഞാൽ, ടീമുകൾ മാറിമാറി കളിക്കും.

dakshin

SWISS PHILANTHROPY
Foundation
Creating and Managing Philanthropic Funds

തുല്യവും സമഗ്രവുമായ സമീപനങ്ങളിലൂടെ പ്രകൃതിവിഭവ സംരക്ഷണവും പരിപാലനവും ലക്ഷ്യമാക്കി ലാഭേച്ഛയില്ലാതെ പ്രവർത്തിക്കുന്ന ഒരു സർക്കാരിതര സ്ഥാപനമാണ് ദക്ഷിൺ ഫൗണ്ടേഷൻ. പ്രാദേശിക സമൂഹങ്ങളുടെ ഇടപെടലിലൂടെയും മത്സ്യമേഖലയിൽ ഭാഗഭാക്കായിട്ടുള്ള എല്ലാവരുടേയും പങ്കാളിത്തത്തിലൂടെയും സമുദ്ര മത്സ്യ വിഭവ പരിപാലനം മെച്ചപ്പെടുത്തുക, കാര്യനിർവ്വഹണം പരിപോഷിപ്പിക്കുക, നയരൂപീകരണത്തെ സ്വാധീനിക്കുക എന്നിവയാണ് ലക്ഷദ്വീപിലെ പ്രവർത്തനങ്ങളിലൂടെ ഞങ്ങൾ ലക്ഷ്യമിടുന്നത്.

വിജ്ഞാന ഉത്പാദനത്തിലും മത്സ്യബന്ധന മാനേജ്മെന്റിലും പങ്കാളികളാവാൻ പ്രാദേശിക മത്സ്യത്തൊഴിലാളികളെ ശാക്തീകരിക്കുക എന്ന ലക്ഷ്യത്തോടെ, 2014 ജനുവരി മുതൽ ദക്ഷിൺ ഫൗണ്ടേഷൻറെ സുസ്ഥിര മത്സ്യബന്ധന ഇടപെടലുകൾ മത്സ്യത്തൊഴിലാളികളുമായി സഹകരിച്ച് ലക്ഷദ്വീപിൽ നടത്തിവരുന്നു. ദ്വീപുകളിലെ മത്സ്യബന്ധനത്തെ, സമുദ്ര ജൈവവൈവിധ്യം സംരക്ഷിച്ചുകൊണ്ട് സുസ്ഥിരമായ ഉപജീവനമാർഗ്ഗം ഉറപ്പാക്കുന്നതിനായി ശക്തിപ്പെടുത്തുക എന്നതാണ് ഞങ്ങളുടെ പ്രവർത്തനങ്ങളുടെ പ്രധാന ലക്ഷ്യം. മത്സ്യത്തൊഴിലാളികളുടെ അഭിപ്രായങ്ങളും നിർദേശങ്ങളും ഉൾക്കൊള്ളിച്ചുകൊണ്ട് ഈ പ്രവർത്തനങ്ങളിൽ കാലാനുസൃതമായി പുതുക്കലുകൾ വരുത്തുവാനും പ്രാദേശിക സാഹചര്യങ്ങളുമായി സംയോജിപ്പിച്ചുകൊണ്ടുപോകുവാനും ഞങ്ങൾ ശ്രമിച്ചുവരുന്നു.

ലക്ഷദ്വീപ് ഭരണകൂടം, ശാസ്ത്രസാങ്കേതിക വകുപ്പ്, മത്സ്യബന്ധന വകുപ്പ്, പരിസ്ഥിതിവനം വകുപ്പ്, എന്നിവർ ഞങ്ങളുടെ പ്രവർത്തനങ്ങൾക്ക് നൽകി വരുന്ന പിന്തുണയ്ക്ക് ഞങ്ങൾ കടപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു. ലക്ഷദ്വീപിലെ മത്സ്യബന്ധന സമൂഹത്തോടുള്ള പ്രത്യേക നന്ദിയും ഈ അവസരത്തിൽ ഞങ്ങൾ അറിയിക്കുന്നു. അവരുടെ സഹകരണം കൂടാതെ ഈ പ്രവൃത്തികൾ പൂർത്തീകരിക്കുവാൻ ഞങ്ങൾക്ക് കഴിയുമായിരുന്നില്ല.

ആവിഷ്ക്കാരം: ദക്ഷിൺ ഫൗണ്ടേഷൻറെ സസ്റ്റെയ്നബിൾ ഫിഷറീസ് ടീം, ലക്ഷദ്വീപ്.
ടീം അംഗങ്ങൾ : മെഹബൂബ് ഖാൻ, ഹക്കീമ ജാസ്മീൻ, ഹഫീറാ ബി കെ, ഷാനിജ ഷംസുദ്ധീൻ,
കുമാർ സഹായരാജു, അഭിലാഷാ ശർമ്മ, ശ്രേയസി മുഖർജീ, നവീൻ നമ്പൂതിരി.
ആർട്ട്, ഡിസൈൻ & ലേ ഔട്ട് : ഷഹീർ അലി, അഗത്തി
മഹൽ തർജ്ജമ: എഫ്.ജി. മുഹമ്മദ്, മിനിക്കോയ്
മലയാളം തർജ്ജമ : മെഹബൂബ് ഖാൻ