রূপকথার আঙ্গিকে রিয়াং জনজাতির লুপ্তপ্রায় খেলাধূলা

দ্বীপেন্দ্র চন্দ্র পাল

উপজাতি গবেষণা কেন্দ্র
ত্রিপুরা সরকার
সুপারী বাগান, কৃষ্ণনগর, আগরতলা

সম্পাদকীয়

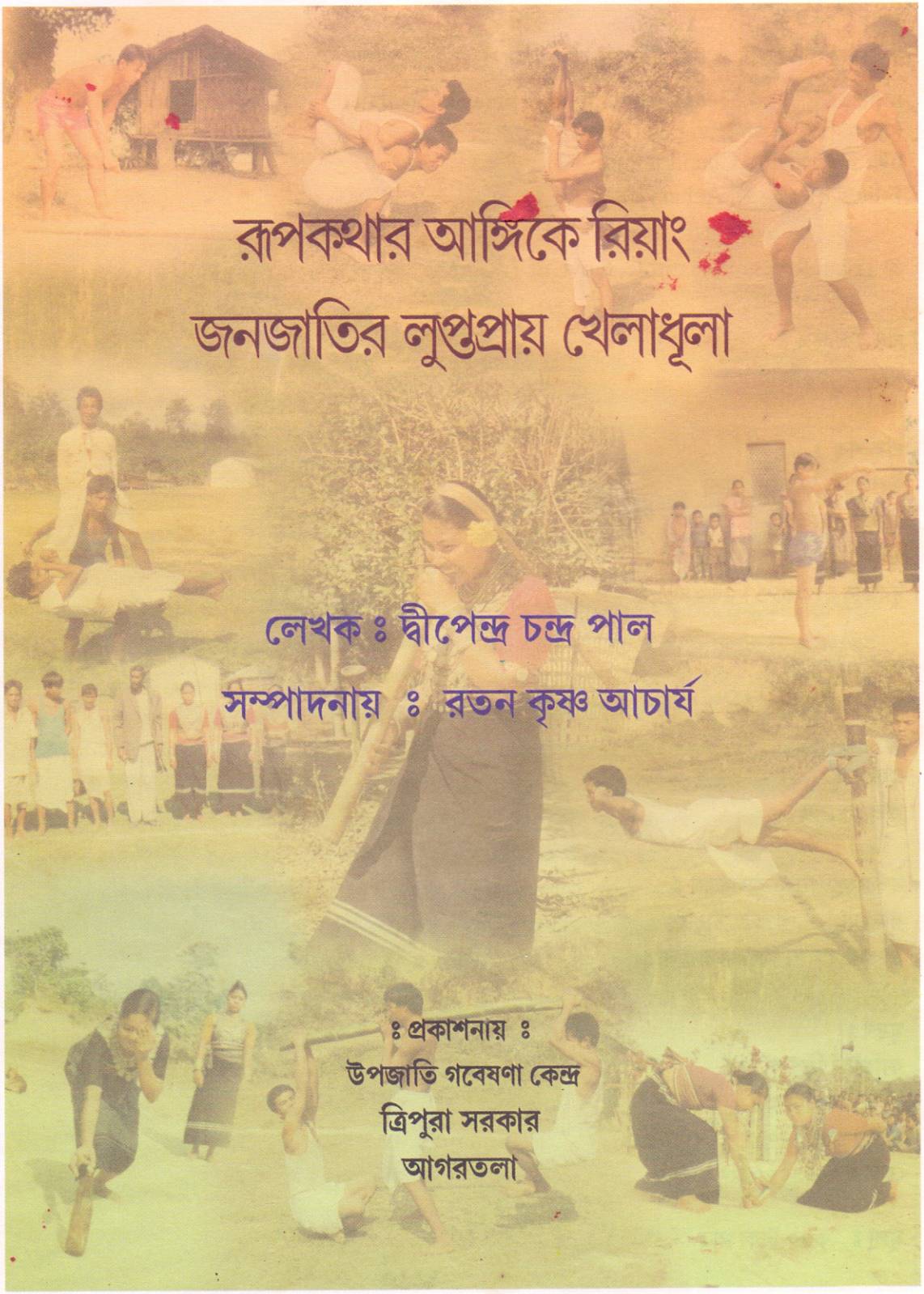
রিয়াং উপজাতি গোষ্ঠীর জীবন ও সংস্কৃতি বিষয়ে আমার আগ্রহ বরাবরই। স্বাভাবিক কারণেই আমার গবেষণামূলক কাজের অনেকটা জুড়েই রয়েছে রিয়াং উপজাতি জনগোষ্ঠী।

শ্রী দ্বীপেন্দ্র চন্দ্র পাল গভীর আগ্রহ নিয়ে রিয়াং খেলাধূলার উপর একটি বিস্তৃত পান্ডুলিপি তৈরি করেছেন। শুধু তাই নয়, প্রথাগত প্রতিটি খেলার পিছনেই যে একটি করে রূপকথা থাকে তাও জানতে পারলাম এই পান্ডুলিপি থেকেই। তাই প্রতিটি রূপকথাকে আকর্ষণীয় করার চেষ্টাও করেছি।

পাঠক, গবেষক, ক্রীড়াবিদ, ছাত্র-ছাত্রী সহ প্রত্যেকের কাছে রিয়াং জনজাতির জীবন ধারার এই সুন্দর দিকটি তুলে ধরার জন্যই এই পান্ডুলিপিটি সম্পাদনার কাজে হাত দিয়েছিলাম। শ্রী পাল ও আমার আন্তরিক প্রচেষ্টায় রিয়াং খেলাধূলার উপর আকর গ্রন্থ হিসাবে এই বইটি প্রকাশিত হল।

আগরতলা
১৫ই মার্চ, ২০০৫

রতন কৃষ্ণ আচার্য
গবেষণা আধিকারিক
উপজাতি গবেষণা কেন্দ্র
ত্রিপুরা সরকার



রূপকথার আঙ্গিকে রিয়াং জনজাতির লুপ্তপ্রায় খেলাধূলা

লেখক ঃ দ্বীপেন্দ্র চন্দ্র পাল

সম্পাদনায় ঃ রতন কৃষ্ণ আচার্য

ঃ প্রকাশনায় ঃ

উপজাতি গবেষণা কেন্দ্র

ত্রিপুরা সরকার

আগরতলা

রূপকথার আঙ্গিকে রিয়াং জনজাতির লুপ্তপ্রায় খেলাধূলা

rupkathar angike reang janajatir lupta praay kheladhula
(a collection on reang ethnology)
by : Dwipendra Chandra Paul
Edited by : R. K. Acharyya

© Tribal Research Institute, Govt. of Tripura

প্রথম প্রকাশ ঃ
মার্চ, ২০০৫ইং

প্রকাশক ঃ
উপজাতি গবেষণা কেন্দ্র
ত্রিপুরা সরকার
সুপারী বাগান, কৃষ্ণনগর, আগরতলা-৭৯৯০০১
দূরভাষ ঃ (০৩৮১) ২৩২৪৩৮৯

ছবি অলঙ্করণ ঃ
বিধান ভট্টাচার্য, গোবিন্দ আচার্য ও দ্বীপেন্দ্র চন্দ্র পাল

প্রচ্ছদ ঃ
শুভব্রত দেব

বর্ণ সংস্থাপন ও অলঙ্করণ ঃ
রানা দাস, দীপা কর চৌধুরী,
শিবানী দাস ও মিন্টু কুমার নাথ।

মুদ্রণ ঃ
ক্যাক্সটন প্রিন্টার্স
জগন্নাথবাড়ী রোড
আগরতলা, ত্রিপুরা
ফোন ঃ ২৩০৭৫০০/২৩২৪৫০০

মূল্য ঃ ৩০০ টাকা মাত্র

মুখবন্ধ

রিয়াং জনজাতিগোষ্ঠী ত্রিপুরার বিভিন্ন উপজাতি সম্প্রদায়ের মধ্যে বিশেষভাবে আদিম জনজাতিগোষ্ঠী হিসেবে চিহ্নিত। লোক সংখ্যার বিচারে এরা ত্রিপুরী উপজাতি গোষ্ঠীর পরবর্তী স্থানেই রয়েছে। সর্বভারতীয় উপজাতি জনগোষ্ঠীর মধ্যে একমাত্র রিয়াং জনজাতিরাই ত্রিপুরার ক্ষেত্রে আদিম জাতির স্বীকৃতি পেয়েছে। প্রতিটি জনজাতি গোষ্ঠীর মতোই রিয়াংদের মধ্যেও বর্ণময় এবং বৈচিত্র্যময় জীবনধারা রয়েছে। তাদের হজাগিরি নৃত্য গান আজ সারা বিশ্বেই সমাদৃত। শুধু তাই নয়, তাদের জীবনধারা, অর্থনৈতিক কর্মকাণ্ড ধর্মীয় আচার আচরন অনুষ্ঠান, গভীর অরণ্য প্রকৃতির মধ্যে আনন্দময় জীবনধারা অতীব আকর্ষণীয় ও গবেষণার বস্তু। শ্রী দ্বীপেন্দ্রচন্দ্র পাল এই রিয়াং জনজাতিদের চিরাচরিত প্রথায় খেলাধূলা ও শরীরচর্চার বিভিন্ন রকম পদ্ধতির উপর গবেষণা করতে গিয়ে এক বৈচিত্র্যময় এবং প্রথাগত রূপকথার আবিষ্কার করেছেন যা খুবই আকর্ষণীয়। শুধু তাই নয় প্রতিটি রূপকথার মধ্যেই থাকে রিয়াংদের ব্যবহারিক জীবনের নানা দিক। শ্রী পাল দীর্ঘ সময় ব্যাপী উত্তর ত্রিপুরার প্রত্যন্ত রিয়াং অধ্যুষিত গ্রামে শিক্ষকতা করার সুবাদে রিয়াং শিশু থেকে শুরু করে তাদের সমাজের সমস্ত অংশের মানুষের সাথে নিবিড় ভাবে নিজেকে জড়িয়ে নিতে পেরেছিলেন। আর এই সুবাদেই তাদের প্রথাগত খেলাধূলার উপর একটি সুন্দর পাণ্ডুলিপি তৈরী করতে পেরেছেন। উপজাতি গবেষণা কেন্দ্র উক্ত পাণ্ডুলিপিটি পুস্তক আকারে প্রকাশ করার কাজে ব্রতী হওয়ায় বিভিন্ন অংশের মানুষ, যেমন ছাত্র-ছাত্রী, গবেষক, খেলোয়াড়বিদ থেকে শুরু করে সবাই উপকৃত হবে বলে আশা করি। উক্ত গবেষণাধর্মী বইটি আশা করি রিয়াংদের হারিয়ে যাওয়া খেলাধূলাগুলি রিয়াং যুবক-যুবতীদের মধ্যে পুনরায় উৎসাহ জোগাবে। রাজ্য এবং রাষ্ট্রীয় স্তরে খেলাধূলার অংগ হিসেবেও গৃহীত হবে বলে আশা করা যায়। উক্ত **'রূপকথার আঙ্গিকে রিয়াং জনজাতির লুপ্তপ্রায় খেলাধূলা'** নামক বইটি রিয়াং জনজাতিগোষ্ঠীর প্রথাগত খেলাধূলার উপর একটি আকর গ্রন্থ হিসেবে প্রকাশ করতে পেরে আমরা গভীর ভাবে আনন্দিত।

বিজয় দেববর্মা
অধিকর্তা
উপজাতি গবেষণা কেন্দ্র
ত্রিপুরা সরকার।

আগরতলা
১৫/০৩/২০০৫ইং

সত্যমেব জয়তে

ভূমিকা

ত্রিপুরা উত্তর পূর্ব ভারতের একটি উপজাতি অধ্যুষিত রাজ্য। নৃতাত্ত্বিক পর্যালোচনায় ও গবেষণায় দেখা যায় যে এখানকার উপজাতি শ্রেণীর মানুষেরা চীন, মঙ্গোলীয়া এবং ব্রহ্মদেশের সুপ্রাচীন বাসিন্দা ছিল। ভাষাগত ভাবে ত্রিপুরা উপজাতিরা তিন শ্রেণীতে বিভক্ত — ককবরক বা কাউক্র ভাষাভাষী মানুষ তথা বরক জাতিগোষ্ঠীর মানুষ, কুকি-চীন ভাষা গোষ্ঠীভূক্ত মানুষ এবং আরাকান বা বারমিজ ভাষা গোষ্ঠীভূক্ত মানুষ। ককবরক বা কাউক্র ভাষাভাষীদের মধ্যে ৮টি আঞ্চলিক ধারা রয়েছে। তারা হ'ল, ত্রিপুরী (দেববর্মা), রিয়াং (ক্রু), ত্রিপুরা (নোয়াতিয়া), জমাতিয়া, উঁচুই, মুড়াসিং, কলই এবং রূপিণী। প্রথাগত জীবনধারায় রিয়াংরা গভীর অরণ্যে টংঘর করে থাকত এবং জুম ভিত্তিক জীবনে অভ্যস্ত ছিল। তাই প্রকৃতির কোলে রিয়াং জনজাতিগোষ্ঠীর মানুষরা অন্যান্য উপজাতি গোষ্ঠীর মানুষের মতোই ছিল সুখী ও সমৃদ্ধ। তাদের জীবন ও সংস্কৃতি ছিল বর্ণময়। জুমের কাজের পর তারা নিজেদের মধ্যে উৎসব, নাচ, গান, খেলাধূলায় মেতে থাকত এবং এখনো থাকে।

খেলাধূলা যুবক-যুবতীদের শারীরিক ও মানসিক শক্তিকে বৃদ্ধি করে। গ্রামীণ খেলাধূলার মাধ্যমে রিয়াংদের আলাদাভাবে চিহ্নিত করা যায়। রিয়াং জনজাতির মধ্যে খেলাধূলা কিভাবে সৃষ্টি হয়েছিল তা এক রকম অজানা। তবে মানুষ কোন একটি বিষয়ের উপরই আটকে থাকে না। প্রকৃত অর্থে তাদের সমাজের বয়স্ক মানুষ ও যুবকদের কাছে কোন কিছু চিত্তাকর্ষক এবং নতুন নজরে এলেই তা অনুকরণ করতে তারা ভালবাসে। যা পরবর্তী সময়ে কোন কোন প্রথাগত খেলার রূপ পায়। রিয়াংদের মধ্যে খেলাধূলা ঠিক এভাবেই সৃষ্টি হয়েছিল বলে মনে করা হয়। আর তাদের প্রতিটি খেলার পেছনেই আছে সুন্দর রূপকথা। আর এইসব রূপকথার পেছনেই থাকে তাদের আদি পুরুষ আচু শিব্রাই। রিয়াংদের বিশ্বাস, আচু শিব্রাইয়ের নির্দেশক্রমেই তাদের সব খেলাধূলার সৃষ্টি।

উপজাতি গবেষণা কেন্দ্র ত্রিপুরার প্রতিটি উপজাতি জনগোষ্ঠীর জীবন ও সংস্কৃতির উপর ধারাবাহিকভাবে গবেষণামূলক কাজকর্ম করে যাচ্ছে এবং উপজাতিদের সংস্কৃতিকে বাঁচিয়ে রাখতে সচেষ্ট রয়েছে। রিয়াং জনজাতিদের প্রায় হারিয়ে যাওয়া খেলাধূলার উপর রচিত এই গ্রন্থটিতে অবশ্যই আদিবাসীদের চিরাচরিত সংস্কৃতির একটি নতুন দিক তুলে ধরা হয়েছে। আশা করি সকল অংশের যুবক-যুবতীদের শারীরিক ও মানসিক শক্তির বিকাশে রিয়াং খেলাধূলা বেশ আকর্ষণীয় হবে। শুধু তাই নয়, রাজ্যস্তরে এই খেলাগুলোকে কার্যকরী করার জন্য চিন্তাভাবনাও করা যেতে পারে। শ্রী দ্বীপেন্দ্র চন্দ্র পাল অনেক পরিশ্রম করে তথ্যাদি সংগ্রহ করে এই গ্রন্থটি রচনা করেছেন। শ্রী পালকে এজন্য ধন্যবাদ জানাই। আমি আশা করি ছাত্র-ছাত্রী, খেলাধূলার সাথে যাঁরা যুক্ত রয়েছেন তাঁরা, শিক্ষাবিদ, গবেষকসহ সকল অংশের মানুষের কাছে এই বইটি আদরণীয় হবে।

(জিতেন্দ্র চৌধুরী)
মন্ত্রী
উপজাতি কল্যাণ দপ্তর
ত্রিপুরা সরকার

আগরতলা
১৫ই মার্চ, ২০০৫ ইং

লেখকের কথা

রিয়াং খেলাধূলার উপর একটি পুস্তক প্রকাশ করার জন্য গত সাত আট বৎসর আগে থেকেই চিন্তা-ভাবনা করছিলাম। উপজাতি গবেষণা কেন্দ্র আমাকে সেই সুযোগটুকু করে দিয়েছে। আমার কর্মজীবনের একটা বৃহত্তর অংশ অতিবাহিত করতে হচ্ছে, রিয়াং অধ্যুষিত গ্রামে শিক্ষক হিসাবে। আদিম জনজাতি রিয়াংদের তাই আমার পক্ষে কাছে থেকে দেখার সুযোগ হয়েছে।

রিয়াং খেলাধূলার উপর গবেষণামূলক কাজটি করতে গিয়ে মনে হয়েছে তাদের কিছু কিছু খেলা শুধুমাত্র যুবকদের দুষ্টুবুদ্ধির বহিঃপ্রকাশ নয়, বরং এই সব খেলার অধিকাংশকে জাতীয় ও আন্তর্জাতিক স্তরে প্রতিযোগিতামূলক খেলায় রূপ দেওয়া যেতে পারে।

বর্তমান গ্রন্থের বর্ণিত খেলাধূলা, স্থিরচিত্র, নিয়ম কানুন ইত্যাদি তৈরী করার জন্য ত্রিপুরার রিয়াং অধ্যুষিত, বিশেষতঃ, উত্তর ত্রিপুরার ধলাই জেলায় কাজ করি গত ৪ বৎসর যাবৎ। বিভিন্ন প্রতিকূলতার মধ্যেও উদ্দেশ্যে স্থির থেকে যথাসাধ্য রিয়াং খেলাধূলার গবেষণাধর্মী কাজটি শেষ করার চেষ্টা করেছি। আমি আশা রাখি ত্রিপুরার এই আদিম জনজাতি-গোষ্ঠীর জীবন সংস্কৃতির এই বিশেষ দিকটি সবার কাছে আদরনীয় হবে এবং বর্তমান প্রজন্মের সকল অংশের যুবক যুবতীদের মধ্যে এই খেলাধূলাগুলি অতীব আকর্ষণীয় হবে।

এই পুস্তকের পাণ্ডুলিপি সম্পাদনার কাজটি করেছেন উপজাতি গবেষণা দপ্তরের গবেষণা আধিকারিক শ্রী রতনকৃষ্ণ আচার্য মহাশয়। উনার প্রত্যক্ষ সহযোগিতা ছাড়া এ পাণ্ডুলিপি পুস্তক আকারে প্রকাশ করার কোন সুযোগই ছিল না। তাই তাঁর কাছে যে আমি কতভাবে ঋণী তা কোন ভাষা বা কোন ভাবেই পরিশোধ করতে পারব না। শুধু তাঁর কথাই বা কেন বলব। তাঁর জীবন সঙ্গিনী শ্রীমতী রাণু আচার্য যে ভাবে আমাকে উৎসাহ ও চিন্তাভাবনার যোগান দিয়ে এই গবেষণা কাজকে এগিয়ে নিয়ে যেতে সাহায্য করেছিলেন সেইজন্য আমি তাঁর কাছে একই ভাবে ঋণী। আগামী দিনে অন্যান্য উপজাতি সম্বন্ধে লেখার একটা ভাবনা মাথায় রয়েছে। এই পুস্তকখানা লেখার আগে আমার ভ্রাতুষ্পুত্র শ্রীমান মানস পাল উপজাতিদের সম্বন্ধে লেখার জন্য প্রায়শঃই বলতো। শ্রী সুরেন্দ্র রিয়াং (প্রাক্তন এক্সিকিউটিভ মেম্বার এ ডি সি) আমাকে এই গবেষণা কাজে বরাবরই উৎসাহ জুগিয়েছেন, তাই তাঁর কাছেও আমি কৃতজ্ঞতা পাশে আবদ্ধ।

এছাড়াও আমি শ্রীযুধিষ্ঠির রিয়াং (বি ডি সি চেয়ারপার্সন, আমবাসা), শ্রী যতীন্দ্র রিয়াং (চেয়ারপার্সন জগন্নাথপুর গাঁওসভা, আমবাসা), ডঃ শরদিন্দু রিয়াং (গণ্ডাছড়া), শ্রী প্রফুল্ল দাশ (এস. আই. কমলপুর) শ্রী প্রদীপ গোস্বামী (কমলপুর আই. এস. অফিস) শ্রী সুপ্রিয় দত্ত (শিক্ষক, হালাহালী দ্বাদশ শ্রেণী বিদ্যালয়,) , শ্রী অমরচাঁদ ঘোষ (সি. আই. আমবাসা পি. এস) শ্রীমতী অঞ্জলী দেববর্মা (প্রাক্তন চেয়ারপার্সন ধলাই

জেলা পরিষদ) শ্রীমতী নীহারিকা দেববর্মা, শ্রী সুবোধ দেববর্মা (পঞ্চায়েত সেক্রেটারি, ছৈলেংটা) শ্রী মজেন্দ্র রিয়াং (শিক্ষক) শ্রী দুর্গা দেববর্মা (ডেপুটি আই. এস., আমবাসা) শ্রী বুতারায় রিয়াং, শ্রী সুব্রত দেবনাথ (ভারপ্রাপ্ত শিক্ষক হাতি মরাছড়া উঃ বুঃ বিদ্যালয়,) শ্রীনন্দমোহন রিয়াং (শিক্ষক), শ্রী বীরেন্দ্র রিয়াং (শিক্ষক), শ্রী তেলীরাম রিয়াং, শ্রী রামজয় রিয়াং, শ্রীমনাই হালাম, শ্রী মংগ মগ, শ্রী হারাধন চৌধুরী (শিক্ষক গান্ধীস্কুল, আগরতলা) শ্রীমতী দেবারতি দত্ত, আগরতলা, শ্রীপ্রকারায় রিয়াং (জগন্নাথপুর পঞ্চায়েতের প্রাক্তন প্রধান), শ্রী রাণাপ্রতাপ দাশ, শ্রী প্রদীপ চক্রবর্তী (সমাজসেবী, ডলুবাড়ী, আমবাসা), শ্রী স্বপন সরকার (প্রধান শিক্ষক, প্রাঃ ডলুবাড়ী গেইট হাইস্কুল), শ্রী মুনসী রিয়াং (জগন্নাথপুর), শ্রী উকিন্দ্র রিয়াং (শিক্ষক), শ্রী ধন্যমান রিয়াং (শিক্ষক), শ্রী মনোজ চক্রবর্তী (শিক্ষক), শ্রী মাখনজয় রিয়াং (শিকারীবাড়ী, আমবাসা), শ্রী বৃক্ষরাম রিয়াং চৌধুরী, শ্রীমতী শরণবতী রিয়াং, শ্রী চিত্ত দেব, শ্রী রমাপদ পাল (শিক্ষক), শ্রী ভাগ্যরাম রিয়াং, শ্রী সময়সাধন জমাতিয়া, নিরঞ্জন রিয়াং (মৃত, বয়স ১৩০), ক্ষিতিশ দেবনাথ ও চিত্ত দেবনাথ (কমলপুর), ঁ পঞ্চরাম রিয়াং (ধূমাছড়া, মনু), শ্রীমতী সুমিতা চাক্‌মা (চন্দ্রাইপাড়া দ্বাদশ শ্রেণী বিদ্যালয়ের প্রাথমিক বিভাগের প্রধান শিক্ষিকা), শ্রীমতী রুবি পাল, শ্রীমতী দেবাঙ্গনা পাল প্রমুখ সহৃদয় ব্যক্তিগণ প্রত্যক্ষ এবং আমার এই গবেষণাধর্মী কাজটি করার ক্ষেত্রে সাহায্য করেছেন আমি তাদের প্রত্যেকের কাছে গভীরভাবে কৃতজ্ঞ।

সর্বশেষে সার্বিক সহযোগিতার জন্য আমার বিশেষ কৃতজ্ঞতা জানাই উপজাতি গবেষণা কেন্দ্রের কর্মীবৃন্দকে।

দ্বীপেন্দ্র চন্দ্র পাল

আমবাসা, ধলাই, ত্রিপুরা

আগরতলা

১৫ই মার্চ, ২০০৫ ইং

রিয়াং জনজাতিদের সম্পর্কে দু'টি কথা

ভারতের উত্তর পূর্বাঞ্চলে বিভিন্ন উপজাতি জনগোষ্ঠীর বাস। এই উপজাতীয় শ্রেণীর মানুষ বহু শতাব্দী থেকেই ভারতের উত্তর পূর্ব সীমান্ত পার্শ্ববর্তী দেশগুলি থেকে নিতান্ত প্রয়োজনে বাধ্য হয়ে উত্তর - পূর্ব ভারতের বিভিন্ন অংশে ছড়িয়ে পড়েছিল। ব্রহ্মদেশ ছিল এই সমস্ত আদিবাসী সমাজের বিচরণ ক্ষেত্র। ত্রিপুরার ক্ষেত্রে ঠিক একই কারণে বিভিন্ন উপজাতি শাখার মানুষ বিভিন্ন ধাপে ত্রিপুরায় প্রবেশ করে। এসব মানুষের জীবন ও সংস্কৃতি আলাদা থাকলেও ঐক্যবদ্ধ ভাবে জীবনধারণে অভ্যস্ত ছিল। আজও ত্রিপুরায় উপজাতি জনগোষ্ঠীর বৃহত্তর অংশ হচ্ছে ত্রিপুরী, রিয়াং নোয়াতিয়া, জমাতিয়া, চাকমা, মগ, হালাম, কুকি, লুসাই ইত্যাদি। কবে থেকে রিয়াংরা ত্রিপুরায় বসবাস করছে তার সঠিক কোন তথ্য নেই, তবে ত্রিপুরার মহারাজা গোবিন্দ মানিক্যের আমল থেকেই রিয়াংরা ত্রিপুরায় বসবাস করতে শুরু করেছিল বলে জানা যায়। রাজমালা এবং অন্যান্য সূত্র থেকে জানা যায় রিয়াংরা শান্ নামক রাজ্যের বাসিন্দা ছিল। পরবর্তী সময় ব্রহ্মদেশ থেকে তাদের একটা অংশ চট্টগ্রাম প্রদেশের কর্ণফুলী নদীর অববাহিকা অঞ্চলে থেকে যায় আর অন্য একটি অংশ ব্রহ্মদেশ থেকে মিজোরামের দিকে চলে আসে। ত্রিপুরার উত্তর অংশে রিয়াংরা মূলতঃ মিজোরাম ও পার্শ্ববর্তী অঞ্চল থেকে এসেছে আর চট্টগ্রাম থেকে দক্ষিণ ত্রিপুরায় এসেছে। রিয়াং উপজাতিরা মূলতঃ মঙ্গোলীয় জাতিগোষ্ঠীর মানুষ। তাই ভাষাগতভাবে এদের ত্রিপুরার অন্যান্য উপজাতি তথা ত্রিপুরী, জমাতিয়া, নোয়াতিয়া উচই ইত্যাদি সম্প্রদায় থেকে আলাদা করা কঠিন। শারীরিক গঠনের দিক থেকেও ত্রিপুরার উপজাতিদের মধ্যে বিশেষ কোন পার্থক্য পরিলক্ষিত হয় না। তবে কিছু কিছু ক্ষেত্রে এদের ভাষা, পোষাক-পরিচ্ছদ খাদ্যাভ্যাস সামাজিক রীতি-নীতি সম্পূর্ণ আলাদা। শুধু তাই নয়, তাদের আদিনিবাসও ভিন্ন। এতসব পার্থক্য থাকলেও ত্রিপুরার উপজাতি সমাজ দীর্ঘ সময় ব্যাপী একই অঞ্চলে থাকার ফলে বিভিন্নভাবে তাদের মধ্যে মিল খুঁজে পাওয়া যায়।

রিয়াংদের শ্রেণী বিভাগ ঃ

রিয়াংরা মূলতঃ দুই শ্রেণীতে বিভক্ত ঃ

(১) মেছকা এবং (২) মলসই

এরা আবার উপশ্রেণীতে বিভক্ত

যথা ঃ (১) ডালবং, (২) সাগরাই, (৩) আপেত, (৪) চরকি, (৫) তুইমাইয়াফা, (৬) নুখান, (৭) চমপ্রেং, (৮) রাইকাচাক, (৯) মাছা, (১০) ইয়াকস্থাম, (১১) ওয়াইরেমক্ ।

রিয়াং সমাজের প্রাচীন রীতি-নীতি অনুযায়ী সর্বত্র কর্তৃত্বের অধিকারী হচ্ছেন "রায়" বা "রাই"

তিনি তাঁর কতিপয় অনুচর দ্বারা দায়িত্ব পালন করতেন। তাদের মধ্যে ছিলেন, পুরোহিত, কেরানী, মাদল - বাদক' ছাতার-ধারক বংশীবাদক এবং কোষাধ্যক্ষ। ''রায়'' মহাশয় ছিলেন রিয়াং সমাজে চূড়ামনি। তিনি যেকোন সমস্যার সমাধান করে দিতেন এবং প্রভূত ক্ষমতা ভোগ করতেন। ধর্মীয় চিন্তা ভাবনায় রিয়াংরা ''প্রকৃতির উপাসক'' বা ''সর্বপ্রাণ'' বাদে বিশ্বাসী হলেও ধর্মীয় আচরণের দিক থেকে হিন্দুদের সাথে প্রায় সম্পূর্ণ মিল খুঁজে পাওয়া যায়। রিয়াংদের দেবতার তালিকায় গঙ্গাপূজা ''মাতাইকতর'' (শিবদুর্গা) খুবই গুরুত্বপূর্ণ। ত্রিপুরেশ্বরী মায়ের প্রতি রিয়াংদের অগাধ বিশ্বাস। রিয়াংদের বীরত্বের ইতিহাস ''রাজমালায়'' বিভিন্নভাবে বর্ণিত আছে। রাজা ধন্যমানিক্যের আমলে রায় কাচাক ও রায় কসম নামে দুই বীর রিয়াং সেনাপতি ছিলেন। রিয়াংদের সমাজে আর একজন বীরযোদ্ধার নাম আমরা স্মরণ করি। তিনি হলেন রতনমনি রিয়াং। রিয়াংদের জীবনে সার্বিকভাবে আধুনিকতার বিকাশ আনয়নের ক্ষেত্রে ''রতনমনি রিয়াং'' এর অবদান অপরিসীম।

রিয়াংদের জীবন শৈলীতে 'জুমচাষ' জীবন ধারণের একমাত্র মাধ্যম। জুমের মাধ্যমে রিয়াংরা তাদের প্রয়োজনীয় খাদ্য তালিকার প্রায় সব কিছুই উৎপাদন করে। বর্তমানে যদিও তারা সমতলভূমিতে এসে চাষাবাদে অভ্যস্ত, তথাপি তাদের প্রথাগত চাষবাস জুমের উপরে অনেকটাই নির্ভরশীল থাকতে হয়। অন্যান্য গোষ্ঠীর মতো রিয়াং সমাজেও বর্ণময় অবসর জীবন যাপনের জন্য নানা উপকরণ আছে। রিয়াংদের গান, বাজনা ও নৃত্য অন্যান্য সমাজের কাছে অত্যধিক জনপ্রিয়। খেলাধূলায় রিয়াংদের নিজস্ব একটা স্বকীয়তা আছে যা তাদের অবসর জীবনকে বৈচিত্র্যময় করে তোলে। খেলাধূলা তাদের কাছে শুধুমাত্র আনন্দবর্ধক নয় এতে তাদের শরীরচর্চা এবং কৌশল অবলম্বন করার ক্ষেত্রে বিশেষ ভূমিকা পালন করে। রিয়াংদের কিছু কিছু খেলার রীতি বা কৌশল বন্যজন্তু, পশু-পাখী এবং কীট পতঙ্গের চলন-ভঙ্গি থেকে অনুকরণ করা হয়। বর্তমানে রিয়াংরা জীবনের সব ক্ষেত্রেই অনেক এগিয়ে গেছে। পরিবর্তন এসেছে শিক্ষা- সংস্কৃতিতে ধর্মীয় আচরণে হারিয়ে যাচ্ছে অতীত। অরণ্য প্রকৃতির কোলে সেই আনন্দময় জীবন যাত্রা।

আমবাসা
১৫/০৩/২০০৫ ইং

দ্বীপেন্দ্র চন্দ্র পাল

সূচীপত্র

১.	পাহাড়ের কচ্ছপের চলা / (কেরাং মা-ম)	১৩
২.	বাদুড়ঝোলা খেলা / (তাওবাক্ ক্চৈ-ম)	১৬
৩.	ঢেঁকির খেলা / (দিংগী কা-ম)	১৯
৪.	কাঠবেড়ালি খেলা / (মান্দা-ই মা-ম)	২১
৫.	ইঁদুর খেলা / (সিংয়ই মা-ম)	২৪
৬.	য়াক্ফা ম্খলাই-ম	২৭
৭.	মোরগের বসা / (তাওলা বা-ম)	২৯
৮.	কলা চারা রোপণ / (ঠাইলি - চারা - কাই-ম)	৩১
৯.	ঘিলা খেলা / (সুউই থুং-ম)	৩৩
১০.	বাঁশের চোঙা টেনে আনা / (পেপ্রু সখৌ-ম)	৩৮
১১.	রণপা দৌড় / (ওয়াখ্রম কা-ম)	৪০
১২.	মোরগের যুদ্ধ / (তাওলা - তাম্ লাই-ম)	৪৫
১৩.	বোতলের মুখের গুটি ফেলা / (বদ - খু - অ হাদু কাউ-ম)	৪৮
১৪.	উল্লুকের বাচ্চার মায়ের দুধ খাওয়া / (উলাউ আবুক-চা-ম)	৫১
১৫.	চপাই গ্রুং	৫৪
১৬.	ভ্রমরের মতো ওড়া / (ভং ব্রাই বি-ম)	৫৭
১৭.	দুটি বাঁশের চোঙা দিয়ে খেলা / (ওয়া সুসা-ম)	৬০
১৮.	মোরগের খাঁচা তোলা / (তাউখউ বা সা-ম)	৬২
১৯.	চেংপাই - খাই-ম	৬৪

২০.	ছাতার খেলা / (সাকাও থুং-ম)	৬৬
২১.	দুলেম-দুলেম	৬৮
২২.	বোতল নিয়ে খেলা / (বদ বাই থুং-ম)	৭০
২৩.	লবণের বস্তা তোলা / (সম্ বস্তা তৈসা-ম)	৭৩
২৪.	সিদল মটকা নিয়ে তোলা / (বেরমাই কলা তৈসা-ম)	৭৫
২৫.	গুইল সাপ তোলা / (ওম্ফু খসা-ম)	৭৭
২৬.	চরকা খেলা / (খোমা খসা-ম)	৮০
২৭.	কাঠের সিন্দুক তোলা / (সন্দু বাউসা খসা-ম)	৮৩
২৮.	আমিংগা	৮৭
২৯.	ছিয়া দিয়ে খেলা / (রী-ম সুম)	৮৯
৩০.	বাঁশের চটি দিয়ে খেলা / (ওয়াফ্রি কা-লাই)	৯৩
৩১.	বসৈ ফুং - খসা-মুং	৯৫
৩২.	কাঠঠোকরার মতো অঙ্গভঙ্গি করে নেচে নেচে খেলা / (ত-উ ফিংখ)	৯৮
৩৩.	রিয়াং শিশুদের আকর্ষণীয় খেলা	১০২
৩৪.	সহায়ক গ্রন্থ তালিকা	১০৪

পাহাড়ের কচ্ছপের চলা

(কেরাং মা-ম)

লৌকিক গাথা ঃ জুম চাষের জন্য রিয়াংরা যখন পাহাড়ে আগুন দেয় তখন আগুন ও সূর্যের তাপে গোটা বনাঞ্চলই অগ্নিকুণ্ডে পরিণত হয় । এই তাপ সহ্য করতে না পেরে পাহাড়ের সমস্ত পশু পাখি উত্তাপ থেকে আত্মরক্ষার জন্য শীতল স্থান খুঁজে বেড়োায় ।এইভাবে দেখা যায় যে গুইল সাপ, পাহাড়ের কচ্ছপরা ঠান্ডা জায়গার জন্য ছুটাছুটি করতে থাকে। সেই সময় শিকারিরা তাদের প্রশিক্ষণপ্রাপ্ত কুকুরকে নিয়ে যায় পশু পাখির সন্ধান করতে। কুকুরগুলি এতই প্রশিক্ষণপ্রাপ্ত থাকে যে, গুইল সাপ ও কচ্ছপের গন্ধ পেয়ে তাদের পেছনে ধাওয়া করে এবং উচ্চস্বরে ডাকতে থাকে। কুকুরগুলির ডাক শুনে শিকারিরাও সেখানে ছুটে যায় এবং কচ্ছপ ও গুইল সাপ জাতীয় নিরীহ জীবগুলোকে ধরতে পারে ভুরিভোজ করার জন্য । আর গুইল সাপ যেহেতু গাছের ওপরে উঠতে পারে তাই কুকুরগুলি তাদের গন্ধ পেলেও পাকড়াও করতে পারে না । শিকারিরা কচ্ছপগুলি ধরে নিয়ে যায় বাড়িতে। কচ্ছপগুলিকে বাড়ির উঠানে ছেড়ে দিলে সেগুলি চলতে চায় না । তারা গলা ও 'পা'গুলো ভেতরে নিয়ে যায় এবং চুপ করে পড়ে থাকে । কিন্তু দেখা গেল এক দুষ্টু শিশু রান্না ঘর থেকে উনানের জলন্ত কয়লা তুলে এনে কচ্ছপগুলির পিঠে দেওয়া মাত্রই কচ্ছপগুলি ধীরে ধীরে চলতে থাকে। কচ্ছপের এই চলা দেখে শিশুরাও খুব মজা পায় । তারপর দেখা যায় শিশুরা নিজেরাও কচ্ছপের মতো অঙ্গভঙ্গি করে চলতে চেষ্টা করে। প্রায়ই দেখা যেত যে, বাড়ি এবং পাড়ার শিশুরা এইভাবে অর্থাৎ কচ্ছপের মতো চলে খেলা করছে । এটা দেখে পাড়ার লোকজন শিব্রাই রাজা ও হাংগ্রাই রাজার কাছে শিশুদের কচ্ছপের মতো চলে মজাদার খেলা করার কথা বলে। তাঁরা পাড়াতে এসে শিশুদের কচ্ছপের চলার খেলা দেখেন। পরে শিব্রাই রাজা ও হাংগ্রাই রাজার নির্দেশে পাহাড়ের কচ্ছপের মতো চলার খেলা রিয়াংদের নিজস্ব খেলা ও অঞ্চলভিত্তিক প্রতিযোগিতামূলক খেলায় স্থান পায়।

নিয়ম ঃ এই খেলার নিয়ম অনুসারে প্রথমে প্রতিযোগী পদ্মাসন করে সামনের দিকে উবু হয়ে বসবে। হাঁটু দু'টি থাকবে মাটিতে আর বুক থাকবে মাটির ওপরে। বিচারক স্থানবিশেষে বুক মাটিতেও রাখতে বলতে পারেন। দু-হাতের কনুই থাকবে দু-পাঁজড়ের দু-দিকে। আর হাতের তালু ও আঙুলগুলি থাকবে সামনের দিকে সোজাভাবে। মুখ মাটি থেকে সামান্য ওপরে থাকবে। হাঁটুদ্বয় ও হাতের তালুর উপর ভর

কচ্ছপ দৌড়ে রিয়াং শিশুরা

কচ্ছপ দৌড় প্রদর্শনে গ্রামের যুবকরা

করে কচ্ছপ (প্রতিযোগী) গন্তব্য স্থলে এগিয়ে যাবে। তবে কচ্ছপের মতো মাথা একবার বাম দিকে একবার ডান দিকে কখনো বা সোজাভাবে কখনো বা নেড়ে নেড়ে যেতে হবে।

বিচারক যখন প্রতিযোগীগণকে খেলার জন্য প্রস্তুত হতে বলবেন, তখন তারা প্রারম্ভিক স্থানের কাছে নির্দিষ্ট রেখা থেকে ২ ইঞ্চি দূরে ওপরে বর্ণিত নিয়ম অনুযায়ী এসে প্রতিযোগিতার জন্য প্রস্তুত হবে। বিচারক বাঁশি বাজানোর সাথে সাথে প্রতিযোগীগণ কচ্ছপের মতো অঙ্গভঙ্গি করে অন্তিম রেখায় পৌঁছবে। খেলোয়াড়দের মধ্যে যে সর্বপ্রথম অন্তিমরেখা উৎরে যেতে পারবে তাকেই প্রতিযোগিতায় প্রথম বলে ঘোষণা করা হবে। এভাবে দ্বিতীয় ও তৃতীয় স্থান নির্ধারিত হবে।

প্রয়োজন ঃ ঘাসযুক্ত পরিষ্কার পরিচ্ছন্ন একটি মাঠ। এই খেলায় ৪(চার) জন বিচারক দরকার। বিচারকগণ প্রতিযোগীদের কচ্ছপের মতো অঙ্গভঙ্গি করে চলার দক্ষতা নজরে রাখবেন।

সতর্কতা ঃ

ক) প্রতিযোগী কচ্ছপের মতো অঙ্গভঙ্গি করে না যেতে পারলে নম্বর কাটা যাবে।

খ) নির্দিষ্ট রেখার বাইরে গেলে নম্বর কাটা যাবে।

গ) প্রতিযোগিতা চলাকালীন যদি প্রতিযোগীর পদ্মাসন থেকে পা সরে যায় তাহলে পরাজিত বলে ঘোষিত হবে ।

ঘ) খেলার সময় যদি মুখে শব্দ হয় তা হলেও নম্বর কাটা যাবে ।

ঙ) মাটিতে মুখ স্পর্শ করলে নম্বর কাটা যাবে ।

উপকার ঃ এই খেলা রিয়াং জনজাতি গোষ্ঠীর নিজস্ব পদ্ধতিগত খেলা । সমাজের মধ্যে ঐক্য-বদ্ধতা ও জুম ফসল কাটার পর এলাকার সকল মানুষের মধ্যে মেলবন্ধন ও আনন্দ উৎসবের অঙ্গ হিসাবে অন্যান্য খেলার পাশাপাশি এই খেলা দারুণ আকর্ষণের । শুধু তাই নয়, দৈহিক সৌন্দর্য গঠনে এই খেলা খুবই আকর্ষণীয়। এই খেলায় রিয়াং যুবকগণ যেমন নিজেদের মধ্যে ঐক্য ও সম্প্রীতিতে আবদ্ধ হয় তেমনি সকলে মিলে আনন্দ উপভোগ করে।

সাদৃশ্য ঃ অন্যান্য উপজাতিদের মধ্যে এই খেলা দেখা যায় না ।

প্রতিযোগীর নাম ঃ বুদ্ধিরায় রিয়াং ও দক্ষমণি রিয়াংসহ অন্যান্যরা

স্থান ঃ যতীন্দ্র রিয়াং চৌধুরীপাড়া, জগন্নাথপুর, আমবাসা, ধলাই ।

বাদুড়ঝোলা খেলা
(তাওবাক্ - ক্চৈ-ম)

উৎস ঃ একজন রিয়াং লোক রামকলার থোড় আনার জন্য গভীর জঙ্গলে গিয়েছিল । স্থানটি ছিল খুবই অন্ধকারাচ্ছন্ন । সেখানে তিনি দেখতে পেলেন, একটি বাদুড় জঙ্গলের পাকা রামকলা খাচ্ছে। তিনি বাড়িতে রামকলার থোড় নিয়ে এসে বাড়ির টং ঘরে যারা উপস্থিত ছিলেন সকলকে দেখালেন বাদুড় কীভাবে ঝুলে ঝুলে পাকা রামকলা খায় । এটা দেখে সকলে খুব আনন্দ পেল । এটাকে অনুকরণ করে বাড়ির বাচ্চারাও বাদুড় কীভাবে ঝুলে তার অনুকরণ করে বাড়ির টং - এ বাদুড়ঝোলার অভ্যাস করতে লাগল । এই ভাবে পাড়ার বাচ্চারা মিলে বিভিন্ন জায়গাতে বাদুড়ের ঝুলে থাকার অভ্যাস করতে লাগল। গ্রাম ও পাড়ায় পাড়ায় এই খবর জানাজানি হয়ে গেল । গ্রামের চৌধুরী বাদুড়ঝোলার দৃশ্য দেখে এটিকে খেলাতে রূপ দেওয়ার চিন্তা করলেন। তিনি বুঝতে পেরেছিলেন যে, এটিকে খেলাতে রূপান্তরিত করলে যুবকদের শরীরচর্চা হবে, ফলে তাদের শক্তিও বৃদ্ধি পাবে । এই খবর হাংগ্রাই রাজার কাছে গেল। তিনি সবকিছু অবগত হয়ে এটিকে খেলাতে রূপদান করলেন । তার পর থেকে এই খেলাটি যুবকদের মধ্যে প্রতিযোগিতায় স্থান পেল এবং এর নামকরণ হল **"বাদুড়ঝোলা"** খেলা।

এই খেলা রিয়াং সমাজে খুবই জনপ্রিয় ও বিভিন্ন গুরুত্বপূর্ণ খেলার মধ্যে অন্যতম।

প্রথমত ঃ এক সময় এটি প্রতিযোগিতামূলক খেলা হিসেবে পাড়ার চৌধুরীদের বাড়িতেই হত । গ্রাম এবং পাড়া থেকে এই খেলা ও প্রতিযোগিতা উপভোগ করার জন্য অনেক দর্শক আসতেন । সেই সঙ্গে মহিলারা ও তাদের কন্যাদের নিয়ে আসতেন বিভিন্ন অলংকারে সজ্জিত করে। মহিলাদের প্রথম উদ্দেশ্য থাকত এই খেলার বিজয়ীদের মধ্য থেকে জামাতা নির্ণয় করা এবং পাশাপাশি খেলা উপভোগ করা।

দ্বিতীয়ত ঃ মহিলাদের জামাতা পছন্দ হলে তাদের কন্যার বিবাহের জন্য চৌধুরীর কাছে আবেদন করতেন। পাত্র বয়সের দিক থেকে বিবাহের মতো যোগ্য থাকলে প্রতিযোগিতার পর উভয় পক্ষের আলোচনাক্রমে বিবাহের দিন ও তারিখ স্থির হত এবং যথাসময়ে বরকে আহ্বান করে বিবাহ সম্পাদিত হত।

প্রয়োজন ঃ পরিষ্কার পরিচ্ছন্ন একটি ছোটো মাঠ দরকার হয় এই খেলার জন্য । আর প্রয়োজন তিনটি (৩) শক্ত কাঠের খুঁটির । তিনটির মধ্যে দুটি গর্ত করে মাঠের মধ্যে পোঁতা হবে। এদের দৈর্ঘ্য থাকবে সাড়ে আট ফুট আর বেড়ো থাকবে দেড় ফুট, প্রতিটি খুঁটিই গোলাকৃতি ও সোজা হতে হবে । তাছাড়াও প্রয়োজন রয়েছে নারিকেলের সুত্‌লি । এই সুত্‌লির সাহায্যে খুঁটিগুলিকে ভাল করে বাঁধতে হবে । দুটি খুঁটি মাঠের মধ্যে গর্ত করে পুঁততে হবে। এদের দূরত্ব থাকবে ৬ ফুট। বাকি খুঁটিটি পোঁতা দুটি খুঁটির মাথায় সুতলি দিয়ে বাঁধতে হবে। মনে হবে যেন 'গোলপোষ্টের' মত এই তিন খুঁটির মাঝেই খেলোয়াড়গণ খেলা দেখাবে।

নিয়ম ঃ বিচারক প্রথম বাঁশি বাজানোর সাথে সাথে প্রতিযোগীগণ লাইন দিয়ে একজনের পর একজন খুঁটিগুলি থেকে ২০ ফুট দূরত্বে দাঁড়াবে। দ্বিতীয় বাঁশি বাজানোর সাথে সাথে একজনের পর একজন প্রতিযোগী খেলা দেখাবে। 'বিচারক তৃতীয় বাঁশি বাজানোর সাথে সাথে প্রথম প্রতিযোগী জাম্প দিয়ে পাতানো খুঁটিতে দু-হাত দিয়ে শক্ত করে ধরবে। তারপর হাতের উপর ভর দিয়ে 'পা' দু-টি একসাথে লাগিয়ে সোজা হয়ে দাঁড়াবে। সমস্ত শরীর দু-হাত ও কব্জির উপর ভর করে থাকবে। তারপর হাতের উপর ভর করে পাল্টি খাবে। হাত দুটি থাকবে পাতানো খুঁটিতে। আর সমস্ত শরীর থাকবে নিচে কিন্তু 'পা' দুটি মাটিতে স্পর্শ করতে পারবে না। এইভাবে নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে এবং নির্ধারিত নিয়ম মেনে যে যত বেশি পাল্টি খেতে পারবে তাদের মধ্যে থেকেই প্রথম, দ্বিতীয় ও তৃতীয় স্থান অধিকারীর নাম ঘোষিত হবে ।

বাদুড়ঝোলা মানে প্রকৃতির কোলে নিজেকে সঁপে দেওয়া

সতর্কতা ঃ এই খেলাতে বিচারকের সজাগ দৃষ্টি রাখার প্রয়োজন। তেমনি খেলোয়াড়দের ও উপযুক্ত অভ্যাস না করে প্রতিযোগিতায় অংশ গ্রহণ করা উচিত নয় । যেহেতু এটি খুব কঠিন ও ভারসাম্য বজায় রাখার খেলা, সেইহেতু দক্ষ খেলোয়াড়ের সাহায্য নিয়ে অভ্যাস করা প্রয়োজন। নতুবা যেকোনো সময় অঘটন ঘটে যেতে পারে ।

(ক) প্রতিযোগিতার সময় খেলোয়াড় যখন জাম্প দিয়ে পাতানো খুঁটিতে ধরবে, তখন হাত ফস্‌কে গেলে নম্বর কাটা যাবে ।

(খ) দু-হাতের উপর ভর করে প্রতিযোগী পাল্টি খাওয়ার সময় যদি শরীরের কোন অংশ পাতানো খুঁটিতে স্পর্শ করে তা-হলেও নম্বর কাটা যাবে ।

(গ) প্রতিযোগী পাল্টি দেওয়ার সময় কোনও হাত যদি নিচে নেমে যায় কিংবা পা-মাটিতে লেগে যায় তা হলে নম্বর কাটা যাবে ।

(ঘ) খেলোয়াড় পাল্টি খাওয়ার সময় পাতানো খুঁটি থেকে যদি মাটিতে পড়ে যায় তাহলে পরাজিত বা প্রতিযোগিতার অযোগ্য বলে বিবেচিত হবে ।

উপকার ঃ এই খেলাটি আধুনিক জিমনাষ্টিক খেলার মতোই । এতে যুবকদের মধ্যে দৈহিক শক্তি ও উচ্চতা বৃদ্ধি পায় । যুবকদের মধ্যে শৃংখলাপরায়ণতা, নিয়মানুবর্তিতা ও প্রতিযোগী মনোভাব গড়ে তুলে।

সাদৃশ্য ঃ অন্যান্য উপজাতির মধ্যে এই খেলার প্রচলন নেই ।

প্রতিযোগীর নাম ঃ *প্রভারায় রিয়াং।*

স্থান ঃ নুরজয় রিয়াং চৌধুরীপাড়া, হাতিমরাছড়া, আমবাসা, ধলাই ।

ঢেঁকির খেলা

(দিংগী কা-ম)

এই খেলাটি যুবকদের । এটি যুবকদের শক্তি বৃদ্ধির খেলা । ঢেঁকিকে অনুকরণ করে এই খেলার উৎপত্তি। ঢেঁকির সাহায্যে ধান থেকে যেভাবে চাউল বার করা হয় এবং ঢেঁকি যেমন একবার নিচে নামে আবার ওপরে ওঠে একইভাবে এই খেলাটিও হয়ে থাকে । খেলা চলার সময় মনে হবে যেন একটি ঢেঁকি ওঠা নামা করছে।

প্রয়োজন ঃ এই খেলাটির জন্য ২ জনের প্রয়োজন । সাধারণত বলবান যুবকরাই প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণ করে । দৈহিক গঠন ও উচ্চতা তাই গুরুত্বপূর্ণ।

নিয়ম ঃ—

১ম পর্ব ঃ প্রথমে দুজনেই মুখোমুখি ঘাসযুক্ত মাটিতে বসবে । তারপর দুজনেরই হাঁটু বাঁকা করে পায়ের পাতাগুলি সামনে রাখবে । আর একে অপরের পায়ের পাতাতে নিকটস্থ হয়ে বসে উভয়ে উভয়ের হাত শক্ত করে ধরবে (ছবিতে দ্রষ্টব্য)। একজনের বসা পায়ের ভেতরে অপর জনের পা থাকবে আড়াআড়ি ভাবে। অর্থাৎ একজনের পা দুটি থাকবে ভেতরে আর অপর জনের পা দুটি থাকবে ওপরের দিকে। আর হাত দুটির আঙুলে দুজন দুজনকে চাপ দিয়ে ধরবে । ধরা হাত দুটি থাকবে দুহাঁটুর দুদিকে।

প্রথম পর্বে ঢেঁকি খেলা

২য় পর্ব ঃ এই পর্বে প্রথমে ১নং প্রতিযোগী (খালি গায়ে) ২নং প্রতিযোগীকে মাটিতে ফেলে দেবে ২নং প্রতিযোগী মাটিতে থেকে তার 'পা' দুটি বাঁকানো অবস্থায় পায়ের পাতা দিয়ে ১নং

দ্বিতীয়ে পর্বের মূল দৃশ্য

প্রতিযোগীকে ওপরে তুলে দিতে চেষ্টা করবে। কিন্তু পা - দুটি ২নং, প্রতিযোগীর পাছা হয়ে মাটিতে স্পর্শ করবে। আর ১নং প্রতিযোগীর শরীর থাকবে উপর দিকে সামান্য সামনের দিকে ঝোঁকা অবস্থায় । আর হাত দুটিও কনুই থাকবে পাঁজরের দুদিকে, সোজা অবস্থায় । কনুই থেকে হাতের অগ্রভাগ ৩০° (ডিগ্রীর) মতো বাঁকা থাকবে।

এই ভাবে একজন নিচে যাবে অপরজন ওপরে উঠবে । অর্থাৎ ২নং প্রতিযোগী যাবে একবার নিচে আর ১নং প্রতিযোগী থাকবে ওপরে, এইভাবে পালা বদল হবে ।

কতবার একদল পালা বদল করবে তা সম্পূর্ণ নির্ভর করবে বিচারকের সিদ্ধান্তের উপর । কেননা এখানে সময়ের প্রশ্ন রয়েছে । যারা বিচারকের নির্দিষ্ট সময় ও নিয়ম অনুযায়ী খেলা করতে পারবে তারাই বিজয়ী বলে গণ্য হবে ।

সতর্কতা ঃ

ক) বিচারকের নির্দেশ বা খেলার রীতিনীতি অনুযায়ী প্রতিযোগীগণ খেলা না করলে নম্বর কাটা যাবে।

খ) বিচারকের বাঁশি বাজানোর সাথে সাথে খেলা শুরু করতে হবে । খেলাতে ছন্দপতন হলেও নম্বর কাটা যাবে । যেমন, মাটিতে ফেলে দেওয়ার সময় যদি কোনও প্রতিযোগীর হাত কিংবা পা ফস্‌কে যায়।

(গ) খেলার সময় হঠাৎ থেমে গেলে নম্বর কাটা যাবে ।

(ঘ) নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে প্রতিযোগী কতবার পালা বদল করল তার ভিত্তিতেই প্রতিযোগিতার প্রথম, দ্বিতীয় ও তৃতীয় স্থান নির্বাচিত হয় ।

সাদৃশ্য ঃ অন্যান্য উপজাতির মধ্যে এই খেলার প্রচলন নেই ।

উপকার ঃ এই খেলা গ্রামীণ জীবনে অবসর বিনোদনের খেলা । অন্যান্য খেলার মধ্যে এই খেলাও স্থান পায় ।

প্রতিযোগীর নাম ঃ ১. যদিরাম রিয়াং ২. খুতুমরায় রিয়াং।

স্থান ঃ হাতিমরাছড়া উ. বু. বিদ্যালয়ের মাঠ, আমবাসা, ধলাই ।

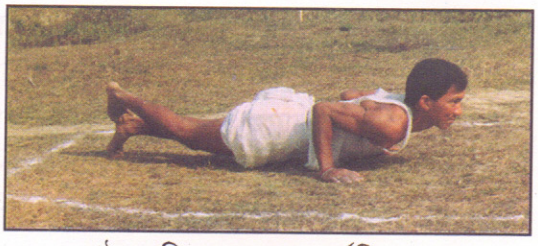
কাঠবেড়ালি খেলা

(মান্দা-ই মা-ম)

উপকথা ঃ বৈশাখের প্রখর রোদে কয়েকজন রিয়াং যুবতী মেয়ে জুমে ধান বোনার কাজ শেষ করে বিকালের দিকে বাড়ি ফিরে এসেছিল । নিয়ম অনুযায়ী পরদিন সকালে তারা আগের দিনে বোনা ধানগুলি পাখিরা খেয়ে ফেলেছে কিনা তা দেখতে জুমে গিয়েছিল । সেখানে গিয়ে মেয়েরা দেখতে পায় যে, বেশ কয়েকটি কাঠবেড়ালি ঘুরে ঘুরে বোনা ধানগুলি খেয়ে নিচ্ছে এবং দৌড় দিয়ে দিয়ে বিভিন্ন জায়গাতে ধানের অন্বেষণ করে চলছে। মেয়েরা কাঠবেড়ালিগুলিকে তাড়ানোর জন্য খুব চেষ্টা করছে । তারা কাঠবেড়ালিগুলি তাড়াচ্ছে ঠিকই কিন্তু ওইগুলো আবার ঘুরে ঘুরে এসে ধান খেয়ে নিচ্ছে । মেয়েরা কাঠবেড়ালিগুলিকে ধরার আপ্রাণ চেষ্টা করেও ধরতে পারছিল না । তখন তারা বাড়িতে এসে অভিভাবকদের এই খবরটি জানাল । একটি ছোটো মেয়ে কীভাবে কাঠবেড়ালি ধান খাচ্ছিল তা তাদের অভিভাবকদের দেখাল। বাড়ির লোকজন তা দেখে খুব মজা পেল। পরদিন অভিভাবকগণ জুমে কাঠবেড়ালিগুলিকে তাড়ানোর জন্য গিয়েও ব্যর্থ হলেন । তাই তারা শিব্রাই রাজার দ্বারস্থ হলেন । রাজা এসে সবকিছু প্রত্যক্ষ করলেন। শিব্রাই রাজার চেষ্টায় শেষ পর্যন্ত কাঠবেড়ালি তাড়ানো সম্ভব হল । কাঠবেড়ালির ছোটাছুটি করে খেলার দৃশ্যগুলি মেয়েদের মধ্যে আনন্দ দিয়েছিল । তারা খোলা মাঠে অনুকরণ করে কাঠবেড়ালির মত ছোটাছুটি করে নিজেদের মধ্যে আনন্দ পেত । পাড়ার ছোটো শিশুরাও বড়োদের অনুকরণ করে এই কাঠবেড়ালি খেলায় মসগুল থাকতো । গ্রামের যুবকরাও ধীরে ধীরে এই খেলাতে অভ্যস্ত হয়ে উঠল । পরবর্তী সময়ে এই খেলাটি রিয়াংদের মধ্যে খুবই জনপ্রিয় হয় এবং প্রতিযোগিতাতে স্থান পায় এবং ক্রমে ক্রমে **"কাঠবেড়ালি"** খেলাতে রূপান্তরিত হয়। এই খেলাটি যুবকদের ব্যক্তিগত খেলা, যুবকদের শক্তিবৃদ্ধির জন্য এই খেলার প্রতিযোগিতা হয়ে থাকে । প্রথম দিকে এই খেলা জুম চাষের টং - ঘরের পাশে যে খালি জায়গা থাকে সেখানে যুবকরা একত্রিত হয়ে এই খেলা করত । প্রতিযোগিতার সময় গ্রামের বড়ো পরিষ্কার মাঠে খেলা হয়। তবে কাঠবেড়ালি যেভাবে ধানের গোছা বা ধানবীজ মুখে নিয়ে জুম থেকে পালাত তার পরিবর্তে গাঁদা ফুলের গোছা মুখে নিয়ে যুবকদের ছুটতে হয়।

উপকরণ ও নিয়ম ঃ এই খেলাটির জন্য পরিষ্কার পরিচ্ছন্ন মাঠের প্রয়োজন । এক সাথে ১০ থেকে ১২ জন প্রতিযোগী অংশগ্রহণ করতে পারে। তাই প্রত্যেক খেলোয়াড়ের জন্য নির্দিষ্ট লাইনের প্রয়োজন। আর এই লাইন স্টার্টিং পয়েন্ট থেকে এন্ডিং পয়েন্ট এর দূরত্ব দৈর্ঘ্যে যদি ৮০ ফুট থাকে তাহলে এর প্রস্থে ৪০ ফুট হওয়া দরকার । এতে ১০ জন খেলোয়াড় খেলতে পারবে । প্রত্যেক প্রতিযোগীর জন্য ৪ (চার)

ফুট অন্তর অন্তর একটি লাইন করা প্রয়োজন (১০ X ৪ = ৪০) ফুট। উক্ত ৪০ ফুটের মধ্যে প্রস্থে তিনটি চুণের লাইন থাকবে। একটি স্টার্টিং পয়েন্ট ও একটি মোট ৮০ ফুটের মধ্যে ৬০ ফুটের মাথায় এবং অপরটি থাকবে এন্ডিং পয়েন্টের মাথায় অর্থাৎ ৮০ ফুটে। মূল লাইন বা ট্রেক থাকবে ৬০ ফুট পর্যন্ত। বাকি অংশ অর্থাৎ ২০ ফুট ট্রেকবিহীন। সেখানে ছড়ানো থাকবে অনেকগুলি গাঁদা ফুল যা তারা মুখে নিয়ে ছুটবে এ্যান্ডিং পয়েন্ট পর্যন্ত। এই প্রতিযোগিতার জন্য ৪ জন বিচারকের প্রয়োজন। একজন থাকবে স্টার্টিং পয়েন্টে যিনি বাঁশি বাজিয়ে বিচারকগণের এবং প্রতিযোগীগণের দৃষ্টি আকর্ষণ করবেন। আর এন্ডিং পয়েন্টে যিনি থাকবেন তিনি প্রথম, দ্বিতীয় ও তৃতীয় স্থান যারা অধিকার করবে তাদের নাম লিপিবদ্ধ করবেন। অপর দুই জন বিচারক লক্ষ রাখবেন প্রতিযোগীদের, বিশেষত তারা কাঠবেড়ালির মতো অঙ্গভঙ্গি করে এন্ডিং পয়েন্টে যাচ্ছে কিনা এবং শেষ ২০ ফুটে ছড়িয়ে থাকা গাঁদাফুল কে কত বেশি সংগ্রহ করে নিয়ে গেছে তার উপর।



কাঠবেড়ালির মূল খেলার পর্বে রিয়াং যুবক

স্টার্টিং পয়েন্টে যে বিচারক থাকবেন তিনি প্রথমে বাঁশি বাজিয়ে বিচারকগণ ও খেলোয়াড়গণকে খেলার জন্য প্রস্তুত থাকার সতর্কবার্তা জানাবেন। তাঁর দ্বিতীয় বাঁশি বাজানোর সাথে সাথে প্রতিযোগীগণ স্টার্টিং পয়েন্টে চুণের লম্বা লাইনের ২ ইঞ্চি দূরে দাঁড়িয়ে নির্দিষ্ট ট্রেকের সামনে থাকবে। আর এন্ডিং পয়েন্টে যে বিচারক তিনি তাঁর নির্দিষ্ট স্থানে থাকবেন। আর দুই বিচারক খেলোয়াড়দের খেলা লক্ষ করে তাদের সাথে সাথে যাবেন এবং লক্ষ রাখবেন খেলোয়াড়রা কাঠবেড়ালির মতো অঙ্গভঙ্গি করে গন্তব্যস্থানে যাচ্ছে কিনা। উল্লেখ্য যে, এই খেলা মন্থর গতি ও দ্রুত গতিতে হয়ে থাকে। যদি মন্থর গতিতে বিচারক খেলোয়াড়গণকে খেলতে বলেন তাহলে ৬০ ফুট পর্যন্ত মন্থর গতি এবং বাকি ২০ ফুট দ্রুত গতিতে খেলোয়াড়গণকে যেতে হবে। মন্থর গতিতে খেলার সময় খেলোয়াড় থেমে থেমে খেলা করতে পারবে না। যদি দ্রুতগতির খেলা হয় তাহলে ৬০ ফুট পর্য্যন্ত খেলোয়াড়কে অঙ্গভঙ্গি করে করে দ্রুত গতিতে নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে খেলা শেষ করতে হবে। বাকি ২০ ফুট ধীর গতিতে এগিয়ে যত বেশি পরিমাণ ফুল মুখে নিয়ে যেতে পারবে তার ভিত্তিতেই প্রথম, দ্বিতীয় ও তৃতীয় স্থান নির্ধারিত হবে। ২০ ফুট মুক্ত স্থানে প্রতিযোগীর সংখ্যা অনুসারে ছোটো ছোটো গাঁদা ফুল বা এই ধরণের ফুল ছড়ানো থাকবে বিভিন্ন স্থানে। খেলোয়াড়গণ ১ থেকে ৬০ ফুট পর্যন্ত বিচারকের নির্ধারিত নিয়ম অনুসারে মন্থর গতি অথবা দ্রুত গতিই হোক খেলা সম্পন্ন করে এগিয়ে যাবে এবং যে সকল প্রতিযোগী পরবর্তী ২০ ফুটে বেশি সংখ্যক ছড়ানো ফুল তার মুখ দিয়ে নিয়ে আগে এন্ডিং পয়েন্টে যেতে পারবে তাদের মধ্য থেকেই প্রথম, দ্বিতীয় ও তৃতীয় স্থান নির্ণয় হবে। উদাহরণ স্বরূপ বলা যেতে পারে যে যদি প্রতিযোগীর সংখ্যা ৬(ছয়) হয় তা হলে ফুল থাকবে ১২ টি। এখানে সব চাইতে উল্লেখযোগ্য বিষয় হল খেলোয়াড়রা যেন খেলার আগে কখনো

জানতে না পারে কতগুলি ফুল ছড়ানো হবে । এখানে বিচারকের গুরুত্বপূর্ণ ভূমিকা রয়েছে, যেহেতু এই খেলাটি দৃষ্টি শক্তি ও বুদ্ধিমত্তার পরিচয় বহন করে । আর এটি দৃষ্টি ও বুদ্ধিমত্তার খেলা বলেই ফুলগুলি মুখে ভরে নিয়ে বিচারকের কাছে গিয়ে দেখাবে । এই করেই খেলাটি শেষ হবে ।

খেলার পদ্ধতি ঃ প্রথমে দু হাতের তালু মাটিতে থাকবে এবং আঙুল সব কটি থাকবে সামনের দিকে সোজা করে। তারপর খেলোয়াড়ের পছন্দমত যে কোন পায়ের গোড়ালির উপর অন্য পায়ের আঙুল দিয়ে চেপে রাখবে গোড়ালিকে। বুক মাটিতে লাগানো যাবেনা । এই ভাবে এক পা দু হাতের কব্জির ও তালুর উপর ভর করে কাঠবেড়ালির মতো অঙ্গভঙ্গি করে লাফিয়ে লাফিয়ে চলতে হবে । সেই সঙ্গে মুখে কাঠবেড়ালির মতো **"দেড়টেকা" "দেড়টেকা"** ধ্বনি করে প্রতিযোগীকে যেতে হবে । এই **'দেড়টেকা'** ধ্বনির জন্য আলাদা নম্বর রয়েছে । তা ছাড়া কাঠবেড়ালির মতো অঙ্গভঙ্গি করার জন্যও আলাদাভাবে নম্বর রয়েছে ।

সতর্কতা ঃ

১। এই খেলার জন্য পরিষ্কার পরিচ্ছন্ন একটি শুকনো মাঠের প্রয়োজন ।

২। প্রতিযোগী খেলার নির্দিষ্ট লাইনে চলার সময় প্রতিযোগীর 'পা' বদলানো যাবেনা ।

৩। নির্দিষ্ট ট্রেক ছাড়া অন্য ট্রেক স্পর্শ করলে নম্বর কাটা যাবে ।

৪। খেলার সময় **'দেড়টেকা' 'দেড়টেকা'** ধ্বনি যথাযথ না হলে নম্বর কাটা যাবে ।

৫। কাঠবেড়ালির মতো অঙ্গভঙ্গি করে গন্তব্য স্থলে না গেলেও নম্বর কাটা যাবে ।

উপকার ঃ এই খেলাটি কৈশোর ও যুবক বয়সের ছেলেদের দৈহিক শক্তি ও সৌন্দর্য বৃদ্ধিতে সাহায্য করে। গ্রামের মানুষের মধ্যে এই খেলা অত্যধিক আনন্দদায়ক । এই খেলাকে প্রথমে রাজ্য ও পরে জাতীয় স্তরে উন্নীত করা যেতে পারে ।

সাদৃশ্য ঃ অন্যান্য উপজাতিদের মধ্যে এই খেলা দেখা যায় না, তবে এই খেলা রাজ্যস্তরে অবশ্যই নেওয়া দরকার।

খেলোয়াড় ঃ যদিরাম রিয়াং ও অন্যান্যরা।

স্থান ঃ ইলাধন চৌধুরী পাড়া, আমবাসা, ধলাই ।

ইঁদুর খেলা

(সিংয়ই মা-ম)

উৎস ঃ কথিত আছে যে, একজন রিয়াং লোকের বাড়ির মাচাংয়ের এককোণে একটি ফুলদানিতে গাঁদা ফুলের ঝাঁক ছিল । একটি ইঁদুর ফুলদানি থেকে ফুলগুলি মাটিতে ফেলে দেয় । তারপর ইঁদুরটি একটি ফুল নিয়ে চলে যায় । বাড়িতে ছিল তার একটি ছোটো মেয়ে । জুমের কাজ সেরে লোকটি যখন তার বাড়িতে আসল তখন দেখতে পেল ফুলদানিটি মাটিতে পড়ে আছে । তা দেখে লোকটি ভাবল তার ছোটো মেয়েটি হয়তো খেলার ছলে ফুলদানিটি মাটিতে ফেলে দিয়েছে। তাই মেয়েটিকে রেগে মারতে গেল । তখন মেয়েটি তার পিতাকে(ফা) বলল, আমি ফুলদানিটি মাটিতে ফেলিনি। একটি ইঁদুর এসে ফুলদানিটি ফেলে দিয়েছে এবং একটি গাঁদা ফুলও নিয়ে গিয়েছে । গাঁদা ফুলটি কীভাবে ইঁদুরটি নিল তাও মাটিতে হাতের আঙুল দিয়ে দেখাল। তখন মেয়েটির পিতা সব বুঝতে পারল । এরই মধ্যে বাড়ির লোকজন জুমের কাজ সেরে বাড়িতে আসল । পিতার কথা অনুসারে মেয়েটি আবার সকলকে ইঁদুরটি কীভাবে গাঁদা ফুলটি নিয়ে গিয়েছিল তা দেখাল। উপস্থিত সকলে মেয়েটিকে নিয়ে খুব মজা করল। এই ইঁদুরের ফুল নিয়ে যাওয়াকে অনুকরণ করেই এই খেলার উৎপত্তি । পরে এটি যুবতীদের খেলা ও প্রতিযোগিতায় স্থান পেল ।

এই খেলাটি যদিও রিয়াং যুবতীদের তবুও প্রতিযোগিতা ছাড়া যুবকরা তাদের শক্তিপরীক্ষা এবং আনন্দলাভের জন্য প্রায়ই এই খেলাটি করে থাকে। বিশেষ করে জুম চাষের আগে । জুম চাষের পর যুবকরা যখন বিশ্রাম করে তখন নিজেদের মধ্যে তারা এই খেলা করে ।

এটি রিয়াং যুবতীদের ব্যক্তিগত খেলা । বিশেষ করে এই খেলায় হাতের কব্জির শক্তি বৃদ্ধি হ.। ফলে জুম চাষের সহায়ক হয় । এই খেলাতে প্রতিদ্বন্দ্বী থাকবে দুজন । তাদের সামনে একটি ফুল থাকবে এই ফুলটি একজন অপর জনের কাছ থেকে ছিনিয়ে নিজের কাছে নিয়ে যেতে পারলেই জয়ী হবে । এই বিজয়ী যুবতী দর্শকদের কাছে বুদ্ধিমতী ও শক্তিশালী যুবতী বলে প্রশংসা কুড়াবে ।

প্রাথমিক শর্ত ঃ এই খেলাটি কয়েকটি গ্রুপ বা বিভাগে করা হয় । এই বিভাগগুলি হবে বয়স, উচ্চতা ও দেহের একই রকম গঠন হওয়া একান্ত প্রয়োজন । এর ফলে সমতা বজায় থাকে । দুর্বল প্রতিযোগীর সাথে সবল প্রতিযোগীর খেলা হলে খেলার আকর্ষণ থাকে না ।

প্রয়োজন ঃ এই খেলার জন্য গোলাকার ফুলের প্রয়োজন । বিশেষ করে গাঁদা ফুল হলেই ভালো হয়। তাছাড়া প্রয়োজন রয়েছে একটি পরিষ্কার পরিচ্ছন্ন ঘাসযুক্ত জায়গার । এই জায়গার মধ্যে ৪ (চার) ফুটের একটি বৃত্ত থাকবে । আর ৪ (চার) ফুটের বৃত্তের ঠিক মধ্যে থাকবে ৬ ইঞ্চির একটি বৃত্ত । আর এই ৬ ইঞ্চি বৃত্তের মধ্যে থাকবে একটি ফুল । এই ফুলটিকে কেন্দ্র করেই এই খেলা । দুই জন প্রতিযোগিনী এই খেলা করবে। একজন প্রতিযোগিনী ফুলটিকে নিজ আয়ত্তে ছিনিয়ে আনতে চেষ্টা করবে । আর তার প্রতিদ্বন্দ্বী ফুলটি যাতে না নিয়ে যেতে পারে সেজন্য যথাসাধ্য বাধাদান করবে ।

খেলার নিয়ম ঃ প্রতিযোগিনীদের মধ্যে কে ফুলটি নিজের কাছে নিয়ে আসবে আর কে ফুলটি নিতে বাধা দেবে তা সিদ্ধান্ত হবে টস্‌ের মাধ্যমে। যে টস্‌ে জিতবে সে-ই প্রথমে ফুলটি আনার চেষ্টা করবে। বিচারক প্রথম বাঁশি বাজালে প্রতিযোগিনীদ্বয় বৃত্তের ভিতরে যাবে । দ্বিতীয় বাঁশি বাজানোর সাথে সাথে প্রতিদ্বন্দ্বীদ্বয় মুখোমুখি হয়ে অর্থাৎ ছোটো বৃত্তের ভেতর যে ফুলটি রয়েছে তার দু দিকে হাঁটু গেড়ে বসবে আর উভয়ের বাম হাত যাবে পিঠের ওপরে ।

যে প্রতিযোগিনী টস্‌ে জয়ী হয়েছে সে ফুলটি আনতে যাবে ডান হাত দিয়ে। ওর হাতের আঙুলগুলি একসাথে লাগিয়ে সামান্য বাঁকা করে মাটিতে রেখে ধীরে ধীরে আঙুলগুলির উপর ভর করে বৃত্তের ভেতরে যে ফুলটি রয়েছে সেটি আনতে যাবে। যখন সে ফুলটি আনতে যাওয়ার জন্য প্রস্তুত হবে সেই মুহূর্তে ফুল রাখা বৃত্ত থেকে দেড় ফুট দূরে থাকবে প্রতিযোগিনীর মাটিতে লাগানো আঙুলগুলি । আর তার প্রতিদ্বন্দ্বীর অর্থাৎ যে ফুল নিতে বাধা দিবে সে তার ডান হাত দিয়ে বাধা দিবে যাতে ফুলটি নিতে না পারে। তাই সে তার প্রতিদ্বন্দ্বীর কব্জি শক্ত করে ধরবে যাতে করে ফুলটি প্রতিপক্ষ না নিতে পারে । এই ভাবে বিচারকের নির্ধারিত নিয়ম ও সময়ের মধ্যে যে প্রতিযোগিনী তিনবারের মধ্যে দুইবার ফুল নিজ আয়ত্তে বা নিজের কাছে নিয়ে যেতে পারবে তাকে বিজয়ী বলে ঘোষণা করা হবে। এইভাবে উভয়ের মধ্যে পাল্টা পাল্টি হবে। যদি প্রতিযোগিনী বেশি হয় তা হলে বিজয়ীদের মধ্যে চূড়ান্ত প্রতিযোগিতা হবে এবং প্রথম, দ্বিতীয় ও তৃতীয় স্থান নির্ণয় হবে।

রিয়াং যুবতীরা ইঁদুর খেলায় একে অপরের প্রতিদ্বন্দ্বী

সতর্কতা ঃ

১। প্রতিযোগিতার সময় প্রতিযোগিনীর বাম হাত মাটিতে স্পর্শ করে বা পিঠ থেকে হাত সরে যায় কিংবা মাটিতে বাম হাত লাগিয়ে যদি প্রতিপক্ষকে সজোরে ধাক্কা মারে তাহলে নম্বর কাটা যাবে।

২। মুখে শব্দ করলে নম্বর কাটা যাবে ।

উপকারিতা ঃ এটা রিয়াং যুবতীদের মধ্যে এক উৎসাহজনক খেলা । গ্রামের যুবক যুবতীরা জুম কাটার পর সকলে মিলে বিভিন্ন খেলার আয়োজন করে থাকে এবং অনাবিল আনন্দ উপভোগ করে । রিয়াং সমাজে তাই এই খেলার কদর বেশি । শারীরিক শক্তিবৃদ্ধিতে এই খেলা অবশ্যই বিশেষ ভূমিকা নেয়।

সাদৃশ্য ঃ অন্যান্য উপজাতির মধ্যে এই খেলার প্রচলন রয়েছে ।

প্রতিযোগিনীদ্বয়ের নাম ঃ ১। শ্রীমতি মন্দ্রীবতী রিয়াং ২। শ্রীমতি রত্নাবতী রিয়াং

স্থান ঃ যতীন্দ্র রিয়াং চৌধুরী পাড়া, আমবাসা, ধলাই ।

য়াক্‌ফা ম্‌খলাই-ম

এই খেলাটি রিয়াং যুবক ও যুবতীদের শক্তিপরীক্ষার খেলা । বিশেষ করে হাতের ও হাতের কব্জির শক্তি বৃদ্ধির জন্য এই খেলা হয়ে থাকে। জুম চাষের সময় টাক্কল দিয়ে কাজ করতে গেলে হাতের কব্জির শক্তির প্রয়োজন হয় । আর এই কথা মাথায় রেখেই এই খেলার সৃষ্টি । সাধারণত জুমে চাষ করার আগে রিয়াং যুবক যুবতীরা এই খেলা অভ্যাস করে । এটিতে দুজন প্রতিযোগী নিয়ে খেলা হয়।

প্রয়োজন ঃ ছোটো একটি পরিষ্কার পরিচ্ছন্ন মাঠের প্রয়োজন । এই মাঠের ঠিক মধ্যে ৪ (চার) ফুট চুণ দিয়ে একটি বৃত্ত করতে হবে। আর এই বৃত্তের মধ্যেই প্রতিযোগিতা হয়ে থাকে ।

নিয়ম ঃ বিচারক প্রথম বাঁশি বাজানোর সাথে সাথে প্রতিযোগীগণ বৃত্তের মধ্যে প্রবেশ করবে। তখন দুজনের মধ্যে টস্ হবে । টসে যে জয়ী হবে সে প্রথম খেলা শুরু করবে । এই খেলার নিয়ম অনুযায়ী দুইজন প্রতিযোগীই বৃত্তের মধ্যে দাঁড়াবে। বিচারক দ্বিতীয় বাঁশি বাজানোর সাথে সাথে খেলা শুরু হবে । যে প্রতিযোগী টসে হেরেছে সে তার 'পা' দুটি সামান্য বাঁকা করে একটি রাখবে সামনে অপরটি রাখবে পেছনে । আর ডান হাত থাকবে বুকের ঠিক মাঝখানে এমনই ভাবে রাখবে তার প্রতিপক্ষ যেন বৃদ্ধা ও তর্জনী দিয়ে নিজ আয়ত্তে ডান হাতটি না নিতে পারে । আর বাম হাত থাকবে সোজা 'বাম পাঁজরকে ঘেঁষে'। যে টসে জিতেছে সে বাম পা রাখবে পেছনে আর ডান 'পা' থাকবে সামান্য বাঁকা করে সামনের দিকে ঝুঁকে । বা - হাত থাকবে বাম পাঁজর হয়ে সোজা । আর ডান হাত দিয়ে প্রতিপক্ষের বুকে চেপে ধরা হাতটিকে বৃদ্ধা ও তর্জনীর দ্বারা নিজ আয়ত্তে নিয়ে

অনাবিল আনন্দ পেতেই রিয়াং যুবকরা গ্রামীণ খেলায় মেতে উঠল

রিয়াং যুবতীরা একে অপরের প্রতিযোগী

আসতে চেষ্টা করবে । এই খেলার জন্য নির্দিষ্ট সময় ও তিনবার সুযোগ থাকবে। এইভাবে উভয়ের মধ্যে পাল্টাপাল্টি হবে তিনবার। নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে যে প্রতিযোগী তিনবার নিজ আয়ত্তে হাতটি ছিনিয়ে আনতে পারবে সে-ই বিজয়ী বলে ঘোষিত হবে । প্রতিযোগী বেশি থাকলে বিজয়ীদের মধ্যে একইভাবে পাল্টাপাল্টি হয়ে প্রথম, দ্বিতীয় ও তৃতীয় স্থান নির্ণয় হবে ।

সতর্কতা ঃ

ক) খেলা চলাকালীন কোনও প্রতিযোগী যদি বৃত্তের বাইরে চলে যায়, তবে বিচারক নম্বর কেটে দেবেন।

খ) প্রতিযোগীদের বাম হাত যদি সোজা পাঁজর ঘেঁষে না থাকে কিংবা সামনের দিকে চলে যায় তা -হলেও নম্বর কাটা যাবে ।

গ) মুখে কোনও শব্দ করা চলবে না ।

ঘ) যে প্রতিযোগী প্রতিপক্ষের বুকে চেপে রাখা হাতটি নিজের আয়ত্তে নিয়ে আসার সময় আঙুল ফস্‌কে হাতটি প্রতিপক্ষের কাছ থেকে সরে আসে তা হলেও নম্বর কাটা যাবে ।

ঙ) প্রতিপক্ষের হাতটি টানার সময় যদি খেলোয়াড় মাটিতে পড়ে যায় কিংবা তার প্রতিদ্বন্দ্বীও যদি মাটিতে পড়ে যায় তা হলে প্রতিযোগীগণ পরাজিত বলে বিবেচিত হবে।

উপকার ঃ এই খেলা যুবক যুবতীদের মধ্যে আনন্দ ও উৎসাহ বৃদ্ধি করে । এতে শারীরিক শক্তিরও বিকাশ হয় । এ খেলায় যে জিততে পারে তার আত্মতৃপ্তি বৃদ্ধি পায় ও সকলের কাছে আদরনীয় হয়।

সাদৃশ্য ঃ অন্যান্য উপজাতির মধ্যে এই খেলার প্রচলন নাই।

প্রতিযোগীগণের নাম ঃ ১। শ্রী বিনোদ রিয়াং ২। শ্রী দীনেরায় রিয়াং
৩। বিশ্বপতি রিয়াং ৪। তবিরুং রিয়াং ।

স্থান ঃ হাতিমরাছড়া উ. বু. বিদ্যালয় মাঠ ও কিরণ চৌধুরী পাড়া, আমবাসা, ধলাই ।

মোরগের বসা

(তাওলা বা-ম)

মুরগীর অনুকরণে রিয়াং শিশুরা

এটি কিশোর ও ছোটো ছোটো বাচ্চাদের খেলা। মোরগ যেভাবে কোনও গাছের ডালে বসে থাকে তাকে অনুকরণ করেই এই খেলার সৃষ্টি । তাকে অনুকরণ করেই প্রতিযোগীকে এই খেলায় অংশ নিতে হয়। মোরগ যেভাবে গাছের ডালে বসে চুপ করে থাকে।

প্রয়োজন ঃ এটির জন্য প্রয়োজন ছোটো মাঠের। তাছাড়াও এই খেলার জন্য প্রয়োজন রয়েছে তিনটি গোলাকৃতি শক্ত খুঁটির, এর মধ্যে ২টি খুঁটির দৈর্ঘ্য হবে ৮ ফুট, আর এর বেড়ো হবে দেড় ফুট । এই খুঁটি ২টি একটি থেকে অপরটির দূরত্ব থাকবে ৬ ফুট । এই খুঁটি দুটি আড়াই ফুট গর্ত করে পুঁততে হবে । পোঁতা যেন মজবুত হয় নতুবা দুর্ঘটনা ঘটতে পারে । অন্য খুঁটিটি থাকবে দৈর্ঘ্যে ৭ ফুট আর বেড়ো থাকবে দেড় ফুট। তাই সোজা ও শক্ত খুঁটির প্রয়োজন। পোঁতা দুইটি খুঁটির মাথায় সুতলি দিয়ে অন্য খুঁটিটিকে ভালভাবে বাঁধতে হবে। এখানে উল্লেখ করা প্রয়োজন যে, প্রতিটি খুঁটি যেন গাঁটমুক্ত ও সোজা থাকে। নতুবা প্রতিযোগীর খেলা দেখাতে অসুবিধে হবে ।

বিচারক প্রথম বাঁশি বাজালে খেলোয়াড় বাঁধা খুঁটিটির ঠিক মধ্যে গিয়ে দাঁড়াবে । দ্বিতীয় বাঁশি বাজানোর সাথে সাথে প্রতিযোগী খেলা শুরু করবে ।

নিয়ম ঃ খেলোয়াড় প্রথমে জাম্প দিয়ে মধ্যের (বাঁধা) খুঁটিটিকে তার হাতের আঙুল দিয়ে ধরবে আর সমস্ত শরীর থাকবে নিচে। তারপর হাতের তালু এবং আঙুলের উপর ভর করে সোজা হয়ে উঠবে । তখন মাটিতে পা দুটি লাগাতে পারবে না। তারপর ঝুঁকি দিয়ে দুটি পা মাঝের খুঁটির উপর রেখে হাঁটু গেড়ে মোরগের মতো বসবে। যে সকল প্রতিযোগী অবিকল মোরগের মতো বসবে তাদের মধ্যে থেকেই প্রথম, দ্বিতীয় ও তৃতীয় স্থানের অধিকারী হবে । এখানে উল্লেখ করার প্রয়োজন যে, প্রতিযোগীদের মধ্যে যে

প্রথম হবে সে পুনরায় সোজা বাঁশটির মধ্যে বসে একবার **"ককোকরীক"** ধ্বনি দিয়ে দর্শকদের অভিনন্দন জানাবে । আর যে প্রতিযোগী দ্বিতীয় হবে সে দুটি - **"ককোকরীক"** - ধ্বনি দিয়ে সকলকে অভিনন্দন জানাবে । তৃতীয় প্রতিযোগী এইভাবে তিনবার ধ্বনি করবে। কিশোরদের পাশাপাশি গ্রামের ছোটো ছোটো বাচ্চারাও গ্রামের বিভিন্ন পথের পাশের গাছের ডালে ঠিক মোরগের মত বসে হঠাৎ - হঠাৎ মোরগের ডাক দেয় ও গ্রামবাসীকে চম্‌কে দেয় । কারণ হুবহু মোরগের ডাক যে দিতে পারে সে সকলকে আনন্দ দেয় এবং দৃষ্টি আকর্ষণ করে।

সতর্কতা ঃ

ক) প্রতিযোগী খুঁটিতে ধরার সময় মুখে কোনও শব্দ করতে পারবে না ।

খ) খুঁটিতে ধরার সময় যদি একটি হাত খুঁটি থেকে সরে যায় তবে নম্বর কাটা যাবে।

গ) প্রতিযোগী অবিকল মোরগের মতো না বসতে পারলে নম্বর কাটা যাবে ।

উপকার ঃ এই খেলায় ছোটো ছোটো শিশুরা অনাবিল আনন্দ পায়। কিশোর বয়সের ছেলেরা যখন মাঠে প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণ করে তখন তাদের শারীরিক কসরৎ দেখাতে হয়। দেহের সৌষ্ঠব প্রদর্শন করতে হয়। তাতে তাদের মনের একাগ্রতা বৃদ্ধি পায়।

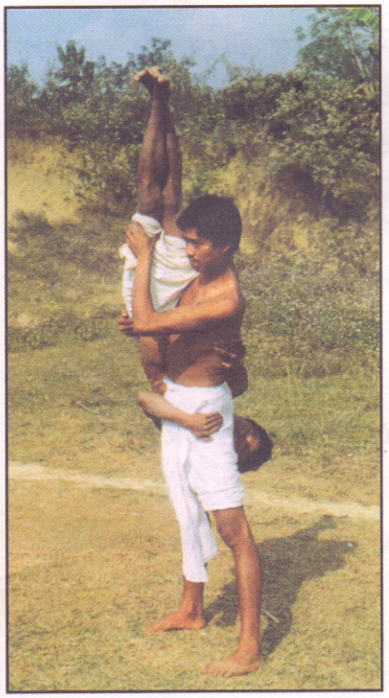
প্রতিযোগীর নাম ঃ প্রভারায় রিয়াং।

স্থান ঃ কিরন চৌধুরী পাড়ার নিকটে, আমবাসা, ধলাই ।

কলা চারা রোপণ
(ঠাইলি - চারা - কাই-ম)

উৎস ঃ শিব্রাই রাজা তাঁর বাড়ির কলাবাগান থেকে কিছু কলাচারা নিয়ে অন্যত্র রোপণের চিন্তা করলেন। তাই বাড়ির কর্মচারীগণকে বললেন, তোমাদের মধ্যে থেকে কে কে পারবে কলা বাগান থেকে কলাচারা এনে অন্যত্র রোপণ করতে । যারা পারবে তাদের আমি পুরস্কার দেবো । তাই মনের আনন্দে কয়েকজন যুবক পুরস্কারের জন্য বাগান থেকে কলার চারা তুলে অন্যত্র লাগানোর জন্য গেল । খানিকক্ষণ পর তারা চারা তুলে এনে রোপণ ও করে।

এ শুধু কলার চারা বহন নয়- শারীরিক কসরতের খেলাও বটে



রিয়াং যুবক সত্যই যেন কলার চারা বহন করে নিয়ে যাচ্ছে

তা দেখে মহারাজ মনে মনে খুব খুশি হলেন এবং স্থির করলেন এটিকে একটি খেলাতে রূপদান করবেন। কারণ, এই কলাচারা তোলা এবং রোপণ করা খুবই শক্তির প্রয়োজন। যদি এটিকে একটি খেলাতে রূপদান করি তাহলে যুবকদের শক্তি যেমন বৃদ্ধি পাবে, তেমনি কর্মক্ষমতাও বাড়বে। এরপর থেকে **'কলাচারা বহন"** এবং **"রোপণ"** শিব্রাই রাজার হাতে রিয়াংদের খেলা ও প্রতিযোগিতাতে স্থান পায়। এই ''কলাচারা বহন ও রোপণকে'' কেন্দ্র করেই এর উৎপত্তি। এটি যুবকদের বুদ্ধির বিকাশ ও শক্তি পরীক্ষার কৌশলগত

খেলা। এটি যুবকদের একক খেলা হলেও দুজন মিলে এই খেলা করতে হয়। এটি পালাবদল করে খেলতে হয় । এই খেলার জন্য প্রয়োজন পরিষ্কার পরিচ্ছন্ন একটি ছোটো মাঠ। যদিও প্রথম দিকে এটি গ্রাম বা পাড়ার চৌধুরীদের বাড়ির উঠানে হত। পরে প্রতিযোগিতাতে স্থান পাওয়ার পর মাঠে প্রতিযোগিতা হয়। প্রথম দিকে গ্রামের বা পাড়ার চৌধুরীরাই ছিলেন এই খেলার বিচারক । পরে প্রশিক্ষণপ্রাপ্ত বিচারক দিয়ে এই খেলা হয় ।

নিয়ম ঃ বিচারক বাঁশি বাজালে দুজন প্রতিযোগী খেলার মাঠে সোজা হয়ে মুখোমুখি দাঁড়াবে । তারপর সামান্য বাঁকা হয়ে প্রতিযোগীদ্বয় দুজন দুজনের কোমর দু হাত দিয়ে শক্ত করে ধরবে । এরপর উভয়ের মধ্যে শুরু হবে লড়াই । লড়াই হবে কে, কাকে ঠিক কলাগাছের মতো ওপরে উঠাতে পারবে । প্রথম কে কাকে উঠাবে তা বিচারক টসের মাধ্যমে ঠিক করবেন । ওপরে উঠানোর নিয়ম হল দু পা থাকবে জড়ো করে ওপরের দিকে । আর মাথা থাকবে নিচে । যে প্রতিযোগী তার প্রতিদ্বন্দ্বীকে ওপরে আগে উঠাতে পারবে সে-ই জয়ী হবে । এইভাবে উভয়ের মধ্যে পালাবদল হবে। নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে যে প্রতিযোগী তার প্রতিদ্বন্দ্বীকে অধিকবার মাথার ওপরে উঠাতে পারবে তাকে জয়ী বলে বিবেচিত করবেন বিচারক । জয়ী প্রতিযোগীগণকে বিচারক এক লাইনে বসাবেন (যদি প্রতিযোগী বেশি হয়) । তারপর বিজয়ীদের মধ্যে আবার চূড়ান্ত প্রতিযোগিতা হবে এবং এদের মধ্যে থেকেই বিচারক প্রথম, দ্বিতীয় ও তৃতীয় স্থান অধিকারী স্থির করবেন ।

সতর্কতা ঃ এই খেলাটি শক্তি ও কৌশলগত খেলা । উপযুক্ত প্রশিক্ষণ ছাড়া এই খেলাতে অংশ গ্রহণ করলে যেকোনো সময় প্রতিযোগী আঘাত পেতে পারে। এই খেলাতে প্রতিযোগীর সংখ্যা বেশি হলে বয়স, দেহের গঠন ও উচ্চতার ভিত্তিতে কয়েকটি বিভাগ করে নেওয়া যেতে পারে।

ক) প্রতিযোগীগণ বিচারকের নির্দেশ ও খেলার নিয়ম অনুযায়ী খেলা প্রদর্শন না করলে পরাজিত বলে গণ্য হবে ।

খ) খেলা চলাকালীন কোনও প্রতিযোগী যদি খেলার ছন্দপতন করে মাটিতে পড়ে যায় তা হলে খেলোয়াড় পরাজিত বলে গণ্য হবে ।

গ) খেলার সময় যদি কোন প্রতিযোগী তার প্রতিদ্বন্দ্বীকে কোমরে ধরে ওপরে উঠানোর সময় তার হাত ফস্‌কে যায় তা হলেও এই প্রতিযোগী পরাজিত বলে গণ্য হবে।

উপকার ঃ এই খেলা দৈহিক শক্তি বিকাশের খেলা । যুবকদের মধ্যে এই খেলা খুবই আকর্ষণীয়।

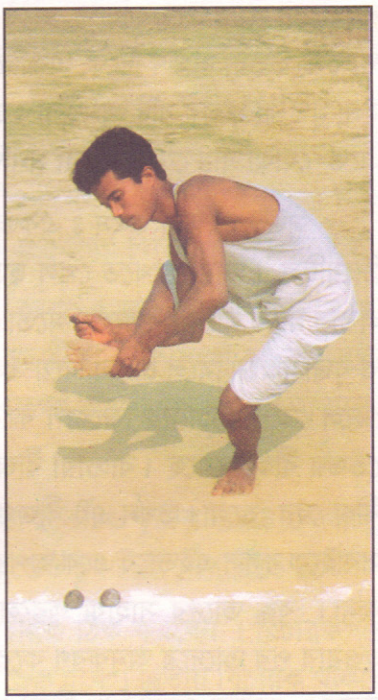
সাদৃশ্য ঃ শুধু রিয়াংদের মধ্যেই এই খেলা প্রচলিত ।

প্রতিযোগীদের নাম ঃ রাজেন্দ্র রিয়াং ও দ্রাউ কুমার রিয়াং।

স্থান ঃ হাতিমরাছড়া উ. বু. বিদ্যালয় মাঠ, ময়দান, আমবাসা, ধলাই ।

ঘিলা খেলা
(সুউই থুং-ম)

সুউই থুং-ম বা ঘিলা খেলা রিয়াং জনজাতির মধ্যে এক উপভোগ্য খেলা। এই খেলা কবে থেকে রিয়াং সমাজে চালু হয়েছে তা অনেকেরই অজানা। তবে আজও ত্রিপুরার অন্যান্য উপজাতিদের পাশাপাশি রিয়াংরা সুউই থুং-ম বা ঘিলা খেলাকে নিজেদের মধ্যে মর্যাদাপূর্ণ গ্রামীণ খেলা হিসাবে মনে করেন। এই সুউই খেলা ও সুউইকে কেন্দ্র করে রিয়াংদের মধ্যে যেমন রয়েছে অনেক উপকথা তেমনি রয়েছে অর্থনৈতিক, সামাজিক, মাঙ্গলিক ও গ্রাম্য চিকিৎসা কাজে এর ব্যবহার। রিয়াংদের মধ্যে তাই সুউই বা ঘিলার যে কদর রয়েছে তা বর্ণনাতীত।



সুউই খেলার প্রথম দৃশ্যে রিয়াং যুবক

সুউইয়ের বর্ণনা ঃ সুউই লতা জাতীয় এক ধরনের গাছ। বনের ভেতর এটি যেকোনো বড়োগাছকে আঁকড়ে ধরে বেঁচে থাকে। সুউইর বীজগুলি দেখতে অনেকটা কৃষ্ণচূড়া বা তেঁতুলের বীজের মতো, তবে সুউইয়ের বীজগুলি আকারে বড়ো হয়। শুধু তাই নয় আবরণের দিক থেকেও কৃষ্ণচূড়ার বীজের সাথে মিল রয়েছে। ফুলটি শুকিয়ে গেলে এত বড়ো হয় যে এটাকে এত বড়ো যে এটাকে দেখতে অনেকটা মহিষের শিংয়ের মতো মনে হয়। আর এই সুউই ফুলের মধ্যেই থাকে আলোচ্য খেলার প্রকৃত বস্তু - থা সুউইবীজ বা ঘিলা।

রিয়াংদের মধ্যে ঘিলার ব্যবহার ঃ সুউই বীজ হল রিয়াংদের কাছে মঙ্গলের প্রতীক। শুধু তাই নয়, অন্যান্য উপজাতির মধ্যেও সুউই হল মঙ্গলচিহ্ন। বিশেষ করে রিয়াংদের দেবস্থানে কিংবা বাড়ির ঘরের দরজার সামনে দুটি বা তিনটি বীজসহ ঘিলার অবস্থান

সুউই বীজ হল লতা জাতীয় এক রকম গাছের ফল

থাকে । কারণ তাদের বিশ্বাস যে এতে অপদেবতারা তাদের গৃহে প্রবেশ করতে পারবে না। "মাইলুমা দেবী" তাদের সুখে রাখবেন ইত্যাদি।

বাঙালিরা যেমন বৈশাখ মাসে মঙ্গলচণ্ডীর ব্রত করে কাঁঠালপাতা দিয়ে খিলি বানিয়ে তাতে সিঁদুর লাগিয়ে ঘরের দরজার ওপরে রাখে তেমনি রিয়াংরাও মনে করেন এগুলি ঘরের দরজার ওপরে রাখলে পরিবারের লোকজন রোগমুক্ত থাকবে ও জুমের কাজ ভাল হবে, ফসলও বেশি পরিমাণে ফলবে।

ঘিলা দিয়ে রিয়াং কবিরাজ (অচাই) ঔষধ তৈরি করেন। এটা যুগ যুগ ধরে চলে এসেছে । মৃতব্যক্তির শবদাহের সময় উল্লেখযোগ্য ভাবে ঘিলা ব্যবহৃত হয়। শবকে চিতাতে উঠিয়ে তার চারিদিকে অর্থাৎ পূর্ব, পশ্চিম, উত্তর, দক্ষিণ দিকে, একদিকে একটি করে মোট চারটি ঘিলার বীজ ছুঁড়ে ফেলা হয়। এর কারণ হল, মৃত বা মৃতার যদি পুনর্জন্ম হয় তবে তার জীবনে চারিদিক থেকেই আসবে যশ, সম্পদ ও প্রতিপত্তি। এতে বোঝা যায় যে, রিয়াংরা সনাতন ধর্মাবলম্বীদের মতো পরজন্মে বিশ্বাসী ।

সুউই খেলার উৎস ঃ একজন বৃদ্ধ রিয়াং ও তাঁর স্ত্রী পাহাড়ের একটি ছোটো ছড়াতে মাছ ধরতে গিয়েছিল । তারা দেখতে পেল ছড়ার নিকটে একটি বড়ো গাছে জড়ানো একগুচ্ছ লতা রয়েছে এবং লতার মাঝে মাঝে তেঁতুলের মতো দেখতে অথচ আকৃতিতে বড়ো এক জাতীয় ছড়া ঝুলছে । তখন ঐ বৃদ্ধ ও বৃদ্ধা দুজনে মিলে টাক্কল দিয়ে কয়েকটি ছড়া কেটে বাড়ি নিয়ে এলেন। বাড়ি পৌঁছার পর ছোটো ছোটো ছেলে মেয়েরা তাদের জিজ্ঞেস করে এগুলি কী ও কী কারণে আনা হয়েছে । তারা জানালেন এগুলির ভেতর বীজ রয়েছে । বাচ্চারা বীজগুলি দেখতে চাইলে বৃদ্ধ তাঁর টাক্কল দিয়ে ঘিলার আবরণ কাটলেন। বীজ বের হলো। তখন এই বীজগুলি দিয়ে শিশুরা মজা করে একে অপরকে ঢিল ছুঁড়তে লাগল । বৃদ্ধ সবাইকে বলল এইভাবে একে অপরকে ঢিল না ছুঁড়ে বরঞ্চ নিজেদের মধ্যে ঘিলা দিয়ে সুন্দর করে খেলার জন্য। বৃদ্ধ তাদের সাহায্য করলেন । শিশুরা পুনরায় খেলা শুরু করল। এই খেলার কথা জানাজানি হওয়ার পর তাদেরে অনুকরণ করে অন্য পাড়ার শিশুরাও সুউই বীজ সংগ্রহ করে একইভাবে খেলা শুরু করল। একদিন একটি শিশু ঘিলা খেলায় যোগ দিতে আসার সময় হাংরাই রাজার নজরে পড়ল। শিশুদের ঘিলা খেলা । বিষয়টি ভাবিয়ে তুলল তাঁকে । তামাক খেতে খেতে তিনি চিন্তা করলেন এটাকে যদি রিয়াংদের খেলা হিসেবে রূপ দেওয়া যায় তাহলে খুবই ভাল হয় । তৎক্ষণাৎ পাড়ার চৌধুরী ও অন্যান্য গণ্যমান্যদের নিকট বিষয়টি উত্থাপন করলেন । উপস্থিত ব্যক্তিবর্গ রাজার এই প্রস্তাবকে স্বাগত জানালেন এবং মহারাজের জয়ধ্বনি দিয়ে তারা বললেন আপনার সাথে আমরাও একমত । এরপর থেকে ঘিলা দিয়ে শিশুদের মধ্যে খেলা শুরু হয় এবং পরে তা রিয়াংদের খেলা হিসেবে

সুউই খেলায় প্রতিযোগিতারও রিয়াং যুবতীরা

স্বীকৃতি পায়। পরবর্তী সময় রিয়াং পুরুষ, মহিলা ও শিশুদের নিকট এই খেলার দারুণ প্রভাব পড়ল। পরবর্তী সময়ে রিয়াংদের প্রতিযোগিতামূলক খেলায় ঘিলা খেলা স্থান পায়।

উপকরণ ঃ এই খেলার জন্য প্রয়োজন ছোটো একটি শক্ত মাঠ । যা থাকবে পরিষ্কার পরিচ্ছন্ন ও ঘাসমুক্ত। সাঁতসেঁতে বা কর্দমাক্ত মাঠে এই খেলা হয় না । তাছাড়া প্রয়োজন রয়েছে প্রশিক্ষণপ্রাপ্ত তিন জন বিচারকের।

নিয়ম ঃ এই খেলাটি পুরুষ ও মহিলা উভয়েরই খেলা । প্রতিযোগিতার সময় পৃথক পৃথক ভাবে এটি হয়ে থাকে । তাছাড়া প্রতিযোগিতায় অংশ গ্রহণের জন্য ছোটো ছোটো ছেলে মেয়েরাও সব সময় অভ্যাস করে থাকে । এই খেলাটি বিভিন্ন পদ্ধতিতে হয়ে থাকে । বিশেষ করে শরীরের বিভিন্ন অঙ্গ প্রত্যঙ্গের জোড়াতে সুউই বা ঘিলা রেখে ছোঁড়া হয় । এই খেলা দলগত বা ব্যক্তিগতও হতে পারে । তবে প্রয়োজন- বোধে ব্যক্তিগত খেলা বা দলগত খেলাতে সাহায্যকারীও নেওয়া হয়। উল্লেখ্য যে, বিভিন্ন উপজাতিরা এটিকে বিভিন্ন ভাবে খেলে থাকেন । রিয়াংদের মধ্যেও এ খেলার বিভিন্ন পদ্ধতি রয়েছে ।

দলগত খেলাতে ৫ জনের অধিক খেলোয়াড় নেওয়া হয় না। কারণ ৫ জন খেলোয়াড় নিয়ে খেলা হলে এই খেলা খুবই প্রাণবন্ত হয় । যে মাঠে এই খেলা হবে সেই স্থানটি থাকবে দৈর্ঘ্যে ১৬ফুট থেকে ২০ফুটের মধ্যে । আর প্রস্থ থাকবে ১০ ফুট । প্রয়োজনবোধে বিচারকগণ মাঠের দৈর্ঘ্য ও প্রস্থ বাড়াতে বা কমাতে পারেন ।

মনে করি, খেলার স্থানের দৈর্ঘ্য ১৬ ফুট তাহলে প্রস্থ ৮ ফুট । তা হলে ১৬ ফুটের মাথায় সোজাসুজি চুণ দিয়ে একটি লম্বা দাগ দিতে হবে । অনুরূপভাবে মাঠের শেষ প্রান্তেও চুণ দিয়ে দাগ দিতে হবে ।

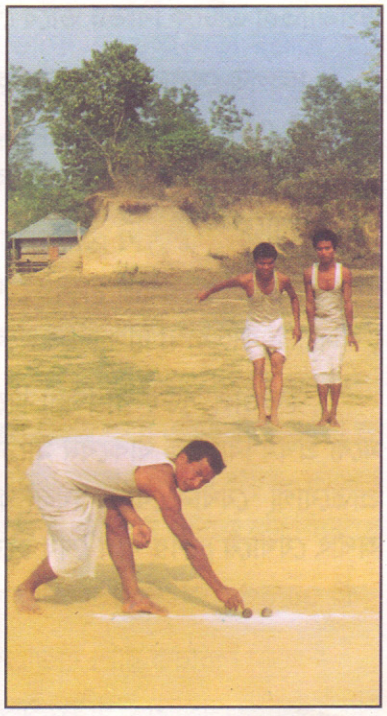
কতগুলি সুউই বা ঘিলা দিয়ে প্রতিযোগীগণ খেলবে তা বিচারক ঠিক করবেন । বিচারকগণের মধ্যে প্রথম বিচারক থাকবেন মাঠের নির্দিষ্ট জায়গায় যেখানে খেলা শুরু হবে । দ্বিতীয় বিচারক থাকবেন প্রতিযোগী যেখান থেকে ঘিলা বা সুউই ছুঁড়বেন। আর তৃতীয় বিচারক থাকবেন মাঠের শেষ প্রান্তে অর্থাৎ যেখানে চুণের দাগ শেষ হয়েছে। এখানে উল্লেখ করার প্রয়োজন যে, দ্বিতীয় বিচারকের ভূমিকা খুবই গুরুত্বপূর্ণ, কারণ প্রতিযোগী যখন ঘিলা ছুঁড়বে সঙ্গে সঙ্গে ঘিলার স্থান দ্বিতীয় বিচারকই নির্ণয় করবেন।

প্রথম বিচারক বাঁশি বাজালে প্রতিযোগীগণ মাঠে আসবে ও নির্দিষ্ট জায়গাতে সতর্ক হয়ে দাঁড়াবে। বিচারকগণও সেখানে উপস্থিত থাকবেন। টসের মাধ্যমে যে দল জয়ী হবে তারাই খেলা শুরু করবে । টস হবে ঘিলার মাধ্যমে। প্রথম বিচারক দু-টি ঘিলাকে কাদা মাটি দিয়ে একত্র করবেন তারপর পক্ষ এবং প্রতিপক্ষকে জিজ্ঞাসা করবেন কে কোন্ দিক নেবে অর্থাৎ কোন্ দল কাদার দিক নেবে এবং কোন্ দল কাদা ছাড়া নেবে। তারপর বিচারক ঘিলাটি ওপরে ছুঁড়বেন । ঘিলাটি নিচে পড়ে গেলে বোঝা যাবে কে জয়ী

হয়েছে। যারা জয়ী হবে তারাই খেলা শুরু করবে। কটি ঘিলা দিয়ে খেলা শুরু হবে তা বিচারকই ঠিক করবেন। টসের পর বিচারকগণ নিজ নিজ স্থানে চলে যাবেন।

ধরা যাক ৫টি ঘিলা দিয়ে খেলা শুরু হবে। তখন ৫টি ঘিলা মাঠের শেষ প্রান্তের চুণ দেওয়া লাইনে ১ ফুট অন্তর অন্তর বসাতে হবে। আর এই ঘিলাগুলি বসাবে যারা টসে হেরেছে। প্রথম বিচারক বাঁশি বাজালে টসে জয়ী প্রতিযোগী প্রথম লাইনের ৫ ইঞ্চি দূরে দাঁড়াবে। আগেও উল্লেখ করা হয়েছে যে, এই খেলার সময় শরীরের বিভিন্ন অঙ্গ প্রত্যঙ্গের জোড়ায় জোড়ায় ঘিলা রেখে তারপর বিশেষ কায়দায় তা ছুঁড়তে হয়।

মনে করি ব্যক্তিগত প্রতিযোগিতার সময় বিচারকের নির্দেশ অনুযায়ী পায়ের পাতা দুটিকে একত্র করে তার মধ্যে ঘিলা রাখা হল। বিচারক বাঁশি বাজালে প্রতিযোগী খেলা শুরু করবে। যথারীতি বিচারক বাঁশি বাজালেন। প্রতিযোগী তখন জাম্প দিয়ে ঘিলাটি ছুঁড়ল। প্রতিযোগী কিন্তু তার জায়গাতেই থাকতে হবে শুধুমাত্র ঘিলাটি যাবে। ঘিলাটি যেখানে পড়ল দ্বিতীয় বিচারক সঙ্গে সঙ্গে ঘিলার দুরত্ব নির্ণয় করবেন। প্রথম বিচারক যখন আবার বাঁশি বাজাবেন তখন প্রতিযোগী ঘিলা যে জায়গাতে পড়ছে অর্থাৎ দ্বিতীয় বিচারক যেখানে ঘিলার স্থান নির্ণয় করছেন সেখানে যাবে। এই খেলার নিয়ম অনুযায়ী পছন্দ মতো এক 'পা' বাঁকা রাখতে হবে। পা বাঁকা করে প্রতিযোগী পায়ের গোড়ালি ধরে ঘিলা ডান হাত বাঁকা পায়ের ভেতর দিয়ে নিয়ে যাবে এবং বসানো ঘিলাগুলির উপর একের পর এক ছুঁড়ে মারবে। যদি ৫টি ঘিলা চুণের দাগে বসানো থাকে তাহলে ৫টি ঘিলা দিয়েই ছুঁড়বে (আঘাত করবে)। সেইজন্য সাহায্যকারীর প্রয়োজন। সাহায্যকারী ঘিলা যোগান দেবে। তাছাড়া সাহায্যকারী খেলাতেও অংশগ্রহণ করতে পারে। যে প্রতিযোগীর ৫টি ঘিলার মধ্যে ৫টিতেই আঘাত করতে পেরেছে এবং প্রতিটি ঘিলাই নির্দিষ্ট চুণের দাগ থেকে ৬ ফুটের বেশি দূরত্বে নিতে পেরেছে সে-ই জয়ী বলে বিবেচিত হবে। প্রতিযোগীদের মধ্যে যদি কেহই ৫টি ঘিলাতে আঘাত করতে না পারে এবং নির্দিষ্ট চুণের দাগের ৬ ফুট দূরে ঘিলাগুলি না যায় তা হলে তাদের মধ্যে যে বেশি দক্ষতা প্রদর্শন করেছে তাকেই জয়ী বলে ঘোষণা করা হবে। দলগত খেলাতেও একই নিয়ম থাকবে।



রিয়াং যুবকদের চলছে মূল প্রতিযোগিতা

সতর্কতা ঃ বিচারকগণ খেলা শুরু হওয়ার আগে প্রতিযোগীগণ কোন্ পদ্ধতিতে খেলা করবে তা বুঝিয়ে দেবেন ।

প্রথম পর্ব ঃ

ক) এই খেলার নিয়ম অনুযায়ী প্রতিযোগী যখন ঘিলা পায়ে নিয়ে জাম্প দিয়ে ছোঁড়ে ফেলে দিবে তখন যদি তার 'পা' নির্দিষ্ট চুণ দেওয়া দাগের মধ্যে লেগে যায় তা হলে নম্বর কাটা যাবে।

খ) জাম্প দেবার সময় মুখে কোনও শব্দ করা চলবেনা এবং শৃংখলাবদ্ধভাবে থাকতে হবে।

গ) কোন কারণে জাম্প দেওয়ার সময় যদি ঘিলা মাটিতে পড়ে যায় তাহলেও নম্বর কাটা যাবে ।

সুউই খেলার বিশেষ মুহূর্ত

দ্বিতীয় পর্ব ঃ

ক) দ্বিতীয় পর্বের খেলার সময় অর্থাৎ হাতের আঙুল দিয়ে খেলার সময় যদি প্রতিযোগীর হাত থেকে ঘিলা পড়ে যায় তা হলেও নম্বর কাটা যাবে ।

খ) ঘিলা দিয়ে জাম্প বা আঙুল দিয়ে খেলার সময় বিচারক নির্দিষ্ট সময় বেঁধে দেবেন । এই সময়ের মধ্যে খেলা শুরু না করলেও নম্বর কাটা যাবে ।

গ) বিচক্ষণ বিচারক একান্ত প্রয়োজন । কমপক্ষে তিনজন বিচারকের প্রয়োজন ।

ঘ) কোন্ পদ্ধতিতে প্রতিযোগিতা করাবেন বিচারকের সিদ্ধান্তই চরম ।

উপকার ঃ এই খেলা মনের একাগ্রতা ও দৃষ্টিশক্তির সহায়ক। অবসর বিনোদনের ক্ষেত্রে এই খেলার জুড়ি নেই । যুবতীদের ক্ষেত্রেও এই খেলা আকর্ষণীয়। বাড়ির বড়োরা জুমের কাজে গেলে রিয়াং শিশুরা এই খেলায় মেতে থাকে।

সাদৃশ্য ঃ অন্যান্য উপজাতির মধ্যে এই খেলার প্রচলন আছে, তবে অন্য পদ্ধতিতেও হতে পারে।

প্রতিযোগীগণের নাম ঃ ১। খরেন্দ্র রিয়াং, ২। বুদ্ধিরায় রিয়াং

মহিলা - ১। মন্দ্রীবতী রিয়াং ২। রত্নাবতী রিয়াং

স্থান ঃ ঁকিরণ চৌধুরী পাড়ার নিকটে ও হাতিমরাছড়া উ. বু. বিদ্যালয় মাঠ, আমবাসা, ধলাই ।

বাঁশের চোঙা টেনে আনা

(পেপ্রু সখৌ-ম)

এই খেলাটি মূলত যুবকদের খেলা । তবে যুবতীরাও এই খেলায় বা প্রতিযোগিতাতে অংশগ্রহণ করে । প্রতিযোগিতা যুবক ও যুবতীদের মধ্যে পৃথক পৃথক ভাবে হয়ে থাকে । এটি একটি শক্তি পরীক্ষার খেলা হিসেবে বিবেচ্য।

উপকরণ ঃ এই খেলার প্রতিযোগিতার জন্য একটি মাঠের প্রয়োজন । মাঠে খেলার জায়গাতে ৪ (চার) ফুটের একটি বৃত্ত করে নিতে হবে। এই বৃত্তের ভেতরেই খেলাটি অনুষ্ঠিত হবে। তাছাড়া প্রয়োজন রয়েছে দেড় ফুট লম্বা ও আট ইঞ্চি বেড়ের একটি মুলি বাঁশ। বাঁশটি যেন পরিষ্কার পরিচ্ছন্ন ও মসৃণ হয়।

নিয়ম ঃ এই খেলাতে দুইজন প্রতিযোগী অংশ গ্রহণ করবে । একজন অপর জনের প্রতিদ্বন্দ্বী থাকবে। বিচারক টসের মাধ্যমে সিদ্ধান্ত নেবেন কোন্ প্রতিযোগী মুলি বাঁশটি টেনে নিজ আয়ত্তে নিতে পারবে । যে টসে জিতবে সে মুলি বাঁশটি তার পছন্দ মতো ডান হাত বা বাঁ-হাতে টেনে নিজ আয়ত্তে নিয়ে আসবে । আর অপর প্রতিযোগী অর্থাৎ যে টসে হেরে যায় সে মুলি বাঁশটিকে পছন্দ মতো ডান হাত বা বাঁ-হাতের মুঠোয় ধরে মাটিতে চেপে রাখবে । 'পা' দুটি থাকবে হাঁটু গেড়ে বসার মত এবং পছন্দ মতো একটি হাত থাকবে পিঠে । যদি প্রতিযোগী ডান হাতের মুঠোয় মুলি বাঁশটি মাটিতে চাপ দিয়ে রাখে তাহলে বাম হাতটি যাবে পিঠে । আর যদি বাম হাতে মুলি বাঁশটি ধরে মাটিতে চাপ দিয়ে রাখে তা হলে ডান হাতটি যাবে পিঠে।

বাঁশের চোঙা দিয়ে খেলায় রত রিয়াং যুবকদ্বয়

বিচারক প্রথম বাঁশি বাজানোর সাথে সাথে প্রতিযোগীদ্বয় বৃত্তের নিকটে দাঁড়াবে । দ্বিতীয় বাঁশি বাজানোর সাথে সাথে বৃত্তের ভেতরে যাবে । যে প্রতিযোগী টসে হেরেছে সে দুটি হাঁটু গেড়ে মুলি বাঁশটির নিচে শক্ত করে ধরবে । আর অপর প্রতিযোগী তার বাম হাত দিয়ে প্রথম প্রতিযোগীর কব্জির মধ্যে শক্ত

করে ধরে বাঁশটিকে ছিনিয়ে নিজ আয়ত্তে আনতে চেষ্টা করবে। এখানে বিচারক নির্দিষ্ট সময় বেঁধে দেবেন। যদি প্রথম প্রতিযোগী অর্থাৎ যে মুলিবাঁশটি প্রথম টেনেছিল সে যদি নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে নিজ আয়ত্তে বাঁশটি টেনে আনতে সক্ষম হয় তাহলে তাকে প্রথম বারের মতো জয়ী বলে ঘোষণা করা হবে । এইভাবে তিনবার পাল্টাপাল্টি চলবে। তিনবারের মধ্যে যে প্রতিযোগী দুইবার জয়ী হবে সে মূল খেলায় বিজয়ী বলে ঘোষিত হবে।

ছবিতে বাঁ পাশের যুবকটিই খেলায় বিজয়ী হল

সতর্কতা ঃ প্রতিযোগিতার সময় কোনও খেলোয়াড়ের হাত মুলিবাঁশ থেকে ফস্‌কে গেলে নম্বর কাটা যাবে । কিংবা পরাজিত বলে গণ্য হতে পারে। তবে বিচারক পরিস্থিতি বুঝে ঠিক করবেন । বিচারক খেলার পদ্ধতি, নিয়ম কানুন ইত্যাদি প্রতিযোগিতার আগেই জানিয়ে দেবেন। যে প্রতিযোগী মুলি বাঁশটি মাটিতে চেপে রাখছে তার একটি হাত থাকবে পিঠে । যদি পিঠ থেকে হাতটি মাটিতে স্পর্শ করে তাহলেও নম্বর কাটা যাবে । প্রতিযোগিতার সময় খেলোয়াড়গণ মুখে কোন শব্দ করতে পারবে না । যদি শব্দ হয় তাহলে নম্বর কাটা যাবে । উভয় প্রতিযোগীর পাগুলি মাটিতে থাকবে। কোনওভাবে মাটির ওপরে উঠতে পারবেনা। সবলের সাথে দুর্বলের এই প্রতিযোগিতা হয় না । তাই দেহের গঠন, বয়স, উচ্চতা ইত্যাদির বিচার করে প্রতিযোগিতার আয়োজন করা হয়।

উপকার ঃ এই খেলা আসলে সাহস ও মনের একাগ্রতার খেলা। নিজে ও অন্যকে আনন্দ দিতে এই খেলার জুড়ি নেই ।

প্রতিযোগীগণের নাম ঃ ১। শ্রী দশমনি রিয়াং ২। শ্রী নীলুরায় রিয়াং
৩। শ্রীমতি মন্দ্রীবতী রিয়াং ৪। শ্রীমতি পলিরুং রিয়াং

স্থান ঃ ইলাধন চৌধুরী পাড়া ও হাতিমরাছড়া উ. বু. বিদ্যালয় মাঠ, আমবাসা, ধলাই, ত্রিপুরা ।

রণপা দৌড়

(ওয়াখ্রম কা-ম)

উৎস ঃ অরণ্য প্রকৃতিতে জীবনধারণে অভ্যস্ত রিয়াং জনজাতিরা জঙ্গলের জীবনে প্রতিনিয়তই নানাবিধ বাধা বিপত্তির মধ্যে দিয়ে জীবন কাটাত। নানারকম জন্তু জানোয়ার ও কীট পতঙ্গের হাত থেকে রক্ষা পেতে তারা নানা রকম কৌশল অবলম্বন করত। এই কৌশলের মধ্যে ছিল টংঘর। বাড়ি বা পাড়ার চারদিকে কাটা জাতীয় গাছের রোপণ করত। আত্মরক্ষার্থে বিভিন্ন চিরাচরিত অস্ত্রের ব্যবহার তারা জানত। জুমভিত্তিক জীবনে তাদের ছিল নানা সমস্যা। শুধু তাই নয় আত্মীয় পরিজনদের সাথে সাক্ষাৎ করাও ছিল তাদের জন্য এক বড়ো সমস্যা। কারণ রিয়াংরা তখন ভাল জুমের প্রত্যাশায় প্রায়শই বিভিন্ন জঙ্গলে ঘুরে বেড়াত। এটা ঠিক তখন জুমেই তাদের জীবনধারণের উপযোগী প্রায় সব কিছুই উৎপাদন করত। কিন্তু লবণ, শুকনো মাছ, তেল ইত্যাদির জন্য ১৫-২০ কি.মি. দূরত্বের বাজারে যেতে হত। এত সব সমস্যা থেকে উত্তরণের জন্য রিয়াংরা তখন তাদের গ্রামের চৌধুরীর শরণাপন্ন হয়েছিল। চৌধুরী মহাশয়ও এ ব্যাপারে চিন্তিত ছিলেন, কী করা যায়। একদিন চৌধুরী সমতলে গেলেন, জরুরি প্রয়োজনে। সেখানে গিয়ে দেখতে পেলেন রাজার সৈন্যরা ঘোড়ায় চেপে খুবই দ্রুত গতিতে চৌধুরীর সামনে দিয়ে চলে গেল। চৌধুরী অবাক হয়ে দেখলেন ঘোড়াগুলির দ্রুত গতির জন্য সামনের পাগুলি একরকম দেখাই যাচ্ছিল না। চৌধুরী ভাবছিলেন যদি রিয়াং যুবকরাও এই ভাবে দৌড়াতে পারে তবে তাদের শারীরিক শক্তি বৃদ্ধি পাবে, জঙ্গলের পথে চলার সময় বিভিন্ন জন্তু জানোয়ার থেকে রক্ষা পাবে ইত্যাদি। কারণ ঘোড়ার পাগুলি এত লম্বা যে ভয়ে কেউ সামনে আসতে পারে না। ইতিমধ্যে অনেকদিন চলে গেল। চৌধুরী মহাশয় সমাধান খুঁজে পাচ্ছেন না। তারপর একদিন পড়ন্ত বেলায় চৌধুরী টংয়ের বারান্দায় বসে তামাক খাচ্ছিলেন আর ভাবছিলেন। হঠাৎ তার মনে হল বাঁশ দিয়ে যদি দুটো লম্বা পায়ের ব্যবস্থা করা যায়—তা হলে যে কোন মানুষ মাটি থেকে অনেক উঁচুতে থেকেও দ্রুত হেঁটে যেতে পারবে, এমনকী দৌড়াতেও পারবে। যেমন চিন্তা তেমন কাজ।

শিকার যাত্রা

চৌধুরী কয়েকজন যুবককে ডেকে পাঠালেন। যুবকরা চৌধুরীর বাড়িতে এলে বললেন মোটা ও সোজা দেখে দুইটি বাঁশ নিয়ে আসতে। বাঁশগুলিকে ৮ ফুট করে কাটা হল এবং ৪ - ৫ ফুটের মাথায় কাঠের পাটাতন দিয়ে শক্ত করে বাঁধা হল যাতে পা রাখা যায়। চৌধুরী মহাশয় এগুলির নাম দিলেন 'ওয়াখ্রম কাম' যা বাংলায় বলা হয় **'রণপা'**। যুবকদের এই ওয়াখ্রম কাম-এর উপরে দাঁড়াতে বললেন। যুবকরা অনেক চেষ্টার পর ওয়াখ্রম কামে দাঁড়াতে পারল। একটু একটু করে হাঁটতেও শিখল। এ এক অদ্ভুত দৃশ্য। যুবকরা একটা মাত্র ধাপে ৪-৫ হাত দূরত্বে চলে যেতে পারছে। এ দৃশ্য দেখার জন্য আশে পাশের সব গ্রামের লোক জমায়েত হয়ে গেল। সবাই অবাক হয়ে দেখল — যা তারা কল্পনাও করতে পারে নাই। দেখতে দেখতে বিভিন্ন পাড়ার যুবকরা এই ওয়াখ্রম কামে চলার অনুশীলন করতে লাগল এবং চৌধুরী মহাশয়কে দেবতা রূপে মেনে নিল। চৌধুরী মহাশয়ও যুবকদের মধ্যে আনন্দের জোয়ার দেখে একদিন ভাবলেন— এই ওয়াখ্রম কা-ম দিয়ে যুবকদের মধ্যে এক নতুন প্রতিযোগিতামূলক খেলা প্রবর্তন করবেন। সবাইকে নিয়ে বসে তিনি খেলার নিয়ম কানুন তৈরি করলেন। এখানে উল্লেখ্য , রিয়াংদের প্রায় সব কয়টি খেলাই পশু-পাখির খাওয়া, চলা, বসা, দৌড়ানো ইত্যাদির অনুকরণেই উৎপত্তি।

রণপা নিয়ে দৌড় প্রতিযোগিতা রিয়াংদের গ্রামীণ খেলায় খুবই তাৎপর্যপূর্ণ

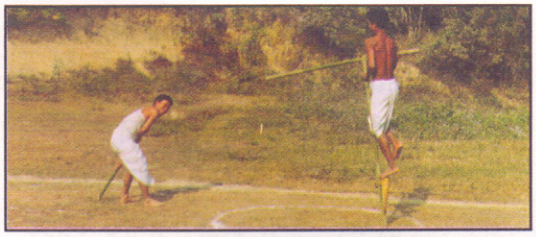
উপকরণ ঃ এই খেলার জন্য প্রয়োজন একটি পরিষ্কার পরিচ্ছন্ন শক্ত বড়ো মাঠের। এই মাঠের মধ্যে ৬(ছয়) ফুটের চুণ দিয়ে একটি বৃত্ত করে নিতে হবে। দৌড় প্রতিযোগিতার জন্য ট্রেকের প্রয়োজন রয়েছে।

রণপা ঃ সাধারণত এই খেলা কয়েকটি পর্বে হয়ে থাকে ।

খেলোয়াড় প্রথমে নিজের মনের একাগ্রতা ও ধৈর্য্যের পরীক্ষা দেখাবে এবং নিম্নলিখিত নিয়মাবলী অনুসারে মূল খেলা শুরু করবে প্রতিটি খেলার পদ্ধতির জন্য নির্দিষ্ট সময় থাকবে এবং এর মধ্যেই খেলা শেষ করতে হবে । প্রতিযোগিতার সময় বিচারক খেলোয়াড়গণকে সময় এবং প্রতিটি খেলার জন্য কত নম্বর থাকবে তা খেলার আগে বলে দিবেন । এখানে উল্লেখ্য যে, যেহেতু আগে ঘড়ির প্রচলন ছিল না সেজন্য আন্দাজ করে প্রতিটি খেলা সমাপ্ত হত। প্রচলিত বাঁশির বদলে বাঁশের বাঁশি দিয়ে ধ্বনি হত ।

১। সূর্যপ্রণাম ঃ প্রতিযোগীগণ বিচারকের প্রথম বাঁশি বাজানোর সাথে সাথে এক এক করে লাইন তৈরি করে দাঁড়াবে । যে খেলোয়াড় প্রথম লাইনে দাঁড়াবে সে প্রথম খেলা শুরু করবে । বিচারক দ্বিতীয়

বাঁশি বাজানোর সাথে সাথে খেলার মাঠে যে বৃত্ত রয়েছে, খেলোয়াড় সেই বৃত্তে তার 'রণপা' নিয়ে বৃত্তের ভেতর যাবে। বিচারক তৃতীয় বাঁশি বাজালে খেলা শুরু করবে। প্রথমে 'রণপা' তে 'পা' দিয়ে সোজা হয়ে দাঁড়াবে। আর দুটি রণপাকে এক করে বুকের মধ্যে লাগাবে। তারপর সূর্যের দিকে চেয়ে নমস্কার করবে। এই পর্বে সূর্যপ্রণাম করতেই হবে। কারণ সূর্য শক্তির উৎস। যেহেতু রিয়াংরা মূলত সনাতন ধর্মে বিশ্বাসী, সেইজন্য এই খেলার অঙ্গ হিসেবে প্রথমে সূর্যপ্রণাম করে থাকেন।



রণপা নিয়ে খেলার বিশেষ মুহূর্ত

সর্তকতা ঃ

ক। খেলোয়াড় রণপাতে উঠার সময় যদি পড়ে যায় কিংবা হাত থেকে রণপা খসে যায় তা হলে নম্বর কাটা যাবে।

খ। নমস্কার করার সময় যদি দু-হাতের আঙুল একত্র না করে নমস্কার করা হয় অর্থাৎ একটি হাত নিচে আবার একটি হাত ওপরে এইভাবে নমস্কার করলেও নম্বর কাটা যাবে। খেলোয়াড়গণকে নমস্কার করার পদ্ধতি অনুযায়ীই নমস্কার করতে হবে।

গ। প্রতিযোগী রণপা থেকে নামবার সময় যদি রণপা থেকে পড়ে যায় তাহলেও নম্বর কাটা যাবে।

ঘ। উপরিউক্ত নিয়মগুলি যে সকল প্রতিযোগী নির্ভুলভাবে মেনে খেলা করবে তাদের মধ্য থেকেই প্রথম, দ্বিতীয় এবং তৃতীয় স্থান নির্ণয় করা হবে।

২। **শিকার যাত্রা ঃ** বিচারক প্রথম বাঁশি বাজানোর সাথে সাথে বৃত্তের ভেতরে প্রতিযোগী যাবে। দ্বিতীয় বাঁশি বাজালে খেলোয়াড় খেলা শুরু করবে। প্রথমে প্রতিযোগী একটি 'রণপাতে' এক পায়ে দাঁড়াবে। আর অন্য 'পা' পেছনে যাবে এক কাঁধে একটি 'রণপা'কে খেলোয়াড় সৈনিকরা যেভাবে কাঁধে বন্দুক রাখে ঠিক সেই ভাবে। মনে হবে প্রতিযোগী যেন শিকারে যাচ্ছে। আর অপর হাতটি থাকবে রণপাতে ধরা।

সতর্কতা ঃ বৃত্তের ভেতর হাত থেকে রণপা পড়ে গেলে খেলোয়াড় পরাজিত বলে গণ্য হবে। কিংবা রণপাতে যে 'পা'টি আছে কোন কারণে তা রণপা থেকে মাটিতে স্পর্শ করলে পরাজিত বলে গণ্য হবে। তাছাড়া কাঁধে রণপাকে বন্দুকের মতো না রাখলেও নম্বর কাটা যাবে। মূল কথা হল, প্রতিযোগীকে বিচারকের নির্দেশ মতো প্রতিযোগিতা করতে হবে।

৩। ওয়াখ্রম যুদ্ধ ঃ বিচারকের বাঁশি বাজানোর সাথে সাথে যে প্রতিযোগী রণপা দিয়ে তার প্রতিদ্বন্দ্বীকে আঘাত করবে সে বৃত্তের ভেতর প্রবেশ করবে এবং রণপাতে দাঁড়াবে। তার প্রতিপক্ষ বৃত্তের বাইরে একটি শক্ত বাঁশের লাঠি (যার দৈর্ঘ্য হবে ৪ ফুট) নিয়ে দাঁড়াবে । কিন্তু বৃত্তের ভেতর কখনো যেতে পারবেনা। বিচারক দ্বিতীয় বাঁশি বাজানোর সাথে সাথে খেলা শুরু হবে । বৃত্তের ভেতর যে খেলোয়াড় আছে সে বিভিন্নভাবে তার প্রতিদ্বন্দ্বীকে আঘাত করবে । কখনো মাথায়, কখনো বুকে, কখনো বাঁশের লাঠিতে, কখনো বা পায়ে অর্থাৎ বিভিন্ন ভাবে আঘাত করবে আর তার প্রতিদ্বন্দ্বী তার শক্ত লাঠি দিয়ে আঘাতকে প্রতিরোধ করবে। এইভাবে নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে তিন বার পাল্টাপাল্টি হবে। যে বেশি নিয়ম মানতে পারবে এবং প্রতিরোধ করতে পারবে সেই প্রতিযোগীই জয়ী হবে ।

আঘাতের মাধ্যমে খেলার খুবই গুরুত্ব রয়েছে । এই কারণে যে, এই খেলাতে যুবকদের বুদ্ধি, শক্তি, ও চতুরতা বৃদ্ধি করে। সব চাইতে উল্লেখযোগ্য কারণ হল, এই খেলার মাধ্যমে শত্রুকে কীভাবে পরাস্ত করা যায় তার শিক্ষা পাওয়া যায়। বন জঙ্গলে পশুর আক্রমণ থেকে নিজেকে রক্ষা করার উপায় হিসেবেও এই খেলা রিয়াংদের মধ্যে তাৎপর্য্য রয়েছে । তাই দেখা যায় আঘাতের মাধ্যমে রণপা খেলাটি যুবকরা সব সময়ই অভ্যাস করে থাকে ।

সতর্কতা ঃ

ক) এই খেলায় যে খেলোয়াড় আঘাত করবে, সে বৃত্তের বাইরে যেতে পারবে না। ঠিক একই ভাবে যে খেলোয়াড় বাইরে থেকে খেলবে সে বৃত্তের ভেতর প্রবেশ করতে পারবে না ।

খ) আঘাতের সময় যদি খেলোয়াড়ের হাত থেকে রণপা মাটিতে পড়ে যায় তাহলে পরাজিত বলে গণ্য হবে । আবার যদি তার প্রতিদ্বন্দ্বী আঘাতকে প্রতিরোধ করার সময় তার হাত থেকে লাঠি পড়ে যায় তা-হলেও সে পরাজিত বলে গণ্য হবে । সুনির্দিষ্ট নিয়মের বাইরে এক প্রতিযোগী অন্য প্রতিযোগীকে আঘাত করতে পারবে না । মুখে শব্দ করলে নম্বর কাটা যাবে।

৪। ওয়াখ্রমের কারসাজি ঃ এই নিয়ম অনুযায়ী প্রতিযোগী রণপাতে দাঁড়িয়ে বিভিন্ন ভাবে খেলা দেখাবে। কখনো একটি রণপা দিয়ে কখনো বা দুটি রণপা দিয়ে। খেলার ছন্দপতন হলে প্রতিযোগী পরাজিত বলে গণ্য হবে। যে সকল প্রতিযোগীর খেলা ভাল হবে তারাই জয়ী হবে। কয়টি খেলা ও কীভাবে প্রতিযোগী খেলবে প্রতিযোগিতার আগে বিচারক ঠিক করবেন ও খেলোয়াড়কে জানাবেন।

৫. এক পায়ে নৃত্য ঃ খেলোয়াড় এক পায়ে রণপা দিয়ে বিভিন্নভাবে নাচ দেখাবে। নিদিষ্ট সময়ের মধ্যে যে যত রণপায় বেশি ধরনের নাচ দেখাবে এবং ছন্দপতন করবে না তারাই বিজয়ী বলে বিবেচিত হবে।

দ্বিতীয় পর্ব ঃ এই পর্বে দ্রুত গতিতে খেলা হয় । এই সময় প্রতিযোগীদের জন্য নির্দিষ্ট লাইন বা ট্রেক থাকবে । একসাথে ১০জন প্রতিযোগী দৌড়াতে পারবে সেইজন্য ১০টি লাইন বা ট্রেকের প্রয়োজন । এই লাইনগুলির দূরত্ব থাকবে ৮০ থেকে ১০০মিটার পর্য্যন্ত । বিচারক প্রথম বাঁশি বাজালে প্রতিযোগীগণ নির্দিষ্ট লাইনের সামনে দাঁড়াবে কিন্তু লাইন স্পর্শ করতে পারবেনা। দ্বিতীয় বাঁশি বাজানোর সাথে সাথে প্রতিযোগী রণপাতে দাঁড়িয়ে দৌড় দেবে। যে সকল খেলোয়াড় শেষ রেখা আগে স্পর্শ করতে পারবে নির্দিষ্ট সময়ের ব্যবধানে, তাদের মধ্যে থেকেই প্রথম, দ্বিতীয় ও তৃতীয় স্থান নির্ণয় হবে ।

প্রথম দিকে এই খেলার বিচারক ছিলেন গ্রামের চৌধুরীরা, পরে খেলোয়াড়গণও বিচারকের ভূমিকা নেন।

সতর্কতা ঃ যদি কোনও খেলোয়াড় নিজের লাইন ছেড়ে অন্যের লাইনে চলে যায় তাহলে পরাজিত বলে গণ্য হবে । যদি কোনও প্রতিযোগী রণপা থেকে পড়ে যায় তা হলেও পরাজিত বলে বিচারক রায় দেবেন । সেই জন্যই রণপা প্রতিযোগিতার আগে প্রতিযোগীদের ভালোভাবে অভ্যাস করার প্রয়োজন ।

প্রয়োজন ঃ একটি ছোটো মাঠের প্রয়োজন, আর এই মাঠের মধ্যে ৪ ফুটের একটি বৃত্ত থাকবে। মাঠটি পরিষ্কার পরিচ্ছন্ন হওয়ার প্রয়োজন। প্রতিযোগী তার সুবিধা মতো রণপা তৈরি করবে । তবে মাটি থেকে 'রণপা' তে পা রাখার উচ্চতা হবে কম করে ৩ থেকে ৪ ফুট হতে হবে।

উপকার ঃ এই খেলাতে শরীরের যেমন বিভিন্ন অংশের উপকার হয়, তেমনি জঙ্গলের পশুর আক্রমণ থেকেও নিজেকে রক্ষা করা যায়। কারণ জঙ্গলপথে চলার সময় হিংস্র জানোয়ার রণপা দিয়ে চলা মানুষটিকে দেখামাত্রই ভয়ে পালিয়ে যায় ।

সাদৃশ্য ঃ অন্যান্য উপজাতির মধ্যেও এই রণপা খেলার প্রচলন রয়েছে ।

খেলাতে অংশগ্রহণকারী ঃ ১। শ্রীখরেন্দ্র রিয়াং ২। শ্রী খুতুমরায় রিয়াং ৩। শ্রী দ্রাউ কুমার রিয়াং।

স্থান ঃ হাতিমরাছড়া উ. বু. বিদ্যালয়ের মাঠ, আমবাসা, ধলাই।

মোরগের যুদ্ধ

(তাওলা - তাম্ লাই-ম)

মোরগ যুদ্ধ মানেই এক মজাদার খেলা

উৎস ঃ একজন রিয়াং লোক জঙ্গল থেকে বাঁশ আনতে গিয়ে একটি মোরগ দেখতে পান। এটিকে ধরে বাড়িতে নিয়ে আসেন। বাড়ির ছেলেমেয়েরা এটিকে নিয়ে সব সময় খেলা করত। একদিন তাদের পিতামাতা যখন জুম চাষের জন্য জঙ্গলে যান তখন ছেলেমেয়েরা বাড়িতে ছিল । হঠাৎ তারা দেখতে পেল জঙ্গল থেকে অন্য একটি মোরগ এসে তাদের পালিত মোরগের সাথে ঝগড়া করছে। বেশ কিছুক্ষণ তারা তা প্রত্যক্ষ করে। তারপর জঙ্গলের মোরগটিকে তাড়িয়ে দিল। বাচ্চাদের পিতা মাতা জুমের কাজ সেরে যখন বাড়িতে ফিরল তখন তারা পিতামাতাকে মোরগ দুটির ঝগড়ার কথা বলল এবং কীভাবে ঝগড়া করেছে দুজন ছেলে মোরগের ঝগড়াপর্বটি নিজেরা করে দেখাল। এতে তাদের পিতামাতা আনন্দ উপভোগ করল। প্রায়ই দেখা যেত যে, গ্রামের ছোটো ছোটো ছেলেরা এসে তাদের বাড়িতে এসে মোরগের মতো ঝগড়া করে খেলা করত ও খুব আনন্দ করত।

এই খবর পাড়া থেকে গ্রামে ছড়িয়ে পড়ল । তখন থেকে দেখা যেতো যে, প্রতিটি পাড়ার ছেলেরাই মোরগের মতো ঝগড়া করে খেলা করে। এই খবর শিব্রাই রাজার কাছে চলে গেল । তিনি একটি পাড়াতে এসে বাচ্চাদের এই খেলা দেখে আনন্দ উপভোগ করলেন । তারপর শিব্রাই রাজা পাড়ার এবং গ্রামের সকলকে ডেকে এটিকে একটি গ্রামীণ খেলাতে রূপান্তরিত করার সিদ্ধান্ত দিলেন । গ্রামবাসীরা রাজার সাথে একমত হলেন । এরপর থেকে মোরগের ঝগড়ার খেলাটি উপভোগ্য খেলায় স্থান পেল ।

খেলার বিবরণ ঃ এই খেলাটি অনেকটা মোরগের লড়াই এর মতো, তাই এই খেলাটিকে কক ফাইট বা মোরগের লড়াই বলা হয় । এই খেলাটি যুবকদের বুদ্ধি ও শক্তি পরীক্ষার খেলা । মহিলা বা যুবতীরা এই

খেলাতে অংশ গ্রহণ করেন না । দুই প্রতিদ্বন্দ্বীর মধ্যে এই খেলা হয়ে থাকে । প্রতিযোগিতার সময় বিচারক স্থির করবেন কোন্ পদ্ধতিতে বা নিয়মে খেলা করাবেন এবং ঠিক করবেন যাতে প্রতিযোগীদের বয়স ও উচ্চতার সমতা থাকে।

প্রথম পদ্ধতি হল, দু জনের প্রতিযোগিতা আর, দ্বিতীয়টি হল একসঙ্গে ১০জনের প্রতিযোগিতা । এই খেলার জন্য ঘাসযুক্ত পরিষ্কার মাঠের দরকার । এই মাঠের মধ্যে ৫ ফুটের একটি বৃত্ত চুণ দিয়ে করে নিতে হবে । যার মধ্যে মূল খেলাটি হবে।

এই খেলার সময় বিচারকগণ প্রতিযোগীদের নাম ধরে ডাকবেন । খেলোয়াড়গণ তখন বৃত্তের ঠিক বাইরে থাকবে । প্রথম বাঁশি বাজানোর সাথে সাথে খেলোয়াড়দ্বয় বৃত্তের ঠিক মাঝামাঝি এসে দাঁড়াবে । দ্বিতীয় বাঁশি বাজানোর সাথে সাথে তারা মোরগযুদ্ধের জন্য প্রস্তুত থাকবে । এই খেলার নিয়ম অনুসারে প্রতিযোগী প্রথমে সোজা হয়ে দাঁড়াবে তারপর প্রতিযোগীর পছন্দমতো এক পায়ে দাঁড়াবে যদি 'বাঁ' পায়ে তার প্রতিদ্বন্দ্বী দাঁড়ায় তা হলে ডান হাত দিয়ে ডান পায়ের পাতাকে শক্ত করে ধরে ডান পাছাতে লাগাবে। আর বাম হাত পিঠের দিকে নিয়ে ঐ হাতের আঙুল দিয়ে ধরা থাকবে ডান হাতের কনুই-র সামান্য ওপরে। একই পদ্ধতি অনুকরণ করবে তার প্রতিদ্বন্দ্বী তারপর উভয়ে মুখোমুখি হয়ে হাত পা ও মুখের আঁকাবাঁকা ভঙ্গি করবে। এখানে উল্লেখ করার প্রয়োজন যে, প্রতিযোগিতার সময় কোনও খেলোয়াড়ের হাত বা পা যদি ফস্‌কে যায় তা হলে বিচারক নম্বর কেটে দেবেন।

দ্বিতীয় পদ্ধতি ঃ এই পদ্ধতি অনুযায়ী বৃত্ত ১৫ ফুট হবে । আট থেকে দশ জন প্রতিযোগী খেলা করবে । নিয়ম কানুন একই থাকবে । বিচারকের বাঁশি বাজার সাথে সাথে খেলা শুরু হবে। একদল প্রতিযোগী তাদের প্রতিদ্বন্দ্বী দলকে সজোরে ধাক্কা মেরে মাটিতে ফেলে দিতে চেষ্টা করবে বা বৃত্তের বাইরে ফেলে দিতে চেষ্টা করবে। যে দল নির্দিষ্ট সংখ্যক প্রতিযোগীকে বৃত্তের বাইরে তাড়াতে পারবে সেই দলই খেলায় জয়ী হবে।

নিয়ম ঃ

ক) যে 'পা' প্রতিযোগীর ধরা রয়েছে সেই 'পা' কিংবা দেহের কোন অংশ যদি মাটিতে লেগে যায় তা হলে বিচারক নম্বর কেটে দিতে পারেন ।

খ) খেলোয়াড়ের আঘাতে বৃত্তের বাইরে যে প্রতিযোগী চলে যাবে বিচারক তাকে পরাজিত বলে ঘোষণা করবেন।

গ) বিচারকের নির্ধারিত নিয়মের বাইরে আঘাত করলে নম্বর কাটা যাবে ।

ঘ) কতটুকু সময় নিয়ে খেলা হবে তা বিচারক ঠিক করবেন ।

ঙ) প্রতিটি অঙ্গভঙ্গির জন্য আলাদা নম্বর থাকবে ।

চ) নম্বর থাকবে কয়েকটি ভাগে যেমন— ১। মোরগের মতো অঙ্গভঙ্গি করার জন্য ২। হাত পা ধরার কায়দা ৩। কতবার একজন অপরজনকে আঘাত করছে ৪। আঘাত ঠিক ঠিক পদ্ধতিতে হল কি না ইত্যাদি।

এইভাবে বিচারকগণ প্রথম, দ্বিতীয় ও তৃতীয় স্থান নির্ণয় করবেন । উল্লেখ্য যে, প্রথম স্থান যে প্রতিযোগী অধিকার করবে কেবল মাত্র সে-ই বৃত্তের মধ্যে দাঁড়িয়ে মোরগের মতো **"ককোকরীক"** ধ্বনি দিয়ে সকলকে অভিনন্দন জানাবে। এতে তার জয় সকলের কাছে পৌঁছে যাবে । ফলে দর্শকগণ ও তাকে প্রশংসা ও অভিনন্দন জানাবে । দলবদ্ধ জয়ের ক্ষেত্রে একই রূপে সমস্বরে **"ককোকরীক"** ধ্বনি করবে।

উপকার ঃ শরীরের বিভিন্ন অঙ্গ প্রত্যঙ্গকে মজবুত ও শক্তিশালী করে ।

সাদৃশ্য ঃ অন্যান্য উপজাতির মধ্যে এই খেলার প্রচলন আছে ।

প্রতিযোগীদের নাম ঃ ১। খরেন্দ্র রিয়াং ২। তৈলরাম রিয়াং ।

স্থান ঃ হাতিমরাছড়া উ. বু. বিদ্যালয়ের মাঠ, আমবাসা, ধলাই, ত্রিপুরা ।

বোতলের মুখের গুটি ফেলা

(বদ - খু - অ হাদু কাউ-ম)

রিয়াং যুবতীদের বোতলের মুখে গুটী দিয়ে খেলার দৃশ্য

উৎস ঃ রিয়াংদের ইতিহাসে বোতলের মুখে গুটি রেখে খেলাটিকে ঘিরে বিভিন্ন উপকথা ও জনশ্রুতি রয়েছে। এরকম একটি জনশ্রুতি হল, বিবাহসম্ভবা কন্যাকে পাত্রপক্ষ নিষ্পাপ কিনা তা পরীক্ষা করার জন্য এই খেলার প্রচলন। রিয়াং জনজাতির মধ্যে যারা সাধারণত গরীব তারা কন্যার বিবাহের জন্য পাড়ার বা গ্রামের চৌধুরী মহাশয়দের দ্বারস্থ হতেন। চৌধুরী মহাশয় হয়তো পাত্রের সন্ধান দিলেন। চৌধুরী মহাশয়ের নির্দেশ অনুযায়ী পাত্রপক্ষ এবং পাত্রীপক্ষের আলোচনা হল। কন্যাপক্ষের অনুরোধে পাত্রপক্ষ পাত্রীকে দেখারও সুযোগ হল। পছন্দ হল। সবই ঠিক আছে। এখন পাত্রী নিষ্পাপ কিনা তা বিচারের জন্য এই খেলার প্রচলন। এই প্রথা অনুযায়ী চৌধুরী মহাশয়ের বাড়ির সামনে পাত্রপাত্রী সহ, পাত্র পক্ষ ও কন্যাপক্ষের গণ্যমান্য ব্যক্তিগণ উপস্থিত থাকবেন। তৎসঙ্গে পাড়া ও গ্রামের গুণীগণও উপস্থিত থাকবেন। উপস্থিত ব্যক্তিবর্গের সামনে গ্রামের যুবতী মেয়েরা খেলবে। একটি লম্বা মুখ সহ বোতলে বালি ভর্তি থাকবে। আর বোতলের মুখে থাকবে মার্বেল জাতীয় কোন জিনিস কিংবা আমলকি নতুবা গুলতির মাটির গুটি। কন্যা নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে ২০ হাত দূর থেকে একহাতে এক চোখ বন্ধ করে দ্রুত গতিতে এসে অন্য হাতের বৃদ্ধা ও তর্জনীর সাহায্যে গুটিটিকে টোকা দিয়ে ফেলে দিতে হবে। যদি এতে কন্যা সক্ষম হয় তাহলে বোঝা যাবে কন্যা প্রকৃত অর্থে নিষ্পাপ এবং যথারীতি পাত্রের সাথে মহাধূমধামে গ্রামের সকলের উপস্থিতিতে বিবাহ হবে।

মতান্তরে ঃ বিবাহযোগ্যা কন্যার দুটি চোখের দৃষ্টি প্রখর ও রোগমুক্ত কিনা তা বোঝার জন্য এই

খেলার প্রচলন । ওপরের বর্ণিত পদ্ধতিতে খেলা হবে ঠিকই কিন্তু একবার ডান হাত দিয়ে ডান চোখ বন্ধ করে বাম হাতের বৃদ্ধা ও তর্জনীর দ্বারা টোকা দিয়ে গুটি ফেলতে হবে । আরেক বার বাম হাত দিয়ে বাম চোখ বন্ধ করে ডান হাতের বৃদ্ধা ও তর্জনীর দ্বারা টোকা দিয়ে গুটি ফেলতে পারলে পাত্রপক্ষ বুঝে নেবে যে, পাত্রীর দুটি চোখই রোগমুক্ত । পরে পাত্রীর সঙ্গে বিবাহ হবে । এই জন্যই দেখা যায় অরণ্য প্রকৃতিতে বড়ো হয়ে উঠা রিয়াং যুবতী মেয়েদের মধ্যে এই খেলা খুবই তাৎপর্য পূর্ণ। শুধু তাই নয়, এই খেলার মাধ্যমে যুবতীদের মনের একাগ্রতা, ধৈর্য, বুদ্ধিমত্তা ও চোখের দৃষ্টি শক্তি বৃদ্ধি পায়। এটি রিয়াং যুবতীদের খেলা হলেও রিয়াং রমণীরাও অনেক সময় প্রতিযোগিতায় অংশ গ্রহণ করেন । তাছাড়া ছোটো ছোটো মেয়েদের ভবিষ্যতের কথা চিন্তা করে অভিভাবকরা তাদের মেয়েদের ইচ্ছাকৃত ভাবে খেলা শেখান এবং প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণ করান উপযুক্ত পাত্রের জন্য যুবতীরা প্রায়শই এই খেলা চর্চা করে। বাঙালি সমাজেও এককালে দেখা যেত পাত্রপক্ষ পাত্রী নির্বাচনের ক্ষেত্রে বিভিন্ন রকম পরীক্ষা নিরীক্ষা করতেন। যেমন চুল, পায়ের পাতা, হাতের আঙুলের গড়ন ইত্যাদি। শুধু তাই নয় পাত্রপক্ষ মেয়ের রান্না করা খাবার খেতেন। উদ্দেশ্য একটাই থাকত। মেয়ে তরকারি তৈরিতে লবণ দেওয়ার পরিমাপ বোঝে কিনা। রিয়াং বা বাঙালি বাদ দিলে অন্যান্য সমাজেও পাত্রী মনোনয়নের বিভিন্ন নিয়ম পদ্ধতি আছে।

প্রয়োজন ঃ এই খেলাটির জন্য সমতল ও শুকনো পরিষ্কার পরিচ্ছন্ন মাঠের প্রয়োজন । তাছাড়া প্রয়োজন একটি বড়ো বোতল ও মার্বেল জাতীয় কোনও গুটি । মাঠের পরিধি বুঝে এক সাথে ১০ জন প্রতিযোগিনী অংশগ্রহণ করতে পারে । প্রতিযোগিনীদের জন্য পৃথক পৃথক রেখার প্রয়োজন রয়েছে। এই রেখাগুলি চুণ দিয়ে চিহ্নিত থাকবে ৪ ফুট অন্তর অন্তর।

নিয়ম ঃ যে মাঠের মধ্যে প্রতিযোগিতা হবে এর দৈর্ঘ্য থাকবে ৭০ (সত্তর) ফুট । যদি প্রতিযোগিনীর সংখ্যা ১০ জন হয় তাহলে প্রস্থ থাকবে ৪০ (চল্লিশ) ফুট । এবারে ৫০ ফুটের মাথায় চুণ দিয়ে একটি সোজা দাগ দিতে হবে । আর বাকি ২০ ফুট থাকবে একই ভাবে । এবারে ৫০ ফুটে যেখানে চুণ দিয়ে দাগ দেওয়া হয়েছে তার ১ ইঞ্চি পেছনে প্রত্যেক প্রতিযোগিনীগণের জন্য একটি করে বালিভর্তি বোতল থাকবে কারণ বালিভর্তি না থাকলে অতি সহজে যেকোনো সময় বোতলটি মাটিতে পড়ে যেতে পারে । আর প্রত্যেক বোতলের মুখে থাকবে একটি করে মার্বেল বা আমলকি কিংবা গুলতির মাটির গুটি ।

বিচারক প্রথম বাঁশি বাজালে প্রতিযোগিনীগণ নির্দিষ্ট রেখার ঠিক ২ ইঞ্চি দূরে দাঁড়াবে ।

বিচারক দ্বিতীয় বাঁশি বাজালে প্রতিযোগিনীগণ তাদের বাঁ হাত দিয়ে বাঁ চোখ বন্ধ করবে ।

বিচারক তৃতীয় বাঁশি বাজানোর সাথে সাথে ঠিক ৫০ ফুট এর মাথায় বালিভর্তি বোতলের মুখে যে মার্বেল রয়েছে প্রতিযোগিনীগণ সেখানে গিয়ে তাদের ডান হাতের বৃদ্ধা এবং তর্জনীর সাহায্যে টোকা দিয়ে মার্বেলটি ফেলে ঠিক ৭০ ফুটে অর্থাৎ গন্তব্য স্থলে যে লাল ফিতে রয়েছে সেটাকে ক্রস করে যেতে হবে । যে সকল প্রতিযোগিনী আগে পৌঁছাবে তাদের মধ্য থেকেই প্রথম, দ্বিতীয় ও তৃতীয় স্থান বিচারক নির্ণয় করবেন ।

সর্তকতা ঃ

১। প্রতিযোগিনী যদি নিজস্ব রেখা ছেড়ে অন্য রেখায় চলে যায় তাহলে প্রতিযোগিনী পরাজিত বলে গণ্য হবে।

২। প্রতিযোগিতার সময় প্রতিযোগিনীর আঙুল যদি বন্ধ করা চোখ থেকে সরে যায় তাহলেও প্রতিযোগিনী প্রতিযোগিতার বাইরে চলে যাবে।

৩। বৃদ্ধা ও তর্জনীর সাহায্যে বোতলের মুখের গুটি ফেলার সময় যদি প্রতিযোগিনীর হাত লেগে বোতল মাটিতে পড়ে যায় তাহলে প্রতিযোগিনী পরাজিত বলে বিবেচ্য হবে । এসব ক্ষেত্রে বিচারকের সজাগ দৃষ্টি রাখার একান্ত প্রয়োজন।

৪। এই খেলাতে কম করেও তিনজন বিচারকের প্রয়োজন রয়েছে ।

উপকার ঃ এই খেলায় মনের একাগ্রতাকে বাড়িয়ে দেয় এবং ইচ্ছাশক্তিকে প্রখর করে।

প্রতিযোগিনীগণের নাম ঃ ১। সরনবতী রিয়াং ২। পড়েতি রিয়াং

৩। গতিরুং রিয়াং ৪। পলিরুং রিয়াং

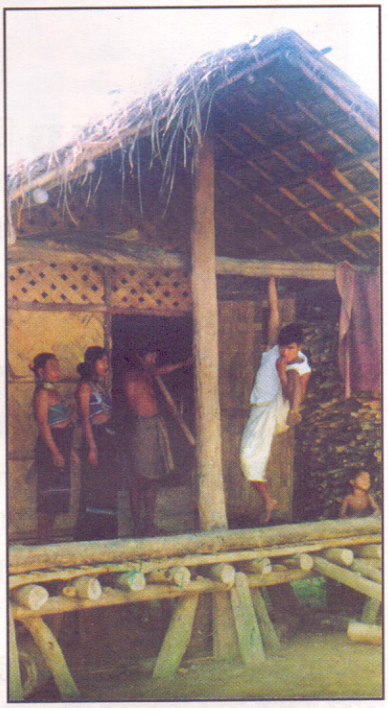
স্থান ঃ মনসাজয় পাড়া ও হাতিমরাছড়া উ. বু. বিদ্যালয় মাঠ, আমাবাসা, ধলাই ত্রিপুরা ।

উল্লুকের বাচ্চার মায়ের দুধ খাওয়া

(উলাউ আবুক-চা-ম)

লৌকিক গাথা ঃ এক বৃদ্ধ রিয়াং দম্পতি মুলি বাঁশ কাটার জন্য গভীর জঙ্গলে গিয়েছিল। সেখানে তারা দেখতে পেল একটি উল্লুক তার বাচ্চাকে গাছের মগ ডালে ঝুলে থেকে দুধ খাওয়াচ্ছে। মুলি বাঁশ কেটে বাড়িতে ফিরে এসে তারা কিছুক্ষণ বিশ্রাম নিলেন। বৃদ্ধ তার নাতিকে উল্লুকের গল্প বলতে গিয়ে নানা অঙ্গভঙ্গিমাও আওয়াজ করে দেখালেন উল্লুক কীভাবে সারা বন চষে বেড়োায় গাছের ডালে ডালে। শুধু তাই নয় উল্লুক কীভাবে তার বাচ্চাকে দুধ খাওয়ায় তারও বর্ণনা করলেন। নাতি দাদুর কথা ও অঙ্গভঙ্গিমায় এতই আবিষ্ট হয়েছিল যে সে দাদুকে চেপে ধরল — উল্লুক কীভাবে বাচ্চাকে দুধ খাওয়ায় তা এক্ষুনি দেখাতে হবে। দাদু পড়লেন মহা ফ্যাসাদে। নাতির দাবিও এড়িয়ে যেতে পারলেন না। ডাক পড়ল বৃদ্ধের জামাতার। কারণ বৃদ্ধের বয়স বেশি বলে তিনি ঝুলে থেকে উল্লুকের বাচ্চাকে দুধ খাওয়ানোর দৃশ্য দেখাতে পারেন নাই। ইতিমধ্যে বৃদ্ধের জামাতা বাড়িতে এসে উপস্থিত হলেন। উপস্থিত অতিথিদের মধ্যেও ব্যাপারটা মজার হয়ে উঠল। কারণ অনেকেই উল্লুকের বাচ্চাকে দুধ খাওয়ানোর দৃশ্য দেখেননি। বৃদ্ধ তার জামাতাকে নিজের দেখা দৃশ্য সুন্দরভাবে পুনরায় বর্ণনা করলেন। সমবেত সকলে চঞ্চল হয়ে উঠলেন উল্লুকের দুধ খাওয়ানোর দৃশ্যটি দেখার জন্য। বৃদ্ধের নির্দেশ অনুসারে জামাতা বাড়ির টং ঘরের তীরে উল্লুক তার বাচ্চাকে কীভাবে দুধ খাওয়ায় তা দেখাল। এই খবর পাড়ায় ছড়িয়ে পড়ার পর পাড়ার লোকজন বৃদ্ধের বাড়িতে এসে পুনরায় উল্লুকের বাচ্চার দুধ খাওয়ার দৃশ্য দেখলেন। যারা দেখল সকলে খুব আনন্দ উপভোগ করলো। এরপর থেকে পাড়া এবং গ্রামের বাচ্চারা বাড়ির টং-এ কিংবা ছোটো ছোটো গাছে এটি করত। কিছু দিন পর এই খবর গেল শিব্রাই রাজা ও তাঁর অনুজ প্রতিম হাংগ্রাই রাজার কাছে। হাংগ্রাই রাজা নিজে এসে উল্লুকের বাচ্চার দুধ খাওয়া দেখলেন ও আনন্দ উপভোগ করলেন। পাড়ার গুণীজনের কাছে জানালেন যুবকরা যদি এটা সবসময় অভ্যাস করে তাহলে যুবকদের দেহের শক্তি বৃদ্ধি পাবে। সুপুরুষ হয়ে উঠবে। এটিকে খেলাতে রূপান্তরিত করার জন্য সকলে মিলে সিদ্ধান্ত নিলেন হাংগ্রাই রাজার ইচ্ছাতে পরে এটি খেলা হিসাবে স্বীকৃতি পেল, তেমনি প্রতিযোগিতাতেও স্থান পেল। এই খেলাটি রিয়াংদের কাছে যেমন জনপ্রিয় তেমনি আকর্ষণীয়। এই খেলার প্রতিযোগিতার সময় খেলোয়াড়দের মধ্যে যারা প্রথম, দ্বিতীয় ও তৃতীয় হত তাদের কাছে রিয়াং চৌধুরীরা তাদের প্রতিবেশীদের কন্যার জন্য জামাতা নির্বাচন করে বিবাহ দিতেন।

এটি যুবকদের একক ও শক্তি পরীক্ষার খেলা। যে জায়গাতে (মাঠে) খেলাটি হবে সেই জায়গাটি পরিষ্কার পরিচ্ছন্ন থাকার প্রয়োজন রয়েছে, তাছাড়া প্রয়োজন রয়েছেন, তিনটি শক্ত খুঁটির। মাঠের ঠিক মাঝে দু-টি খুঁটি পুঁততে হবে প্রায় আড়াই ফুট আর মাটির ওপরে থাকবে ৬ ফুট। খুঁটি তিনটিই গোলাকৃতির ও সোজা থাকবে । আর এগুলির বেড়ো থাকবে দেড় ফুট। পোঁতা দুটি খুঁটির মাথায় অপর খুঁটি শক্ত করে বাঁধতে হবে। তাই সুতলির প্রয়োজন রয়েছে। ভালোভাবে খুটিটি না বাঁধলে দুর্ঘটনারও সম্ভাবনা রয়েছে। তাই এ দিকে সতর্কতা থাকা একান্ত প্রয়োজন। মাঠের কাজ শেষ হওয়ার পর খেলা শুরু হবে।



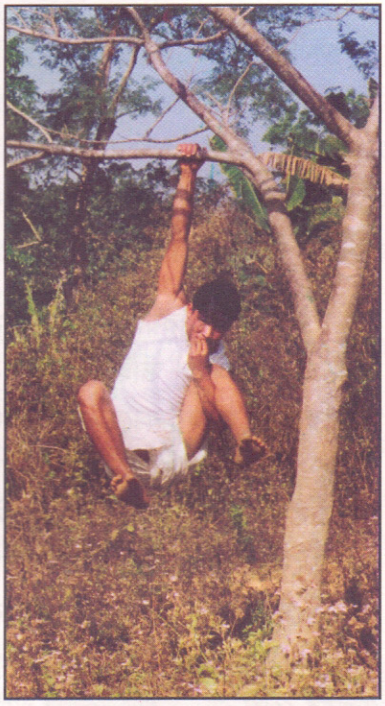
ঘরের বারান্দায় অনুশীলন রত রিয়াং যুবক

প্রথমে বিচারক প্রতিযোগীগণকে নাম ধরে ডাকবেন। তারপর তারা একজন একজন করে লাইন করে দাঁড়াবে। বিচারক প্রথম বাঁশি বাজানোর সাথে সাথে যে প্রতিযোগী লাইনের প্রথমে আছে সে দৌড় দিয়ে দুটি পোঁতা খুঁটির ঠিক মাঝখানে এসে দাঁড়াবে। বিচারক দ্বিতীয় বাঁশি বাজানোর সাথে জাম্প দিয়ে দু (হাতের আঙুল দিয়ে) হাত দিয়ে বাঁধা খুটিটিকে ধরবে। তারপর প্রতিযোগীর পছন্দ মতো ডান হাত 'বা'-বাম -হাত অর্থাৎ যেকোন একটি হাতে শক্ত করে খুঁটিটি ধরবে। সম্পূর্ণ শরীর থাকবে নিচের দিকে। যদি প্রতিযোগী ডান হাতে খুঁটিটিকে ধরে তা হলে বাম হাত যাবে বাম পায়ের ভেতর দিয়ে ঠিক মুখের সামনে। তখন বাঁ-পাটি ওপরের দিকে বাম হাতের সাহায্যে ঝোলানো থাকবে। আর ডান পা থাকবে ঝুলন্ত অবস্থায়। (ছবিতে দ্রষ্টব্য)

প্রথমপর্ব ঃ — প্রতিযোগী বাম হাতের প্রতিটি আঙুল অর্থাৎ কনিষ্ঠা থেকে বৃদ্ধা পর্যন্ত মুখে নিয়ে চুষতে থাকবে, একটির পর একটি। প্রথমে কনিষ্ঠা তারপর অনামিকা হয়ে বৃদ্ধা পর্যন্ত নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে চুষতে হবে ৬ বার। সেই সঙ্গে উল্লুকের মতো ডাক দিতে হবে — **"উলু উলু"** করে। এখানে উল্লেখ করার প্রয়োজন যে, বিচারকই ঠিক করবেন প্রতিযোগীগণকে দিয়ে তিনি কতবার আঙুল চুষতে বলবেন ও খেলা করাবেন।

দ্বিতীয় পর্ব ঃ খেলোয়াড়কে ঝুলন্ত অবস্থাতেই হাত পাল্টাতে হবে। যেমন প্রথম পর্বে প্রতিযোগী ডান হাত খুঁটিতে ধরে নিচে ঝুলছিল। তেমনি ভাবে দ্বিতীয় পর্বে, 'বাঁ' হাতে ধরবে খুটিটি আর ডান হাত যাবে ডান পায়ের ভিতর দিয়ে মুখে। প্রথম পর্বের মতো ডান হাতের প্রতিটি আঙুল চুষবে একটির পর একটি করে। প্রতিটি ভঙ্গির জন্য আলাদা করে নম্বর থাকবে। যেমন, উল্লুকের মতো ডাকার জন্য, অঙ্গভঙ্গি করার জন্য, উল্লুকের মতো ঝোলার জন্য, জাম্প দেওয়ার জন্য ইত্যাদি । এগুলি বিচারকই ঠিক করবেন কত নম্বরের মধ্যে প্রতিযোগিতা হবে।

উপকরণ ঃ তিনটি কাঠের শক্ত খুঁটি। ২টি খুঁটি থাকবে সাড়ে আট ফুট লম্বা গোলাকৃতি ও সোজা। আর এদের বেড়ো হবে দেড় ফুট। এই দুটি খুঁটিকে মাঠে ভালোভাবে পোঁততে হবে। অপরটি লম্বা থাকবে ৬ ফুট আর সোজা, আর এর বেড়ো থাকবে দেড় ফুট। এই বাঁশটি শক্ত করে বাঁধতে নারিকেলের সুতলিও লাগবে। পোঁতা দুটি খুঁটির মাথায় ৬ ফুট লম্বা খুঁটিটিকে ভালভাবে বাঁধতে হবে। মনে হবে যেন একটি গোল-পোষ্ট। এই তিন খুঁটির মধ্যেই প্রতিযোগী তার খেলা দেখাবে।



অরণ্য প্রকৃতিতে উল্লুকের বাচ্চার দুধ খাওয়ার অনুকরণে রিয়াং যুবক

সতর্কতা ঃ

ক) খুঁটিতে জাম্প দিয়ে উঠার সময় যদি কোনও প্রতিযোগীর দুটি হাতের মধ্যে একটি হাত ফস্‌কে যায় তাহলে নম্বর কাটা যাবে।

খ) জাম্প দিয়ে খুঁটিতে ধরার সময় মুখে শব্দ করা চলবে না।

গ) ডান হাতে খুঁটি ধরে খেলা করলে ডান পা মাটিতে স্পর্শ করতে পারবে না।

ঘ) প্রতিটি আঙুল নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে চুষতে হবে। যদি একটি আঙুল চোষা বাদ পড়ে তাহলেও নম্বর কাটা যাবে।

ঙ) আঙ্গুল চোষার আগেও পরে **"উলু, উলু"**,ধ্বনি করবে। **"উলু, উলু"** এই ধ্বনির জন্য যেহেতু আলাদা নম্বর আছে সেইজন্য ঠিক উল্লুকের বাচ্চা যেভাবে ধ্বনি করে দুধ পান করে ঠিক সেই ভাবেই ধ্বনি করতে হবে। নতুবা নম্বর কাটা যাবে।

উপকার ঃ রিয়াংদের সব খেলাই মূলত শারীরিক কসরতের খেলা। রিয়াংদের এইসব আদিম খেলাধূলাগুলির কারণেই রিয়াং যুবকরা অত্যন্ত বলবান ও সুস্বাস্থ্যের অধিকারী হয়। বর্তমান খেলাটিও রিয়াংদের শারীরিক শ্রীবৃদ্ধি ঘটায়। শুধু তাই নয়, এই খেলা গ্রামীণ জীবনে অনাবিল আনন্দ দেয়।

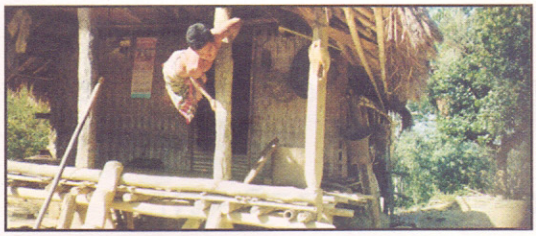
সাদৃশ্য ঃ — অন্যান্য উপজাতিদের মধ্যে এই খেলা দেখা যায় না।

প্রতিযোগীর নাম ঃ— ১। যদিরাম রিয়াং ২। দক্ষমণি রিয়াং,

স্থান ঃ ঁইলাধন চৌধুরীপাড়া, আমবাসা, ধলাই, ত্রিপুরা।

চপাই গ্রুং

উপকথা ঃ রিয়াং যুবকরা জুম চাষের মাঝে মাঝে বিশ্রাম করে। কখনো সখনো বাড়ি থেকে ওদের খাবার নিয়ে আসে ভাই-বোনরা। একদিন একটি ছোটো মেয়ে তার বড়ো ভাই-এর জন্য খাবার নিয়ে আসার সময় জুমের কাছে একটি টং-ঘরের খুঁটিতে দেখতে পেল যে, একটি বুলবুল পাখি কী যেন অন্বেষণ করছে। বুলবুল পাখিটিকে তার ভালো লেগেছিল। সে পাখিটিকে ধরতে চেষ্টা করে ব্যর্থ হয়ে বিষণ্ণ মনে দাদার কাছে গেল। দাদার খাবার দিয়ে কান্নায় ভেঙে পড়ল। দাদা বোনের কান্নার কারণ জানতে চাইল। ছোটো বোন বুলবুল পাখিটির কথা বলে। এটাকে ধরে দিতে তাকে বায়না করে। বড়ো ভাই খাবার না খেয়েই ছোটো বোনের বায়না মেটানোর জন্য তিনজন বন্ধুকে নিয়ে বুলবুল পাখিটিকে ধরতে গেল। খুঁটিটির কাছে গিয়ে তারা দেখল একটি বুলবুল পাখি কী যেন খোঁজাখুঁজি করছে। অনেকক্ষণ লক্ষ করার পর তারা দেখতে পেল যে, একটি পোকা খুঁটিটির ছিদ্রের মধ্য থেকে বের হচ্ছে আবার ছিদ্রের মধ্যে ঢুকে যাচ্ছে। বুলবুল পাখিটিও পোকাটিকে ধরার জন্য আপ্রাণ চেষ্টা করে যাচ্ছে। একবার ডান দিকে, আরেক বার বাম দিকে যাচ্ছে। কখনো বা ওপরে উঠছে কখনো বা নিচে নামছে। বড়ো ভাই ও তার বন্ধুরা পোকা ও পাখিটির এই খেলা লক্ষ্য করে পাখিটিকে ধরার জন্য এগিয়ে গেল। কিন্তু তারা শত চেষ্টা করেও বুলবুল পাখিটিকে ধরতে পারেনি। বরং পাখিটি উড়ে চলে গেল। ছোটোবোনটি পাখিটি না পেয়ে মনের দুঃখে বাড়ি চলে গেল। ছোটোবোনের আনা খাবার নিজেদের মধ্যে ভাগ করে তারা খেল। পড়ন্ত বিকালে জুমের কাজ শেষ হলে বাড়ী ফিরে এল। ছোটোবোন তখনও মনমরা হয়ে ঘরের এক কোণে বসে আছে। ছোটো বোনের পাশে গিয়ে এক বন্ধু সান্ত্বনা দেওয়ার চেষ্টা করল। এদের মধ্যে অন্য একজন বন্ধু মজা করে বলল, আমিও টং-এর খুঁটিতে বুলবুল পাখির মতো পোকা খুঁজে বেড়োবো। একথা বলেই সে বুলবুল পাখির মত অঙ্গভঙ্গি করে খুঁটিতে পোকা খুঁজতে শুরু করল। এইভাবে অন্য বন্ধুরাও খুঁটিটিতে পোকা খুঁজতে শুরু করল ছোটোবোনকে আনন্দ দেওয়ার জন্য। সেই দিন থেকে তারা প্রায়ই জুমের কাজের পর বিশ্রামের সময় জুমের টং এ বুলবুল পাখির মতো খেলা করত। তা দেখে অন্য জুমিয়া যুবকরা তাদের পাড়াতে এ রকম টং-এর খুঁটিতে পোকা খুঁজার খেলা অনুশীলন করত। এইভাবে পাড়ায় পাড়ায় এই খবর ছড়িয়ে পড়ল এবং হাংগ্রাই রাজা তা জানতে পারলেন। তিনি বিভিন্ন পাড়াতে এসে এই মজাদার খেলা দেখলেন এবং এটিকে রিয়াংদের খেলা হিসেবে স্বীকৃতি দেবার জন্য শিব্রাই রাজার কাছে আবেদন করলেন। শিব্রাই রাজা সবকিছু অবগত হয়ে এটিকে রিয়াংদের খেলাতে রূপান্তরিত করলেন এবং যুবকদের মধ্যে



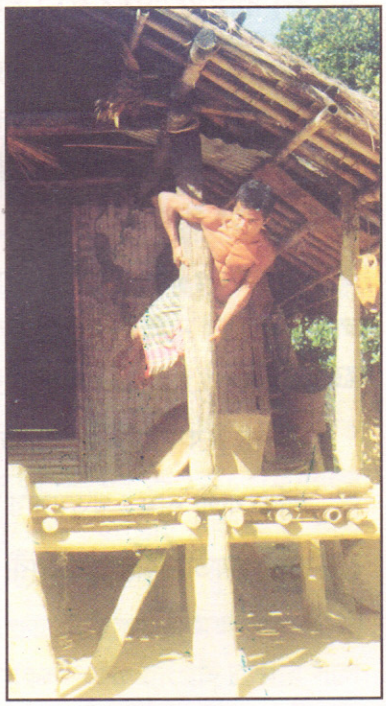
রিয়াং যুবক যেন বুলবুল পাখিই

প্রতিযোগিতার ব্যবস্থা করলেন। পুরস্কার ও সম্মান লাভের জন্য রিয়াং যুবকরা এই খেলা খেলত। এতে যুবকদের শরীরও মন সুস্থ থাকত। এরফলে জুম চাষের জন্য তারা পরিশ্রমও করতে পারত । আর বেশি পরিশ্রম করার ফলে জুমের ফসলও বেশি হত । রিয়াংদের গুরুত্বপূর্ণ খেলাগুলির মধ্যে চপাই গ্রুং খেলাটি তাই অন্যতম।

উপকরণ ঃ এই খেলার জন্য প্রয়োজন পরিষ্কার পরিচ্ছন্ন মাঠ। আর এই মাঠের মধ্যে থাকবে একটি গোলাকার শক্ত কাঠের খুঁটি বা মসৃণ শক্ত একটি বাঁশের খুঁটি যার বেড়হবে দেড় ফুট আর দৈর্ঘ্য দশ ফুট। মাটির নিচে এটি পোতা থাকবে আড়াই ফুট। একটি খুঁটিতে একজন খেলোয়াড় খেলতে পারবে। আবার একটি খুঁটিতে দুজন প্রতিযোগীও খেলতে পারে যদি বিচারক ঠিক মনে করেন। যদি একটি খুঁটিতে একজনের খেলা হয় তাহলে এক সঙ্গে পাঁচটি খুঁটিতে পাঁচজন খেলতে পারবে। আর খুঁটিগুলি ৮ ফুট অন্তর অন্তর একই লাইনে সাজানো থাকবে।

প্রতিটি খুঁটির মাপ একই ধরনের থাকবে। যদি প্রতিযোগী বেশি হয় তবে একটি খুঁটিতে একজনই খেলবে। এক সাথে বেশি খেলোয়াড়ের খেলা হলে বিচারক থাকবেন তিনজন।

বিচারক প্রথম বাঁশি বাজানোর সাথে সাথে প্রতিযোগীগণ প্রত্যেকে নির্ধারিত খুঁটির সামনে এসে দাঁড়াবে। তারপর দ্বিতীয় বাঁশি বাজালে প্রতিযোগীগণ খেলা শুরু করবে। এরজন্য নির্দিষ্ট সময় থাকবে। আর এই সময়ের মধ্যে প্রতিযোগীগণ বুলবুলের মতো অঙ্গভঙ্গি করবে। প্রতিটি অঙ্গভঙ্গির জন্য আলাদা করে নম্বরে থাকব। প্রথমে প্রতিযোগীগণ তাদের সুবিধা মতো ডান হাত কিংবা বাঁ হাত ওপরে বা নিচে রেখে খুঁটিকে শক্ত করে ধরবে। তারপর দু-হাতের উপর ভর দিয়ে 'পা' দুটি একত্র করে কখনো মাথা নিচে নামাবে। কখনও বা ওপরে উঠবে। আবার কখনো ডান দিকে শরীরকে বাঁকা করবে কখনো -বা বাদিকে । ঠিক বুলবুল পাখির মতো অঙ্গভঙ্গি করে খেলোয়াড় বিচারকগণকে এবং দর্শকগণকে বোঝাতে যাবে যে, সে যেন খাদ্য অন্বেষণ করছে। এইভাবে যারা খেলা দেখাতে পারবে তাদের মধ্য থেকেই প্রথম, দ্বিতীয় ও তৃতীয় স্থানের অধিকারী হবে।



রিয়াং যুবকরা এই ভাবেই বুলবুল পাখির অনুকরণে খেলায় মগ্ন থাকে

সতর্কতা ঃ

ক) এই খেলাটিতে যেমন ধৈর্য, বুদ্ধি ও শক্তির প্রয়োজন, তেমনি খেলোয়াড়ের সতর্কতার খুব প্রয়োজন।

খ) প্রতিযোগী খুঁটিতে ধরার সময় যদি হাত ফস্‌কে যায় তাহলে নম্বর কাটা যাবে।

গ) বুলবুল পাখির মতো অঙ্গভঙ্গি করে খেলা দেখাতে হবে নতুবা নম্বর কাটা যাবে।

ঘ) বিচারকের চূড়ান্ত বাঁশি বাজানোর সাথে সাথে খেলোয়াড়ের খেলা শুরু করতে হবে নতুবা নম্বর কাটা যাবে।

ঙ) এই খেলায় অংশগ্রহণ করতে হলে প্রথমে ছোটো ছোটো খুঁটিতে অভ্যাস করতে হবে।

চ) দুজন খেলোয়াড় যদি একটি খুঁটিতে প্রতিযোগিতা করে তাহলে খুঁটির দৈর্ঘ্য বাড়াতে হবে।

ছ) খেলোয়াড় যখন খেলবে দর্শকগণ খেলোয়াড়ের খুঁটি থেকে কম করেও ১০ ফুট দূরে থাকতে হবে।

জ) বয়স ও দেহের গঠন অনুযায়ী বিচারক খেলার প্রতিযোগী বাছাই করবেন।

প্রয়োজন ঃ এই খেলার জন্য একটি পরিষ্কার পরিচ্ছন্ন মাঠের প্রয়োজন। একটি কাঠের বা বাঁশের শক্ত গোলাকার খুঁটি লাগবে যার দৈর্ঘ্য হবে দশ ফুট ও মসৃণ, বেড়ো হবে দেড় ফুট। খুঁটিটি যেন পরিষ্কার পরিচ্ছন্ন থাকে। নতুবা খেলোয়াড়ের শরীর ক্ষত বিক্ষত হয়ে যেতে পারে। তাছাড়া খেলোয়াড় সঠিকভাবে খেলাও দেখাতে পারবে না।

উপকার ঃ এই গ্রামীণ খেলাটি আমাদের উপজাতি সমাজের চিরাচরিত শক্তি ও বুদ্ধি পরীক্ষার খেলা। যুবশক্তির মধ্যে দৈহিক শৃঙ্খলা সৌষ্ঠব বৃদ্ধির জন্য এই খেলা রাজ্য ও জাতীয় স্তরে উন্নতি করা যেতে পারে।

সাদৃশ্য ঃ অন্যান্য উপজাতিদের মধ্যে এই খেলার প্রচলন নেই।

প্রতিযোগী নাম ঃ খুতুমরায় রিয়াং।

স্থান ঃ যতীন্দ্র রিয়াং চৌধুরী পাড়া — জগন্নাথপুর, আমবাসা, ধলাই, ত্রিপুরা।

ভ্রমরের মতো ওড়া

(ভংব্রাই বি-ম)

লৌকিক গাথা ঃ কোনও একদিন এক রিয়াং পরিবারের দুটি ছোটো ছেলেমেয়ে বাড়ির ফুলবাগানে যায়। সেখানে গিয়ে তারা দেখতে পায় একটি কালো পোকা উড়ে এসে ফুলের মধ্যে বসে। কিছুক্ষণ এদিক ওদিক করে চলে যায়। তারা বাড়িতে ফিরে এসে বাবার কাছ থেকে জানতে চায় পোকাটির নাম কী ও পোকা ফুলে ফুলে বসে কী করে। বাবা তাদের নিয়ে বাগানে এসে দেখতে পান যে ভ্রমরগুলো উড়ে এসে ফুটন্ত ফুলের উপর বসছে ও ফুলের রেণু সংগ্রহ করে আবার ফিরে যাচ্ছে।

এই দৃশ্য দেখে বাবা ছেলেমেয়েদের প্রশ্নের জবাব দেন। বাবা বলল — এগুলো হচ্ছে ভ্রমর। এরা ফুলের বাগানে ঘুরে ঘুরে ফুল থেকে মধু সংগ্রহ করে বাড়ি ফিরে যায়। ছেলেমেয়েরা বাবাকে ধরে বসে তাদের ভ্রমর বানিয়ে দেখাতে। বাবা তাদের টং ঘরে নিয়ে যায় ভ্রমর বানিয়ে উড়ানোর জন্য। তাদের বাবা একটি ছেলেকে বলল, তোমাকে আমি ভ্রমর বানিয়ে উড়াব। তখন তাদের বাবা টং এর একটি পালাতে ছেলের একটি 'পা' গামছা দিয়ে বাঁধল। অন্য 'পা' বাঁধা পায়ের ঠিক নিচে রাখতে বলল। আর বলল দু হাত দিয়ে দুই কানে ধরতে। যথারীতি ছেলেটি বাবার কথা শুনল। এরপর বলল এখন তুমি একবার ডান দিকে যাবে আরেক বার বাম দিকে যাবে। ঠিক তাই করল ছেলেটি। বাবা বলল তুমি এখন ভ্রমরের মতো হয়ে গেছো এবং উড়তেও শিখেছ। ছেলেটি খুব খুশী হল। এই খবর চারিদিকে ছড়িয়ে পড়ল।

এই খবর চলে গেল শিব্রাই রাজার কাছে। তিনি তাঁর অনুজপ্রতিম হাংগ্রাই-রাজাকে পাঠালেন এ বিষয়ে অবগত হওয়ার জন্য তিনি আসলেন। শিশুদের খেলা দেখলেন। তা দেখে তিনি খুব আনন্দিত হলেন। তিনি মন্তব্য করলেন, ভ্রমরের মতো টং -এর পালাতে ওড়া তো খুবই কঠিন। শিশুরা তো ভ্রমরকে অনুকরণ করে উড়তে চেষ্টা করছে খুব ভালো। তামাক খেতে খেতে খানিকক্ষণ হাংগ্রাই রাজা চিন্তা করে স্থির করলেন, এটিকে রিয়াংদের খেলাতে রূপান্তরিত করবেন, কারণ তাতে শিশুরা ও যুবকরা যেমন আনন্দ উপভোগ করবে, তেমনি এই খেলার মাধ্যমে তাদের দেহের অঙ্গপ্রত্যঙ্গকে আরো মজবুত করবে। তাছাড়া শরীরের শক্তিও বৃদ্ধি পাবে যা জুম চাষেরও সহায়ক হবে। যে সকল ব্যক্তি হাংগ্রাই রাজার সঙ্গে দশক হিসেবে গিয়েছিলেন তাদের তিনি বললেন, ছেলেদের ভ্রমরের মতো ওড়া-কে খেলা হিসেবে স্বীকৃতি দিতে। দর্শকগণ হাংগ্রাই রাজাকে বললেন, মহারাজ, এ তো অতি উত্তম প্রস্তাব। আমরা সকলে একমত।

দর্শকগণ মহারাজকে অভিনন্দন জানালেন। এরপর থেকে এটি রিয়াংদের খেলা ও প্রতিযোগিতায় স্থান পায়।

হাংগ্রাই রাজার এই ঘোষণার পর যুবকরা প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণ করার জন্য সব সময়ই এই খেলা অভ্যাস করতো। বিশেষ করে যখন তারা জুম চাষে যেত। জুমের টং এ যুবকরা এই খেলার অভ্যাস করত।

প্রথম দিকে পাড়ার চৌধুরীদের বাড়িতেই প্রতিযোগিতা মূলক খেলাগুলি হত। বিভিন্ন গ্রাম ও পাড়া থেকে খেলাগুলিকে উপভোগ করতে প্রচুর লোক সমাগম হত। সবচাইতে আকর্ষণীয় এই যে, রিয়াং মায়েরা তাদের কন্যাগণকে বিবিধ অলংকারে সজ্জিত করে চৌধুরীদের বাড়িতে নিয়ে আসতেন ।কারণ মহিলারা শুধু মাত্র খেলাগুলিকে উপভোগ করতেই আসতেন না, তাদের মূল উদ্দেশ্য থাকত প্রতিযোগিতায় যারা বিশেষ স্থান অধিকার করবে, তাদের মধ্য থেকে জামাতা নির্ণয় করা। এখানে উল্লেখ্য যে, রিয়াংদের প্রতিটি খেলাই শক্তি পরীক্ষার খেলা। তাই শক্তিধর বিজয়ীদের মধ্য থেকে জামাতা নির্বাচন করলে জুম চাষের ক্ষেত্রে যেমন ভাল হবে, তেমনি পরিবার ও সমাজের কাজও তারা ভালোভাবে করতে পারবে। বিশেষ করে বয়স্কা ও বুদ্ধিমতী মহিলারা এইজন্য বিভিন্ন প্রতিযোগিতায় যেতেন। উদ্দেশ্য, কন্যাদের বিবাহের জন্য উপযুক্ত পাত্র খোঁজা। এখানে উল্লেখ করার প্রয়োজন যে, রিয়াং সমাজে কন্যা বিবাহের ক্ষেত্রে জামাতা নির্বাচনে মহিলাদেরই প্রাধান্য। তারাই সর্বক্ষেত্রে জামাতা নির্বাচন করে থাকেন। রিয়াং সমাজে জামাই খাটা পদ্ধতি এক সময় অত্যন্ত কঠোর নিয়মের মধ্যে দিয়ে যুবকদের পালন করতে হতো। কঠোর পরিশ্রম করতে পারবে এরকম জামাই নির্বাচন করা দরকার। ঘরে যুবতী কন্যা থাকলে তাই মায়েরা বিভিন্ন গ্রামীণ খেলায় উপস্থিত থেকে উপযুক্ত পাত্র নির্বাচন করতেন। জামাই খাটার বিভিন্ন দৃশ্যকে কেন্দ্র করেই তাই এই খেলাটির উৎপত্তি।

ব্রং-ব্রাই-বিম ঃ — এই খেলাটি বিশেষ করে রিয়াং যুবকদের শক্তিপরীক্ষার খেলা। তাছাড়া ছোটো ছোটো ছেলেরাও মজা করার জন্য খেলা করে থাকে। রিয়াংদের যে সব খেলা রয়েছে এর মধ্যে এটি অন্যতম ও প্রশংসিত। প্রথমে এই খেলা চৌধুরীদের বাড়ির উঠানেই হত। খেলা হিসেবে স্বীকৃতি পাওয়ার পর পাড়া বা গ্রামের বিভিন্ন মাঠে হতো।

এই খেলাটিতে দুজনের প্রয়োজন। যে খেলোয়াড় অর্থাৎ ভ্রমরের মতো খুঁটিতে ঘুরে ঘুরে ওপরে উড়বে তাকে সাহায্য করার জন্য অপর একজনের প্রয়োজন। তিনি প্রতিযোগী হতে পারবেন না। তিনি থাকবেন সাহায্যকারী। যিনি ভ্রমর হয়ে খেলা দেখাবেন তার পছন্দ অনুযায়ীই সাহায্যকারী বেছে নেবেন। এরজন্য বিচারকের নির্দেশের প্রয়োজন রয়েছে।

নিয়ম ঃ প্রথমে একটি গোলাকার শক্ত বাঁশের খুঁটি (কাঠের হলে ভালো হয়) যার দৈর্ঘ্য হবে সাড়ে আট ফুট আর বেড়ো হবে দেড় ফুট। খুঁটিটি থাকবে পরিষ্কার পরিচ্ছন্ন ও মসৃণ। উক্ত খুঁটিটি প্রতিযোগিতার স্থানে আড়াই ফুট ভালভাবে পুঁততে হবে। বিচারক প্রথম বাঁশি বাজালে প্রতিযোগী ও তার সাহায্যকারী

পোঁতা খুঁটির ঠিক সামনে যাবে। বিচারক দ্বিতীয় বাঁশি বাজালে খেলা শুরু করবে। প্রথমে সাহায্যকারী ভ্রমরের অর্থাৎ খেলোয়াড়ের একটি 'পা' পোঁতা খুঁটির মাটিতে লাগানো অংশ থেকে প্রায় সাড়ে তিন (৩) ফুট ওপরে একটি গামছা বা কাপড় দিয়ে শক্ত করে বেঁধে পেছন দিকে টেনে রাখবে। আর খেলোয়াড়ের অন্য 'পা' বাঁধা পায়ের ঠিক নিচে খুঁটিতে থাকবে। পা মাটির ওপরে অবশ্যই হতে হবে। তারপর খেলোয়াড় তার দুটি হাত দিয়ে দুটি কানে ধরে একবার ডান দিকে যাবে আর একবার বাম দিকে যাবে। ঠিক যেন উড়ন্ত ভ্রমরের মতো মনে হয়। নির্ধারিত সময়ের মধ্যে যে যত বেশি ওপরের দিকে উঠবে এবং ভ্রমরের মতো অঙ্গভঙ্গি করে উড়বে এদের মধ্য থেকেই প্রথম, দ্বিতীয় ও তৃতীয় স্থান নির্ণয় করবেন বিচারকগণ।

ভ্রমরের মতো ওড়ার চেষ্টায় রিয়াং যুবক

ভ্রমর হওয়ার বেলাতে রিয়াং যুবকের ক্রিয়া কুশলতা

উপকরণ ঃ

১) সাড়ে আট ফুট কাঠের শক্ত খুঁটি বা বাঁশের খুঁটি যা থাকবে পরিষ্কার পরিচ্ছন্ন ও মসৃণ।

২) উক্ত খুঁটির বেড়ো থাকবে দেড় ফুট।

৩) নূতন গামছা বা নূতন কাপড় থাকবে প্রায় পাঁচ ফুট।

৪) পরিষ্কার পরিচ্ছন্ন ছোটো মাঠ বা জায়গার প্রয়োজন।

৫) দুজন বিচারকের প্রয়োজন।

সতর্কতা ঃ এই খেলাটি খুবই কঠিন। তাই প্রতিযোগিতার সময় খেলোয়াড়দের সতর্কতার একান্ত প্রয়োজন। খেলার গামছা বা কাপড় যেন নূতন হয়। কারণ খেলার সময় যদি গামছা বা কাপড় ছিঁড়ে যায় তাহলে নূতন গামছা ও কাপড় গ্রহণ করা যাবে না। তাছাড়া প্রতিযোগী পরাজিত বলেও গণ্য হবে। যদি খেলার সময় কোন প্রতিযোগীর 'পা' ফস্‌কে যায় কিংবা কান থেকে হাত সরে যায় তাহলেও নম্বর কাটা যাবে।

সাদৃশ্য ঃ রিয়াং ছাড়াও নোয়াতিয়াদের মধ্যেও এই খেলার প্রচলন আছে।

উপকার ঃ এই খেলায় শরীরের মাংস ও পেশী মজবুত করে এবং হজম শক্তি বাড়ায়।

এই খেলার অংশগ্রহণকারী — ১। যদিরাম রিয়াং ২। খরেন্দ্র রিয়াং।

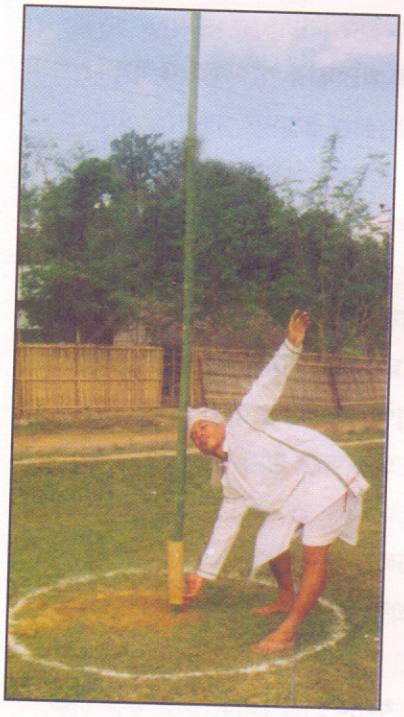
স্থান ঃ হাতিমরাছড়া উচ্চ বুনিয়াদী বিদ্যালয় মাঠ। আমবাসা, ধলাই, ত্রিপুরা।

দুটি বাঁশের চোঙা দিয়ে খেলা

(ওয়া সুসা-ম)

এই খেলাটি যুবকদের একক খেলা। এটি সাধারণত জুম চাষের আগেই হয়ে থাকে। কারণ এই খেলার ফলে যুবকদের হাতের কব্জির শক্তি বৃদ্ধি পায়। আর কব্জির শক্তি বৃদ্ধি পেলেই জুম চাষ ভালোভাবে করতে পারবে। এই মনোভাবেই রিয়াং সমাজে এই খেলাটি খুবই জনপ্রিয়। প্রতিযোগিতাতে অংশগ্রহণের সময় যুবকদের সাথে সাথে ছোটো ছোটো ছেলেরা এই খেলা সব সময় অভ্যাস করে থাকে।

গ্রামীণ খেলার প্রস্তুতিপর্ব



বাঁশের চোঙা দিয়ে খেলা। এই খেলা খুবই আকর্ষণীয়

প্রথমে এই খেলাটি রিয়াং চৌধুরীদের বাড়িতে ও পাড়ায় পাড়ায় বাৎসরিক ক্রীড়া প্রতিযোগিতায় অন্যান্য খেলার সাথে হত। বড়ো ধরনের প্রতিযোগিতার সময় বিভিন্ন মাঠে হত। প্রথম দিকে বিচারক থাকতেন গ্রামের বা পাড়ার চৌধুরীরা। পরে প্রশিক্ষণপ্রাপ্ত বিচারকগণ প্রতিযোগিতার বিচারক থাকতেন। এই খেলাকে ঘিরে নাচ-গানও হত। প্রচুর লোক সমাগম হত।

যে সকল প্রতিযোগী এই খেলাতে প্রথম, দ্বিতীয় ও তৃতীয় হতো প্রথম দিকে তাদের শুধুমাত্র হাততালি দিয়ে উৎসাহিত করা হতো।

উপকরণ ঃ এই খেলার জন্য প্রয়োজন একটি পরিষ্কার পরিচ্ছন্ন ছোটো মাঠ। খেলার স্থানে ৪ (চার) ফুটের একটি চুণের বৃত্ত করে নিতে হবে। এরমধ্যে প্রবেশ করে খেলোয়াড় খেলা দেখাবে। তাছাড়া প্রয়োজন রয়েছে ২টি গোলাকার এবং সোজা মুলি বাঁশ। একটি হবে ২৫ - ৩০ ফুট লম্বা যার বেড়ো হবে ৮ ইঞ্চি। অপরটি হবে তিন ফুট লম্বা যার বেড়ো হবে প্রায় ১ ফুট (ঠিক চোঙার মতো)। দুটি বাঁশই থাকবে মসৃণ এবং গাঁটমুক্ত। প্রথমে ছোটো বাঁশটিকে বড়ো

বাঁশটির ভেতরে ঢুকিয়ে রাখতে হবে। তারপর বৃত্তের ঠিক মাঝখানে একটি ৩ ফুট গর্ত করে বড়ো বাঁশটি মাটিতে পুঁততে হবে। দেখতে হবে বড়ো বাঁশটি শক্তভাবে মাটির উপর দাঁড়িয়ে থাকে। তাছাড়া মাটির উপর দাঁড়িয়ে থাকা বাঁশটি আগে থেকে নির্দিষ্ট দুইটি দাগ কেটে দিতে হবে, দ্বিতীয় ও তৃতীয় স্থান নির্ধারণের জন্য। এরপরই খেলা শুরু হবে।

নিয়ম ঃ বিচারক প্রতিযোগীদের নাম ঘোষণা করার পর একজন একজন করে খেলাস্থলে আসবে। বিচারক প্রথম বাঁশি বাজানোর পর প্রতিযোগী বৃত্তের কাছে আসবে। দ্বিতীয় বাঁশি বাজানোর সাথে সাথে প্রতিযোগী বৃত্তের ভেতরে প্রবেশ করবে। বিচারক যখন তৃতীয় বাঁশি বাজাবে তখন খেলোয়াড় খেলা শুরু করবে। খেলোয়াড় তার পছন্দ মতো ডান বা 'বাঁ' হাতে ছোটো বাঁশটির নিচে ধরে সজোরে ওপরের দিকে ছুঁড়ে বড়ো বাঁশটির বাইরে ফেলে দিতে চেষ্টা করবে। যদি ছোটো বাঁশটি বড়ো বাঁশটির বাইরে না যায় তাহলে ছোটো বাঁশটি যতটুকু গেল বিচারক দাগ নির্ণয় করবেন এবং এর মধ্য থেকে বিচারক প্রথম, দ্বিতীয় ও তৃতীয় স্থান অধিকারী নির্ণয় করবেন।

এখানে উল্লেখ করার প্রয়োজন যে, যদি দুই বা তিনজন বা এরও বেশি প্রতিযোগী ছোট বাঁশটি বড়ো বাঁশের বাইরে ফেলে দেয় তাহলে সময়ের হিসেব করে তাদের মধ্য থেকে প্রথম, দ্বিতীয় ও তৃতীয় স্থান নির্দ্ধারিত হবে। এই খেলাতে একজন প্রতিযোগীকে তিনবারের বেশি সুযোগ দেওয়া হবে না। বড়ো ধরনের প্রতিযোগিতামূলক খেলার সময় খেলোয়াড়দিগকে বিচারকের নির্দেশমতো সাদা পোশাকে খেলতে হবে।

উদ্দেশ্য ঃ শরীরের শক্তি বৃদ্ধি করা ও শরীরকে সুস্থ রাখার জন্যই এই খেলা প্রতিযোগিতায় স্থান পায়। বিশেষ করে, এই খেলায় যেহেতু কব্জির শক্তি বৃদ্ধি করে তাই জুম চাষেরও সহায়ক হয় এবং শারীরিক ও মানসিক শক্তি বৃদ্ধি পায়।

সতর্কতা ঃ দুটি বাঁশই যেন সোজা, মসৃণ ও পরিষ্কার পরিচ্ছন্ন হয়। বিচারক 'দুই' জন থাকা দরকার। একজন বিচারক সময়ের দিকে লক্ষ রাখবেন এবং দাগ নির্ণয় অপরজন 'নিয়ম' অনুযায়ী খেলোয়াড়ের খেলা হচ্ছে কিনা লক্ষ রাখবেন। এই খেলা কয়েকটি বিভাগে করা প্রয়োজন। এর মধ্যে রয়েছে বয়স, দেহের গঠন ইত্যাদি।

উপকার ঃ এই খেলা পা, হাত, এবং কব্জির শক্তি বৃদ্ধি করে। মনের একাগ্রতা বাড়ায়। লক্ষ্যভেদে চোখের উপকারে আসে।

সাদৃশ্য ঃ অন্যান্য উপজাতিদের মধ্যেও এই খেলার প্রচলন আছে।

প্রতিযোগীতায় অংশগ্রহণকারী ঃ শ্রী তৈলরাম রিয়াং

স্থান ঃ হাতিমরাছড়া উ. বু. বিদ্যালয় মাঠ, আমবাসা, ধলাই।

মোরগের খাঁচা তোলা

(তাউখউ বা সা-ম)

এটা শুধু খেলাই নয়, জীবনে এই খেলার মূল্য অপরিসীম

উৎস ঃ মোরগ বিক্রেতা যেভাবে একটি বাঁশের সাহায্যে দুটি খাঁচা ভর্তি মোরগ নিয়ে বাজারে বাজারে বা পাড়ায় পাড়ায় ঘুরে ঘুরে মোরগ বিক্রি করে তাকে অনুকরণ করে পাড়ার গুণীজন এটাকে খেলাতে রূপান্তরিত করার চিন্তা করেন। পরে শিব্রাই রাজার অনুমতিতে এটি প্রতিযোগিতায় স্থান পায়। এই খেলাটি যুবকদের মধ্যেই সীমাবদ্ধ। বিশেষ করে যুবকদের শক্তি বৃদ্ধির জন্যই এই খেলা প্রতিযোগিতাতে স্থান পেয়েছে।

উপকরণ ঃ এই খেলাটির জন্য খুব শক্ত একটি গোলাকৃতির বাঁশের প্রয়োজন, যার দৈর্ঘ্য থাকবে পাঁচ থেকে ছয় ফুট। আর এর বেড়ো থাকবে ১ ফুট। বাঁশটি পরিষ্কার পরিচ্ছন্ন ও মসৃণ হওয়া প্রয়োজন। খেলোয়াড় ছাড়া দু-জন যুবকেরও প্রয়োজন রয়েছে, তাদের দেহের গঠন ও উচ্চতা একরকম হবে। প্রতিযোগিতার মাঠের ঠিক মাঝখানে সাত ফুটের একটি বৃত্ত থাকবে। এই বৃত্তের মধ্যেই প্রতিযোগিতা হবে। এই খেলার প্রতিযোগিতা দুই পদ্ধতিতে হয়ে থাকে।

শারীরিক মানসিক শক্তি বিকাশে এই খেলার জুড়ি নেই

১) প্রথম পদ্ধতিতে দুজন যুবককে তোলা।

২) দ্বিতীয় পদ্ধতিতে দুজন যুবককে নিয়ে দৌড়।

প্রথম পদ্ধতি ঃ বিচারক প্রথম বাঁশি বাজালে প্রতিযোগী তার সহযোগী দুজনকে নিয়ে বৃত্তের ভেতরে যাবে। বিচারক দ্বিতীয় বাঁশি বাজানোর সাথে সাথে প্রতিযোগী তার কাঁধে বাঁশটি সোজা করে রাখবে। প্রতিযোগীর সাহায্যকারী দুই যুবক পদ্মাসন করে বসে বাঁশের খুঁটির দুই দিকে দুই হাত দিয়ে খুঁটিটিকে শক্ত করে ধরবে। যেন খুঁটিটি থেকে হাত ছুটে না যায়। বিচারক তৃতীয় বাঁশি বাজালে প্রতিযোগী

উভয়কে (দুই যুবককে) নিচ থেকে ওপরে তুলবে। এটি একধরনের প্রতিযোগিতা।

দ্বিতীয় ঃ এই নিয়ম অনুযায়ী বিচারক বাঁশি বাজালে খেলোয়াড় দুইজন সঙ্গীসহ বৃত্তের মাঝখানে যাবে। প্রথম পদ্ধতির মতো একইভাবে প্রতিযোগী যুবকদিগকে নিয়ে ৩০/৪০ মিটার পর্যন্ত দৌড়োতে বলা হবে। সেজন্য নির্দিষ্ট সময় বেঁধে দেওয়া হবে। তৎসহ বিচারক নিয়ম কানুনও বুঝিয়ে দেবেন প্রতিযোগীগণকে প্রতিযোগিতার পূর্বে। প্রতিযোগিতার পূর্বে বিচারক কোন্ পদ্ধতিতে খেলা করাবেন সেটা বলে দেবেন। যে সকল প্রতিযোগী সঠিক নিয়ম অনুযায়ী খেলা প্রদর্শন করবে তাদের মধ্য থেকেই বিচারক প্রথম, দ্বিতীয় ও তৃতীয় স্থানের বিজয়ী ঘোষণা করবেন।

সতর্কতা ঃ প্রতিযোগী যদি তার সাহায্যকারী দুজনকে নির্দিষ্ট নিয়ম অনুযায়ী ভালোভাবে তুলতে না পারে তা হলে পরাজিত বলে গণ্য হবে। প্রতিযোগী দু-জন সাহায্যকারীকে তোলার সময় বাঁকা হয়ে যদি উঠে তাহলেও নম্বর কাটা যাবে। প্রতিযোগী যুবক দুজনকে নিয়ে দাঁড়াবার সময় যদি পদ্মাসন থেকে সাহায্যকারীর 'পা' ছুটে যায় তাহলে প্রতিযোগী পরাজিত বলে গণ্য হবে। যথাযথ পদ্মাসন না হলেও নম্বর কাটা যাবে। (ছবিতে দ্রষ্টব্য)

এই খেলার প্রতিযোগিতা কয়েকটি বিভাগে করা উচিত, যাতে প্রতিযোগিতার সমতা বজায় থাকে। এই প্রতিযোগিতায় যারা সাহায্যকারী থাকবে তাদের ওজন, দেহের গঠন ও উচ্চতা ইত্যাদি যেন একই ধরনের হয়। আর প্রতিযোগীদের বেলায়ও একই নিয়ম প্রযোজ্য।

উপকার ঃ এই খেলা মূলত দৈহিক ভারসাম্য ও শক্তির খেলা। এই খেলা অন্যকে আনন্দ দেয় এবং প্রতিযোগী নিজে আত্মবিশ্বাসী হয়।

প্রতিযোগীগণের নাম ঃ ১। নিলুরায় রিয়াং (প্রতিযোগী) ২। খরেন্দ্র রিয়াং (সাহায্যকারী)
৩। রাজেন্দ্র রিয়াং (প্রতিযোগী) ৪। দ্রাউকুমার রিয়াং (সাহায্যকারী)

সাদৃশ্য ঃ অন্যান্য উপজাতির মধ্যে এই খেলার প্রচলন নেই।

স্থান ঃ হাতিমরাছড়া উচ্চবুনিয়াদি বিদ্যালয়, আমবাসা, ধলাই, ত্রিপুরা।

চেংপাই - খাই-ম

অরণ্য প্রকৃতিতে ছোট্ট শিশুরা,
এই খেলায় মেতে থাকে

উৎস ঃ ২) জুম চাষের সময় রিয়াংদের বহু জিনিসের প্রয়োজন হয় যার মধ্যে খাড়া, টাক্কল দাব্রুকইত্যাদি। জঙ্গলে আগুন দেওয়ার কাজ শেষ হয়ে গেল পাহাড়ের ঢালু মাটিতে ধানসহ বিভিন্ন শস্যের এবং তরকারীর বীজ বপন করা হয়। এই কাজে রিয়াং যুবক-যুবতী বা মধ্যবয়স্কারা সমানভাবে কাজ করে থাকে। রিয়াং সমাজে খাড়া কিংবা লাংগার বিভিন্ন রকম কাজ আছে। এরমধ্যে জুমের কাজেও ব্যবহৃত হয়। জুম বীজ বহন ও বপন করার কাজে খাড়া অত্যধিক প্রয়োজনীয় বীজ বহন করে এবং পিঠে ঝুলিয়ে দীর্ঘ সময় ব্যাপী বপনের কাজ রিয়াংদের করতে হয়। আর অভিজ্ঞতা থেকে রিয়াংরা এই খেলার আয়োজন করেছে। এই খেলার মূল দৃশ্যটাই হল কীভাবে অত্যধিক ভারী খাড়া যে পিঠে নিয়ে জুমে বীজ বপন করতে হয়; তাকে অনুকরণ করে নিজেদের মধ্যে অভ্যাস করা এবং খেলার অনাবিল আনন্দ উপভোগ করা। রিয়াং যুবক - যুবতীরা তাই অবসর কালে এই খেলার আয়োজন করে এবং প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণ করে।

প্রয়োজন ও নিয়ম ঃ এই খেলাটির জন্য দুই জনের প্রয়োজন। একজন থাকবে প্রধান খেলোয়াড় আর অন্যজন থাকবে তার সহযোগী। (ছবিতে ১নং ও ২নং)। একটি ছোটো মাঠে চুণ দিয়ে ৪ ফুটের বৃত্ত করতে হবে। এই বৃত্তের মধ্যেই খেলোয়াড়গণকে খেলা দেখাতে হবে।

বিচারক প্রথম বাঁশি বাজানোর সাথে সাথে খেলোয়াড়গণ বৃত্তের ভেতর সতর্ক হয়ে দাঁড়াবে। আর দ্বিতীয় বাঁশি বাজানোর সাথে সাথে খেলা শুরু করবে। নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে খেলা শেষ করতে হবে। ছবির দৃশ্যমত ১নং খেলোয়াড় পায়ের উপর ভর করে হাঁটু গেড়ে মাটিতে বসবে। আর তার হাত দুটি থাকবে দুই হাঁটুর উপর। তারপর সাহায্যকারী ২নং খেলোয়াড় প্রধান খেলোয়াড়ের পেছনে হাঁটু গেড়ে বসে তার দু-টি হাত দিয়ে প্রথম (১নং) খেলোয়াড়ের দুই হাতের ভিতর দিয়ে হাত ঢুকিয়ে দুই কাঁধে শক্ত করে ধরবে। শুধু তাই নয়, সহ খেলোয়াড় তার পা দুটি সামনের দিকে টেনে নিয়ে প্রধান খেলোয়াড়ের কোমর জড়িয়ে ধরে সামনের দিকে চেপে ধরবে যাতে মনে হবে যেন, প্রথম খেলোয়াড় একটি খাড়া বা লাংগা তার শরীরের

সাথে বেঁধে রেখেছে। তারপর প্রধান খেলোয়াড় তার সহযোগীকে নিয়ে ধীরে ধীরে দাঁড়াতে চেষ্টা করবে ও দাঁড়াবে। তারপর প্রধান খেলোয়াড় রিয়াংরা ধান বা অন্যান্য প্রয়োজনীয় জিনিস লাংগা বা খাড়াতে নিয়ে যে-ভাবে জুমে যায় ঠিক সেইভাবে দৌড়ের জন্য প্রস্তুত হবে।

ছবিতে সারিবদ্ধভাবে বিভিন্ন প্রক্রিয়া দেখানো হল

যুবকদের মধ্যে খাড়া দিয়ে প্রতিযোগিতার প্রথম দৃশ্য

খাড়া দিয়ে দৌড়ে রত রিয়াং যুবক

তারপর আস্তে আস্তে ২নং ব্যক্তিকে নিয়ে প্রতিযোগী সোজা হয়ে বৃত্তের মধ্যে দাঁড়াবে। এটি হল প্রথম পর্ব। বিচারক ইচ্ছা করলে দ্বিতীয় পর্বেও খেলা করাতে পারবেন। দ্বিতীয় পর্বের খেলা হল; একইভাবে অর্থাৎ বৃত্তের মধ্যে প্রতিযোগী যেভাবে ছিল ঠিক এখান থেকে ৫০ ফুট পর্যন্ত সহযোগীকে নিয়ে দৌড়াতে হবে। এই খেলায় এক সাথে ১০-১২ জন প্রতিযোগীও খেলতে পারে, তবে এর জন্য চাই নির্দিষ্ট চুণের রেখা। যারা ৫০ ফুট পর্যন্ত দৌড়ে যেতে পারবে তাদের মধ্য থেকেই প্রথম, দ্বিতীয় ও তৃতীয় স্থানের অধিকারী হবে।

সতর্কতা ঃ

ক) প্রতিটি প্রতিযোগী ও তার সহযোগী একই বয়স, ওজন ও দেহের গঠন হওয়া প্রয়োজন।

খ) মূল খেলার পর্বে সহকারীকে সতর্ক থাকতে হবে।

উপকার ঃ এই খেলাটি রিয়াং সমাজের জুমভিত্তিক জীবনের একটি তৈলচিত্র। এই খেলা রিয়াংদের শিশু ও কৈশোর বয়সের এবং এর মাধ্যমে তারা আগামী জুম জীবনকে মেনে নেওয়ার তামিল পেয়ে থাকে। শুধু তাই নয়, এই খেলায় প্রতিযোগিতা থাকায় গ্রামের সকলে মিলে নিবিড়ো আনন্দ উপভোগ করে থাকে।

সাদৃশ্য ঃ অন্যান্য উপজাতির মধ্যে এই খেলার প্রচলন নেই, তবে এ ধরনের খেলা জাতি উপজাতি সকলের মধ্যেই প্রচলন করা যেতে পারে। কারণ এতে যুবকদের শারীরিক সক্ষমতা বৃদ্ধি পায় এবং দায়িত্বশীল করে তোলে।

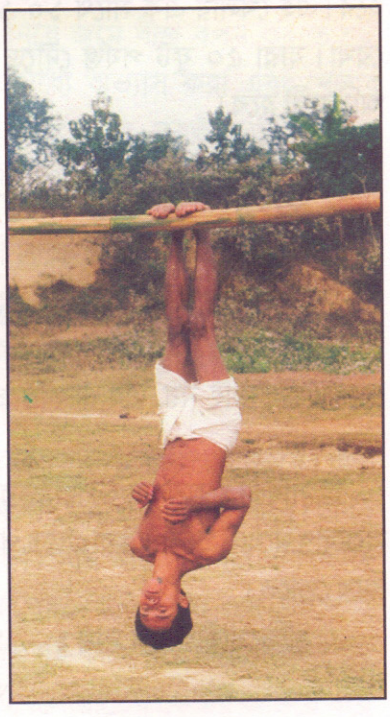
প্রতিযোগীগণের নাম ঃ ১। খরেন্দ্র রিয়াং ২। দ্রাউকুমার রিয়াং
৩। বিশ্বপতি রিয়াং ৪। তবিরুং রিয়াং

স্থান ঃ কিরণ চৌধুরী পাড়ার নিকটে, আমবাসা, ধলাই।

ছাতার খেলা
(সাকাও থুং-ম)

ছাতার মতো হয়ে ঝোলা সহজসাধ্য কাজ নয়

লৌকিক গাথা ঃ এক বৃদ্ধ রিয়াং ব্যক্তি ভাদ্র মাসে ভ্রমণের জন্য এক আত্মীয়ের বাড়িতে গিয়ে ছিলেন। দুই দিন আনন্দে থাকার পর বাড়িতে এসে উঁনার ছাতাটি টং ঘরের একটি বাঁশে রেখেছিলেন।। ছাতাটি ছিল ছড়ানো। বাড়ির একটি ছেলে এটা প্রত্যক্ষ করল। সে ছাতার মতো হওয়ার জন্য টং-এর পাতানো একটি বাঁশে ছাতার মতো হতে চেষ্টা করল। 'পা' দুটির পাতাকে টং-এর পাতানো বাঁশের মধ্যে রেখে মাথা নিচ দিকে রেখে হাত দুটি ছড়িয়ে দিল। আর সকলকে বলতে লাগল আমি সাকাও (ছাতা) হয়ে গেছি। ছেলেটির কথা শুনে বাড়ির লোকজন এসেও দেখল। এই খবর সকলের মধ্যে জানাজানি হওয়ার পর বয়স্ক ব্যক্তিগণ চিন্তা করেন যে, এটাকে খেলাতে রূপান্তরিত করা যায় কি না। হাংগ্রাই রাজার কাছে এ খবর গেল। তিনি চিন্তা ভাবনা করে এটিকে খেলা হিসেবে স্বীকৃতি দিলেন। এইভাবে উক্ত খেলার উৎপত্তি। পরে এই খেলা প্রতিযোগিতায় স্থান পেল। এইভাবে পাড়াতে পাড়াতে এ খেলা হত।



রিয়াং যুবক ছাতার মতো ঝুলছে

সাকাও (ছাতা) ঃ এটি যুবকদের খেলা। প্রথমে এই খেলাটি টং ঘরে হত, পরে খেলা হিসেবে স্বীকৃতি পাওয়ার পর পাড়ার বিভিন্ন মাঠে হত। এটির জন্য কাদা ও পাথর মুক্ত পরিষ্কার পরিচ্ছন্ন ছোটো মাঠের দরকার। খেলোয়াড় ৩ (তিনটি) খুঁটির উপর নির্ভর করে খেলবে। দুটি খুঁটি থাকবে মাঠে পোঁতা আর পোঁতা দুটি খুঁটির মাথায় সোজাসুজি বাঁধা থাকবে ৩নং খুঁটি । মনে হবে যে যেন ফুটবল খেলার গোলবার বা পোষ্ট।

খেলার নিয়ম ঃ বিচারক প্রথম বাঁশি বাজানোর সাথে সাথে প্রতিযোগী ৩নং খুঁটি অর্থাৎ সোজাভাবে বাঁধা বাঁশটির ঠিক মাঝখানে যাবে। বিচারক দ্বিতীয় বাঁশি বাজানোর সাথে সাথে খেলা শুরু করবে

প্রতিযোগী। প্রথমে খেলোয়াড় লম্ফ বা জাম্প দিয়ে সোজা বাঁশটির ঠিক মাঝখানে দু হাত দিয়ে ধরবে। তারপর হাতের উপর ভর করে দুটি পায়ের পাতা উক্ত বাঁশটিতে রেখে সমস্ত শরীর এবং মাথা নিচেছেড়ে দেবে। ঠিক শীর্ষাসনের মতো। আর হাত দুটি থাকবে দু পাঁজরের দুদিকে। কনুই নিচে রেখে আঙুলগুলি দুবুকের 'দু' দিকে (ওপরের দিকে) রাখবে। শুধুমাত্র হাতগুলি খেলোয়াড়ের দুদিকে ছড়ানো থাকবে। দেখলে মনে হবে যেন একটি ছাতা টাঙানো রয়েছে।

সতর্কতা ঃ এই খেলা খুবই কঠিন অনুশীলন সাপেক্ষ ।কারণ সম্পূর্ণ শরীর থাকছে দুটি পায়ের পাতার উপর নির্ভর করে। এতে বিচারকের সজাগ দৃষ্টির প্রয়োজন। প্রতিটি অ্যাকশ্নের জন্য পৃথক পৃথক নম্বর রয়েছে। তাই বিচারক খেলা শুরুর আগে প্রতিযোগীগণকে জানিয়ে দেবেন।

ক) প্রতিযোগী যখন জাম্প দিয়ে মাঝের বাঁশটিতেধরতে যাবে, তখন তার পায়ের পাতা ৩নং খুঁটির ঠিক মাঝখানে না থাকলে নম্বর কাটা যাবে।

খ) ২টি হাত পাঁজরের 'দু' দিকে থাকতে হবে এর জন্য পৃথক পৃথক নম্বর থাকবে।

গ) খেলোয়াড় বিচারকের সাথে সম্মানজনক ব্যবহার না করলে বিচারকখেলোয়াড়ের নম্বর কাটতে পারেন এ ক্ষমতাও রয়েছে বিচারকের। প্রতিযোগিতা চলার সময় যদি কোন খেলোয়াড়ের হাত বা 'পা' ফসকে যায় তাহলেও নম্বর কাটা যাবে। নির্দিষ্ট নিয়ম মেনে যে সকল প্রতিযোগী খেলা করবে তাদের মধ্য থেকেই প্রথম, দ্বিতীয় ও তৃতীয় স্থান লাভ করবে।

প্রয়োজন ঃ

১। পাথর কিংবা এই জাতীয় জিনিস মাঠে থাকতে পারবে না। ঘাসযুক্ত মাঠ হওয়া বাঞ্ছনীয়।

২। তিনটি গোলাকৃতির খুঁটির প্রয়োজন, যা থাকবে পরিষ্কার পরিচ্ছন্ন। যে ২টি খুঁটি পোঁতা হবে এদের দৈর্ঘ্য থাকবে ১০ ফুট করে, আর বেড়ো থাকবে দেড়ফুট। ২ টি খুঁটিকেই মাঠে আড়াই ফুট করে পুঁততে হবে। আর এবং পরিষ্কার পরিচ্ছন্ন ও মসৃণ হওয়া একান্ত প্রয়োজন। (তিন) ৩নং খুঁটিটি থাকবে লম্বা ৬' ফুট, আর বেড়ো থাকবে দেড় ফুট ।এই খুঁটিটি কিন্তু সোজা হতেই হবে। বাঁকা খুঁটিতে খেলা করা সম্ভব নয়। কারণ খেলোয়াড় বাঁশ খুঁটির দ্বারা ভালভাবে খেলা দেখতে পারবে না। বাকি দুটি খুঁটির দু'মাথায় ৩ নং খুঁটি শক্ত করে বাঁধতে হবে। সেইজন্য প্রয়োজন সুতলি জাতীয় জিনিসের। খুঁটিগুলি ঠিকভাবে পোঁতা আছে কিনা খেলোয়াড় ও বিচারক মিলে পরীক্ষা করে নেবেন।

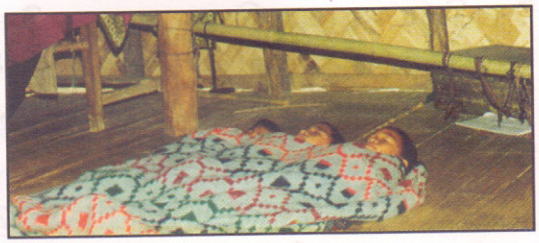
উপকারিতা ঃ এই খেলাটি শীর্ষাসনের মতোই। এটি যুবকদের মধ্যে শারীরিক শক্তি, সাহস ও প্রতিযোগী মনোভাব তৈরি করে। শুধু তাই নয় শিরদাঁড়া সোজা হয় ও হজম শক্তির বৃদ্ধি করে। মনঃসংযোগ বৃদ্ধিতে এর জুড়ি নেই।

সাদৃশ্য ঃ অন্যান্য উপজাতির মধ্যে এই খেলার প্রচলন নেই।

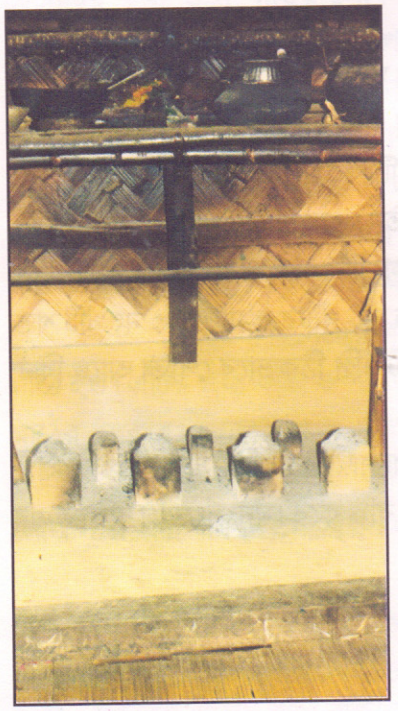
প্রতিযোগীর নাম ঃ প্রভারায় রিয়াং।

স্থান ঃ যতীন্দ্র রিয়াং চৌধুরী পাড়া, আমবাসা, ধলাই।

দুলেম-দুলেম



লৌকিক গাথা ঃ দুলেম খেলাটি যদিও শিশুদের খেলা হিসেবে রিয়াংদের মধ্যে বর্তমানে প্রচলিত, আসলে এই খেলাটি বয়স্ক রিয়াং ধার্মিক লোকরাই বাড়িতে ধর্মীয় আচরণের অঙ্গ হিসাবে করতেন। এর উদ্দেশ্য ছিল বুড়া দেবতা যিনি নাকি রিয়াংদের গৃহ দেবতা তাঁকে তুষ্ট করা। রিয়াংদের বিশ্বাস বুড়া দেবতা নির্জন বাড়িতে নির্দিষ্ট রান্নাঘরে এসে উনানের ছাইয়ের উপর বসেন, যখন রান্নাঘরে কেউ থাকে না। তবে বাড়ির বাচ্চাদের বিভিন্ন দাবি দাওয়া পূরণ করতে ভালবাসেন। বড়োদের মতো বাচ্চাদেরও বিশ্বাস, দেবতা বিভিন্ন রূপধারণ করে তাদের রান্নাঘরে আসেন এবং কখনো কুকুর রূপে কখনো মোরগরূপে কখনো বা বিড়োলরূপে খেলতে আসেন। **"মনু সংহিতা'য়"** হিন্দুদের মৃত ব্যক্তির উদ্দেশে শ্রাদ্ধের জন্য যে কাকবলির আয়োজন করা হয় এই খেলার সাথে তার যথেষ্ট মিল আছে।



উক্ত খেলার নিয়ম অনুযায়ী সাতবার **"দুলেম দুলেম কর্মউষা মনি"** বলে ডাক দিতে হবে। যদি দুলেম আসেন তাহলে বুঝতে হবে বাড়ির মঙ্গল হবে এবং দেবতা আশীর্বাদ করে যাবেন। আর যদি বুড়া দেবতা বা ঘর পাহারা দেবার দেবতা বিভিন্নরূপে না আসেন তাহলে বুঝতে হবে বাড়ির অমঙ্গল হবে। বিশেষ করে বাড়িতে বিভিন্ন রোগের সম্ভাবনা দেখা দেবে। এটা ছিল রিয়াং জনগোষ্ঠীর বিশ্বাস। অনেক সময় রিয়াংগণ কান্নাকাটি জুড়ে দেন ঘর পাহারা দেবতার অনুপস্থিতিতে। এই অনুপস্থিতির জন্য অনেকে রোগ না হওয়ার জন্য সতর্কতা অবলম্বন করেন এবং ওঝার পরামর্শে বিভিন্ন পশু পাখি বলি দিয়ে থাকে। আর সেই বয়স্ক লোকদের অনুকরণ করেই শিশুরা

বাড়িতে শুইয়ে শুইয়ে এই খেলা করে। পরে এটি শিশুদের **"দুলেম খেলায়"** পরিণত হয়।

দুলেম খেলার সময় ঃ এই খেলাটি ঠিক দুপুরবেলাতে বাড়ির শিশুরা খেলে থাকে। কারণ এই সময় বাড়ির বয়স্ক লোকজন বিভিন্ন কাজ কিংবা জুমের কাজের জন্য চলে যান। তখন বাড়ি থাকে ফাঁকা, চলে শিশুদের রাজত্ব। শিশুরা পাশাপাশি বাড়ি থেকে নির্দিষ্ট ঘরে জমায়েত হয়ে রান্না ঘরে চুপচাপ শুয়ে থেকে খেলার সূচনা করে।

নিয়ম ঃ সাধারণত রিয়াংদের টং-ঘরের শোবার কক্ষের পাশেই থাকে তাদের রান্নাঘর। আর এই রান্নাঘর আর শোবার কক্ষ মিলেই হয় এই খেলা। ছোটো ছোটো ছেলেমেয়েরা এই রান্নাঘরের উনুনের মাথাতে ছাই দিয়ে সাজিয়ে রাখে। ছাই-এর ওপরে শুকনো মাছ দেওয়া হয়। বুড়া দেবতা যেন দয়া করে এসে তাদের নৈবেদ্য গ্রহণ করেন। তারপর শিশুরা চাদর দিয়ে মুখ ঢেকে রাখে। যাতে ঘর পাহারা দেবার তাদের দেবতা দেখতে না পান। এর কারণ হল রিয়াংদের ইতিহাসে এরকম একটি জনশ্রুতি আছে যে, বাড়ি পাহারা দেবার দেবতা কিংবা মঙ্গল-অমঙ্গলের দেবতা যদি বাচ্চাদের মুখ ও চুল দেখতে পান তাহলে নাকি চুলে জটা বেঁধে যায়। তাই তারা মুখ ও মাথা ঢেকে রাখে। এইভাবে শুইয়ে শুইয়ে একটি গান গাইবে বাচ্চারা। সাতবার, **"দুলেম দুলেম কর্ম ঊষামণি"** এর অর্থ হল-ঘর পাহারা দেবতা তুমি আমাদের খেলাতে আস। তোমার জন্য আমরা হলুদ ও শুকরের বাচ্চা দিয়ে উনুনের ছাইয়ের ওপরে নৈবেদ্য করে রেখেছি। তুমি এসে গ্রহণ করো। সেক্ষেত্রে দেবতা আসলে তারা নির্ভয়ে দেবতার কাছে গিয়ে তার আর্শীর্বাদ নিয়ে থাকে। আর যদি শিশুরা হলুদ ও শূকরের বাচ্চা না দিয়ে থাকে এবং **"ঘরপাহারা"** দেবার দেবতা যদি সত্যই আসেন তাহলে তারা ভয়ে দেবতা এসেছেন বলে চিৎকার করে ঘর থেকে বেরিয়ে যায়। কারণ তারা মজা করে দেবতা আসার জন্য প্রার্থনা করেছিল। তাই ভয়ে তারা ঘর থেকে বেরিয়ে যায়।

মতান্তরে ঃ দুলেম হলেন **"বুড়া দেবতা"** বা **"ঘর পাহারা দেবার দেবতা"** আর **"কর্ম ঊষা মণি"** হলেন একজন ঋষি বা মুনি। খানিকক্ষণ পর আবার বাচ্চারা উনুনের কাছে এসে দেখবে "ঘরপাহারা দেবার দেবতা" ছদ্মবেশে এসেছেন কি না। এর প্রমাণ পাওয়া যাবে উনুনের মাথায় ছাই দেওয়া জায়গাতে বিভিন্ন জন্তুর বা মোরগের পায়ের ছাপ আছে কিনা। যদি কুকুরের পায়ের ছাপ থাকে তাহলে বাচ্চারা বুঝে নেবে কুকুররূপে ছদ্মবেশে ঘর পাহারার দেবতা এসেছেন। আর যদি বিড়ালের পায়ের ছাপ থাকে তাহলে বুঝতে হবে বিড়োলের ছদ্মবেশে দেবতা এসেছেন।

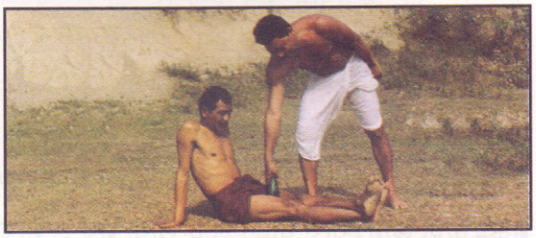
সাদৃশ্য ঃ অন্যান্য উপজাতির মধ্যে এই খেলার প্রচলন নেই।

মন্তব্য ঃ এটা নেহাৎই ছোটো ছোটো শিশুদের খেলা।

স্থান ঃ যতীন্দ্র রিয়াং চৌধুরী পাড়া, আমবাসা, ধলাই, ত্রিপুরা।

বোতল নিয়ে খেলা

(বদ বাই থুং-ম)



উরুতে চেপে রাখা বোতল টেনে আনা এত সহজ কাজ নয়

লোককথা ঃ রতনজয় রিয়াং ও রমাজয় রিয়াং তারা দুজন প্রাণের বন্ধু। একদিন বন্ধুদ্বয় তাদের এক আত্মীয়ের বিয়েতে বরযাত্রী গিয়েছিল। রিয়াংদের বিবাহের প্রথা অনুসারে বরযাত্রীকে মদ দেওয়া হয়। সেই সুবাদে দুই বন্ধুকে কন্যাপক্ষ এক বোতল মদ উপহার দেয়। বিয়েতে এক সুন্দরী যুবতীকে দেখে তাদের দুজনেরই খুব পছন্দ হয় এবং বিয়ে করার জন্য আগ্রহ প্রকাশ করে। মদের বোতল নিয়ে দুই বন্ধু চলে যায় বিয়েবাড়ির এক কোণে। দুজনে মিলে মদ খেতে খেতে অনেক চিন্তাই করছিল কীভাবে তাদের স্বপ্ন পূরণ হবে। অনেক ভেবে এক বন্ধু অপর বন্ধুকে বলল একটা কাজ করো মেয়েটির কাছ থেকে আর এক বোতল মদ নিয়ে এসো। আমরা নিজেরাই ঠিক করব কে বিয়ের প্রস্তাব পাড়ার চৌধুরীকে দেব। ঠিক হল আমরা এক নূতন খেলা খেলব। যে জিততে পারবে সেই বিয়ের প্রস্তাব গ্রামের চৌধুরী এবং মেয়েটির অভিভাবককে দিতে পারবে। দুই বন্ধুই রাজি হল। যথারীতি এক বন্ধু মেয়েটির কাছ থেকে এক বোতল মদ চেয়ে নিয়ে এল। দুই বন্ধু বিয়েবাড়িতে এত লোকজন এত সোরগোলের মধ্যেও একধারে বসে নানা গল্প করতে করতে মদ খেয়ে চলছিল। বাড়ির সকল ছোটো ছোটো ছেলে মেয়েরা তাদের কাণ্ডকারখানা দেখছিল ও আনন্দ পাচ্ছিল। বয়স্কদের নজরও এড়াচ্ছিল না। দুই বন্ধুর মধ্যে অনেক কথার পর স্থির হল একজন তার দুই উরুর মাঝে খালি মদের বোতলটি চেপে রাখবে আর দ্বিতীয় জন যদি শরীরটা ঝুঁকে এক হাত পেছনে রেখে কিছুক্ষণ সময়ের মধ্যে বোতলটি ছিনিয়ে বা উঠিয়ে নিতে পারে তবে সে-ই এই খেলায় জয়ী হবে এবং বিয়ের প্রস্তাব নিয়ে চৌধুরীর দরবারে যেতে পারবে। দ্বিতীয় বন্ধু রমাজয় অনেক ভেবে চিন্তে রাজি হয়ে গেল। দু-জনেই খেলার জন্য প্রস্তুতি নিল। বিয়েবাড়ির সকলের দৃষ্টি তখন দুই বন্ধুর উপর। তারা উপস্থিত সকলকে তাদের মনের কথা ব্যক্ত করল। গণ্যমান্য সকলের সাথে এলাকার চৌধুরীও সেখানে উপস্থিত হন। যুবকদের প্রস্তাব শুনে খুশিও হন। যথারীতি খেলা শুরু হল। এক যুবক মাটিতে বসে তার পা দুইটি জোড়া করে বসল। বোতলটি তার দুই পায়ের মাঝে শক্ত করে চেপে রাখল। অন্য বন্ধু তথা রমাজয় সেই বোতল উঠাবার চেষ্টা করল। রমাজয়ের ছিল অদম্য সাহস ও শক্তি। সুপুরুষ রমাজয়ের প্রতি

মেয়েটির অনুরাগ হয়েছিল। সে এক মনে ঈশ্বরের কাছে প্রার্থনা জানাল যাতে রমাজয়ের জয় হয়। এ দিকে রতনজয়ও কম নয় সেও চেষ্টা করল কোন অবস্থাতেই যেন রমাজয়ের কাছে না হারে। কিন্তু মেয়েটির নিষ্পাপ অনুরাগের কাছে সে হেরে গেল। জয় হল রমাজয়ের। আকাঙ্ক্ষিত সুন্দরী রিয়াং কন্যাকে বিয়ে করার সুযোগ পেল রমাজয়। এইভাবে এই খেলাটি রিয়াং সমাজে প্রচলিত হয়ে গেল।

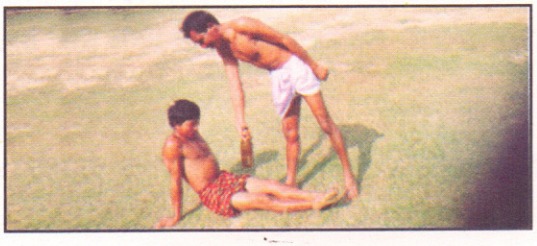
এই খেলাটি পুরুষদের বিশেষ করে যুবকদের ব্যক্তিগত খেলা। দু-জন প্রতিযোগী মিলে এই খেলা হয়ে থাকে। এটি যুবকদের শক্তি পরীক্ষার খেলা। সাধারণত শরীর ও কব্জির শক্তিবৃদ্ধির জন্য এটিকে প্রতিযোগিতাতে স্থান দেওয়া হয়েছে। প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণ করার জন্য যুবকরা সব সময়েই এর অভ্যাস করত ।

উপকরণ ঃ এই খেলার জন্য একটি বড়ো বোতলের প্রয়োজন। যে জায়গায় প্রতিযোগিতা হবে সেই স্থান যেন পরিষ্কার পরিচ্ছন্ন ও ঘাসযুক্ত থাকে। মাঠের মাঝখানে চুণ দিয়ে একটি ছোটো বৃত্ত করতে হবে। যার বেড়ো হবে ৬ (ছয়) ফুট। এরই মধ্যে প্রতিযোগিতা হবে।

নিয়ম ঃ এই খেলাটি সাধারণত দুই পদ্ধতিতেই হয়ে থাকে। যেমন, ১) বসে এবং ২) শুইয়ে।

১) বসে ঃ যখন প্রতিযোগী প্রতিযোগিতা করবে তখন এক প্রতিযোগীর পাছা থাকবে মাটিতে এবং 'পা' দু-টি থাকবে অনেকটা কাঁচির মতো। আর হাত দুটি থাকবে পেছনে মাটিতে। বোতলটি থাকবে তার দুউরুর মাঝে কিংবা দুপায়ের জোড়ার মধ্যে। প্রতিদ্বন্দ্বী বোতলটিকে টেনে নিজ আয়ত্তে নিয়ে আসাই হল এর লক্ষ্য। অপরপক্ষে দুপায়ের জোড়াতে যে বোতলটি রেখেছে তার উদ্দেশ্য হল তার প্রতিদ্বন্দ্বী যেন বোতলটি ছিনিয়ে নিতে না পারে। তবে প্রতিপক্ষ যদি একহাত পিছনে রেখে অন্য হাতে বোতলটি ছিনিয়ে নিতে পারে নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে তবেই সে বিজয়ী বলে ঘোষিত হবে।

২) শুইয়ে ঃ একজন প্রতিযোগী শুয়ে থাকবে আর বোতলটি থাকবে তার দুই উরুর মাঝে। প্রতিযোগী দুই উরু দিয়ে বোতলটিকে এমনভাবে চেপে রাখবে যেন তার প্রতিদ্বন্দ্বী বোতলটি ছিনিয়ে নিতে না পারে। যে প্রতিদ্বন্দ্বী বোতলটি ছিনিয়ে নিতে চাইবে তাকে নির্দিষ্ট সময় বেঁধে দেওয়া হবে। নির্ধারিত সময়ের মধ্যে না পারলে পরাজিত বলে গণ্য হবে।



বোতল খেলার বিজয়ী যুবক

বিচারক টসের মাধ্যমে ঠিক করবেন কে আগে বোতল ছিনিয়ে নেবে। এক্ষেত্রে যে টসে জিতবে সেই বোতলটি ছিনিয়ে আনার প্রথম সুযোগ পাবে।

সতর্কতা ঃ এই খেলাটি বয়স, ও দেহের গঠন অনুযায়ী হওয়া একান্ত প্রয়োজন। সেজন্য কয়েকটি বিভাগে হলে প্রতিযোগিতার সামঞ্জস্যতা বজায় থাকে ও প্রাণবন্ত হয়। প্রতিযোগী বোতলটি টানার সময় যদি বোতল থেকে হাত সরে যায় তাহলে নম্বর কাটা যাবে। যে প্রতিযোগী বোতলটি টানবে তার হাত যদি পেছন থেকে সামনে চলে আসে তা হলেও নম্বর কাটা যাবে। মনে রাখা একান্ত প্রয়োজন যে, যে প্রতিযোগী বোতলটি সজোরে টানবে, সে শরীরকে সামান্য বাঁকিয়ে টানতে হবে।

সাদৃশ্য ঃ অন্যান্য উপজাতির মধ্যে এই খেলা দেখা যায় না।

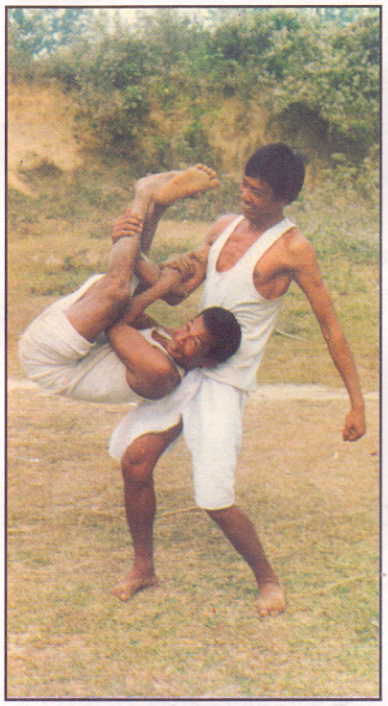
উপকার ঃ এই খেলা শারীরিক সৌষ্ঠব বৃদ্ধিতে সাহায্য করে।

প্রতিযোগীগণের নাম ঃ শ্রী দশমণি রিয়াং ও নীলুরায় রিয়াং।

স্থান ঃ ঁইলাধন চৌধুরী পাড়া, আমবাসা, ধলাই, ত্রিপুরা।

লবণের বস্তা তোলা

(সম্ বস্তা তৈসা-ম)



এই খেলা দৈহিক শক্তি কৌশলের খেলা

উপকথা ঃ একদিন এক রিয়াং পিতা তার ছেলেকে বাজারে লবণ কিনে আনার জন্য পাঠিয়েছিলেন। লবণের মোচা ছিল একটি গাছের পাতা দিয়ে বাঁধা। ছেলেটির বাড়ি যাওয়া ও আসার পথে ছিল একটি নদী। ছেলেটি যখন বাজার থেকে লবণ কিনে বাড়িতে ফিরছিল তখন শুরু হয় প্রচণ্ড বৃষ্টি। আর বৃষ্টির জলে নদীতে হয় বন্যা। কিন্তু ছেলেটির তো বাড়িতে যেতেই হবে। কারণ বাড়িতে অনেক অতিথি এসেছেন। বাড়িতে লবণও নেই। এদিকে আবার নদীতে বন্যা। তাই অনেক ভেবে চিন্তে সে এক হাতে লবণের মোচা নিয়ে নদীতে সাঁতার কেটে নদী পার হওয়ার সিদ্ধান্ত নিল। কিন্তু নদী পার হওয়ার সময় লবণের মোচা নদীতে পড়ে যায়। ছেলেটি বাড়িতে গিয়ে তার বাবাকে একথা বলে এবং কান্নাকাটি শুরু করে দেয়। তখন বাড়ির লোকজন ছেলেটির কাছ থেকে জানতে চাইলেন সে কীভাবে নদীটি পার হয়েছে। সে বলল আমি একহাতে লবণের মোচা নিয়েছি আর অন্য হাতে সাঁতার কেটে আসতে চেষ্টা করেছিলাম। লবণের মোচাটি সামলাতে পারিনি তাই জলে পড়ে গেছে। তখন উপস্থিত ব্যক্তিবর্গ সবকিছু অবগত হয়ে ছেলেটিকে বললেন আগামীকাল আমরা নদীতে গিয়ে তোমাকে দেখাব নদীতে বন্যা হলে কী করে সাঁতার দিয়ে লবণ কিংবা অন্য জিনিস নিয়ে আসতে হয়। এরপর থেকেই এই খেলার সৃষ্টি।

প্রয়োজন ঃ এই খেলার জন্য প্রয়োজন শুকনো ও পরিষ্কার পরিচ্ছন্ন ছোটো জায়গা। স্যাঁতসেঁতে বা ভিজে জায়গাতে এই খেলা না হওয়াই বাঞ্ছনীয়।

নিয়ম ঃ

১ নং পর্ব ঃ প্রথমে ১নং ব্যক্তি পদ্মাসন করে মাটিতে বসবে। ২নং ব্যক্তি ১নং ব্যক্তির পদ্মাসন করা ডান পা-য়ে শক্ত করে ধরবে। আর তখন ১নং ব্যক্তি ২নং ব্যক্তির ডান হাতে শক্ত করে ধরবে। তারপর ২নং ব্যক্তি পদ্মাসন করা ১ নং ব্যক্তিকে ডান হাত দিয়ে ধরে সজোরে কোমর পর্যন্ত তুলবে। ছবিতে দ্রষ্টব্য।

২নং পর্ব ঃ এই পর্বে ২নং ব্যক্তি ১নং ব্যক্তির ডান পায়ে শক্ত করে ধরে সজোরে ওপরে তুলবে। সেই সঙ্গে ১নং ব্যক্তির বাম পা ও ডান পা এক সাথে সোজা হয়ে ওপরে উঠবে। তখন ১নং ব্যক্তির হাত সামান্য ওপরে উঠবে। এইভাবে পালা বদল করে খেলা হবে। নির্দিষ্ট নিয়ম মেনে যারা জয়ী হবে তাদের মধ্য থেকে আবার চূড়ান্ত প্রতিযোগিতা হবে। তখন তাদের মধ্য থেকেই প্রথম, দ্বিতীয় ও তৃতীয় স্থান নির্ণয় করা হবে। এখানে উল্লেখ করার প্রয়োজন যে, এই খেলার প্রথম পর্ব, দ্বিতীয় পর্ব নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে একই সাথে হবে।

সতর্কতা ঃ এই খেলাটি অত্যন্ত কঠিন ও মনঃসংযোগের খেলা। তাই উপযুক্ত প্রশিক্ষণ নিয়ে প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণ করা উচিত। প্রতিযোগীগণের জন্য কয়েকটি বিভাগে খেলা করা উচিত। একই মাপের একই ওজন ও একই বয়সের প্রতিযোগী হওয়া উচিত।

সাদৃশ্য ঃ অন্যান্য উপজাতির মধ্যে এই খেলা দেখা যায় না।

উপকার ঃ এটি শারীরিক কসরতের খেলা। এতে যুবকদের মধ্যে মেলবন্ধন ও আন্তরিকতা বাড়ে। সুষ্ঠ মানসিকতা গড়ে ওঠে।

প্রতিযোগীর নাম ঃ বুদ্ধিরায় রিয়াং ও রাজেন্দ্র রিয়াং।

স্থান ঃ হাতিমরাছড়া উচ্চ বুনিয়াদি বিদ্যালয় মাঠ, আমবাসা, ধলাই।

সিদল মটকা নিয়ে তোলা

(বেরমাই কলা তৈসা-ম)

জুমে র কাজ শেষ হয়ে গেলে রিয়াং যুবকরা এই ভাবেই খেলায় মেতে থাকে

উপকথা ঃ বেরমাই কলা তৈসাম ঃ শুকনো মাছের মটকা যেভাবে বহন করে নিয়ে যায়, শুকনো মাছের কর্মীরা। এটাকে অনুকরণ করেই এই খেলার সৃষ্টি।

এটি যুবকদের শক্তিপরীক্ষার খেলা। সাধারণত জুম চাষ করার সময় যখন যুবকরা সামান্য বিশ্রাম করার ফাঁকে ফাঁকে তারা এই খেলাটি করত। এটি যুবকদের একক খেলা হলেও দুইজনে এই খেলা খেলতে হয়। পরে একজনের পর একজন পালা বদল করে এই খেলা করে।

প্রয়োজন ঃ এই খেলার জন্য প্রয়োজন শুকনো ও পরিষ্কার পরিচ্ছন্ন একটি ছোটো স্থান।

নিয়ম ঃ

১নং পর্ব ঃ ১নং ব্যক্তি প্রথমে মাটিতে পাছা লাগিয়ে বসে হাঁটু দুটি বুকে লাগাবে। আর দুহাত দিয়ে শক্ত করে জড়িয়ে ধরবে দুটি হাঁটুকে, যেন হাত দুটি ছুটে না যায়।

২নং পর্ব ঃ ২নং ব্যক্তি প্রথমে পাছা মাটিতে লাগিয়ে বসে পা দুটি সোজা করে সামনের দিকে রাখবে। তারপর ১নং ব্যক্তির

দুহাতের ভিতর দিয়ে দুহাত ঢুকিয়ে পা সহ শক্ত করে ধরে একবার বাম-দিকে নেবে আরেক বার ডান দিকে নেবে। এইভাবে নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে যে যতবার বেশি একবার বাম-দিকে আরেক বার ডানদিকে নিতে পারবে তাদের মধ্য থেকে জয়ী ঘোষণা করা হবে। যদি প্রতিযোগীর সংখ্যা বেশি হয় তাহলে আবার বিজয়ীদের মধ্যে চূড়ান্ত প্রতিযোগিতা হবে। তখন প্রথম, দ্বিতীয় ও তৃতীয় স্থান নির্ণয় হবে।

সতর্কতা ঃ

১) এই খেলাতে প্রতিযোগীগণের উচ্চতা এবং বয়স একই রকম হওয়া দরকার।

২) প্রতিযোগীদের মধ্যে কে আগে খেলা শুরু করবে তা নির্ভর করছে টসে জয়ের উপর। টসে যে জয়ী হবে সে ঠিক করবে সে কি খেলা শুরু করবে না তার প্রতিপক্ষ খেলা শুরু করবে।

৩) প্রতিযোগীদ্বয় নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে খেলার নিয়ম অনুযায়ী যে বেশি বাম দিকে এবং ডানদিকে নিতে পারবে তাকে জয়ী বলে ঘোষণা করা হবে।

৪) প্রতিযোগীদের মধ্যে যারা প্রথম জয়ী হবে তাদের মধ্যে আবার চূড়ান্ত প্রতিযোগিতা হবে এবং তাদের মধ্য থেকে প্রথম, দ্বিতীয় ও তৃতীয় স্থান নির্ণয় হবে।

উপকার ঃ এই খেলার বিশেষত্ব হল শারীরিক কস্‌রৎ। উপজাতি যুবক-যুবতীরা এমনিতেই সুঠাম স্বাস্থ্যের অধিকারী হয়, তবে এসব গ্রামীণ খেলা তাদের আরো মজবুত করে তোলে।

সাদৃশ্য ঃ অন্যান্য উপজাতির মধ্যে এই খেলা নেই। তবে উপযুক্ত অভ্যাসে এই খেলায় অভ্যস্ত হতে পারে এবং তার সুফল পেতে পারে।

প্রতিযোগীদের নাম ঃ রাজেন্দ্র রিয়াং ও দ্রাউকুমার রিয়াং।

স্থান ঃ হাতিমরাছড়া উ. বু. বিদ্যালয় মাঠ, আমবাসা, ধলাই।

গুইল সাপ তোলা
(ওম্‌ফু খসা-ম)

এটা একান্তই শারীরিক কসরতের খেলা

লোকগাথা ঃ রিয়াং জুম চাষীরা জুম চাষের জন্য যখন উঁচু টিলাতে আগুন দিয়ে জঙ্গল পরিষ্কার করে তখন টিলা উত্তপ্ত হয়ে ওঠে। গুইল সাপ, বনজ কচ্ছপজাতীয় নিরীহ প্রাণীগণ তখন প্রাণভয়ে সমতল ও ঠান্ডা জায়গাতে আত্মরক্ষার জন্য ছুটাছুটি করতে থাকে। সেই সময় সুযোগসন্ধানী শিকারিগণ তাদের প্রশিক্ষণপ্রাপ্ত কুকুর নিয়ে শিকারে বের হয়। কুকুর এই নিরীহ প্রাণীগুলিকে খুঁজে বেড়োয় এবং যদি পায় তখন চিৎকার করতে থাকে। কুকুরের চিৎকারে শিকারিরা বুঝতে পারে যে, কোন প্রাণীকে কুকুর পাকড়াও করেছে। অর্থাৎ কুকুরগুলি এমনই প্রশিক্ষণপ্রাপ্ত যে, যদি কোনও প্রাণী এদের কাছে পাকড়াও হয় তাহলে তার আর পালাবার উপায় থাকে না। তখন শিকারিরা নিরীহ প্রাণীগুলিকে ধরে বাড়িতে নিয়ে আসে আর কখনো বা লালন পালন করে কখনো বা খাদ্য হিসেবে গ্রহণ করে নিজেদের মধ্যে ভাগাভাগি করে। একদিন এক শিকারি এইভাবে একটি গুইল সাপ ধরে বাড়িতে নিয়ে আসে। গুইল সাপটি ছিল বেশ বড়ো, তাই পাড়ার সকলকে ডেকে গুইল সাপটিকে কেটে সমান ভাগে ভাগ করে দেয়। আর এর কারণ হল, রিয়াংদের **চিকিৎসাশাস্ত্রে** রয়েছে গুইল সাপের নখ, চামড়া ইত্যাদি ঔষধ হিসেবে ব্যবহার করা হয়। তাছাড়া এরকম একটি জনশ্রুতি রয়েছে যে, গুইল সাপের মাংস যদি মহিলারা খান তাহলে তাঁতের কাজ বিশেষ করে **"রিয়া"** বোনা খুব ভাল ভাবে করতে পারে, কাজেই গুইল সাপের মাংস নেওয়ার জন্য দূর-দূরান্ত থেকে লোক এসে জড়ো হয়। তখনই শুরু হয় বিবাদ। যারা গুইল সাপের মাংস নিতে এসেছিল তাদের মধ্যে দুইজন বেশি মাংস নেবার জন্য হৈ চৈ শুরু করে দেয়। কারণ গুইল সাপের মাংস খুবই সুস্বাদু। যা হোক হৈ - চৈ শুনে আসেন পাড়ার চৌধুরী মহাশয়। তিনি হৈ-চৈ এর কারণ জানতে চান এবং সবার সাথে মত বিনিময় করে সুষ্ঠু বিচার করে দেন। তারপর চৌধুরী মহাশয় শিকারীকে বললেন তুমি কীভাবে গুইল সাপটি ধরে এনেছ দেখাও। তখন শিকারি ছোটো একটি ছেলেকে ডেকে এনে গুইল সাপ ধরার দৃশ্য অনুকরণ করে সকলকে দেখালেন। তারপর সমবেত সকলে দেখলেন শিকারি কীভাবে ছোটো ছেলেটিকে নিচে

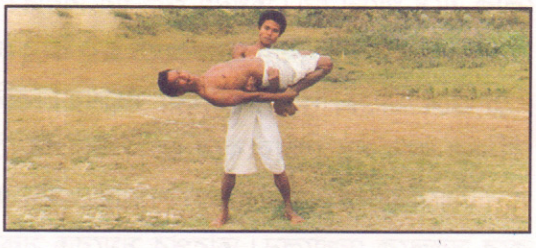
থেকে টেনে হ্যাঁচড়ে ওপরে উঠাল। তখন সকলে তা প্রত্যক্ষ করল। তারপর চৌধুরী মহাশয় বিবদমান যুবকদ্বয়কে বললেন তোমাদের মধ্যে যে এই ছোটো ছেলেটিকে মাটি থেকে ওপরে উঠাতে পারবে ঠিক শিকারির মতো তাকেই বেশি মাংস দেওয়া হবে। যথারীতি যুবকদের মধ্যে এক জনই ছোটো ছেলেটিকে উঠাতে সক্ষম হয়। তখন চৌধুরী মহাশয় তাকে বেশি মাংস দেওয়ার আদেশ দিলেন। তিনি চিন্তা করলেন একজন অন্যজন গুইল সাপের মতো মাটি থেকে তোলা তো খুবই শক্তি, বুদ্ধি ও কৌশলের প্রয়োজন। তাই এটাকে যদি আমরা খেলাতে পরিণত করি তাহলে যেমন যুবকদের শক্তি বাড়বে তেমনি বুদ্ধিও বাড়বে। এই কথা চিন্তা করে পাড়ার গণ্যমান্য ব্যক্তিবর্গকে লোক দিয়ে জানালেন সন্ধ্যার সময় উনার বাড়িতে আসতে। যথারীতি তারা আমন্ত্রণ পেয়ে চৌধুরীর বাড়িতে আসলেন। পাড়ার কুশলসংবাদ জানার পর গুইলসাপ তোলার বৃত্তান্ত জানালেন এবং তিনি ইচ্ছা প্রকাশ করলেন এটিকে রিয়াংদের খেলাতে রূপান্তরিত করবেন। উপস্থিত ব্যক্তিবর্গ এই প্রস্তাবকে স্বাগত জানালেন এবং পরে এটাকে রিয়াংদের খেলা ও প্রতিযোগিতায় স্থান দেওয়া হল। এইভাবে গুইল সাপ তোলা খেলার উৎপত্তি।

খেলার বিভিন্ন দৃশ্য

গুইল সাপ তোলা ঃ এই খেলাটি রিয়াং যুবকদের খেলা। এই খেলার জন্য প্রয়োজন দুজন যুবকের। দুইজন প্রতিযোগীর মধ্যেই পালা বদল করে এই খেলা করতে হয়। এটি যুবকদের কৌশল ও শক্তি পরীক্ষার খেলা। প্রথমে এই খেলাটি পাড়ার চৌধুরীদের বাড়িতে হত। প্রতিযোগিতায় স্থান পাওয়ার পর এই খেলাটি ছোটো মাঠে হয়ে থাকে। মাঠটি থাকবে পরিষ্কার পরিচ্ছন্ন ও ঘাসযুক্ত। স্যাঁতসেঁতে মাঠে এই খেলা হয় না।

নিয়ম ঃ প্রথম পর্ব ও দ্বিতীয় পর্ব

বিচারক বাঁশি বাজালে প্রতিযোগীদ্বয় মাঠে নামবে। প্রথম প্রতিযোগী ও দ্বিতীয় প্রতিযোগীকে হবে, তা সিদ্ধান্ত হবে টস্‌ের মাধ্যমে। অর্থাৎ কে প্রথম খেলা শুরু করবে। বিচারক বাঁশি বাজালে প্রথম প্রতিযোগী মাঠে শবাসন করে থাকবে। দ্বিতীয় প্রতিযোগী প্রথম প্রতিযোগীর মাথার সামনে লম্বালম্বিভাবে বুক মাটিতে লাগিয়ে শোবে। তখন প্রথম প্রতিযোগী তার মাথা দ্বিতীয় ব্যক্তির বাম পাঁজরে লাগিয়ে হাত দুটি সোজাসুজি করে দ্বিতীয় ব্যক্তির পিঠে রাখবে। দ্বিতীয় ব্যক্তি তখন তার পা দুটি একত্রিত করে পাছাতে এনে চেপে রাখবে আর সেই সঙ্গে দুই হাত দিয়ে দুই পায়ের গোড়ালিতে শক্ত করে ধরবে। সে সঙ্গে তার মুখমণ্ডল



অল্প ওপরে উঠাবে। তখন প্রথম ব্যক্তি তার হাত দুটি দিয়ে দ্বিতীয় ব্যক্তির ডান হাতকে শক্ত করে ধরে পিছন থেকে সামনে এনে কোলে বসাবে।

তৃতীয় পর্ব ঃ এই পর্বে ১নং ব্যক্তি ২নং ব্যক্তিকে, দু-হাতে কোমরে ধরে ধীরে ধীরে সোজা হয়ে দাঁড়াবে।

এই খেলা যেহেতু দুই জন করে খেলা হয় তাই দুইজনের মধ্যে পালা বদল করে খেলা হবে। দুইজনের মধ্যে যে জয়ী হবে তাকে চূড়ান্ত প্রতিযোগিতার জন্য প্রস্তুত থাকতে হবে। এখানে উল্লেখ্য যে, এই খেলার ৩টি পর্বের মধ্যে সব কটিতে যে সকল প্রতিযোগী নির্দিষ্ট নিয়ম অনুযায়ী খেলা দেখাতে পারবে তাদের মধ্য থেকেই প্রথম, দ্বিতীয়, তৃতীয় স্থানের অধিকারী ঘোষণা করা হবে।

সতর্কতা ঃ

১) এই খেলাতে প্রতিযোগীগণ একই মাপ, ওজন ও একই বয়সের হওয়া দরকার। তাই প্রয়োজনে বিভাগ করে নিলে খেলার সমতা বজায় থাকে।

২) বিচারকের নির্দিষ্ট নিয়ম অনুযায়ী প্রতিযোগী খেলা প্রদর্শন না করলে পরাজিত বলে গণ্য হবে।

৩) তিনটি পর্বের মধ্যে প্রতিটি পর্বই বিচারকের নির্ধারিত নিয়ম অনুযায়ী করতে হবে।

৪) খেলার ছন্দপতন হলে প্রতিযোগী পরাজিত বলে গণ্য হবে।

৫) এই খেলার প্রতিটি পর্ব একের পর এক করতে হবে। কোনও পর্ব বাদ দিলে প্রতিযোগী পরাজিত বলে গণ্য হবে।

উপকার ঃ শ্বাসকষ্টজনিত রোগ হয় না, পেটের চর্বি কমায়, হজম শক্তি বাড়ায়, মেরুদণ্ড নমনীয় করে।

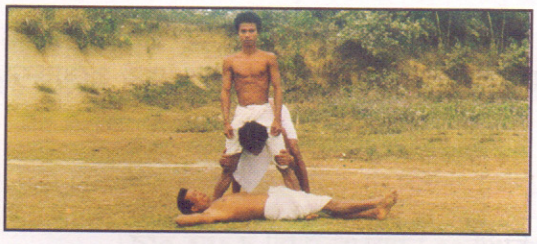
সাদৃশ্য ঃ অন্যান্য উপজাতির মধ্যে এই খেলার প্রচলন আছে।

প্রতিযোগীর নাম ঃ বুদ্ধিরায় রিয়াং এবং খুতুমরাই রিয়াং।

স্থান ঃ হাতিমরাছড়া উচ্চ বুনিয়াদি বিদ্যালয় মাঠ, আমবাসা, ধলাই।

চরকা খেলা

(খোমা খসা-ম)

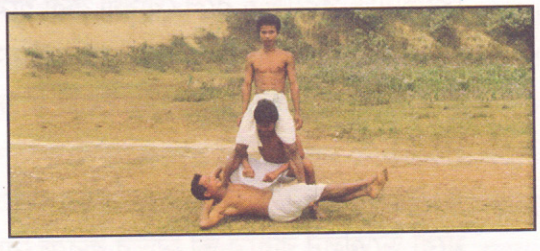


এই খেলা রিয়াং যুবকদের শারীরিক শক্তি ও বুদ্ধি বিকাশের খেলা

লোকগাথা ঃ রিয়াং আদিবাসী সংস্কৃতিতে বিশ্বাস ও জনশ্রুতি আছে যে তাদের স্রষ্টা শিব্রাই রাজা এবং তাঁর অনুজ প্রতিম হাংগ্রাই রাজা একদিন গ্রামের গণ্যমান্য ব্যক্তিবর্গকে তাঁর বাড়িতে সন্ধ্যার সময় আসার জন্য লোকজন দিয়ে আমন্ত্রণ জানালেন। যথারীতি তাঁরা রাজার বাড়িতে এলেন। রাজা তাদের দেখে খুব আনন্দিত হলেন। পাড়া ও গ্রামের কুশল সংবাদ জানলেন। সভায় গ্রামের ও পাড়ার বিভিন্ন সমস্যার কথা আলোচনা হল। রাজা সমস্যার সমাধান করলেন। তারপর তামাক ও পান সকলে সেবন করলেন। তখন শিব্রাই রাজা বললেন আমরা তো পাড়া এবং গ্রামের উন্নতিকল্পে বিভিন্ন সমস্যার কথা আলোচনা করেছি। তা তো খুবই প্রয়োজন ও আমাদের কর্তব্য। কিন্তু যুবক ও যুবতীদের স্বাস্থ্যের উন্নতির জন্য কিছুই আমরা চিন্তা করি নাই। সেজন্য ছেলে মেয়েদের কিছু নতুন খেলা চালু করার প্রয়োজন রয়েছে। খেলার মাধ্যমে তাদের মনে যেমন আনন্দ হবে তেমনি শরীরের শক্তিও বৃদ্ধি পাবে। ফলে জুমের কাজেরও সহায়ক হবে। তাছাড়া যে সকল খেলা বর্তমানে তারা করে তা অনেক পুরানো হয়ে গেছে। এই সকল খেলাগুলিতে যুবক যুবতী কিংবা ছোটো ছোটো ছেলেমেয়েরা আনন্দও পায় না। তাই আমাদের নূতন করে কিছু খেলার কথা চিন্তা করা উচিত। উপস্থিত ব্যক্তিবর্গ মহারাজকে শ্রদ্ধা জানিয়ে সকলে বললেন মহারাজের জয় হোক। আর বললেন মহারাজ এ তো অতি উত্তম প্রস্তাব। আপনার 'জয় হোক'। মহারাজের অনুজ প্রতিম হাংগ্রাই রাজাও তা শুনে আনন্দিত হলেন ও রাজার প্রস্তাবকে সমর্থন করলেন। তখন উপস্থিত সকলে মহারাজকে বললেন, মহারাজ আদেশ করুন আমাদের কী করা উচিত। তখন শিব্রাই রাজা বললেন, তোমরা আমার জন্য এক বোতল মদ এনে দাও। আমি এটা পান করে চিন্তা করব কী কী খেলাধূলা নতুন করে করা যায়। যথারীতি দুজন মদ আনতে গেলেন এক মদবিক্রেতার বাড়িতে। তখন তারা দেখতে পান একটি মেয়ে ''চরকা'' দিয়ে সুতা তৈরি করছে। মেয়েটিকে তারা বলল এক বোতল মদ দিতে। পয়সাও

দেওয়া হবে। কিন্তু মেয়েটি বলল আমার মা বাবা উভয়েই অসুস্থ, তাছাড়া আমাদের কাছে মদও নেই যে বিক্রি করব। মদের জন্য তারা মেয়েটিকে বলল, দেখো 'মা' আমাদের জন্য মদ দিতে বলিনি। আমাদের মহারাজা শিব্রাই রাজাই মদ নেওয়ার জন্য বলেছেন। আমাদের পাঠিয়েছেন। তুমি মদ দাও নতুবা তোমার বিপদ হবে। তুমি মদ না দিলে আমরা তোমাকে মহারাজের কাছে নিয়ে যাব। তখন মেয়েটি বলল যদি আমাকে নিতে হয় তবে আমার চরকাসহ আমাকে নিয়ে যান। আর বলল আমাদের খাবার নেই। এই চরকা দিয়ে সুতা বের করব। আর সেই সুতা বিক্রি করে চাউল আনব। একথা শুনে যারা মদ নিতে এসেছিল তারা মহারাজের কাছে গিয়ে একথা বলল। শিব্রাই রাজা মেয়েটির কথা শুনে মনে মনে তার সৎ সাহসের জন্য ধন্যবাদ জানালেন। আর মেয়েটিকে দেখার জন্য ইচ্ছা প্রকাশ করলেন। তাই শিব্রাই রাজা ভ্রাতা হাংগ্রাই রাজাকে আদেশ দিলেন, সে যেন কয়েকজন লোক নিয়ে চরকাসহ মেয়েটিকে তাঁর কাছে নিয়ে আসে। রাজার আদেশ অনুযায়ী হাংগ্রাই রাজা কয়েকজনকে নিয়ে চরকা সহ মেয়েটিকে আনতে গেল। যেহেতু মহারাজের আদেশ সেইজন্য মেয়েটির পিতা মাতা মেয়েটিকে শিব্রাই রাজার কাছে পাঠাতে বাধা দিলেন না। হাংগ্রাই রাজা তাঁর অনুচর দিয়ে চরকা সহ মেয়েটিকে শিবব্রাই রাজার কাছে আনলেন। শিব্রাই রাজা চরকা সহ মেয়েটিকে দেখে অবাক হয়ে গেলেন। মেয়েটির কুশল সংবাদ নিলেন এবং মেয়েটির সৎ সাহসের জন্য ধন্যবাদ জ্ঞাপন করলেন। রাজা মেয়েটিকে অর্থ দিয়ে সাহায্য করলেন এবং চরকাসহ তাকে বাড়িতে অনুচর দিয়ে পাঠিয়ে দিলেন। যারা উপস্থিত ছিলেন সকলকে মহারাজা বললেন ''চরকা'' সহ মানুষ বহন করা তো খুবই কঠিন ও শক্তির কাজ। তাই আমি ভাবছি এটিকে একটি খেলাতে রূপদান করব। উপস্থিত সকলে মহারাজের প্রস্তাবকে স্বাগত জানালেন। এভাবে চরকাসহ মানুষ বহন একটি খেলাতে পরিণত হয় শিব্রাই রাজার হাতে। তারপর এটা প্রতিযোগিতাতেও স্থান লাভ করে।

চ-খামা-খসাম ঃ এই খেলাটি যুবকদের খেলা। যুবকদের শক্তি পরীক্ষার জন্যই এই খেলা হয়ে থাকে। এটি তিনজন প্রতিযোগী মিলেই করে থাকে। তিন জনের মধ্যেই পালাবদল করে একজনের পর একজন খেলাটি করবে। একজন প্রতিযোগী তার প্রতিদ্বন্দ্বীদ্বয়কে কাঁধে করে সোজা হয়ে মাটি থেকে ওপরে উঠাবে।



নিয়ম ঃ—

ছবিতে ১নং ব্যক্তি বা প্রথম প্রতিযোগী ২নং ব্যক্তি বা দ্বিতীয় প্রতিযোগী ৩নং ব্যক্তি বা তৃতীয় প্রতিযোগী

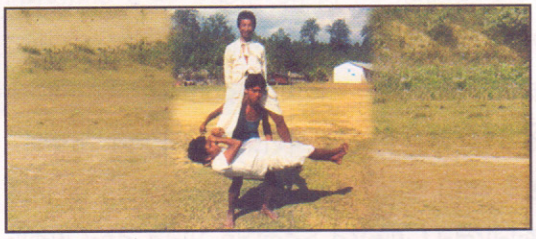
প্রথম পর্ব ঃ বিচারক বাঁশি বাজালে ৩জন প্রতিযোগী মাঠে নামবে। কে আগে খেলা শুরু করবে তা বিচারক টসের মাধ্যমে ঠিক করবেন। ধরা যাক টসে ৩নং ব্যক্তি জয়ী হয়েছে। সে ১নং ব্যক্তি ও ২নং ব্যক্তিকে কাঁধে করে ওপরে উঠাবে। খেলা শুরুর প্রথমে ১নং ব্যক্তি মাটিতে শবাসন করে শুবে। আর তার

হাত দুটি বাঁকানো অবস্থায় থাকবে মাথাতে।

দ্বিতীয় পর্ব ঃ তারপর ২নং ব্যক্তি ১নং ব্যক্তির পেছনে দাঁড়াবে। তার পা দুটির মধ্যে একটি পা থাকবে ১নং ব্যক্তির উরুতে, আর একটি পা থাকবে ঘাড়ে। ১নং ব্যক্তির সমস্ত শরীর থাকবে ২নং ব্যক্তির পা দুটির পাতার উপর। আর ২নং ব্যক্তির হাত দুটি থাকবে তার দুই উরুতে সোজাভাবে।

তৃতীয় পর্ব ঃ এই পর্বে ৩নং প্রতিযোগী (যিনি ১নং ব্যক্তি এবং ২নং ব্যক্তিকে ওপরে উঠাবে) ২নং প্রতিযোগীর পেছনে দাঁড়াবে। বিচারক বাঁশি বাজালে ৩নং ব্যক্তি (যিনি খেলোয়াড়) ২নং ব্যক্তির (যিনি দাঁড়ানো) অবস্থায় রয়েছেন তার কাছে গিয়ে দু পায়ের ফাঁক দিয়ে মাথা ঢুকিয়ে সবলে কাঁধে নিয়ে এক সঙ্গে ১নং ব্যক্তি এবং ২নং ব্যক্তিকে উত্তোলন করবে।

একইভাবে ১নং ব্যক্তি ২নং ব্যক্তি ও ৩নং ব্যক্তির মধ্যে পালা বদল করে খেলা চলবে। এই তিনজনের মধ্যে যে প্রতিযোগী বা খেলোয়াড় নির্দিষ্ট নিয়ম ও নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে দুজন খেলোয়াড়কে উত্তোলন করতে পারবে তাকে প্রথম বলে ঘোষণা করা হবে। যিনি প্রথম হবেন তাকে আবার চূড়ান্ত প্রতিযোগিতার জন্য প্রস্তুত থাকতে হবে। বিজয়ী খেলোয়াড়দের মধ্য থেকেই চূড়ান্ত প্রতিযোগিতা হবে এবং তাদের মধ্য থেকে প্রথম, দ্বিতীয় ও তৃতীয় স্থান অধিকারীদের নাম ঘোষণা করা হবে।



সতর্কতা ঃ

১) এই খেলার জন্য যে সকল প্রতিযোগী অংশ গ্রহণ করবে তাদের উপযুক্ত প্রশিক্ষণের প্রয়োজন।

২) আগেও বলা হয়েছে নির্দিষ্ট সময় এবং নিয়মের মধ্যে প্রতিযোগীকে খেলা করতে হবে নতুবা খেলোয়াড় পরাজিত বলে ঘোষণা করা হবে।

৩) এই খেলাতে খেলোয়াড়ের ওজন, বয়স ও দেহের গঠনের উপর প্রতিযোগী ঠিক করতে হয়। তাই প্রতিযোগী বেশি হলে কয়েকটি বিভাগ করে নেওয়া দরকার। তাতে খেলার সমতা বজায় থাকে।

৪) খেলোয়াড়ের সংখ্যার উপর নির্ভর করে প্রতিযোগীগণ কত বার দুই খেলোয়াড়কে নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে উত্তোলন করবে তা নির্ভর করছে বিচারকের নির্দেশের উপর।

উপকার ঃ অঙ্গ প্রত্যঙ্গের মাংসপেশী দৃঢ় হয় এবং স্পন্ডেলাইটিস দূর করে।

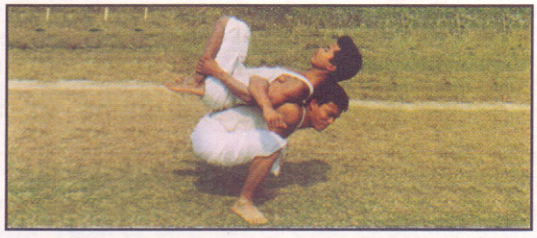
সাদৃশ্য ঃ অন্যান্য উপজাতির মধ্যেও এই খেলার প্রচলন রয়েছে।

প্রতিযোগীর নাম ঃ বুদ্ধিরায় রিয়াং, প্রভারায় রিয়াং, রাজেন্দ্র রিয়াং।

স্থান ঃ হাতিমরাছড়া উচ্চ বুনিয়াদি বিদ্যালয় মাঠ, আমবাসা, ধলাই।

কাঠের সিন্দুক তোলা

(সন্দু বাউসা খসা-ম)



এটা ভার উত্তলনের খেলারই অংগ

লোক কাহিনি ঃ একজন রিয়াং চৌধুরী মহাশয় ছিলেন খুবই ধনী। টাকা পয়সা জায়গা সম্পত্তি কিছুরই অভাব ছিল না। তবুও তার মনে ছিল প্রচণ্ড ব্যথা। কারণ তাঁর কোন সন্তান-সন্ততি ছিল না। তাই স্বামী স্ত্রী মিলে প্রায়ই ''বুড়া দেবতার'' পূজার পাশাপাশি বিভিন্ন দেবতার পূজা করতেন সন্তান লাভের জন্য। তবুও কোনও ছেলেমেয়ে জন্মগ্রহণ করেনি। এদিকে চৌধুরী মহাশয় হয়ে গেছেন বৃদ্ধ। প্রায়ই চৌধুরী মহাশয় মনের দুঃখে কাঁদেন। আর মনে মনে ভাবেন বৃদ্ধ হয়ে গেছি কী করে আগামী দিনগুলি আমাদের যাবে। কে-ই বা আমাদের দেখাশোনা ও সেবাযত্ন করবে। এইভাবে দিনের পর দিন কেঁদেই চলেছেন চৌধুরী মহাশয়। একদিন উনার স্ত্রী তামাক সেবনের জন্য হুক্কা তাঁর কাছে নিয়ে যেতেই দেখেন চৌধুরী মহাশয় কান্নাকাটি করছেন। এই দৃশ্য দেখে উনার স্ত্রী চৌধুরী মহাশয়ের কাছে গিয়ে বলেন, 'চৌধুরী' তুমি কাঁদছ কেন? তখন চৌধুরী তাঁর কাঁদার কারণ জানালেন, চৌধুরী মহাশয়ের স্ত্রী তাঁকে অনেক সান্ত্বনা দিলেন এবং বললেন — আজ থেকে আমরা বুড়া দেবতার কাছে ছেলেমেয়ের জন্য প্রার্থনা করবো। তিনিই আমাদের একটা ব্যবস্থা করে মনের ব্যথা দূর করবেন। এখন এসো ভাত খাবে। এই কথা বলে তিনিও কেঁদে ফেললেন। তারপর দুজন গেলেন ভাত খেতে। রাতে শোবার সময় স্বামী স্ত্রী দুজনেই ঈশ্বরের নাম নিয়ে ঘুমান। পরের দিন সকালবেলা চৌধুরীর স্ত্রী পান তামাক নিয়ে চৌধুরী মহাশয়কে সেবন করতে দেন। তখন চৌধুরীর স্ত্রী তাঁকে বলেন চৌধুরী আমি একটি কথা বলব? আপনি যদি আদেশ দেন তাহলে বলব। চৌধুরী আদেশ দিলেন বলার জন্য। যথারীতি চৌধুরীর স্ত্রী বললেন, আমি কাল রাতে একটি স্বপ্ন দেখেছি, কে যেন আমাকে বলছে আমরা যেন দুইটি পাখি পুষি। এই কথা শুনে চৌধুরী মহাশয় চমকে উঠলেন, আর বললেন অনেকদিন পর ঈশ্বর আমাদেরকে কৃপা করেছেন। একথা বলে ঈশ্বরকে প্রণাম জানান এবং বলেন ঠিক আছে। আমি আজই দুটি পাখির বাচ্চা আনার জন্য পাড়ার লোকজনকে আদেশ দেবো। তুমি কান্নাকাটি করো না। ঈশ্বরের কৃপাতে দুটি পাখির বাচ্চা আমরা পেয়েই যাব। এই দিনই পাড়ার লোকজনকে ডেকে চৌধুরী বললেন আমার জন্য তোমরা দুটি পাখির বাচ্চা যেভাবেই হোক এনে দাও। আমি দুটি পাখির বাচ্চা পুষব।

চৌধুরী ময়নার কথা বুঝতে পেরে সঙ্গে সঙ্গে চৌধুরী মহাশয় ও তাঁর কর্মচারীগণ চোরকে ধরতে বাড়িতে আসেন। এরই মধ্যে চোরেরা ছোটো সিন্দুকটি ঘরের বাইরে নিয়ে আসে। চৌধুরী মহাশয় ও তাঁর কর্মচারীরা আসতে দেখে চোরেরা সিন্দুকটি ফেলে পলায়ন করে। এরমধ্যে পাড়াতে জানাজানি হয়ে যায় চৌধুরী মহাশয়ের বাড়িতে চোর এসেছে। তাই পাড়ার সকলে চৌধুরী মহাশয়ের বাড়িতে আসেন। এবং জানতে চান কীভাবে সিন্দুকটি চোরেরা ঘর থেকে বের করে বাইরে এনেছিল। চোরেরা যখন সিন্দুকটি ঘর থেকে বাইরে আনছিল তখন একটি ছোটো ছেলে তা প্রত্যক্ষ করছিল। তাই সে সকলকে দেখাল কিভাবে চোর সিন্দুকটি বের করেছিল। তখন উপস্থিত সকলে তা দেখলেন। চৌধুরী মহাশয় তা দেখে বললেন চোরেরা তো সিন্দুকটি ঘরের বাইরে নিয়েই এসেছিল। তা তো খুব শক্তির প্রয়োজন। নিশ্চয়ই চোররা খুব শক্তিশালী ছিল। আর শক্তিশালী ব্যক্তির পক্ষেই তা নিয়ে যাওয়া সম্ভব। চৌধুরী উপস্থিত সকল ব্যক্তিবর্গকে বললেন। আমি ইচ্ছা প্রকাশ করছি, এটিকে একটি খেলাতে রূপান্তরিত করার। এই কারণে যে, এই খেলার মাধ্যমে যুবকদের শক্তি বৃদ্ধি পাবে আর দেহ ও মনের উন্নতি হবে। উপস্থিত ব্যক্তিবর্গ চৌধুরী মহাশয়ের প্রস্তাবকে স্বাগত জানালেন। এরপর থেকে এটি রিয়াংদের খেলা ও পরে শিব্রাই রাজা ও হাংগ্রাই রাজার আদেশে প্রতিযোগিতায় স্থান পেল।

খেলার নিয়মাবলী ঃ

এই খেলাটি যুবকদের একক খেলা হলেও এই খেলার জন্য প্রয়োজন দুজন প্রতিযোগীর। যুবকদের শক্তিবৃদ্ধির জন্যই এই খেলাটি প্রতিযোগিতায় স্থান পেয়েছে। কাঠের সিন্দুক তোলাকে অনুকরণ করেই এই খেলার সৃষ্টি।

প্রয়োজন ঃ এই খেলার জন্য ছোটো একটি পরিষ্কার পরিচ্ছন্ন ঘাসযুক্ত শুকনো মাঠের প্রয়োজন।

নিয়ম ঃ এই খেলার নিয়ম অনুযায়ী দুজন প্রতিযোগী থাকবে। এই প্রতিযোগীদ্বয়ের মধ্যে কে কাকে তুলে নিয়ে নির্দিষ্ট জায়গাতে পৌঁছতে পারে। এরমধ্যে ৫০ ফুট দূরত্বে একটি চূণের দাগ থাকবে। আর একটি দাগ থাকবে যেখান থেকে খেলা শুরু হবে। অর্থাৎ ৫০ ফুট এর মাথায় ও তার পেছনে।

বিচারক প্রথম বাঁশি বাজালে প্রতিযোগীদ্বয় মাঠে নামবে। তারপর টসের মাধ্যমে ঠিক হবে কে কাকে তোলে ও নির্দিষ্ট সময় ও নির্দিষ্ট জায়গাতে পৌঁছাতে পারে। বিচারক দ্বিতীয় বাঁশি বাজালে প্রতিযোগীদ্বয় একে অপরকে পেছন দিয়ে দাঁড়াবে। তারপর হাঁটু গেড়ে দু-জনই মাঠে বসবে। এখানে উল্লেখ করার প্রয়োজন যে, যে প্রতিযোগী টসে জিতবে সে-ই তার প্রতিপক্ষকে তুলবে। যে প্রতিযোগীকে ওপরে তোলা হবে (২নং ব্যক্তি) সেই প্রতিযোগী তার দু-হাত দিয়ে দু-হাঁটুতে শক্ত করে ধরবে। আর যে প্রতিযোগী (১নং ব্যক্তি) ২নং ব্যক্তিকে তুলবে তার হাত দু-টি ১নং ব্যক্তির দু-হাতের ভেতরে ঢুকিয়ে শক্ত করে ধরে সামনের দিকে আনবে। তারপর (১নং ব্যক্তি) ধীরে ধীরে ২নং ব্যক্তিকে তুলে গন্তব্যস্থলে অর্থাৎ ৫০ ফুটএর শেষ দাগে যাবে। এই দুই প্রতিযোগীর মধ্যে পালা বদল করে খেলা সমাপ্ত হবে। যে প্রতিযোগী তার প্রতিপক্ষকে নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে বিচারকের নির্দেশ অনুযায়ী আগে ৫০ ফুট -এর শেষ প্রান্তে যেতে পারবে সেই প্রতিযোগীই বিজয়ী হবে। খেলোয়াড়ের সংখ্যা বেশি হলে বিজয়ীদের মধ্যে আবার চূড়ান্ত প্রতিযোগিতা হবে। এই ভাবেই প্রতিযোগিতার প্রথম, দ্বিতীয় ও তৃতীয় স্থান নির্ণয় করা হবে।

সতর্কতা ঃ শুকনো মাছের মটকা বহনের মতো একই নিয়ম।

উপকার ঃ এই খেলা যুবকদের মধ্যে এক আনন্দদায়ক খেলা। শরীর ও মনের সুচারুতা বৃদ্ধিতে এর জুড়ি নেই। দৈহিক শক্তি ও আত্মবিশ্বাস বৃদ্ধি পায়।

সাদৃশ্য ঃ অন্যান্য উপজাতির মধ্যে এই খেলার প্রচলন নেই।

প্রতিযোগীদের নাম ঃ ১) খরেন্দ্র রিয়াং ২) খুতুম রায় রিয়াং।

স্থান ঃ কিরণ চৌধুরী পাড়ার নিকটে জগন্নাথপুর, আমবাসা, ধলাই।

আমিংগা

রিয়াং জনজাতি গোষ্ঠীর মানুষ সাধারণত গভীর অরণ্যেই বসবাস করে। এক সাথে কয়েকটি পরিবার জুমের কাছাকাছি টং-ঘর বানিয়ে থাকে। প্রকৃতির কোলে বেড়ে উঠা এই সব জুমিয়া পরিবারের ছেলেমেয়েদের শিশুকাল তা থাকেই অত্যধিক আনন্দের মধ্য দিয়ে বড়ো হয়ে উঠে। তারা মেতে থাকে নানা খেলায়। কারণ বড়োরা যখন জুমে যায় তখন খেলাই তাদের মৌলিক আনন্দ দেয়। এরকম একটি খেলা হল **''আমিংগা''** অনেকটা কানামাছি ভোঁ- ভোঁর এর-মত।

আমিংগা খেলা মানেই ছোট ছোট ছেলে মেয়েদের নিবিড় আনন্দ

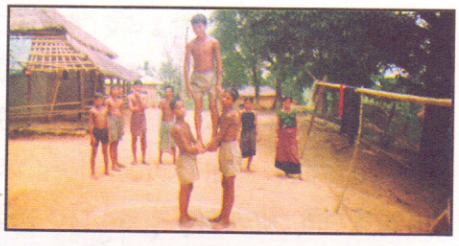
খেলার নিয়মাবলী ঃ এই খেলাটি ছোটো ছোটো ছেলেমেয়েদের খেলা। পাঁচ থেকে দশজনের মধ্যে এই খেলা হলে ভালো হয়। প্রথমে একটি ছেলে বা মেয়ে খেলার মাঠে একটি বৃত্ত তৈরি করবে। যদি সংখ্যায় খেলোয়াড় কম হয় তাহলে ছোটো বৃত্ত করবে। আর যদি খেলোয়াড়ের সংখ্যা বেশি হয় তাহলে বড়ো বৃত্ত করবে। যারা খেলবে তাদের মধ্য থেকে নিজেরাই ঠিক করবে কে 'মা' হবে বা লিডার হবে। যে 'মা' হবে সেই খেলোয়াড় বৃত্তের ঠিক মাঝখানে দাঁড়াবে। তখন অন্য একজন খেলোয়াড় একটি সরু বাঁশ এনে (যার বেড়ো হবে চার ইঞ্চি আর লম্বা হবে ২ ফুট) মা'র কাছে দেবে। 'মা' তখন তার ডান হাত দিয়ে বাঁশটি মুঠো করে ধরবে। খেলোয়াড়গণ তখন একজন একজন করে মুঠ করা বাঁশটির কাছে আসবে। তারপর একজন একজন করে মুঠ করা বাঁশটি টানবে। এখানে মনে রাখতে হবে যে, একজন খেলোয়াড় বাঁশটি ১ ইঞ্চির বেশি টানতে পারবে না। যে সকলের শেষে বাঁশটি টানবে। সে বাঁশটি টান দিয়েই সঙ্গে সঙ্গে বৃত্তের বাইরে চলে যাবে। (এখানে উল্লেখ করার প্রয়োজন যে, কোন্ খেলোয়াড় প্রথম বাঁশটি টানবে আর কোন্ খেলোয়াড় সকলের শেষে টানবে তা টসের মাধ্যমে ঠিক হবে।) কারণ যদি 'মা' তাকে বাঁশটি দিয়ে ছুঁতে পারে তবে সেও 'মা' হবে। তখন তাকে বলা হবে নূতন 'মা'। উল্লেখ্য যে, শেষে যে খেলোয়াড়টি টানবে তখনই শুধু বাঁশটি দিয়ে ছুঁতে পারবে। যদি বাঁশটি দিয়ে ছুতে না পারে তখন বাঁশটি 'মা' মাটিতে ফেলে দেবে। আর বাঁশ দিয়ে কোন খেলোয়াড়কে স্পর্শ করতে পারবে না । যখন কোন খেলোয়াড় নূতন 'মা' হবে তখন প্রথম বারের মতো তাকে পুনরায় বাঁশ ধরে খেলার প্রয়োজন হবে না।

'মা'র ভূমিকা ঃ মা থাকবেন বৃত্তের ভেতরে। আর ছেলেমেয়েদের বা খেলোয়াড়দের কাজ হল তারা বৃত্তের ভেতরে দৌড় দিয়ে যাবে আসবে। মা যদি কোনও খেলোয়াড়কে স্পর্শ করতে পারে তখন সেই খেলোয়াড়ই হবে নূতন 'মা', আর যে 'মা' ছিল সে হবে খেলোয়াড়। তখন সে খেলোয়াড় বৃত্তের বাইরে চলে যাবে। অন্য খেলোয়াড়দের মতো বৃত্তের ভেতরে ও বাইরে দৌড় দিয়ে যাবে আসবে।

ছেলেমেয়েদের ভূমিকা ঃ ছেলেমেয়ে বা খেলোয়াড়দের কাজ হল তারা একবার যাবে দৌড় দিয়ে বৃত্তের ভেতরে আবার যাবে দৌড় দিয়ে বৃত্তের বাইরে। এমনভাবে তারা দৌড় দেবে যাতে 'মা' তাদের স্পর্শ করতে না পারে। যদি মা কোনও খেলোয়াড়কে স্পর্শ করতে পারে তাহলে সে হবে নূতন 'মা'। আর যদি 'মা' কোন খেলোয়াড়কে স্পর্শ করতে না পারে তাহলে খেলোয়াড়রা মজা করে বলবে 'মা' আমাদের ছুঁতে পারেনি বলে লজ্জা দেবে।

যদি কোনও খেলোয়াড় ইচ্ছাকৃতভাবে 'মা' হয়ে সকল খেলোয়াড়কে ছুঁতে পারে তখন সকল খেলোয়াড় তাকে মাথার ওপরে তুলে অভিনন্দন জানাবে।

তবে এইক্ষেত্রে খেলোয়াড়ের (মা) নির্দিষ্ট বৃত্তের মধ্যে সীমাবদ্ধ থাকবে না, তার বিচরণ থাকবে সর্বত্র। তবে এই খেলা এই নিয়ম ছাড়াও বিভিন্ন নিয়মে হয়ে থাকে।



উপকার ঃ এই খেলা ছোটো ছোটো শিশুদের মধ্যে নিবিড়তা বাড়ায়। বড়োরাও এই খেলা দেখে আনন্দ পান। বাচ্চাদের মধ্যেও শারীরিক ও মানসিক শক্তিবৃদ্ধি করে।

সাদৃশ্য ঃ অন্যান্য উপজাতির মধ্যে এই খেলার প্রচলন রয়েছে।

খেলার স্থান ঃ ঁনূরজয় রিয়াং চৌধুরী পাড়া, জগন্নাথপুর, আমবাসা, ধলাই।

ছিয়া দিয়ে খেলা

(রী-ম সুম)

রী-ম-সুম খেলা মানেই রিয়াং যুবকদের প্রতিযোগি মনোভাব গড়ে ওঠা

উপকথা ঃ রামায়ণ ও মহাভারতের দুই বীর চরিত্রের ছোঁয়া পাওয়া যায় এই রী-ম-সুম-র মধ্য দিয়ে। **রী-ম-সুম** খেলাটি রিয়াংদের থেকে নেওয়া ইতিহাস কোন এক রিয়াং চৌধুরীর বিবাহযোগ্যা সুন্দরী কন্যার বিবাহকে কেন্দ্র করে এই খেলার উৎপত্তি। রিয়াংদের ইতিহাসে এমন একটি জনশ্রুতি রয়েছে যে, কোনও এক রিয়াং চৌধুরী তার বিবাহযোগ্যা সুন্দরী কন্যাকে বিয়ের জন্য খুবই চিন্তিত ছিলেন। কারণ তিনি চেয়েছিলেন এমন একটি পাত্রের সঙ্গে তাঁর কন্যাকে বিয়ে দিতে, যে পাত্রটি হবে শ্রীরামচন্দ্র এবং অর্জুনের মতো শক্তিধর। চৌধুরীর ধারণা ছিল এ ধরণের পাত্রই তার পরিবার ও সমাজের উন্নতির জন্য যেমন কাজ করতে পারবে, তেমনি জুম চাষের কাজও ভালো করে করতে পারবে। এটা সম্ভব হবে, একমাত্র শক্তিধর পাত্রের পক্ষেই। আর সেই ধরনের পাত্রের কাছেই তাঁর সুন্দরী কন্যাকে বিয়ের জন্য দিনের পর দিন পাত্র খুঁজে বেড়োচ্ছিলেন।

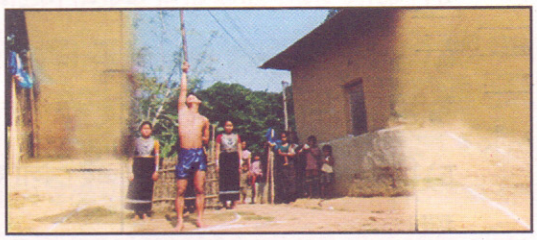
এই দিকে মাসের পর মাস পার হলেও চৌধুরী তার পছন্দ সই পাত্র পাচ্ছিলন না। কন্যার বিবাহের চিন্তায় তিনি অস্থির হয়ে উঠেছিলেন। একদিন চৌধুরী মহাশয় গ্রামে ভ্রমণ করতে গিয়ে লক্ষ করলেন যে, একজন রিয়াং রমণী গাইল ছিয়া দিয়ে চিড়া তৈরি করছে। তা দেখে চৌধুরী রিয়াং রমণীর কাছে গেলেন এবং মহিলার পরিবারের কুশল সংবাদ নিলেন। মহিলা চৌধুরী মহাশয়কে প্রণাম জানিয়ে বসবার জায়গা দিলেন। তারপর তামাক এবং পান এনে সেবন করার জন্য দিলেন। তখন চৌধুরী মহাশয় মহিলাকে চিড়া তৈরি করার জন্য যেতে বললেন। আবার শুরু হল মহিলার চিড়া তৈরি করার পালা। তামাক পান সেবন করে চৌধুরী মহাশয় মহিলার কাছে গেলেন। তিনি মহিলার চিড়া তৈরি করা প্রত্যক্ষ করে বুঝতে পেরেছিলেন যে, এটি খুব শক্তির ও পরিশ্রমের কাজ। পরীক্ষা করার জন্য তিনি মহিলাকে বললেন 'মা তোমার ছিয়াটি আমাকে দাও'। আমি দেখবো ছিয়াটির ওজন কত। তখন রিয়াং রমণী ছিয়াটি চৌধুরী মহাশয়ের কাছে

নিয়ে গেলেন। চৌধুরী মহাশয় ডান হাতে ধরে ছিয়াটিকে তার কাছে নিতে চাইলেন। ছিয়াটি এত ভারী ছিল যে, তা তিনি পারেননি। তখন রিয়াং রমনীকে বললেন মা তুমি এত ভারী ছিয়া দিয়ে কী করে কাজ কর? তোমার খুব কষ্ট হয় তাই না? মহিলা একটু হাসলেন। কিছু পর চৌধুরী বাড়িতে চলে গেলেন। স্নান খাওয়া দাওয়ার পর মনে মনে চিন্তা করলেন, এই ছিয়া দিয়ে একটি খেলা তৈরি করে যুবকদের মধ্যে এই খেলা ছড়িয়ে দেবেন। এতে যুবকদের যেমন শক্তি বৃদ্ধি পাবে তেমনি হাতের কব্জির ও শক্তি বৃদ্ধি পাবে। খেলার ছলে অনুপ্রাণিত হয়ে শক্তি অর্জন করে ভাল জুম চাষও করতে পারবে। এই কথাগুলি যখন ভাবছিলেন তখন তাঁর বিবাহযোগ্যা কন্যা তাঁর জন্য তামাক সাজিয়ে দিয়ে চলে গেল। চৌধুরী মহাশয় যখন মনের আনন্দে তামাক সেবন করছিলেন ঠিক সেই সময় উনার স্ত্রী এসে হাজির। তিনি বললেন, 'চৌধুরী', তুমি তো মনের আনন্দে তামাক সেবন করছ, মেয়েটির যে বয়স হয়েছে সে কথা তোমার খেয়াল আছে ? তুমি চৌধুরী, গ্রামে গ্রামে ঘুরে বিচার কর। কত লোকের সাথে তোমার পরিচয়, কন্যাটির জন্য কি একটি পাত্রও জোগাড় করতে পারলে না? তখন চৌধুরী তাঁর স্ত্রীকে বললেন এটা আমার মাথায় রয়েছে। তুমি চিন্তা করো না। আমি আজই তোমার কন্যার জন্য একটি সুপাত্রের ব্যবস্থা করবো। একথা বলে চৌধুরী মহাশয় বাড়ির দুজন কাজের লোককে বললেন একটি কাঠের ছিয়া তৈরি করতে। আর অন্য দুজন কর্মচারী ও পরিবারের লোকজনকে বললেন, পাড়ার বয়স্ক ব্যক্তিবর্গকে নিমন্ত্রণ করতে। তারা যেন সন্ধ্যার সময় উনার বাড়িতে আসে। চৌধুরী মহাশয়ের আমন্ত্রণ পেয়ে সন্ধ্যার সময় পাড়ার বয়স্ক ব্যক্তিবর্গ চৌধুরী মহাশয়ের বাড়িতে এসে তাকে শ্রদ্ধা নিবেদন করলেন। চৌধুরীর আদেশ অনুযায়ী সন্ধ্যার আসরে সকলে বসলেন। প্রথমে চৌধুরী মহাশয় সকলের কাছ থেকে গ্রাম ও পাড়ার কুশল সংবাদ জানলেন। তারপর সকলকে বললেন আমি আমার কন্যাকে বিবাহ দিতে চাই। তাই আমি স্থির করেছি, যে যুবক একটি কাঠের ছিয়াকে দূর থেকে এক হাতে টেনে এনে বুকের সামনে সোজা করে রাখতে পারবে, আবার যথাস্থানে রেখে এক হাত দিয়ে (হাত না ভেঙে) সোজা মাথার ওপরে উঠাতে পারবে তার কাছেই আমার কন্যার বিবাহ দেবো। তাছাড়া ধনী, দরিদ্র, জাতপাত আমার কিছুরই প্রয়োজন নেই। আমি চাই যে যুবক আমার বক্তব্য অনুযায়ী কাজ করতে পারবে তার কাছেই আমার কন্যাকে বিবাহ দেব। আপনারা যারা এখানে উপস্থিত আছেন একথা পাড়ায় পাড়ায়, গ্রামে গ্রামে সকল শ্রেণীর মানুষকে জানিয়ে দেবেন। এই বলে তৈরি করা একটি ছিয়া এনে সকলকে ছিয়াটি কীভাবে টেনে আনবে এবং কীভাবে সোজা করে মাথার ওপরে উঠাবে দেখালেন। উপস্থিত ব্যক্তিবর্গ চৌধুরী মহাশয়ের কথা মনোযোগ সহকারে শুনে চৌধুরী মহাশয়কে বললেন এতো আনন্দের কথা। মহাশয়, আমরা আপনার আদেশ অনুসারে পাড়ায় পাড়ায় গ্রামে গ্রামে সকল স্তরের মানুষকে জানাব।

এরমধ্যে একজন চৌধুরী মহাশয়কে বললেন, মহাশয় যদি অনেক যুবকই (পাত্র) পারে তাহলে আপনি তখন কী করবেন? তখন চৌধুরী মহাশয় বলেন, যে যুবক নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে কিংবা এর আগে ছিয়াটি টেনে আনতে পারবে, আর সোজা করে ওপরে উঠাতে পারবে, তার কাছেই আমার কন্যার বিবাহ

দেব। তখন সকলে তা উত্তম প্রস্তাব বলে মেনে নিলেন। পরে উপস্থিত ব্যক্তিবর্গ পাড়ায় পাড়ায় গ্রামে গ্রামে চৌধুরী মহাশয়ের ঘোষণা জানিয়ে দিলেন। এরপর চৌধুরী মহাশয়ের কন্যার বিবাহ এই পদ্ধতিতেই হয়েছিল। তারপর থেকে অনেক রিয়াং অভিভাবকরা রী-ম-সুম বা ছিয়া টানা পদ্ধতিতে তাদের কন্যাদের বিবাহ দিয়েছিলেন। এখানে উল্লেখ করা প্রয়োজন যে, রী-ম-সুম পদ্ধতিতে কোনও চৌধুরীর বাড়িতে বিবাহ হলে দেখতে বিভিন্ন গ্রাম ও দেশ থেকে প্রচুর লোকজন আসতেন। অভিভাবকরাও এই অভিনব পদ্ধতিতে বিবাহ দেখার জন্য যেমন আসতেন তেমনি তাদের বিবাহযোগ্যা উপযুক্ত কন্যা ও পুত্রগণকে সাজিয়ে নিয়ে আসতেন এই পদ্ধতিতে বিবাহ করাতে। অনেক সময় ঐ চৌধুরীর বাড়িতেই অন্যদের বিবাহ হত। এই ভাবে দিকে দিকে রী-ম-সুম পদ্ধতিতে বিবাহের কথা জানাজানির পর একদিকে যেমন নূতন পদ্ধতিতে বিবাহ রিয়াং সমাজে স্থান পেল তেমনি এই খেলা রিয়াংদের ক্রীড়া প্রতিযোগিতায় স্থান পেয়েছিল।

উপকরণ ঃ এই খেলার জন্য প্রয়োজন ছোটো মাঠ বা পরিষ্কার পরিচ্ছন্ন শুকনো জায়গা। আর প্রয়োজন ৫ ফুট লম্বা ও দেড় ফুট বেড়ের একটি শক্ত কাঠের ছিয়া।



নিয়ম ঃ প্রথমে একটি ছিয়াকে লম্বালম্বি করে মাটিতে রাখতে হবে। ছিয়াটির সামনে ও পেছনে লম্বা করে চুণ দিয়ে দুটি দাগ দিতে হবে। তারপর সামনের দাগের ঠিক ৩ ফুট আগে আরও একটি চুণ দিয়ে দাগ দিতে হবে। সেটি হবে ৩ নং চুণের দাগ।

প্রথম পর্ব ঃ এই পর্বে বিচারক প্রতিযোগীগণকে ডেকে একের পর এক লাইন ধরে খেলার জায়গার পাশে বসতে বলবেন। বিচারক প্রথম বাঁশি বাজানোর পর লাইনে বসা প্রথম প্রতিযোগী ৩নং দাগের কাছে এসে সোজা হয়ে দাঁড়াবে। বিচারক দ্বিতীয় বাঁশি বাজালে প্রতিযোগী খেলা করবে। অর্থাৎ প্রতিযোগী দাঁড়ানো অবস্থা থেকে ধীরে ধীরে নীচু হয়ে এক হাত রাখবে পিঠে আর অন্য হাত দিয়ে ছিয়াটি আনতে যাবে। প্রতিযোগী প্রথমে ছিয়াটি শক্ত করে ধরে ধীরে ধীরে লম্বালম্বি করে ছিয়াটি এনে বুকের কাছে লাগাবে। আবার যথাস্থানে মাটিতে স্পর্শ না করে রাখবে। এইভাবে নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে তিন বার তিন বার মোট ছয় বার হবে। অর্থাৎ তিন বার বুকে লাগাবে আবার তিন বার যথাস্থানে ছিয়াটি রাখবে। তবে বিচারকের উপর নির্ভর করছে, তিনি কত বার তা করাবেন। এরপর দ্বিতীয় পর্বের খেলা। প্রথম পর্বের

খেলার শেষ হওয়ার সাথে সাথেই দ্বিতীয় পর্বের খেলা শুরু হবে।

দ্বিতীয় পর্বের খেলা ঃ এই পর্বে প্রতিযোগী নির্দিষ্ট জায়গা থেকে ছিয়াটি শক্ত করে ধরে এনে বুকে না লাগিয়ে হাত সোজা করে মাথার ওপরে উঠাবে। আবার নির্দিষ্ট জায়গাতে রেখে আবার একইভাবে মাথার ওপরে উঠাবে। আবার নির্দিষ্ট জায়গায় রাখবে। যে সকল প্রতিযোগী বেঁধে দেওয়া সময়ের মধ্যে অধিকবার উঠাতে পারবে তাদের মধ্যে থেকেই প্রথম, দ্বিতীয় ও তৃতীয় স্থান নির্ণয় হবে।

সতর্কতা ঃ

ক) প্রতিযোগী ছিয়াটি টেনে আনার সময় যদি মাটিতে ছিয়াটি লেগে যায় কিংবা প্রতিযোগীর শরীরে ছিয়াটি স্পর্শ করে তাহলে প্রতিযোগী বা খেলোয়াড় পরাজিত বলে গণ্য হবে।

খ) ছিয়াটি মাথার ওপরে উঠানোর সময় যদি প্রতিযোগীর হাত বাঁকা হয়ে যায় তাহলেও খেলোয়াড় পরাজিত বলে বিবেচিত হবে।

গ) বিচারক বাঁশি বাজানোর সাথে সাথে প্রতিযোগীকে খেলা শুরু করতে হবে।

ঘ) খেলার সময় প্রতিযোগী কখনো বিশ্রাম বা থেমে থেমে খেলা করতে পারবে না।

ঙ) খেলাটি কয়েকটি বিভাগে হওয়া একান্ত প্রয়োজন। লক্ষ রাখা প্রয়োজন যে, খেলোয়াড়দের বয়স যেন একই রকম হয়। সেই সাথে দেহের গঠন ও উচ্চতায়ও যেন সমতা থাকে।

চ) বিচারক তিনিই হবেন যিনি এই খেলা ভালো বোঝেন। এই খেলায় দুইজন বিচারকের প্রয়োজন হয়।

সাদৃশ্য ঃ অন্যান্য উপজাতির মধ্যে এই খেলার প্রচলন নেই।

উপকার ঃ এই খেলা রিয়াংদের অন্যান্য খেলার মতই শক্তি বিকাশের খেলা।

প্রতিযোগীর নাম ঃ বিনোদ রিয়াং।

খেলার স্থান ঃ ঁইলাধন চৌধুরী পাড়া মাঠ, আমবাসা, ধলাই।

বাঁশের চটি দিয়ে খেলা

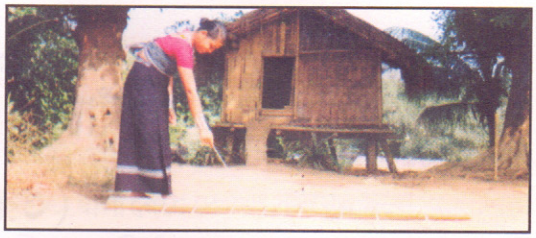
(ওয়াফ্রি কা-লাই)

এটি যুবক ও যুবতীদের খেলা। প্রতিযোগিতার সময় যুবকও যুবতীদের পৃথক পৃথকভাবে খেলা হয়। এই খেলাটি প্রতিযোগিতায় স্থান দেওয়ার উদ্দেশ্য হল যুবক ও যুবতীদের চতুরতা ও বুদ্ধিদীপ্ত জ্ঞানকে চাঙ্গা করা । যারা বেশি বুদ্ধিমান বা বুদ্ধিমতি তারাই এই প্রতিযোগিতাতে জয়ী হয়।

এটা রিয়াং যুবক যুবতীদের ধৈর্য্য ও বুদ্ধির খেলা

উপকরণ ঃ একটি পরিষ্কার পরিচ্ছন্ন ছোটো মাঠের প্রয়োজন। আর প্রয়োজন একটি ১২ ফুট লম্বা গোলাকার বাঁশ যার বেড়ো হবে ১ ফুট, আর প্রয়োজন ২০ থেকে ৩০টি বাঁশের চটির। প্রতিটি চটি লম্বা, হবে দেড় ফুট। বিচারক সিদ্ধান্ত নেবেন কতগুলি চটি দিয়ে এই খেলাটি করাবেন। ১০ থেকে ২০টিও হতে পারে অথবা ২০ থেকে ৩০ টি চটি হতে পারে। এখানে উল্লেখ করা প্রয়োজন যে গোলাকৃতি লম্বা বাঁশ এবং চটিগুলি পরিষ্কার পরিচ্ছন্ন ও সোজা থাকা একান্ত প্রয়োজন। বিচারকের নির্দেশে মাঠে গোলাকৃতির লম্বা বাঁশটি সোজাসুজি মাটিতে পাতা থাকবে। তারপর বিচারক প্রতিযোগীদের নাম ডেকে ডেকে এক সাথে লাইন করে বাঁশটির নিকটে বসাবেন এবং খেলার নিয়ম বলে দেবেন, কোন্ পদ্ধতিতে খেলা হবে। তারপর আবার বিচারক একজন প্রতিযোগীর নাম ডাকবেন যিনি প্রথম খেলা শুরু করবে। এই খেলাটি বিভিন্ন পদ্ধতিতে হয়ে থাকে। এখানে দু-টির উদাহরণ দেওয়া হল। উভয় খেলাতেই সোজাসুজি পাতানো বাঁশটির দুই দিকে বাঁশের চটি নির্দিষ্ট দূরত্ব অনুসারে বিচারকের নির্দেশে খেলোয়াড় রাখবে। প্রয়োজনে বিচারকও রাখতে পারেন (এক ফুট ও হতে পারে আবার ৬ ইঞ্চিও হতে পারে)।

বিচারকের প্রথম বাঁশিতে খেলোয়াড় প্রস্তুত থাকবে। বিচারক দ্বিতীয় বাঁশি বাজালে প্রতিযোগী খেলা শুরু করবে বাঁশের চটি দিয়ে। বিচারক খেলার নিয়ম নির্দেশ অনুযায়ী খেলোয়াড়কে হয়তো ২০ টি বাঁশের চটি দিলেন। তখন প্রতিযোগী ১০টি ১০টি করে নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে বাঁশের 'দু' পাশে এক ফুট অন্তর অন্তর সাজিয়ে পাতানো বাঁশের উপর রাখবে। প্রতিটি বাঁশের চটি যেন প্রতিটি বাঁশের চটির মুখোমুখি থাকে। যদি মুখোমুখি না থাকে তবে নম্বর কাটা যাবে। তাছাড়া একটি বাঁশের চটি এক ফুট আবার অন্যটি



যদি ১ ফুটের কম বা বেশি থাকে তাহলেও নম্বর কাটা যাবে। যে প্রতিযোগী বাঁশের চটিগুলিকে ভালোভাবে সাজাতে পারবে অর্থাৎ সুসজ্জিতভাবে নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে পাতানো বাঁশের দুইদিকে সুন্দরভাবে রাখতে পারে তবে সে-ই জয়ী হবে। ২০টি চটির মধ্যে যদি কোন প্রতিযোগী ১৮ টি সুন্দরভাবে সাজিয়ে রাখে তা হলেও নম্বর কাটা যাবে। যেসকল প্রতিযোগী ২০টি চটির মধ্যে ২০টিই সুসজ্জিতভাবে রাখতে পারবে নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে তারাই জয়ী হবে। সময় অনুযায়ী ১ম, ২য়, ও ৩য় স্থান নির্ণয় হবে।

২য় পর্ব ঃ দ্বিতীয় পদ্ধতি অনুসারে পাতানো লম্বা বাঁশটিতে বিচারক (১৪ + ১৪) = মোট ২৮টি বাঁশের চটি ১ ফুট অন্তর অন্তর বাঁশের দু-পাশে মুখোমুখিভাবে সাজিয়ে রাখবেন। বিচারক নির্দেশ দিলে প্রতিযোগীকে বসানো বাঁশের চটিগুলির একটি একটি করে মোট ৭ টি করে দুই দিক থেকে ১৪টি চটি হাতে একত্রিত করে রাখবেন। বিচারক আবার বাঁশি বাজালে ১৪টি চটিই আবার যথাস্থানে রাখতে হবে নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে। যে সকল প্রতিযোগী সুসজ্জিতভাবে একই স্থানে বসাতে পারবে তারাই জয়ী হবে এবং সকলের কাছে চতুর ও বুদ্ধিমান বা বুদ্ধিমতি হিসেবে স্বীকৃতি পাবে। প্রথম, দ্বিতীয় ও তৃতীয় স্থান নির্ণয় হয় সময়ের নিরিখে।

সতর্কতা ঃ কোনও প্রতিযোগীর হাত থেকে যদি বাঁশের চটি পড়ে যায় তাহলে পরাজিত বলে বিবেচিত হবে। বিচারকের দেয়া নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে খেলা শেষ করতে হবে। এই খেলাতে তিনজন বিচারকের প্রয়োজন।

মন্তব্য ঃ এই খেলাটা রিয়াংদের অন্যান্য খেলার মধ্যে একটি ধৈর্য ও বুদ্ধির খেলা। এই খেলার বিশেষত্ব হল মনঃসংযোগ এবং বিচক্ষণতা। এতে যুবক যুবতীদের মধ্যে উৎসাহ ও যেকোনো কাজে প্রতিযোগী মনোভাব তৈরি করে।

সাদৃশ্য ঃ অন্যান্য উপজাতির মধ্যেও এই খেলার প্রচলন রয়েছে।

প্রতিযোগীদের নাম ঃ পুরুষ — বিনোদ রিয়াং

মহিলা — মন্দ্রীবতী রিয়াং

স্থান ঃ হাতিমরাছড়া উচ্চ বুনিয়াদি বিদ্যালয় মাঠ, আমবাসা, ধলাই।

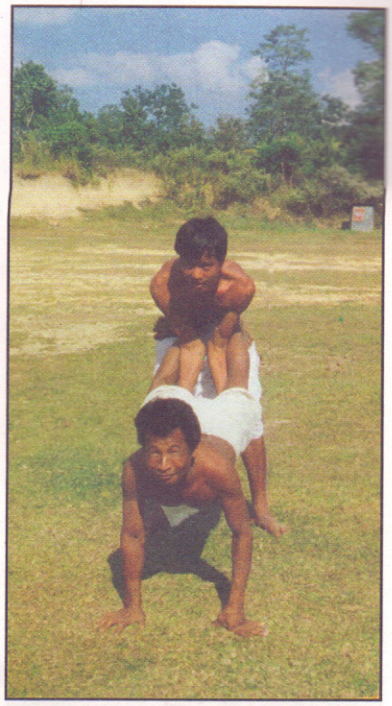
ও

কুলাই হাঁ রিয়াং চৌধুরী পাড়া

বসৈ ফুং - খসা-মুং

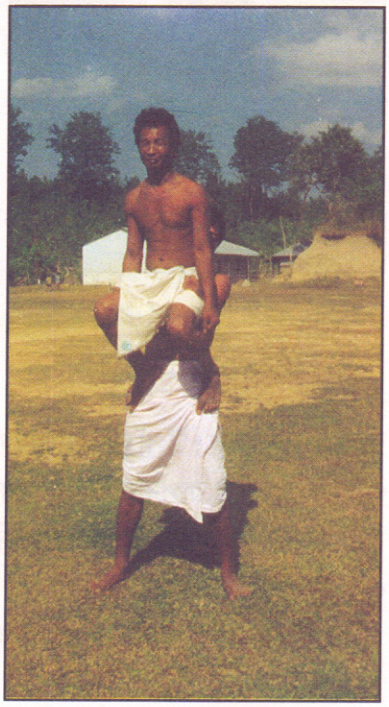
বড়শি দিয়ে মাছ ধরা
দৃশের খেলায় রিয়াং যুবক

উৎস ঃ একজন রিয়াং জুমচাষী তার ছেলেকে নিয়ে জুমের কাজের জন্য বন জঙ্গলে ভরা উঁচু একটি টিলাতে গিয়েছিল। জুমের কাজ করে বাড়ি আসার পথে তারা দেখতে পেল যে, একটি ঝর্ণা থেকে জল পড়ে একটি জলকুণ্ডের সৃষ্টি হয়েছে। আর সেই জলের কুণ্ডে তারা প্রচুর মাছ দেখতে পান। তা দেখে, পরদিন পিতা পুত্র মিলে কুণ্ডের মাছ ধরার জন্য ছাতার লোহাকে বাঁকিয়ে বঁড়শি মতো করেন। আর এই বঁড়শি গাছের ছালকে সুতার মতো করে একটি মূলি বাঁশে বেঁধে মাছ ধরতে যান। আর সঙ্গে নিয়ে যান কেঁচো। আর কেঁচো বঁড়শি লাগিয়ে জলের কুণ্ড থেকে মাছ ধরতে থাকেন। ঠিক তখনই গ্রামেরই চংকুংহা নামক এক ব্যক্তি ঐ কুণ্ডের কাছ দিয়ে যাচ্ছিলেন এবং বিষয়টি প্রত্যক্ষ করছিলেন এবং মাছ ধরার এই ঘটনা রিয়াংদের জীবনে এই প্রথম বঁড়শিতে মাছ ধরার দৃশ্য। চুংকুংহা এই ঘটনা চেপে রাখতে না পেরে গ্রামে এসে বন্ধুবান্ধবকে ডেকে এনে দৃশ্যটা একটা রিয়াং সমাজের গ্রামীণ খেলার রূপ দিতে চাইলেন। প্রকৃত অর্থ সেই দিন থেকেই মাছ ধরার নকল খেলাটি রিয়াংদের মধ্যে প্রচলিত আছে। চংকুংহা তখন দুইজন যুবককে ডেকে এনে সকলের সামনে বঁড়শি দিয়ে মাছ কীভাবে ধরা হয় তার দৃশ্য হাতে কলমে দেখালেন। উপস্থিত ব্যক্তিবর্গ তা দেখে মন্তব্য করলেন, এতো বড়ো কঠিন ও খুব শক্তির প্রয়োজন। এটিকে খেলাতে রূপদান করলে যুবকদের শরীরের বিভিন্ন অঙ্গপ্রত্যঙ্গ খুব মজবুত হবে। তাই বঁড়শি দিয়ে মাছ ধরাকে সকলের সম্মতিক্রমে রিয়াং-দের গ্রামীণ খেলাতে স্থান পায়। পরে প্রতিযোগিতায় স্থান পায়। এই খেলাটি রিয়াং যুবকদের মধ্যে খুবই জনপ্রিয়। এই খেলার জন্য দুইজনের সমন্বয় দরকার। দুইজন প্রতিযোগীই খেলা করবে পালা বদল করে।



খেলার উপকরণ ঃ এই খেলার জন্য প্রয়োজন পরিষ্কার পরিচ্ছন্ন শুকনো ঘাসযুক্ত মাঠ।

নিয়ম ও প্রথম পর্ব ঃ বিচারক প্রথম বাঁশি বাজালে খেলোয়াড়দ্বয় মাঠে নামবে। দুজনের মধ্যে কে প্রথমে খেলা শুরু করবে বিচারক টস্‌ের মাধ্যমে তা ঠিক করবেন। বিচারক দ্বিতীয় বাঁশি বাজালে ১নং ব্যক্তি প্রথমে মাঠে সোজা হয়ে দাঁড়াবে। তারপর ২নং ব্যক্তি ১নং ব্যক্তির ঠিক সামনে এসে দাঁড়িয়ে প্রথমে দুহাতের তালুতে ভর করে ডান পা রাখবে ২নং ব্যক্তির ডান উরুতে আর 'বাম' পা রাখবে বাম উরুতে সোজাসুজিভাবে। আর মাথা থাকবে ওপরে। অনেকটা বুকডনের মতো।



২য় পর্ব ও তৃতীয় পর্ব ঃ এই পর্বে ১নং ব্যক্তি ২নং ব্যক্তির দুই উরুতে দু হাত রেখে শক্ত করে চেপে ধরে (ডান হাত যাবে ডান উরুতে আর বাম হাত যাবে বাম উরুতে) এরপর সে তাকে ধীরে ধীরে ওপরে উঠাবে।

(অন্যভাবে, বাম হাত যাবে ডান উরুতে আর ডান হাত যাবে বাম উরুতে। এটি প্রতিযোগিতার আগে বিচারকই ঠিক করবেন, তিনি কোন্‌ পদ্ধতিতে খেলা করাবেন। এইভাবে পালা বদল করে প্রতিযোগীদের মধ্যে খেলা হবে।

কতবার নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে খেলাটি করবে বিচারক তা ঠিক করবেন। আর এটা নির্ভর করছে প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণকারীদের সংখ্যার উপর। যারা খেলায় জয়ী হবেন তাদের মধ্যে আবার চূড়ান্ত প্রতিযোগিতা হবে। এরপর প্রথম, দ্বিতীয় ও তৃতীয় স্থান নির্ণয় করা হবে।

সতর্কতা ঃ

১) বিচারক যদি বলেন নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে প্রতিযোগীকে পাঁচবার খেলা দেখাতে হবে তাকে তাই করতে হবে।

২) কোন প্রতিযোগী নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে পাঁচবার খেলা করলেও যদি তা খেলার নিয়মানুযায়ী না হয় তবে তাকে পরাজিত বলে ঘোষণা করা হবে।

৩) এই খেলাতে খেলোয়াড়ের বয়স ও দেহের গঠন ও উচ্চতা যেন একই ধরনের হয়।

উপকার ঃ

১) হাত, কাঁধ ও পেটের মাংসপেশীর ক্ষমতা বৃদ্ধি পায়।

২) হজম শক্তি বাড়ায়।

৩) শরীরের বিভিন্ন অংগের মাংসপেশী মজবুত হয়।

৪) মেরুদণ্ডজনিত রোগের প্রতিরোধ হয়।

৫) পায়ের মাংসপেশী দৃঢ় হয়।

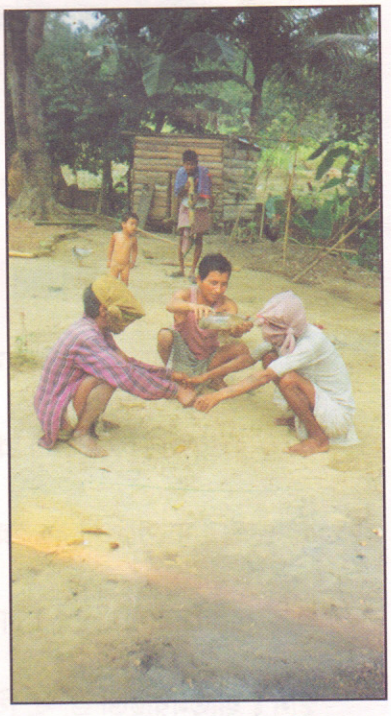
প্রতিযোগীদের নাম ঃ ১) রাজেন্দ্র রিয়াং ও ২) বুদ্ধিরায় রিয়াং।

স্থান ঃ হাতিমরাছড়া উ. বু. বিদ্যালয় মাঠ, আমবাসা, ধলাই।

কাঠঠোকরার মতো অঙ্গভঙ্গি করে নেচে নেচে খেলা

(ত-উ ফিংখ)

লৌকিকগাথা ঃ আচু শিব্রাই আদিম জনজাতি গোষ্ঠী রিয়াংদের প্রথাগত ধর্মীয় বিশ্বাস অনুযায়ী হলেন হিন্দুদের আরাধ্য দেবতা দেবাদিদেব মহাদেবেরই সমতুল্য দেবতা, তথা — শিব্রাই রাজা। রিয়াংদের মধ্যে একটি জনশ্রুতি আছে যে এই শিব্রাই রাজার বাড়িতে একটি বিশাল চন্দন গাছ ছিল। আর এই চন্দন গাছের সুগন্ধে বাড়ি এবং বাড়ির চারিদিক সবসময়েই হয়ে থাকত সুগন্ধময়। শিব্রাই রাজার ছিল এই গাছটির প্রতি গভীর আগ্রহ ও যত্ন। তাই তাঁর বাড়ির অন্যান্য গাছের সাথে সাথে এই চন্দন গাছটিকেও তিনি বিশেষ নজরে দেখতেন এবং সকলকে গাছটিকে দেখে রাখতে বলতেন। একদিন এক কাঠঠোকরা পাখি ও তার স্ত্রী কাঠঠোকরা গাছটিতে একটি কোটর করার জন্য তাদের শক্ত ঠোঁট দিয়ে চেষ্টা করে যাচ্ছিল। রাজকর্মচারীগণ তা দেখতে পেয়ে পাখি দুটিকে তাড়ানোর চেষ্টা করে। কিন্তু তাদের তাড়া খেয়েও কিছুক্ষণ পরপর পাখিগুলি উড়ে এসে চন্দনগাছে বসে ও কোটর করতে চেষ্টা করে। রাজা তা প্রত্যক্ষ করলেন এবং প্রচণ্ড বিরক্তি বোধ করলেন। তিনি স্থির করলেন পাখি দুটিকে ধরে শাস্তিবিধান করবেন। তিনি সমস্ত রাজকর্মচারীগণকে ডেকে পাঠালেন এবং অস্থিরতা নিয়ে পায়চারি করছিলেন। ঠিক সেই সময় রানী রাজাকে জল খাবারের জন্য বলতে এসে শিব্রাই রাজার অস্থিরতা ও রাগের কারণ অবগত হলেন। রানী রাজাকে বললেন, "মহারাজা" পাখি দুটি তো দেখতে খুবই সুন্দর। এদের তাড়ানোর কথা কেন চিন্তা করছেন। আপনি দয়া করে এদের তাড়াবেন না। এরা নিষ্পাপ এবং শান্তিপ্রিয়। রাজার কাছে আশ্রয় চাইছে। আশ্রয়প্রার্থীকে আপনি কেন তাড়াবেন। বরঞ্চ এরা এখানে থাকলে আমাদের মঙ্গল কামনা করবে। এরা এত বড়ো চন্দনগাছের কী আর এমন ক্ষতি করতে পারবে? রানীর অনুরোধে শিব্রাই রাজা শান্ত হলেন এবং রাজকর্মচারীগণকে বললেন, পাখি দুটিকে না তাড়ানোর জন্য। কাঠঠোকরা ও তার স্ত্রী চন্দনগাছে



এটা রিয়াংদের আনন্দদায়ক গ্রামীণ খেলা

কোটর করে আনন্দে বসবাস করতে লাগল। সেই সময়টা ছিল অগ্রহায়ণ মাস। ভোরবেলা সূর্যের আলো কোটরে পড়তেই পাখি দুটি কোটর থেকে বেরিয়ে এসে ডানা মেলে মিষ্টি সুরে গান করত এবং উভয়ে উভয়ের ঠোঁট লাগিয়ে খেলা করত। আর বিভিন্ন ঢং-এ নাচ করত। সকালের ফুর ফুরে হাওয়াতে রাজা, রানী তা প্রত্যক্ষ করে আনন্দ উপভোগ করতেন। শিব্রাই রাজার বাড়িতে নাচ গান বা বাদ্যযন্ত্র বাজলে পাখি দুটিও বাজনার তালে তালে নাচ করত।

একদিন রানী মহারাজকে বললেন ''মহারাজ'' সামনে তো পৌষ সংক্রান্তি রয়েছে। তাই আপনাকে অনেক কাজ করতে হবে। রাজা বললেন, বলো শুনি। রানী বললেন, ''সংক্রান্তি'' উপলক্ষে তো আপনি পাড়া গ্রামের ধনী - দরিদ্রসহ সকলকে নেমন্তন্ন করেন। তাই এবার বরঞ্চ এই উপলক্ষে বিভিন্ন স্থান থেকে বেছে বেছে আপনার ভক্ত ও প্রজা শিল্পীদের আমন্ত্রণ করুন। তারা এসে পালা করে নৃত্য ও গান পরিবেশন করবে। আর তাঁদের সম্মান ও জানাবেন বিভিন্ন উপহার দিয়ে। শিব্রাই রাজা রানীর প্রস্তাবকে সমর্থন করলেন। আর বললেন এতো অতি উত্তম প্রস্তাব। আমি আজই কর্মচারীদিগকে দিয়ে খবর পাঠাচ্ছি। যথারীতি নির্দিষ্ট দিনে শিল্পীবৃন্দ আমন্ত্রিত হয়ে শিব্রাই রাজার বাড়িতে উপস্থিত হলেন। পরদিন সকাল থেকে শুরু হল নৃত্য গীতের আসর। আর এই গান বাজনার আওয়াজ শুনে কাঠঠোকরা আর কাঠঠোকরী তাদের কোঠর থেকে নিচে নেমে এল এবং নাচ গানের তালে তালে সকলের সামনে এসে নাচতে লাগল। রাজা, রানী তাদের খাবার দিলেন আনন্দে আত্মহারা হয়ে । এ দৃশ্য বিরল। পাখি দুইটির জীবনও তাই খুবই সুখের ছিল। পাখিদের এই ভাবে নাচার এবং বিভিন্ন অঙ্গভঙ্গি করার দৃশ্য দেখে উপস্থিত দর্শক শ্রোতাগণ অভিভূত হয়ে যান। রাজা বললেন আমি ভাবছি আপনাদের মধ্যে কোনও দু-জন যদি পাখি দুটির মতো তালে তালে বিভিন্ন ঢং-এ নাচ করতে পারেন তাহলে আমি তাদেরকে পুরস্কৃত করব। প্রথমে লজ্জাতে কেউ রাজি হয়নি। কিছুক্ষণ পর দুজন গিয়ে মন্ত্রী মহাশয়কে বললেন, আমরা পারব। তবে এক বোতল 'মদ' লাগবে। মদ খেয়ে মদের নেশায় সব ভুলে গিয়ে আমরা নাচতে পারব।

মন্ত্রীমহোদয় রাজাকে একথা বললেন। রাজা রাজি হয়ে গেলেন। যথারীতি, দুজন অতিথি শিল্পী মদ খেয়ে মদের নেশায় পাখি দুটির মতো অঙ্গভঙ্গি করে নাচতে শুরু করেন। এই সব দেখে মহারাজা সন্তুষ্ট হলেন। শিল্পী দুজনকে মূল্যবান জিনিস উপহার দিলেন।

মহারাজ তাদের নৃত্যকে প্রত্যক্ষ করে বুঝতে পেরেছিলেন যে, নাচটির জন্য প্রচণ্ড ধৈর্য, কৌশল ও শক্তির প্রয়োজন, তাই তিনি উপস্থিত ব্যক্তিবর্গকে বললেন, আমার ইচ্ছা কাঠঠোকরা ও কাঠঠোকরীর নৃত্যকে রিয়াংদের তালের খেলাতে রূপদান করার। কারণ এতে শরীরের অঙ্গ-প্রত্যঙ্গের যেমনি শক্তি বৃদ্ধি পাবে, বিশেষ করে হাতের শক্তি যোগাবে তেমনি ধৈর্যশক্তিও বাড়বে। ফলে জুম চাষসহ যে কোনো কাজ অনায়াসে করতে পারবে। উপস্থিত ব্যক্তিবর্গ মহারাজের জয়ধ্বনি দিয়ে বললেন আপনার সাথে আমরাও একমত। সেই থেকে নাচের তালের খেলায় রিয়াংরা অভ্যস্ত হয়। এরপর থেকে কাঠঠোকরা ও কাঠঠোকরীর

খেলা নিত্য রিয়াংদের আনন্দদায়ক খেলা ও প্রতিযোগিতাতে স্থান পেল।

উল্লেখ্য যে, এটি ক্রীড়া প্রতিযোগিতাতে স্থান পাওয়ার সাথে সাথে রিয়াং নৃত্যেও সকলের কাছে সাদরে ভূষিত হয়েছে। তাই বিভিন্ন অনুষ্ঠান বিশেষ করে পৌষ-পার্বণ উপলক্ষে এই নৃত্য হয়ে থাকে। পাড়ায় পাড়ায় সংক্রান্তি উপলক্ষে রিয়াং যুবক যুবতীসহ অন্যান্যরা অভিনব এই নিত্য করে সবাইকে আনন্দ দেয় এবং দৈনন্দিন জীবনের দুঃখ যন্ত্রণা ভুলিয়ে দেয়।

এই খেলা প্রকৃতপক্ষে নৃত্য হিসাবেই রিয়াং সমাজে সমাদৃত। নৃত্যের তালে তালে রিয়াং যুবক যুবতীরা যখন এই খেলা করে তখন সত্যই রিয়াংদের মধ্যে এক অনাবিল আনন্দ উপভোগ করার দৃশ্য সকলের দৃষ্টি এড়ায় না।

উপকরণ ঃ এই খেলার জন্য প্রয়োজন ছোটো একটি ঘাসযুক্ত মাঠ। স্যাঁৎসেঁতে বা ভেজা মাঠে এই খেলা হয় না। মাঠের মধ্যে চুণ দিয়ে পাঁচ ফুটের একটি গণ্ডী করতে হয়। আর এই গণ্ডীর ভেতরই প্রতিযোগিতা হয়। কাঠঠোকরার মতো লম্বা ঠোঁট প্রয়োজন প্রত্যেক খেলোয়াড়ের। খেলার অ্যাকশ্ন লক্ষ করার জন্য তিনজন বিচারকের প্রয়োজন।

নিয়ম ঃ যুবক এবং যুবতীদের এই প্রতিযোগিতা পৃথকভাবে হয়। খেলোয়াড়ের বাছাই পর্ব হওয়ার পর বিচারক প্রথম বাঁশি বাজালে নির্ধারিত গণ্ডী থেকে দশ ফুট দূরে পক্ষ ও প্রতিপক্ষ দুই লাইন করে দাঁড়াবে। বিচারক দ্বিতীয় বাঁশি বাজালে খেলোয়াড়দ্বয় গণ্ডীর ভেতরে যাবে। উভয়ে উভয়ের দুই হাতের দুই তর্জনী শক্ত করে ধরবে। নতুবা পক্ষ প্রতিপক্ষের হাতের আঙুলের ভেতরে আঙুল ঢুকিয়েও হতে পারে।

বাজনার তালে তালে কাঠঠোকরার মতো মুখে ক্রমাগত **"ঠক্ ঠক্"** ধ্বনি করে নেচে নেচে গণ্ডীর বাইরে একে অপরকে তাড়িয়ে দিতে চেষ্টা করবে। কিংবা কনুইসহ হাত মাটিতে ফেলে দিতে চেষ্টা করবে। আবার একে অপরের ঠোঁটে ঠোঁট দিয়ে আঘাত করে ঠোঁট মাটিতে ফেলে দিতে চেষ্টা করবে। কখনো-বা পায়ের আঙ্গুল দিয়ে প্রতিপক্ষের পায়ে আঘাত করবে।

সতর্কতা ঃ

ক) প্রতিযোগিতাকে প্রাণবন্ত ও সমতা রক্ষার জন্য বিচারক খেলার কয়েকটি বিভাগ করে নেবেন। এতে দেহের গঠন, উচ্চতা ও বয়সের কথা মাথায় রেখে বিভাগগুলি করতে হবে।

খ) খেলোয়াড়গণ কোনও অবস্থাতেই মদ কিংবা নেশা জাতীয় কোনও জিনিস গ্রহণ করে খেলতে পারবে না।

গ) খেলা নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে শেষ করতে হবে। এই সময়ের মধ্যে প্রতিযোগী তার প্রতিদ্বন্দ্বীকে কতবার আঘাত করল এর জন্যও নম্বর রয়েছে।

ঘ) কাঠঠোকরার মতো ধ্বনির জন্যও আলাদা নম্বর রয়েছে। তাই কাঠঠোকরার মতো ধ্বনি করতে হবে। যে প্রতিযোগীর ধ্বনি আকর্ষণযোগ্য হয় তাকে বেশি নম্বর বিচারক দেবেন।

ঙ) নির্ধারিত পোষাক পরে খেলোয়াড়কে প্রতিযোগিতাতে অংশগ্রহণ করতে হবে, কারণ এই পোশাকের জন্যও আলাদা নম্বর রয়েছে।

চ) ঠিক কাঠঠোকরার মতো **"ঠোঁট"** বানিয়ে খেলোয়াড়কে প্রতিযোগিতাতে অংশগ্রহণ করতে হবে। আকর্ষণীয় ঠোঁটের জন্যও আলাদা নম্বর রয়েছে।

ছ) বাজনার তালে তালে (রিয়াংরা যে বাদ্যযন্ত্র ব্যবহার করেন) প্রতিযোগীকে খেলতে হবে। খেলার ছন্দ পতন হলে নম্বর কাটা যাবে। এটি তালের খেলা তাই উপযুক্ত বাদক ও বাদ্যযন্ত্রের প্রয়োজন। প্রতিযোগীগণকে উৎসাহ দেবার জন্য বিভিন্ন ধরনের ছন্দের গান গাওয়া যেতে পারে। কিংবা হাততালি দিয়ে খেলোয়াড়গণকে উৎসাহ দিতে পারেন। খেলার গণ্ডী থেকে দর্শকগণকে কিছুটা দূরত্বে দাঁড়াতে হবে।

জ) প্রতিপক্ষের আঘাতে অন্য খেলোয়াড়ের ঠোঁট মাটিতে পড়ে গেলে সে পরাজিত বলে গণ্য হবে।

ঝ) হাতের ও পায়ের নখ কেটে নিয়েই এই প্রতিযোগিতাতে অংশগ্রহণ করতে হবে।

ট) প্রতিযোগী তার প্রতিদ্বন্দ্বীকে ঠোঁট ও পায়ের আঙুল দিয়ে পা-য়ে কতবার আঘাত করবে এবং কত সময়ের মধ্যে করতে হবে প্রতিযোগিতার আগে বিচারক প্রতিযোগীগণকে জানিয়ে দেবেন।

উপকার ঃ এই খেলার বিশেষত্ব মনঃসংযোগ ও বিচক্ষণতা। দৈহিক শক্তি ও আত্মবিশ্বাস বৃদ্ধি পায়।

প্রতিযোগীগণের নাম ঃ

পুরুষ — ১। কুলাই হা রিয়াং ২। বুতারায় রিয়াং
৩। পতিরাম রিয়াং ৪। জন্মজয় রিয়াং

মহিলা — ৫। নারদ রিয়াং ৬। মন্দ্রীবতী রিয়াং
৭। রত্নাবতী রিয়াং।

স্থান ঃ হাতীমরাছড়া উ. বু. বিদ্যালয়ের নিকটে, আমবাসা, ধলাই।

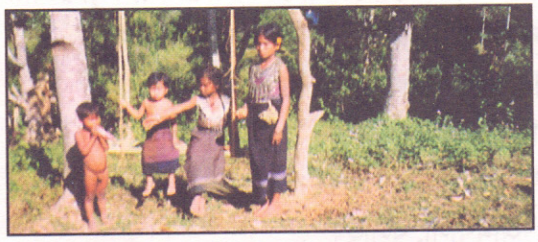
রিয়াং শিশুদের আকর্ষণীয় খেলা

খেলাধূলা শিশুমনের বিকাশে এবং অন্যকে আনন্দ দেওয়ার জন্য খুবই তাৎপর্যপূর্ণ। পৃথিবীর প্রতিটি জাতিগোষ্ঠীর মধ্যেই প্রথাগত ভাবে এমন অনেক খেলাধূলা রয়েছে যা প্রকৃত অর্থে একই রকম। যদিও জাতি, বর্ণ, ভাষা, পরিবেশ ইত্যাদির ক্ষেত্রে বৈচিত্র দেখা যায়। আদিম জনজাতি গোষ্ঠীভুক্ত এবং অরণ্য প্রকৃতিতে বেড়ে উঠা রিয়াং শিশুদের মধ্যেও প্রায় একই রকম খেলাধূলার প্রতিচ্ছবি পরিলক্ষিত হয়। যা অন্যান্য সমাজের শিশুদের মধ্যেও প্রচলিত আছে। এই খেলাধূলাগুলির মধ্যে বিশেষভাবে উল্লেখযোগ্য দুলনা খেলা, কানামাছি খেলা, রান্নাবাটি খেলা ইত্যাদি।

তাছাড়াও তাদের মধ্যে অভিনব ও আকর্ষণীয় কিছু খেলাধূলা রয়েছে যেমন (১) ব্যাঙ দৌড় (২) বন্দুক যুদ্ধ (৩) জোড় বেজোড় ইত্যাদি।

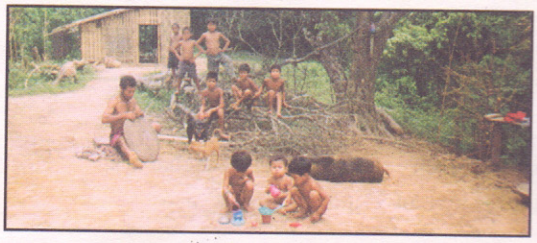
রিয়াং শিশুরা সাধারণত মা, বাবা এবং বয়স্করা যখন জুম বা অন্যান্য কাজে বেড়িয়ে গেলেই তারা বিভিন্ন খেলাধূলায় মেতে থাকে। এই খেলাধূলা শিশুদের গঠন, মানসিক বিকাশ ও পরিবেশকে কাছে থেকে বুঝার জন্য বিশেষভাবে সাহায্য করে । অভিজ্ঞতায় দেখা গেছে শৈশবে তারা যে খেলাধূলা করে পরবর্তী জীবনে তার স্মৃতি তাদের মানসিক আনন্দ দেয়। শুধু তাই নয় প্রথাগতভাবে আজকের শিশুরাই বড়ো হেসে তাদের সন্তানগণকে বিভিন্ন খেলাধূলার গল্প বলে থাকে এবং নূতন প্রজন্মের শিশুদের সেইসব খেলাধূলা হাতে কলমে শিখিয়ে দেয়।

ওপরে বর্ণিত শিশুদের বিভিন্ন খেলাধূলার স্থির-চিত্র এখানে দেওয়া হল।



দুলনা

কানামাছি



রান্নাবাটি খেলা

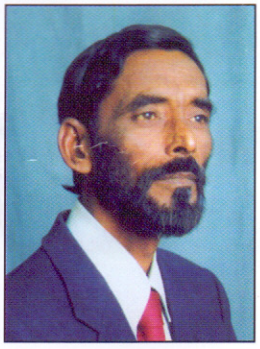
জোড় বেজোড় খেলা

ব্যাঙ দৌড়

বন্দুক যুদ্ধ

সহায়ক গ্রন্থ তালিকা

Sl No.	Name of Book	Year of Pub	Published by	Writter
1.	Insight into the Reangs	1999	Tribal Research Institute, Govt. of Tripura.	R. K. Acharyya
2.	The hill tracts of Chitagoan and the dwellers therein P.P. 29-85	1869	Calcutta Publishers	Lowain T. H.
3.	The Reangs of Tripura	1983	Directorate of Research, Under T. W. Deptt., Govt. of Tripura.	Dr. Jagadish Gan Choudhury
4.	ত্রিপুরার আদিবাসী জীবন ও সংস্কৃতি	১৯৯৭	পারুল প্রকাশনী	সুরেন দেববর্মণ



লেখক পরিচিতি

শ্রী দ্বীপেন্দ্র চন্দ্র পাল মূলত উত্তর কমলপুরের বাসিন্দা। ছাত্রজীবন থেকেই শ্রী পাল খেলাধূলা সমাজ-সেবা এবং অন্যান্য উন্নয়নমূলক কাজে নিজেকে সর্বতোভাবে নিয়োজিত রাখতেন। উত্তর ত্রিপুরায় তিনি একজন সমাজ সেবক হিসাবে পরিচিত। কর্মসূত্রে শ্রী পাল বর্তমানে ধলাই জেলার হাতিমরাছড়া উ. বু. বিদ্যালয়ের শিক্ষক। উক্ত স্কুলটি রিয়াং উপজাতি অধ্যুষিত অঞ্চলের একটি স্কুল। এই স্কুলের শিক্ষকতার সুবাদে এবং তাঁর সহৃদয় সেবামূলক কাজের জন্য রিয়াং জনজাতিদের মধ্যে তিনি জনপ্রিয়। তিনি দীর্ঘ ২০ বৎসর যাবৎ উক্ত বিদ্যালয়ে কর্মরত থাকাকালীন প্রথমে ১৯৯৪ সালে এবং দ্বিতীয়বার ১৯৯৬ সালে ত্রিপুরার উগ্রবাদীদের হাতে অপহৃত হন। কিন্তু রিয়াং জনজাতির মধ্যে জনপ্রিয় হওয়ার কারণে তাদেরই ঐকান্তিক এবং ঐক্য-বদ্ধ প্রচেষ্টায় বিনামুক্তি পণে সসম্মানে ছাড়া পান। তিনি বেশ কয়েকজন গরীব এবং যোগ্য ছাত্রদের শিক্ষার ভার নিজ হাতে বহন করেন। তাদের অনেকেই আজ প্রতিষ্ঠিত। শ্রী দ্বীপেন্দ্র চন্দ্র পাল সংবাদপত্র, বিভিন্ন ম্যাগাজিন ছাড়াও শিশুদের জন্য কিছু পুস্তক রচনা করেন। তাঁর রচিত The light of Knowledge পুস্তকটি অত্যধিক জনপ্রিয়। বর্তমান গ্রন্থটি রচনা করতে গিয়ে তিনি রিয়াং শিশু থেকে শুরু করে ১৩০ বৎসর বয়সের বৃদ্ধেরও সাহায্য ও সহানুভূতি পেয়েছেন।