

സംപ്രവർത്തനിനെ കരിച്ചുള്ള  
നിങ്ങളുടെ കാഴ്ചപാടുകളെ  
മാറ്റിമറിയുന്ന പുസ്തകം.

LIVING  
WRITING



SPORTS & MANAGEMENT  
RESEARCH INSTITUTE

Making India Sports Superpower



# കോപിലൈ കളി

സിജിൻ ബി ടി  
ഡോ. ഇന്തുലേവ് ആർ

# കേപിലൈ ക്രി

രചന

സിജിൻ ബി ടി & ഡോ. ഇനുലേവ് ആർ

അപക്ലിന

ലിവിംഗ് ഡിസൈൻസ്

പകർപ്പവകാശം

സിജിൻ ബി ടി & ഡോ. ഇനുലേവ് ആർ

ആദ്യ പ്രസിദ്ധീകരണം

കേളാവും 2023

പ്രസാധകൾ

ലിവിംഗ് റെറ്റിംഗ്സ്

കണ്ണത്തിപ്പാടം, ആലുവ 688005

ഫോൺ +91 96 33 221 220

Rs.200

# മുഖ്യവർ

“കളിക്കാൻ അനുവദിക്കാതിരിക്കുക എന്നതാണ് നിങ്ങളുടെ കൂട്ടിക്കെതിരെ നിങ്ങൾക്ക് ചെയ്യാൻ കഴിയുന്ന ഏറ്റവും ഹീനമായ കുറം. അത് അവരുടെ ജീവിതത്തെ എന്നേക്കുമായി പ്രതികുലമായി ബാധിക്കുന്നു.”



# ഉള്ളടക്കം

1. കോപ്പിലെ കളി	09
2. കളി വിദ്യാഭ്യാസത്തിന്	15
3. കളി വിനോദത്തിന്	37
4. കളി വ്യായാമത്തിന്	41
5. കളി വരുമാനത്തിന്	45
6. കളി തൊഴിലിന്	51
7. കളി ശാക്തീകരണത്തിന്	53
8. കളി സംയോജനത്തിന്	59
സംഗ്രഹം	61
പിൻകൂറിപ്പ്	63
ഈ പ്രോജക്ട്റിന് പിന്നിൽ	65
സിജിൻ ബി ടി & ഡോ ഇന്ത്യലേവ ആർ	67



# 1

## കോപ്പിലെ കളി

സ്വന്തം മാതാപിതാക്കളിൽ നിന്നും “അവൻ്റെ ഒരു കോപ്പിലെ കളി” എന്ന കമൺറ്റ് അതിന് തത്ത്വലുമായ കമൾക്കളോ കേൾക്കാത്ത ആണർക്കൂട്ടികൾ അല്ലെങ്കിൽ യുവാകൾ ഈ ഭൂമി മലയാളത്തിൽ തീരെ കുറവായിരിക്കും. കേരളത്തിലെ പെൺകൂട്ടികൾ അല്ലെങ്കിൽ യുവതികൾ അധിക നേരമൊന്നും കളിക്കാൻ നിൽക്കാത്തതിനാൽ അത്തരം കമൾക്കൾ കുറച്ചു മാത്രമായിരിക്കും അവർ കേട്ടിട്ടുണ്ടാവുക. അല്ലെങ്കിൽ തന്നെ നമ്മുടെ സമുഹം എവിടെയാണ് സ്ത്രീകൾ (പെൺകൂട്ടികളും, യുവതികളും അടക്കം) കളിക്കുന്നതിനെ പ്രൊത്സാഹിപ്പിക്കുന്നത്? നമ്മുടെ പൊതു കളിയിടങ്ങളിലും, തെരുവുകളിലും, വീടുമുറങ്ങളിലും ഇന്ന് എത്ര പെൺകൂട്ടികളാണ് കളിക്കുന്നത്?

പഠനത്തെയും, ഭാവിയേയും തുലയ്ക്കുന്ന ഒരു കാര്യമായിട്ടാണ് കളിയെ നമ്മുടെ ബഹുഭൂരിപക്ഷം മാതാപിതാക്കളും, അധ്യാപകരും കാണുന്നത്. കൂട്ടിക്കൈ കളിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന, പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കുന്ന വളരെ ന്യൂനപക്ഷമായ മാതാപിതാക്കളിലും, അധ്യാപകരിലും ഭൂരിഭാഗവും ഉന്നത വിദ്യാഭ്യാസത്തിന് പ്രത്യേകിച്ച് പ്രൊഫഷണൽ കോഴ്സുകൾക്ക് പ്രവേശനം കിട്ടുന്നതിനും, സർക്കാർ ജോലി കിട്ടുന്നതിനുമുള്ള ഒരു കുറുക്കു വഴിയായിട്ടാണ് കളിയെ കാണുന്നത്.

ചില അതിബൃദ്ധിമതികളായ മാതാപിതാക്കൾക്ക് നോട്ടം ഒളിനിക്സ് പോലുള്ള മത്സരങ്ങളിൽ പങ്കെടുത്ത് കൂട്ടിക്കൾ മെഡൽ നേടുന്നതും, അതിനൊപ്പം സർക്കാരുകൾ വാരിക്കോരി നൽകുന്ന മെഡൽ ബോണസ്, പ്രത്യേക സമ്മാനങ്ങൾ എന്നിവയുടെ വലുപ്പത്തിലുമാണ്.

എന്തിന് പാവം മാതാപിതാക്കളെ കുറം പറയണം? നമ്മുടെ സർക്കാരുകളുടെ അവസ്ഥയും വേരോന്നുമല്ല. ഒളിനിക്സ് പോലുള്ള ചില മുന്തിയ കായിക മേഖകളിൽ കുറച്ച് മെഡലുകൾ നേടുക എന്നതു മാത്രമാണ് കേന്ദ്ര-സംസ്ഥാന സർക്കാരുകളുടെ കായിക നയം. സ്വതന്ത്ര്യം കിട്ടിയ അന്നു മുതൽ സ്പോർട്ട്സിനെ പാഠ പദ്ധതിയുടെ ഭാഗമാക്കുന്നതിനെ കുറിച്ചുള്ള അതിഭയങ്കര ചർച്ചകൾ നമ്മുടെ വിദ്യാഭ്യാസ-കായിക വിഭഗ്ഗൾ നടത്തി വരുന്നു. ഇതുവരെ അത് നടപ്പിലായിട്ടില്ല. ഭാഗ്യം!! എന്തുകൊണ്ടാണ് അതിനെ

ഭാഗ്യമെന്ന് വിശ്വേഷിപ്പിച്ചതെന്ന് വരും ഭാഗങ്ങളിൽ വിശദികരിക്കുന്നുണ്ട്.

നമ്മുടെ നാട്ടിൽ നിരന്തരം നിലവാരത്തകർച്ച നേരിടുന്ന മുന്ന് മേഖലകളാണ് രാഷ്ട്രീയവും, സ്പോർട്ടസും, മാധ്യമപ്രവർത്തനവും. കാരണം നമ്മുടെ നാട്ടിലെ എല്ലാവരും രാഷ്ട്രീയ പ്രബുദ്ധരാണ്. അതു പോലെ കായിക പ്രബുദ്ധരുമാണ്. ആരും ഈ മുന്ന് മേഖലകളെ കുറിച്ചും വാതോരാതെ അഭിപ്രായം പറയും. സോഷ്യൽ മീഡിയയുടെ വരവോടെ എല്ലാവരും രാഷ്ട്രീയ-കായിക നിരീക്ഷകരായി, എല്ലാവരും മാധ്യമപ്രവർത്തകരുമായി. ഒരു വികരൊടുത്താൽ അത് ശ്രീശാന്ത് എങ്ങനെ കളിക്കളത്തിൽ ആശോഭാഹ്നികണ്ണമെന്ന് നമ്മുടെ നാട്ടിലെ മടിയമുലകളിൽ ഇരുന്ന് മൊബൈലിൽ കുത്തിക്കൊണ്ടിരിക്കുന്ന കായിക നിരീക്ഷകൾ പരിപ്പിക്കും. മെറ്റീക്കും, റാണാർഡോയ്ക്കും വരെ അവർ കൂബാബുടുക്കും. നമ്മുടെ മാധ്യമപ്രവർത്തകൾ കളിക്കളത്തിലെ പെരുമാറ്റത്തിന് ശ്രീശാന്തിനെ തുകിക്കൊല്ലാൻ ആവശ്യപ്പെടും.

ഈ പരഞ്ഞ ഭൂരിഭാഗം കായിക നിരീക്ഷകരും, മാധ്യമപ്രവർത്തകരും കളിക്കളത്തിൽ നടക്കുന്ന കളിയെക്കുറിച്ച് നല്ല വിവരമുള്ളവരാണ്. അക്കാദ്യത്തിൽ അവരെ അഭിനന്ദിക്കാതെ തരമില്ല. അഭിനന്ദനങ്ങൾ. എന്നാൽ കളി എന്നു പറയുന്നത് 90 മിനിറ്റോ, 40 ഓവരോ കളിക്കളത്തിൽ നടക്കുന്നത് മാത്രമല്ല എന്ന തിരിച്ചറിവ് നമുക്ക് വേണം. ഒരു 90 മിനിട്ട് നേരത്തെ കളികൾ കൂടിത്തത് 90 ദിവസത്തെ ഒരുക്കം വേണം എന്ന യാമാർത്ഥ്യം നമ്മൾ തിരിച്ചറിയണം.

അതുപോലെ കളി എന്നാൽ ക്രിക്കറ്റ്, ഫുട്ബോളും, ഒളിവിക്സ് കമ്മിറ്റി അംഗികരിച്ചിരിക്കുന്ന കുറച്ച് കളികളും മാത്രമല്ല എന്നും, കളികൾ ജോലി നേടാനുള്ള ഒരു കുറുക്കു വഴിയല്ല എന്നും നമ്മൾ തിരിച്ചറിയണം.

കളി എന്നത് ഓരോ മനുഷ്യന്റെയും, എന്തിന് ജീവജാലങ്ങളുടേയും നിലനിൽപ്പിനും, വളർച്ചയ്ക്കും അനിവാര്യമായ ഒരു പ്രക്രിയയാണ് എന്ന തിരിച്ചറിവ് നമ്മുടെ സമൂഹത്തിന്റെ തന്നെ ആരോഗ്യകരമായ നിലനിൽപ്പിനും, വളർച്ചയ്ക്കും അനിവാര്യമാണ്. കളി ജനസിദ്ധമാണ്; കളിക്കാനുള്ള സഹജവാസനയെ അടിച്ചുമർത്തുന്നത് ദോഷകരമാണ്. കളിയില്ലായ്മ കുട്ടികളേയും, മുതിർന്നവരേയും വിഷാദം, ഉത്കണ്ഠം, ആവേശം, ഉദാസിനത് എന്നിങ്ങനെയുള്ള മാനസികപ്രശ്നങ്ങൾക്ക് ഹരയാക്കുന്നു.

ഈ വസ്തുതകൾ അറിയാവുന്ന ഉന്നത വിദ്യാഭ്യാസമുള്ള മാതാപിതാക്കളിൽ ഭൂരിഭാഗവും നമ്മുടെ സമൂഹത്തിൽ തങ്ങളുടെ കുട്ടികളെ കളിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നില്ല എന്നതാണ് യാമാർത്ഥ്യം. തീർച്ചയായും മാതാപിതാകൾ തങ്ങളുടെ കുട്ടികൾക്ക് ഏറ്റവും നല്ലത് വേണമെന്നും, അവർ നല്ല നിലയിൽ എത്തിച്ചേരണമെന്നും ആഗ്രഹിക്കുന്നു. എന്നാൽ സുരക്ഷിതത്തേതയും, വിജയത്തേതയും കുറിച്ചുള്ള മാതാപിതാക്കളുടെ ഉത്കണ്ഠം പലപ്പോഴും അമിതമായ നിയന്ത്രണങ്ങളിലേക്കും, സുക്ഷ്മ മാനേജ്മെന്റിലേക്കും നയിക്കുന്നു. ഇത് സ്കേഹപരവും, നല്ല

ലക്ഷ്യത്താടെയും ഉള്ളതാണെങ്കിലും, അത് ജീവിതത്തിൽ ഏറ്റവും അത്യാവശ്യമായ കളികളിൽ നിന്നും കൂട്ടിക്കളെ മാറി നിർത്തുന്നതിന് കാരണമാകുന്നു.

പ്രധാനമായും താഴെ ചുണ്ടിക്കാണിക്കുന്ന എഴുപ്പ് വിധങ്ങളിലാണ് കളി നമ്മുടെ ജീവിതത്തിലെ ഏറ്റവും അനിവാര്യ ഘടകമായി മാറുന്നത്

1. വിദ്യാഭ്യാസത്തിന് (Education)
2. വിനോദത്തിന് (Entertainment)
3. വ്യായാമത്തിന് (Exercise)
4. വരുമാനത്തിന് (Earnings)
5. തൊഴിലിന് (Employment)
6. ശാക്തീകരണത്തിന് (Empowerment)
7. സംഭ്യാജനത്തിന് (Engagement)

ഈ ഘടകങ്ങളെക്കുറിച്ച് ഇന്ത്യയുള്ള അധ്യാധികാരികൾ വിശദമായി ചർച്ച ചെയ്യാം.



## 2

# കളി വിദ്യാഭ്യാസത്തിന്

എന്താണ് ഒപ്പചാരിക വിദ്യാഭ്യാസത്തിന്റെ പരമമായ ലക്ഷ്യം?

ജീവിതത്തിൽ അതിജീവിക്കുവാനും (survive), വിജയിക്കുവാനും (succeed), ഉത്ക്ക്ഷേപം (excel) നേടാനും ആവശ്യമായ ശരിയായ അർഥകളും (Knowledge), കഴിവുകളും (Skills), മനോഭാവവും (attitude), അഭിരൂചിയും (aptitude), ശേഷിയും (ability) പകർന്നു നൽകുക എന്നതാണ് ഒപ്പചാരിക വിദ്യാഭ്യാസത്തിന്റെ ലക്ഷ്യം.

ഇതിനെ KSA<sup>3</sup> (കെ എസ് എ ക്യൂബ്) എന്ന് നമുക്കൾ വിശ്വേഷിപ്പിക്കാം. ജീവിതത്തിൽ അതിജീവനത്തിനും, വിജയിക്കുന്നതിനും, ഉത്കൃഷ്ടത നേടുന്നതിനും ഒരു വ്യക്തിയ്ക്ക് അണ്വ് പാടവങ്ങൾ (KSA<sup>3</sup>) അനിവാര്യമാണ്.

അവ ചുവടെ ചേർക്കുന്നവയാണ്.

- 1. ഭാഷാ പാടവം** - വായിക്കുക, എഴുതുക, ആശയ വിനിമയം നടത്തുക.
- 2. ഗണിത പാടവം** - അടിസ്ഥാനപരമായ കണക്കു കൂടലുകൾ, അളവുകൾ, രൂപങ്ങൾ എന്നിവ.
- 3. മാനേജ്മെന്റ് പാടവം** - ഫ്രോജക്ക് മാനേജ്മെൻ്റ്, ഫിനാൻഷ്യൽ മാനേജ്മെന്റ്, എന്നിങ്ങനെ ബിസിനസ്സുകൾ, തൊഴിലുകൾ, മറ്റ് ഭാര്യങ്ങൾ എന്നിവയുമായി ബന്ധപ്പെട്ട വിവിധ പ്രവർത്തനങ്ങളെ ഫലപ്രദമായി നിർവ്വഹിക്കുന്നതിന് ആവശ്യമായ വിവിധ പാടവങ്ങൾ.
- 4. മനസ്സാസ്ത്ര പാടവം** - തോൽവികൾ, ക്ണിശങ്ങൾ, എതിർപ്പുകൾ എന്നിങ്ങനെയുള്ള സാഹചര്യങ്ങളെ ഫലപ്രദമായി നേരിട്ടുന്നതിന് ആവശ്യമായ പാടവങ്ങൾ.
- 5. അതിജീവന പാടവം** - ജീവിതത്തിൽ ഒറ്റയ്ക്കോ, കൂട്ടായോ നേരിട്ടേണ്ടി വരുന്ന വിവിധ ദുരന്തങ്ങളേയും, പ്രതിസന്ധികളേയും ഫലപ്രദമായി അതിജീവിക്കുന്നതിന് അനിവാര്യമായ പാടവങ്ങൾ.

ദൗർഭാഗ്യകരമെന്നു പറയുട്ട ഓരാളുടെ ജീവിതത്തിന് ആവശ്യമായ ഈ 5 പാടവങ്ങളിൽ ആദ്യം സുചിപ്പിച്ച ഭാഷാപാടവവും, ശണിത പാടവവും മാത്രമാണ് നമ്മുടെ ഒപ്പചരിക വിദ്യാഭ്യാസം നമുകൾ പകർന്നു നൽകുന്നത്. എന്നാൽ തൊഴിൽ, ബിസിനസ് മേഖലകളിലെ വിജയങ്ങൾക്കും, ജീവിത വിജയത്തിനും ഏറ്റവും അനിവാര്യമായ മറ്റ് മുന്ന് പാടവങ്ങൾ പകർന്നു നൽകുന്നതിൽ നമ്മുടെ വിദ്യാഭ്യാസ സ്വന്ദരായം തികച്ചും പരാജയമാണ്.

എന്തിനാണ് എല്ലാവർക്കും ഈ മുന്നു പാടവങ്ങളുമെന്ന് നിങ്ങളിൽ ചിലർക്കുകില്ലും തോന്നാം. ഉദാഹരണത്തിന് “ഡോക്ടറാകാൻ ഷോക്കുന്ന ഓരാൾക്ക് എന്തിനാണ് മാനേജ്മെന്റ് സ്കെള്ലുകൾ?” ചോദ്യം ന്യായമാണ്. ഒരു ഡോക്ടർ തന്റെ വൈദ്യുതാസ്ത്രപരമായ ജോലികൾ ഫലപ്രദമായി നിർവ്വഹിക്കുന്നതിന് തനിക്കൊപ്പം ജോലി നോക്കുന്ന നഷ്ടസുമാരേയും, തങ്ങൾ ചികിത്സിക്കുന്ന രോഗികളേയും, അവരുടെ കൂട്ടിരുപ്പുകാരേയുമൊക്കെ നന്നായി ‘മാനേജ്’ ചെയ്യേണ്ടതുണ്ട്. ഒരു ആദ്യപത്രിയുടേയോ, ഡിപ്പാർട്ടുമെന്റിന്റേയോ തലപ്പത്തിലേയ്ക്ക് വരുമ്പോൾ ഭരണപരമായ ജോലികളെല്ലാം നന്നായി നിർവ്വഹിക്കുന്നതിനും ഡോക്ടർമാർക്ക് മാനേജ്മെന്റ് പാടവം ആവശ്യമാണ്. രോക്കറ്റ് വിടുന്ന ശാസ്ത്രജ്ഞതയാർക്കും, വിമാനം പറത്തുന്ന പെപ്പറ്റുമാർക്കും, രാജ്യം ഭരിക്കുന്ന രാഷ്ട്രീയക്കാർക്കുമെല്ലാം മാനേജ്മെന്റ് പാടവം ആവശ്യമാണ്.

നമ്മുടെ നാട്ടിലെ വർദ്ധിച്ചു വരുന്ന ആത്മഹത്യകളുടെ കാരണങ്ങളിൽ പ്രധാനമായി ചുണ്ടിക്കാണിക്കുന്നത് തോർവികൾ, കൂദരങ്ങൾ എന്നിങ്ങനെയുള്ള സാഹചര്യങ്ങളെ ഫലപ്രദമായി നേരിട്ടുന്നതിന് ആവശ്യമായ കഴിവുകൾ നമ്മുടെ സമൂഹത്തിന് ഇല്ലാതാവുന്നതാണ്. കഴിഞ്ഞ അബ്ദവ് വർഷത്തിനിട 64 മെഡിക്കൽ ബിരുദധാരികളും, 55 മെഡിക്കൽ ബിരുദധാരികളരു ബിരുദധാരികളും ആത്മഹത്യ ചെയ്തുവെന്ന് ദേശീയ മെഡിക്കൽ കമ്മീഷൻ (എൻ.എം.സി) നൽകിയ ഒരു വിവരാവകാശ മറുപടി രേഖ സൂചിപ്പിക്കുന്നു. കൂടാതെ, 1,166 വിദ്യാർത്ഥികൾ മെഡിക്കൽ കോളേജിൽ നിന്ന് പഠം പാതിവഴിൽ അവസാനിപ്പിച്ചു. ഇവരിൽ 160 പേര് എംബിബിഎസും, 1006 പേര് ബിരുദധാരികൾ ബിരുദ മെഡിക്കൽ കോഴ്സുകളും പഠിക്കുന്നവരായിരുന്നു. നമ്മുടെ സമൂഹത്തിലെ ഓരോ വ്യക്തിയും എന്തിന് സാധാരണകാരുടെ മനോരോഗങ്ങളെ ചികിത്സിക്കേണ്ട ഡോക്ടർമാർ പോലും മന്ദാസ്ത്ര പാടവങ്ങൾ ആർജിക്കേണ്ടതിന്റെ പ്രാധാന്യമാണ് ഈ സൂചിപ്പിക്കുന്നത്.

കേന്ദ്ര വിദ്യാഭ്യാസ സഹമന്ത്രി സുഭാഷ് സർക്കാർ പാർലമെന്റിൽ നൽകിയ കണക്കുസബ്രിച്ച് 2018 മുതലുള്ള കാലയളവിൽ ഇന്ത്യയിലെ പ്രീമിയർ എഞ്ചിനീയറിംഗ്, മാനേജ്മെന്റ് വിദ്യാഭ്യാസ സ്ഥാപനങ്ങളായ ഐ.എ.ടി, ഐ.എ.എം, എൻ.എ.ടി എന്നിവിടങ്ങളിലെ 61 വിദ്യാർത്ഥികളാണ് പഠന സമർദ്ദം, കുടുംബ കാരണങ്ങൾ, വ്യക്തിപരമായ കാരണങ്ങൾ, മാനസികാരോഗ്യ പ്രശ്നങ്ങൾ

എന്നിങ്ങനെയുള്ള വിവിധ കാരണങ്ങളാൽ ആത്മഹത്യ ചെയ്തത്.

നല്ല അന്തസ്യം, വരുമാനവുമുള്ള ജോലികൾ ഉറപ്പാക്കുന്ന എംബിബിഎസ്സിനും, ബിടകകൾിനും, എംബിഎയ്ക്കും, ഐഎഎസ്സിനുമൊക്കെ യോഗ്യത നേടിക്കാനാണ് നമ്മുടെ മാതാപിതാക്കൾ മക്കളെ കളിക്കാൻ അനുവദിക്കാതെ പറിപ്പിക്കുന്നത്. എംബിബിഎസ് യോഗ്യതാ പരീക്ഷ ജയിക്കുന്നതും, എംബിബിഎസ് കോഴ്സ് വിജയകരമായി പൂർത്തിയാക്കുന്നതുമെല്ലാം ഒരു ഡോക്ടറുടെ കരിയറിലും, ജീവിതത്തിലും ഭാവിയിൽ വരാനിരിക്കുന്ന പരീക്ഷകളുമായി താരതമ്യം ചെയ്യുമ്പോൾ വളരെ എളുപ്പമുള്ളതാണ്. ഒരു ഡോക്ടർ ചെയ്യുന്ന എല്ലാ സർജറിയും വിജയം കാണാറില്ല. നിർദ്ദേശിക്കുന്ന എല്ലാ മരുന്നും ഫലം നൽകാറില്ല. പരാജയങ്ങളും, അബവുങ്ങളുമെല്ലാം ജോലിയുടെ ഭാഗമായുണ്ടാകുന്നു. അത്തരം സന്ദർഭങ്ങളിൽ സമൃഷ്ടത്തിന്റെ പ്രതികരണങ്ങൾ എങ്ങനെ ഒരു ഡോക്ടറുടെ മാനസിക നിലയെ ബാധിക്കുവെന്നത് പ്രധാനമാണ്.

ഇത്തരം സന്ദർഭങ്ങളിലാണ് ജീവിതത്തിൽ കളിച്ച ഓരോ കളിയും ഒരു ഡോക്ടറു ശക്തിയായി തിരിച്ചു വരാൻ സഹായിക്കുന്നത്. ഒരു കളിയും അവസാനമല്ല എന്ന തിരിച്ചിറിവ്. ഇനിയും കളികൾ കളിക്കാനുണ്ട് എന്ന ബോധ്യം. പാശായിപ്പോകുന്ന ഒട്ടറെ ഷേഖരുകളിൽ നിന്നാണ് ഒരു ഗോൾ പിറക്കുന്നതെന്ന യാമാർത്ഥ്യം. തോൽവിയും, ജയവും കളിയുടെ അല്ലെങ്കിൽ ജീവിതത്തിന്റെ ഭാഗമാണെന്ന സത്യം. ഈങ്ങനെ ഒരു

ക്ഷാസ്സുമിന്നും, പുസ്തകത്തിന്നും പരിപ്പിക്കാൻ കഴിയാത്ത ഒട്ടരെ കാര്യങ്ങൾ കളികൾ കൂട്ടിക്കാലത്ത് കളിച്ചിട്ടുള്ള ഡ്രോക്കറും പരിപ്പിച്ചിട്ടുണ്ട്. കളിക്കുന്നവർക്ക് അത് ലഭിക്കുന്നു. ഇല്ലാത്തവർ തോൽവികളുമായി പൊരുത്തപ്പെടാൻ കഴിയാതെ ഉറക്ക മരുന്നുകളിലും, മയക്കുമരുന്നുകളിലും, ആത്മഹത്യയിലും അഭയം തേടുന്നു.

ആഗ്രഹിക്കുന്ന ജോലി നേടാൻ മാതാപിതാക്കളുടെ നിർബന്ധം നിമിത്തമോ, സ്വയമോ കളി ഉപേക്ഷിക്കുന്നവരുടെ കാര്യവും വ്യത്യസ്ഥമല്ല. തൊഴിലിൽ നേരിട്ടുന്ന തിരിച്ചറ്റികൾ നേരിട്ടാനുള്ള കഴിവില്ലാതിരിക്കുന്നത് കൂടാതെ ഉദാസീനമായ ജീവിതശൈലിയും, തൊഴിലുമായും ബന്ധപ്പെട്ട് കടന്നു വരുന്ന ജീവിതശൈലി രോഗങ്ങളും, ലൈംഗിക നിഷ്ക്രിയത്വം പോലുള്ള പ്രശ്രൂതാളും കരിയറിൽ നേട്ടമുണ്ടാക്കുന്നുവെന്ന് പുറമേ നമ്മൾ കരുതുന്ന ഭൂരിഭാഗം പേരുടേയും ജീവിതത്തെ പ്രതികുലമായി ബാധിക്കുന്നവയാണ്.

അരിക്കൽ ഒരു പണ്യിതന്ന് തോണിയിൽ ഒരു നദി മുൻചു കടക്കുകയായിരുന്നു. യാത്രയിൽ തോണിക്കാരനോടുള്ള സംഭാഷണത്തിനിടയിൽ പണ്യിതന്ന് വിവിധ വിശദുല ഗ്രന്ഥങ്ങളുടെ പേരുകൾ പറയുകയും അവയിലേതെങ്കിലും വായിച്ചിട്ടുണ്ടാ എന്ന് തോണിക്കാരനോട് ചോദിക്കുകയും ചെയ്തു. ഇല്ലെന്ന് തോണിക്കാരൻ പറഞ്ഞു. പണ്യിതന്ന് പറഞ്ഞു,

“ഈ വിശ്വലു ശ്രമങ്ങൾ വായിച്ചില്ലെങ്കിൽ നിങ്ങളുടെ ജീവിതത്തിന്റെ പകുതി പാഴായി!”

അവരുടെ സംഭാഷണം തുടരവേ, തോൺഡിയിൽ ഒരു ചോർച്ചയുണ്ടായി, വെള്ളം അതിവേഗം തോൺഡിലേക്ക് പ്രവേശിച്ചു. അതുകണ്ട് തോൺഡിക്കാരൻ പണ്യിതനോട് അടിയന്തിരമായി ചോദിച്ചു, “അല്ലയോ പണ്യിതാ, താകശക്ക് നീന്താൻ അറിയുമോ?” പണ്യിതൻ മറുപടി പറത്തു, “ഞാൻ നീന്തലിനെക്കുറിച്ചുള്ള ധാരാളം പുസ്തകങ്ങൾ വായിച്ചിട്ടുണ്ട്, അതിനെക്കുറിച്ച് ധാരാളം അറിയാം, പക്ഷെ താൻ ഒരിക്കലും നീന്താൻ ശ്രമിച്ചിട്ടില്ല.” നീന്താൻ തയ്യാറെടുക്കുമ്പോൾ തോൺഡിക്കാരൻ പറത്തു, “അപ്പോൾ നിങ്ങളുടെ ജീവിതം മുഴുവൻ പാഴായി. ബോട്ട് മുങ്ങാൻ പോകുന്നു!”

ഈ കമ ഇന്ന് നമ്മുടെ സമൂഹം നിരന്തരം നേരിട്ടുന വെള്ളപ്പൊക്കം പോലുള്ള പ്രകൃതി ദുരന്തങ്ങളും, കൊറോണ പോലുള്ള രോഗങ്ങളും, ആക്സിഡൻസുകൾ പോലുള്ള മനുഷ്യ നിർമ്മിത ദുരന്തങ്ങളും ഫലപ്രദമായി നേരിട്ടാൻ ഓരോ വ്യക്തിയും അതിജീവന പാടവങ്ങൾ ആർജിക്കേണ്ടതിന്റെ ആവശ്യകതയിലേയ്ക്കാണ് വിരൽ ചുണ്ടുന്നത്.

അപ്പോൾ എങ്ങനെയാണ് നമ്മൾ ഈ മുന്ന് പാടവങ്ങൾ നമ്മുടെ ജീവിതത്തിൽ ആർജിക്കുന്നത് അല്ലെങ്കിൽ ആർജിച്ചത്?

വളരെ പ്രധാനമുള്ള ചോദ്യമാണിത്. ഒപ്പചാരിക വിദ്യാഭ്യാസത്തിൽ നിന്ന് ഇത്തരം പാടവങ്ങൾ നമ്മൾ ആർജിക്കുന്നില്ലെങ്കിലും നമ്മൾ ഓരോരുത്തരിലും വിവിധ അളവുകളിൽ ഈ പാടവങ്ങൾ ഉണ്ട്. രണ്ട് തരത്തിലാണ് ഈ പാടവങ്ങൾ നമ്മൾ ആർജിക്കുന്നത്.

## 1. അനുഭവങ്ങളിലുടെ

## 2. കളികളിലുടെ

ഈ നമ്മുടെ നാട്ടിൽ ആത്മഹത്യാ നിരക്ക് ഉയർന്നു വരുകയാണ്. തോർവി, മാനസിക പിരിമുറുകം എന്നിവയെ നേരിടാനുള്ള ശേഷിയില്ലായ്മധാനം ഈതിന് പ്രധാന കാരണം. എങ്ങനെയാണ് തോർവിയെയും, വിവിധ മാനസിക പിരിമുറുകങ്ങളെയും ഫലപ്രദമായി നേരിട്ടേണ്ടതെന്ന് ഒപ്പചാരിക വിദ്യാഭ്യാസത്തിൽ പരിപ്പിക്കുന്നില്ല. എന്നാൽ ഒപ്പചാരിക വിദ്യാഭ്യാസത്തിന്റെ ഭാഗമായ പരിക്ഷകളിൽ താഴ്ന്ന കൂഡാം മുതൽ തോർവി നേരിടുന്ന ഒരു വ്യക്തി കുറച്ചും തോർവികൾ കഴിയുന്നോൾ തന്നെ ഈ തോർവികളെയും, തോർവിയോടനുബന്ധിച്ചുള്ള അധ്യാപകരുടേയും, സുഹൃത്തുകളുടേയും, ബന്ധുകളുടേയും കളിയാകലുകളെയും, വശക്കു പരിച്ചിലുകളെയും വളരെ ലാഘവത്തോടെ നേരിടുന്നതിനുള്ള മാനസിക കരുതൽ സ്വാഭാവികമായി ആർജിക്കുന്നു.

അതുപോലെ തന്നെ സ്വന്തം ജീവിത സാഹചര്യങ്ങളുടെ പ്രത്യേകതകൾ നിമിത്തം ആർജിക്കുന്ന വിവിധ

പാടവങ്ങളുണ്ട്. മുക്കുവ കുട്ടംബത്തിലെ കുട്ടികൾ അതിജീവന പാടവം കുടുതൽ ഉള്ളവരാണ്. അത് അവരുടെ സവിശേഷമായ ജീവിത സാഹചര്യങ്ങളിൽ നിന്ന് അവർ ആർജിക്കുന്ന പ്രത്യേക ശാരീരിക, വൈകാരിക ശേഷികൾ നിമിത്തമാണ്.

നമ്മുടെ വിവിധ സാമൂഹിക സാഹചര്യങ്ങളും വിവിധ പാടവങ്ങൾ ആർജിക്കുന്നതിൽ നമ്മളെ സഹായിക്കുന്നവയാണ്. ഉദാഹരണത്തിന് പൊതു ഗതാഗത സംവിധാനങ്ങളിൽ സ്കൂളിലേയ്ക്ക് യാത്ര ചെയ്യുന്ന വിദ്യാർത്ഥികൾക്ക് കാർഡയായോ, സെസക്കിളിലേം സ്കൂളിൽ പോകുന്ന വിദ്യാർത്ഥികളിൽ നിന്നും വ്യത്യസ്തമായി ദിവസേനയുണ്ടാവുന്ന അനുഭവങ്ങളും, അവർ ആ അനുഭവങ്ങളിലൂടെ ആർജിക്കുന്ന വിവിധ കഴിവുകളും ഒന്നു ചിന്തിച്ചു നോക്കുക. ഈ രണ്ട് കൂട്ടരും വ്യത്യസ്തമായതും, സമാനമായതുമായ ഒരു കൂട്ടം കഴിവുകൾ ഈ യാത്രയിലൂടെ ആർജിക്കുന്നു. എന്നാൽ സ്കൂൾ ബന്ധിലോ, രക്ഷകർത്താക്കളിലൂടെ കുടയോ സ്കൂളിലേക്ക് യാത്ര ചെയ്യുന്ന വിദ്യാർത്ഥികൾക്ക് മുകളിൽ സൂചിപ്പിച്ച സ്വയം യാത്ര ചെയ്യുന്ന വിദ്യാർത്ഥികൾ ആർജിക്കുന്ന പല കഴിവുകളും ആ കാലഘട്ടത്ത് ആർജിക്കാൻ കഴിയാതെ വരുന്നു.

ഈഞ്ഞന വിവിധ മാനേജ്മെന്റ്, മന്ദിരസ്ത്ര, അതിജീവന പാടവങ്ങൾ ഒരു ജീവിത കാലം മുഴുവനും ഉണ്ടാകുന്ന നിരവധി അനുഭവ പാഠങ്ങളിലൂടെ വിവിധ അളവുകളിലായി നമ്മൾ ആർജിക്കുന്നു. എങ്കിലും ചില

അനീവാര്യ പാടവങ്ങൾ നമ്മുടെ ജീവിത കാലത്ത് നമ്മൾ ആർജിക്കാതിരിക്കുകയും ചെയ്യുന്നു.

നമ്മുടെ വ്യക്തിഗത, സാമൂഹിക ജീവിത സാഹചര്യങ്ങളുടെ നിയന്ത്രണം നമ്മുടെ കൈകളിൽ അല്ലാത്തതിനാൽ തന്നെ അതിൽ നിന്നും ആർജിക്കുന്ന പാടവങ്ങൾക്കുമേലും നമുക്ക് ഒരു വിധത്തിലുമുള്ള നിയന്ത്രണവുമില്ല.

## കളികളിലുടെ ആർജിക്കുന്ന പാടവങ്ങൾ

“അനുഭവമാണ് ഏറ്റവും മികച്ച അധ്യാപകനെന്ന്” മഹാമാർ പലരും പറഞ്ഞു വച്ചിട്ടുണ്ട്. എന്നാൽ പ്രപഞ്ചത്തിലെ ഏറ്റവും മയമില്ലാത്ത അധ്യാപകനാണ് അനുഭവം. ഉദാഹരണത്തിന് പരീക്ഷകളിലെ നിരന്തര തോൽവികളിലുടെ പരാജയത്തെ നേരിട്ടാൻ പരിക്കുന്ന ഒരു വ്യക്തിയുടെ ആദ്യ തോൽവികളുമായി ബന്ധപ്പെട്ട് അനുഭവങ്ങൾ വളരെ കടിനമായിരിക്കും. അധ്യാപകരിൽ നിന്നും, വീടുകാരിൽ നിന്നുമുള്ള വഴകൾ, അടി, കുടാതെ സഹപാർികളിൽ നിന്നും പരിഹാസം എന്നിങ്ങനെ ഒട്ടറെ കാർഡിമേരിയ അനുഭവങ്ങൾ ആ വ്യക്തിയുടെ നേരിട്ടെണ്ണി വരും. ചിലർ ആ അനുഭവങ്ങളെ പോസിറ്റീവായി കണക്കാക്കി വിജയത്തിനായി പരിശോമിക്കുന്നു. പക്ഷേ മറ്റു ചിലരാകട്ടെ അവരുടെ അധ്യാപകർ, മാതാപിതാക്കൾ, സഹപാർികൾ എന്നിവരെയെല്ലാം തന്നെ അവരുടെ എതിരാളികളായി കണക്കാക്കുകയും വിജയത്തിനായി ശ്രമിക്കുന്നതിനു

പകരം തോൽവിയെ ആസ്യദിക്കുകയും, “ഇവനെ  
പറഞ്ഞിട്ട് കാര്യമില്ലാ” എന്ന് മറുള്ളവർ പറയുന്ന  
അവസ്ഥയിലേയ്ക്ക് അവരെ എത്തിക്കുകയും  
ചെയ്യുന്നു.

ഈത് എതാണ്ട് എല്ലാവിധി ജീവിതാനുഭവങ്ങളിലും നമുകൾ  
കാണാൻ സാധിക്കും. എന്നാൽ കഷ്ടപ്പാടുകൾ  
നിരണ്ട ജീവിതാനുഭവങ്ങളിലുടെ ആർജിക്കുന്നലും  
മികച്ച രീതിയിൽ കളികളിലുടെ കാര്യങ്ങൾ പരിക്കാണ്  
നമുക്കു സാധിക്കും.

അനുഭവസന്ധിനെക്കാൾ പ്രക്രൃതിയിലെ  
എറ്റവും മികച്ച അധ്യാപകനാണ് കളി.  
ലോകത്തെ ഒരു വിദ്യാഭ്യാസ സമ്പദായത്തിനും  
പരിപ്പിക്കാൻ കഴിയാത്ത ഒട്ടരെ കാര്യങ്ങൾ  
കളികളിലുടെ ഓരോ വ്യക്തിയും പരിക്കുന്നു.  
ആദ്യമായി വിദ്യാഭ്യാസത്തിൽ ചെല്ലുന്ന ഒരു  
വിദ്യാർത്ഥി തന്റെ സഹപാർക്കളുമായി  
ഇടപഴകാൻ ആരംഭിക്കുന്നത് പ്രധാനമായും  
കളിയിലുടെയാണ്. കളിക്കാനായി കൂടുകാരെ  
കഷണിക്കുന്നോഴും, ഒരു കൂട്ടത്തിൽ നിന്നും  
കീമിനെ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നോഴും അവർ ഏറുമൻ  
റിസോഴ്സ് മാനേജ്മെന്റിന്റെ ആദ്യ പാഠങ്ങൾ  
പരിക്കുന്നു. കളിക്കാനായി തങ്ങളുടെ  
കൈയ്യിലുള്ള ചില്ലരകൾ ഒരുമിച്ച് ചേർത്ത് പഠി  
വാങ്ങുന്നോൾ സാമ്പത്തിക മാനേജ്മെന്റും,  
സഹകരണവും, ക്രൗഢ് ഫണ്ടിംഗും അവർ  
കളിയിലുടെ പരിശീലിക്കുന്നു, പരിക്കുന്നു.

ക്രിക്കറ്റ് ബാറ്റ് വാങ്ങാൻ പിരിവിട് കാശു  
 തികയാതെ വരുമ്പോൾ പഴയ  
 യെസ്കിന്റേയോ, ബൈഞ്ചിന്റേയോ  
 കാലെടുത്തോ, തെങ്ങിന്റെ മടലുവെട്ടി  
 ബാറ്റാക്കിയോ ക്രിക്കറ്റ് കളിക്കുമ്പോഴും  
 അല്ലെങ്കിൽ മഴക്കാലത്ത് കൂഞ് മുറിക്കു  
 പുരത്തിരങ്ങി കളിക്കാൻ കഴിയാതെ വരുമ്പോൾ  
 പുസ്തകം ബാറ്റാക്കി പേപ്പർ കൊണ്ട്  
 പത്രംഭാക്കി കൂഞ് മുറിക്കുകയെത്തു തന്നെ  
 ക്രിക്കറ്റ് കളിക്കുമ്പോൾ ക്രിയാത്മകത,  
 എഞ്ചിനീയറിംഗ്, സ്പോർട്ട്സ് എഞ്ചിനീയറിംഗ്,  
 ഫ്രോണ്ട് സോൾവിംഗ് എന്നിങ്ങനെ വിവിധ  
 കാര്യങ്ങൾ അവർ സ്വയം പർക്കുന്നു.

തങ്ങൾക്കു കളിക്കാനുള്ള സൗകര്യത്തിനായി  
 സ്വയം നിയമങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കുകയും,  
 പാലിക്കുകയും ചെയ്യുമ്പോൾ  
 നിയമനിർമ്മാണവും അവർ പർക്കുന്നു.  
 ഉദാഹരണത്തിന് ഫീൽഡു ചെയ്യാൻ  
 ആവശ്യത്തിന് കളിക്കാരില്ലാത്ത  
 സാഹചര്യങ്ങളിലും, ഓഫ്സെസ്റ്റിൽ പത്ര  
 പോയാൽ തിരികെ കിട്ടാൻ ബുദ്ധിമുട്ടുള്ള  
 സാഹചര്യങ്ങളിലും ഓഫ്സെസ്റ്റിൽ പോയാൽ  
 രണ്ടില്ല എന്ന നിയമം.

എ.പി.എൽ കാലത്ത് ക്രിക്കറ്റ്,  
 എ.എസ്.എൽ കാലത്ത് ഫുട്ബോള്ള്,

രാമായണം സീരിയലിന്റെ കാലത്ത് ഗ്രാണ്ടിലെ കൂറിച്ചടികൾ പരിച്ചെടുത്ത് ഗദായുദ്ധവും കളിക്കുന്നോൾ ചെയ്തു് മാനേജ്മെന്റും, പരിതസ്ഥിതികളോട് ഇണങ്ങാനുള്ള കഴിവും നമ്മൾ കളികളിലൂടെ പരിക്കുന്നു, നേടുന്നു.

കളിക്കാനായി കീം വിളിക്കുന്നോൾ ആദ്യം കൂടുകാരേയോ അല്ലെങ്കിൽ നന്നായി കളിക്കുമെന്ന് ശരീര പ്രകൃതി കൊണ്ട് തോന്നുന്നവരേയോ കീമിലെടുക്കുന്ന ഒരു കൂട്ടി രണ്ട്, മൂന്ന് മത്സരങ്ങൾ കഴിയുന്നോൾ കഴിഞ്ഞ മത്സരങ്ങളിലെ ഫലങ്ങളെ അടിസ്ഥാനമാക്കി തന്റെ കീമംഗങ്ങളെ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ശ്രമിക്കുന്നു. ഒരു ഹ്യൂമൻ റിസോഴ്സ് മാനേജർക്കും, ബിസിനസ് അനലിസ്റ്റിനും, സ്പോർട്ട് അനലിസ്റ്റിനും, സ്പോർട്ട് സ്കൂളിനും വേണ്ട അടിസ്ഥാന ഗുണങ്ങളിൽ നന്നാണ് കളിയിലൂടെ കൂട്ടികൾ അപ്പോൾ നേടുന്നത്.

ഈ അറിവുകൾ കളികളിലൂടെ കൂട്ടികൾ നേടണമെങ്കിൽ അവരെ സ്വത്ത്രരായി കളിക്കാൻ നമ്മൾ അനുവദിക്കണം. പ്രത്യേകിച്ചും നാലാം ക്ലാസ്സു വരെ അവർ സ്വയം കളിച്ചു്, സ്വയം പരിച്ചു് വളരുവാനുള്ള സാഹചര്യം നമ്മൾ സ്കൂളുകളിൽ സ്വഷ്ടിക്കണം. അല്ലാതെ സ്പോർട്ട് ഒരു നിർബന്ധിത പാര്യവിഷയമാക്കിയാൽ കൂട്ടികളുടെ സ്വാഭാവിക വളർച്ച മുടക്കിക്കും. അവർ കളിയിലൂടെ പഠിക്കേണ്ണെ

വലിയ കാര്യങ്ങൾ ഓന്നും തന്നെ പറിക്കുകയുമില്ല,  
ആർജിക്കുകയുമില്ല.

നിലവും ഫുട്ടോളു വാങ്ങാൻ യോഗം ചേർന്ന ഒരു  
കൂട്ടം കൂട്ടികളുടെ വീഡിയോ സോഷ്യൽ മീഡിയത്തിൽ  
വൈറലായതാണ്. നമ്മൾ കൂട്ടിക്കാലത്ത് ഇങ്ങനെ  
യോഗം കൂടിയിട്ടുണ്ട്. അന്നു പിന്ന കൂടാമരാ ഫോൺം,  
സോഷ്യൽ മീഡിയയും ഇല്ലാതിരുന്നതിനാൽ അതാരും  
പോസ്റ്റാക്കിയില്ലെന്നു മാത്രം. സോഷ്യൽ മീഡിയത്തിൽ  
വീഡിയോ കണ്ട ചില നല്ല മനുഷ്യർ അവർക്ക്  
പന്തുകളും, ജേഴ്സികളും, ബുട്ടുകളും  
വാങ്ങിക്കാടുത്തു. ആരും അങ്ങനെ സഹായിക്കാൻ  
ചെന്നില്ലായിരുന്നെങ്കിൽ എന്തായിരിക്കും സംഭവിക്കുക?  
അവർ പിരിവിട്ട് പത്ത് വാങ്ങും അല്ലെങ്കിൽ തുണി  
കൊണ്ടോ മറ്റ് വസ്തുകൾ കൊണ്ടോ പന്തുണ്ടാക്കി  
ഫുട്ടോൾ കളിക്കും. അതിനുള്ള സ്വാഭാവിക  
അവസരമാണ് നമ്മുടെ നല്ല മനുഷ്യർ ഇല്ലാതാക്കിയത്.  
ഇപ്പോൾ ആ കൂട്ടികളും, ആ കൂട്ടികളുടെ കമ കേടു മറ്റു  
കൂട്ടികളും എന്താണ് ധരിച്ചിട്ടുണ്ടാവുക? നല്ലാരു  
വീഡിയോ എടുത്ത് സോഷ്യൽ മീഡിയയിൽ ഹിറ്റാക്കുക.  
അന്നേരെ സഹായിക്കാൻ വെന്നി നിൽക്കുന്നവർ  
സഹായവുമായി ഓടിയെത്തും.

ചെറിയ കൂസുകളിൽ എത്തെങ്കിലും സ്പോർട്ട്‌സ്  
നിർബന്ധമായി പറിപ്പിക്കുകയാണെങ്കിൽ സ്വയം  
കളിക്കുന്നോൾ ആർജിക്കുന്ന പല കാര്യങ്ങളും നമ്മുടെ  
കൂട്ടികൾക്ക് ലഭിക്കാതെ വരും. ഒരു അധ്യാപകൻ  
ക്രിക്കറ്റ് പറിപ്പിക്കുന്നോൾ കൂട്ടികൾ ബാറ്റിംഗും,  
ബോളിംഗും, പീൽഡിംഗും, ഏസിസിയുടെ ക്രിക്കറ്റ്

നിയമങ്ങളും മാത്രമാണ് പരിക്കുക. എന്നാൽ സ്വയം കളിക്കുവാൾ കൂട്ടികൾ പിച്ചാരുകാനും, ബാറ്റും, റൂപ്പും ഉണ്ടാക്കാനും, സ്വന്തം നിയമങ്ങൾ നിർമ്മിക്കാനും പരിക്കും. ആ സാധ്യത നമ്മൾ ഇല്ലാതെയാകരുത്.

(കാര്യിക വിപ്പവം, സിജിൻ ബി ടി page 67 -70)

### **കളികൾ എങ്ങനെ മികച്ച അധ്യാപകരാകുന്നു**

1. **കണക്ക് / റൂഡിസ്റ്റിക്സ്** - കളികളുമായി ബന്ധപ്പെട്ട നമ്പരുകളുമായി നിരന്തരം ഇടപഴക്കുന്നത് ഗണിതശാസ്ത്ര/ റൂഡിസ്റ്റിക്സ് കഴിവുകൾ ആർജിക്കുന്നതിനും, അവയെ പരിപോഷിപ്പിക്കുന്നതിനും സഹായിക്കുന്നു. ഉദാഹരണം ക്രിക്കറ്റിലെ റൂഡിസ്റ്റിക്സ്. കണക്കിനോടും, റൂഡിസ്റ്റിക്സിനോടും അലർജിയുള്ളവർ പോലും ക്രിക്കറ്റ് കളിയിലൂടെ അതിൽ കൊച്ച് എക്സ്പ്രസ്സ്‌പെർട്ടാവും.
2. **ബിസിനസ്സ് അനലിറ്റിക്സ്/സ്പോർട്ട്‌സ് അനലിറ്റിക്സ്** - കളികളിലൂടെ ആർജിക്കുന്ന ഗണിത ശാസ്ത്ര റൂഡിസ്റ്റിക്സ് കഴിവുകൾ ബിസിനസ്സ് അനലിറ്റിക്സ്/ സ്പോർട്ട്‌സ് അനലിറ്റിക്സ് മേഖലക്കാവശ്യമായ അടിസ്ഥാന കഴിവുകൾ ആർജിക്കുവാനും, ആ മേഖലയിൽ മികച്ച പ്രകടനം കാഴ്ചവയ്ക്കാനും ഒരാഴെ സഹായിക്കുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന് കളിക്കാനായി കീം നിർണ്ണയിക്കുവോൾ നമ്മുടെ കീമിലേക്ക് ഓരോ കളിക്കാരനെ നമ്മൾ

തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നത് ആദ്യകാലങ്ങളിൽ നമ്മുമായുള്ള സ്വഹ്യം, അധികാരിയാണെ കഴിവിനെ പറിയുള്ള നമ്മുടെ മുൻവിധി എന്നിവ അടിസ്ഥാനമാക്കിയാണ്. എന്നാൽ പിന്നീട് ആ കളിയിലുള്ള അധികാരിയാണെ പശയകാല പ്രകടനങ്ങളെ അടിസ്ഥാനമാക്കിയായി മാറുന്നു. ബിനിന്നല്ലോ അനലിറ്റിക്സും, സ്പോർട്ടസ് അനലിറ്റിക്സും പ്രവർത്തിക്കുന്നതും പശയ പ്രകടനത്തെ (past data) വിലയിരുത്തിയുള്ള തീരുമാനങ്ങളെ അടിസ്ഥാനമാക്കിയാണ്.

3. **നിയമനിർമ്മാണം-** ഒരാൾ നിയമ നിർമ്മാണത്തിന്റെയും, പരിപാലനത്തിന്റെയും അടിസ്ഥാന പാഠങ്ങൾ പരിക്കുന്നതും കളികളുടെയും നിന്നാണ്. ഓരോ കളിക്കും ലിവിതവും, അലിവിതവുമായ നിയമങ്ങൾ ഉണ്ടക്കില്ലോ നമ്മുടെ സാഹചര്യങ്ങൾക്ക് അനുസരിച്ച്, പ്രത്യേകിച്ച് പരിമിതികൾക്കനുസരിച്ച് നമ്മൾ കളി നിയമങ്ങളിൽ മാറ്റങ്ങൾ വരുത്തി നിയമനിർമ്മാണത്തിന്റെ ആദ്യ പാഠങ്ങൾ അഭ്യസിക്കുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന് ഗള്ളി ക്രിക്കറ്റിനും, ക്രാക്കും ക്രിക്കറ്റിനും, കണ്ണം ക്രിക്കറ്റിനുമൊക്കെ നമ്മൾ സ്വഷ്ടിച്ച പുതിയ നിയമങ്ങൾ. കൂടാതെ റഫറിയും, അനുയാസനമാനുമില്ലാതെ തന്നെ നമ്മൾ പരസ്പരം നിയന്ത്രിച്ചു കളിക്കുന്നതിലുടെ നമുക്ക് ലഭിച്ച നിയമ പരിപാലന കഴിവുകൾ.

4. ഫീനാൻസ് മാനേജ്മെന്റ് -  
കളിക്കുന്നതിനായുള്ള കളിക്കേണ്ടപ്പുകൾ  
വാങ്ങുന്നതിനും, ടുർണ്ണമെന്റുകളിൽ  
പങ്കടുക്കുന്നതിനുള്ള പ്രവേശന  
ഫീസിനായുള്ള രൂപ  
സംഘടിപ്പിക്കുന്നതിനുമായി നമ്മുടെയും,  
സുഹൃത്തുകലുടെയും പോകരു മണി  
ഉപയോഗിക്കുന്നതിലൂടെ ആർജിക്കുന്ന  
സഹകരണത്തിനേറ്റയും, ക്രാധ്യ  
ഫണ്ടിംഗിനേറ്റയും, ഫീനാൻസ്  
മാനേജ്മെന്റിനേറ്റയും ആദ്യ പാഠങ്ങൾ.
5. ക്രിയാത്മക പ്രശ്ന പരിഹാര കഴിവുകൾ-  
മഴ സമയത്ത് പുസ്തകങ്ങളും, കഡലാസു  
കൊണ്ട് തയ്യാറാക്കിയ പത്രമുപയോഗിച്ച്  
നമ്മൾ കൂസ്ഥമുറിയക്കൂത്ത് 'പേപ്പർ ക്രിക്കറ്റ്'  
കളിച്ചിട്ടുണ്ട്. അതായത് നമ്മുടെ കളിയെ  
തടസപ്പെടുത്തിയ 'മഴ' എന്ന പ്രശ്നത്തെ  
'പേപ്പർ ക്രിക്കറ്റ്' എന്ന പുതിയ ആശയം  
കൊണ്ട് നമ്മൾ പരിഹരിച്ചു. മഴ  
തടസ്സപെടുത്തിയ ടെന്റ് ക്രിക്കറ്റ് മത്സരങ്ങളിൽ  
നിന്നുമാണ് ഏകദിന ക്രിക്കറ്റ് ആരംഭിച്ചതെന്ന്  
ഓർക്കൂക. നമ്മളോ, നമ്മുടെ പുർണ്ണികരോ  
നേരിട്ട് പല പ്രശ്നങ്ങൾക്കും നമ്മൾ തേടിയ  
പരിഹാരങ്ങളാണ് ഈന് കാണുന്ന പല  
കണ്ണുപിടുത്തങ്ങളുടെയും പിറകിൽ. അതായത്  
കളിയന്നുഭവം ഒരാളിലെ ക്രിയാത്മക, പ്രശ്ന  
പരിഹാര കഴിവുകൾ വർദ്ധിപ്പിക്കുമെന്ന് സാരം.

- 6. മനശാസ്ത്രപരമായ കഴിവുകൾ -**  
 തോൽവികളെ നേരിട്ടുക, റിസ്ക് എടുക്കുക, പ്രശ്നം പരിഹരിക്കുക എന്നിങ്ങനെയുള്ള വിവിധ കഴിവുകളും കളികളിലൂടെ നമുകൾ ആർജിക്കാൻ സാധിക്കും. ഒരു കളിയിൽ തോൽക്കുന്ന ഒരു വ്യക്തി ആ തോൽവിയുടെ കാരണങ്ങൾ കണ്ടെത്തി അടുത്ത മത്സരത്തിൽ വിജയിക്കുന്നതിനുള്ള തന്റെങ്ങൾ കണ്ടെത്താൻ ശ്രമിക്കും. അതുപോലെ തന്നെ എതിരാളികളുടേയും, കൂടുകാരുടേയും പരിഹാസങ്ങൾ "കാവിലെ പാട്ടുമത്സരത്തിൽ എടുത്തെതാളാം" എന്ന ലാഘവത്തോടെ നേരിട്ടാൻ കളികൾ ഒരു വ്യക്തിയെ പരുപ്പതനാക്കും. പരീക്ഷകളിലെ പരാജയങ്ങളിലൂടെ തോൽവിയെ നേരിട്ടാൻ പറിക്കുന്ന വ്യക്തികളും, കളികളിലെ പരാജയങ്ങളിലൂടെ തോൽവിയെ നേരിട്ടാൻ പറിക്കുന്ന വ്യക്തികളും തമ്മിലുള്ള പ്രധാന വ്യത്യാസം അവരുടെ ജീവിത ദർശനങ്ങളിലും നമുകൾ പ്രകടമായി കാണാവുന്നതാണ്.
- 7. എഞ്ചിനീയറിങ് കഴിവുകൾ -**  
 എഞ്ചിനീയറിങ് അനുബന്ധമായ കരിയറുകളിൽ ഏർപ്പെടുന്നവർക്ക് വേണ്ട പ്രധാന കഴിവുകളാണ് അകാലം, ബലം എന്നിവയെല്ലാം കണക്കാക്കുന്നതിനുള്ള കഴിവ്. ക്രിക്കറ്റ് കളിക്കാൻ കാൽപ്പാദമുപയോഗിച്ച് 22 അടി അളന്ന പിച്ചാരുകൾ ബാല്യം, നേർരേഖയിൽ പിച്ചിന്റെ രണ്ടുങ്ങളിൽ നൂറ്റ് ഉറപ്പിച്ചത്, എതിരാളിയുടെ ഗോട്ടിയെ തെറിപ്പിക്കേണ്ട ദുരം

മനസ്സിലുറപ്പിച്ച്, അതിനാവശ്യമായ ബലം (ഫോഴസ്) തന്റെ ഗോട്ടിയിൽ പ്രയോഗിച്ച് എതിരാളികളുടെ ഗോട്ടിയെ അടിച്ചു തെറിപ്പിച്ചതെല്ലാം തന്നെ നമുക്കവുള്ളിലെ നേന്നസർഗ്ഗികമായ എഞ്ചിനീയറിങ്ങ് സ്കില്ലുകളെ പുറത്ത് കൊണ്ടുവന്ന സന്ദർഭങ്ങളാണ്. നിരന്തരമായി ഈ തത്തരം കളികളിൽ ഏർപ്പെടുന്നവരിൽ ഈ കഴിവുകൾ വർദ്ധിക്കുന്നു, മെച്ചപ്പെടുന്നു.

8. **സ്പോർട്ട് എഞ്ചിനീയറിങ്ങ് കഴിവുകൾ -** സ്കൂൾ കാലാല്പുത്രത്തിൽ തെങ്ങിന്റെ മടലിൽ നിന്നും, ഓടിഞ്ഞ ബന്നുണ്ടായും, ഡെസ്ക്കണ്ടൈന്റും കാലിൽ നിന്നും ക്രിക്കറ്റ് ബാറ്റ് ഉണ്ടാക്കിയ പ്രവർത്തനത്തിന്റെ വലിയ രൂപമാണ് ഈട്ടീഷ് വില്ലോ കൊണ്ടും, കൾച്ചറൽ വില്ലോ കൊണ്ടും ക്രിക്കറ്റ് ബാറ്റ് നിർമ്മിക്കുന്ന സ്പോർട്ട് എഞ്ചിനീയറിങ്ങ്. തുണി, പേപ്പർ, ഓല എന്നിവയെല്ലാം ഉപയോഗിച്ച് പത്ത് നിർമ്മിച്ചിരുന്ന കൂട്ടിക്കാലത്തിന്റെ വലിയ രൂപമാണ് തുകലു കൊണ്ടും, റബ്ബറു കൊണ്ടും, സിന്ററ്റിക് ലെതർ കൊണ്ടുമെല്ലാം പത്ത് നിർമ്മിക്കുന്ന സ്പോർട്ട് എഞ്ചിനീയറിങ്ങ്. എല്ലാവരുടെ ഹൃദയത്തിലും ഒരു എഞ്ചിനീയർ ഉണ്ട്. തീർച്ചയായും ഒരു സ്പോർട്ട് എഞ്ചിനീയർ. നമ്മുടെ ഉള്ളിൽ നമ്മളിയാതെ ഉറങ്ങിക്കുന്ന കളികൾ എഞ്ചിനീയറ തിരിച്ചറിയാൻ കളികൾ ഒരു നിമിത്തമാണ്.

9. മാനേജ്മെന്റ് കഴിവുകൾ - കീമുകൾ രൂപീകരിക്കുക, കളികൾ സംഘടിപ്പിക്കുക, കളിക്കാരുടെ പ്രകടനം വിലയിരുത്തുക എന്നിങ്ങനെയുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങളിലൂടെ പ്ലാനിംഗ്, ഓർഡറെന്നപിൽ, കോ-ഓർഡിനേഷൻ, ബെഡ്ജറ്റിംഗ്, ഡെലിഗേഷൻ, ലീഡർഷിപ്പ് എന്നിങ്ങനെയുള്ള വിവിധ മാനേജ്മെന്റ് കഴിവുകൾ ഒരു വ്യക്തിക്ക് ആർജിക്കുവാൻ കഴിയുന്നു.
10. അതിജീവന കഴിവുകൾ - ഓടുക, ചാടുക, ഒഴിഞ്ഞു മാറുക എന്നിങ്ങനെ ഭൂരിഭാഗം കളികളുമായി ബന്ധപ്പെട്ട പ്രവൃത്തികളിലും പല തരത്തിലും, നിലയിലുമുള്ള അപകട സാധ്യതകളുണ്ട്. ഫുട്ടോഭാളിലെ സിസർ കുട്ടികൾ അതി വേഗത്തിൽ വരുന്ന പന്ത്, പന്ത് പിടിക്കുവാനായി പിന്നിലേക്ക് ഓടുക എന്നിങ്ങനെയുള്ള പ്രവൃത്തികളിലെ അപകട സാധ്യതകളെ കുറിച്ച് ചിന്തിക്കാതെയാണ് കൂട്ടികൾ കളികളിൽ ഏർപ്പെടുന്നത്. അതുപോലെ കളിക്കുന്നോഴ്യാഖാവുന്ന പലതരത്തിലുള്ള പരിക്കുകൾ കളിയുടെ സ്പിരിറ്റിൽ അവഗണിക്കുകയും ചെയ്യുന്നു. അതിനാൽ തന്നെ നിരന്തരം കളികളിൽ ഏർപ്പെടുന്നവർക്ക് അപകട ദയം തീരെ കുറവായിരിക്കും. കൂടാതെ അപകട സാഹചര്യങ്ങളെ നേരിടാനുള്ള കഴിവ് അവർക്ക് കൂടുതലുമായിരിക്കും. ഇത്തരകാർക്ക് അപകടങ്ങളെ നേരിടാനും, അതിജീവിക്കാനും, ഫലപ്രദമായി കഴിയുന്നതിനോപം,

അപകടത്തിൽ പെടുന്ന അന്യരേ  
സഹായിക്കാനുള്ള ശേഷിയും വളരെ  
കൂടുതലാണ്.

അക്കദർ കൂടി ഓർമ്മിപ്പിക്കുന്നത്. നമുക്ക് നേരത്തെ സൂചിപ്പിച്ച കഴിവുകൾ കളികളിലുടെ ഏറ്റവും ഫലപ്രദമായി ആർജിക്കാൻ കഴിയുന്നത് നമ്മൾ സ്വത്രമായി കളിക്കുന്നോണ്. അതിനാൽ തന്ന കളികളിൽ നിന്നും സ്വാഭാവികമായി ഒരാൾക്ക് ലഭിക്കേണ്ട വിവിധ കഴിവുകൾ ആർജിക്കുന്നതിന് ഒപചാരികമായ സ്പോർട്ട് പഠനം ഒരു വലിയ തടസ്ഥമായി മാറുന്നു.

മികച്ച അധ്യാപകനെന്ന പോലെ തന്ന അധ്യാപനത്തിന് ഉപയോഗിക്കുന്ന മികച്ച ഒരു അധ്യാപനോപകരണമാണ് കളികൾ. ഉദാഹരണത്തിന് ഹോപ്സ്കേഡ് (അക്കുകളി, കക്കുകളി) കളിയിലുടെ കൂട്ടികളെ അക്ഷരങ്ങളും, അക്കങ്ങളും, എല്ലാവുടിയുമെല്ലാം വളരെ എളുപ്പം പറിപ്പിക്കാനാവും. ഹോപ്സ്കേഡ് കളിക്കാനുള്ള കളികളെം കൂട്ടികളെ കൊണ്ടു തന്ന തരയിൽ വരപ്പിച്ച്, അതിനകത്ത് എഴുതേണ്ട അക്കങ്ങളും, അക്ഷരങ്ങളും അവരെ കൊണ്ടു തന്ന എഴുതിക്കുകയാണെങ്കിൽ ഗുണങ്ങൾ പലതാണ്. ഒന്ന് നേർരേവയിലും, തുല്യ അകലത്തിലും കളിം വരയ്ക്കാൻ ശ്രമിക്കുന്നതിലുടെ നേർരേവും, അകലം എന്നിങ്ങനെയുള്ള ആശയങ്ങളിൽ അവർ അറിവു നേടുന്നു. അക്കങ്ങളും, അക്ഷരങ്ങളും കൂടുതൽ കടപ്പിച്ച് എഴുതാനായി അക്കദർ എഴുതിയ അക്ഷരത്തിനു മുകളിലായി പല വച്ച് എഴുതുന്നോൾ

കോപ്പി എഴുതിയ ഫലമുണ്ടാകുന്നു. അതു കൂടാതെ, കളിക്കുന്നേബാൾ ഓൺ, രണ്ട്, മൂന്ന് എന്നിങ്ങനെന പറഞ്ഞ് കളിക്കുന്നേബാൾ ദുർശ്യ വിവേചനത്തിലുടെയും, ആവർത്തിച്ചുള്ള പരാച്ചിലിലുടെയും കൂട്ടികൾ ആ കാര്യങ്ങൾ എളുപ്പത്തിൽ കളിച്ചു കൊണ്ടു തന്നെ പറിക്കുന്നു.

സ്ലാറ്റ്സ്കിക്സ് പറിപ്പിക്കുന്നതിന് ജനസംഖ്യ പോലുള്ള കണക്കുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നതിനെക്കാൾ നല്ലത് ക്രിക്കറ്റിലെ കണക്കുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നതാണ്. എന്തിനേരെ പറയുന്നു, ക്രിക്കറ്റ് കളിപ്പിച്ചു കൊണ്ടു തന്നെ നമുക്ക് സ്ലാറ്റ്സ്കിക്സ് പറിപ്പിക്കാനാവും. ഇത്തരത്തിൽ വിവിധ വിഷയങ്ങൾ പറിപ്പിക്കാൻ കളിക്കുള്ള നമുക്ക് ഉപയോഗിക്കാനാവും.

സ്കൂളിലും, കോളേജിലും പറിപ്പിക്കാത്ത, എന്നാൽ ജീവിത വിജയത്തിന് ഏറ്റവും അനിവാര്യമായ പാടവങ്ങൾ ആർജിക്കുന്നതിന് എങ്ങനെന്നയാണ് കളി ഉപകരിക്കുന്നതെന്നും, കളി എങ്ങനെന്നയാണ് പഠനത്തെ ആസ്പാദ്യകരമാക്കുന്നതെന്നുമാണ് നമ്മൾ ഈ അധ്യായത്തിൽ ചർച്ച ചെയ്തത്. ഈത് കൂടാതെ സ്കൂൾ-കോളേജ് തലങ്ങളിൽ സ്പോർട്ട്സിൽ ഏർപ്പെടുന്ന വിദ്യാർത്ഥികളുടെ വിജയശത്രമാനം, സ്പോർട്ട്സിൽ ഏർപ്പെടാത്ത വിദ്യാർത്ഥികളുടെ വിജയശത്രമാനത്തകാൾ കൂടുതലാണെന്ന് അമേരിക്ക പോലുള്ള രാജ്യങ്ങളിൽ നിന്നുള്ള കണക്കുകൾ വ്യക്തമാക്കുന്നു.

# 3

## കളി വിനോദത്തിന്

മനുഷ്യവംശത്തിന്റെ മാത്രമല്ല, പ്രപഞ്ചത്തിലെ എല്ലാ ജീവജാലങ്ങളുടേയും ഏറ്റവും അടിസ്ഥാനപരമായ വിനോദമാണ് കളികൾ. മറ്റ് വിനോദങ്ങളിൽ നിന്ന് വ്യത്യസ്തമായി ഒഴിവുസമയം ചെലവഴിക്കുന്നതിനുള്ള ഒരു മാർഗം മാത്രമല്ല കളികൾ, മറിച്ച് ഒരു വ്യക്തിയുടെ ശാരീരികവും, മാനസികവും, വൈകാരികവുമായുള്ള വളർച്ചയ്ക്ക് തികച്ചും അനിവാര്യമാണ് കളികൾ.

മനുഷ്യവംശത്തിന്റെ ആരംഭകാലം തൊടുതന്നു മാനവസംസ്കാരത്തിന്റെ ഭാഗമായിരുന്നു കളികൾ. ആദ്യകാല കളികളിലധികവും മനുഷ്യൻ്റെ അടിസ്ഥാനപരമായ കഴിവുകളുമായി ബന്ധപ്പെടുത്തിയുള്ളതായിരുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന് ഓടുക, ചാടുക, എറിയുക എന്നിങ്ങനെയുള്ള കഴിവുകൾ. ശരിലായുശ്ശത്തിൽ വേട്ടയാടി ജീവിച്ചിരുന്ന മനുഷ്യർ, ഒരു മുഗ്ധത്തിനെ മത്സരിച്ചു വേട്ടയാടുന്നു. ആ

മുഗത്തിനെ എറിഞ്ഞെങ്കു വീഴ്ത്തുനവൻ ആ മുഗത്തെ സ്വന്തമാക്കുന്നു. അതായിരിക്കണം ലോകത്തിലെ ആദ്യത്തെ മത്സരങ്ങളും (എറിയുക, ഓടുക), സമ്മാനങ്ങളും (വേട്യാടപ്പട്ട മുഗം).

മാനവസംസ്കാരത്തിന്റെ വളർച്ചയ്ക്കൊപ്പം ഓടുക, ചാടുക, വേട്യാടകുക എന്നിവയെല്ലാം ഭക്ഷണം നേടുന്നതിനുള്ള മത്സരങ്ങൾ എന്ന നിലയിൽ നിന്നും കായികവിനോദങ്ങളായി പരിണമിച്ചു. പുരാതന-ആധുനിക ഒളിപ്പിക്കാൻസുകളിലെ കളികളിലധികവും വേട്യാടലുമായി ബന്ധപ്പട്ടവയാണ്.

ഇന്നത്തെ മുഖ്യാരാ കായികവിനോദങ്ങളിൽ പലതിനേറ്റയും വളർച്ച ഇത്തരത്തിലായിരുന്നുകിൽ മനുഷ്യർ കളിക്കുന്ന പല കളികളുടേയും ആവിർഭാവം അജ്ഞതാത്മാണ് അഭ്യൂപ്തിൽ അവ ജനനാ ഉള്ളതാണ് എന്നു കരുതേണ്ടി വരും. ഉദാഹരണത്തിന് കണ്ണുപൊത്തികളി, ഓടിത്താട്ടു കളി, നിരകളി എന്നിങ്ങനെയുള്ള കളികൾ. ഈ കളികളെല്ലാം തന്ന ലോകത്തിന്റെ എല്ലാ ഭാഗങ്ങളിലുമുള്ള കൂട്ടികൾ നൂറ്റാണ്ടുകളായി കളിച്ചു വരുന്നു. അതിനാൽ തന്ന ഇത്തരം കളികൾ ജനനാ ലഭിച്ചവയാണെന്നു കരുതാം.

ഹൃമൻ ഡെവലപ്മെന്റ് ഇൻഡിക്സ്, ഹാപ്പിനെസ്സ് ഇൻഡിക്സ് എന്നിവയിലെല്ലാം ആദ്യ സ്ഥാനങ്ങളിൽ വരുന്ന രാജ്യങ്ങളിലെ ഏറ്റവും പ്രധാന വിനോദമാണ് കളികൾ. ആ രാജ്യങ്ങളിലെ ജനങ്ങൾ മറ്റ് രാജ്യങ്ങളിലെ ജനങ്ങളെക്കാൾ കൂടുതലായി കളികളെ കാണികൾ

എന്ന നിലയിൽ ആസ്യദിക്കുന്നവരും, വ്യത്യസ്തമായ കായിക വിനോദങ്ങളിൽ നിരന്തരം ഏർപ്പെടുന്നവരുമാണ്.

മറ്റ് വിനോദങ്ങൾ പ്രധാനമായും മാനസികാല്പാസം മാത്രം നൽകുന്നേം, കളിയിലേർപ്പെടുന്ന അല്ലെങ്കിൽ താൻ ആരാധിക്കുന്ന കീമിന്റെ (കളിക്കാരന്റെ) കളി കാണുന്ന ഒരു വ്യക്തിയുടെ മാനസിക വ്യവഹാരങ്ങളെ കളിയിലെ സ്ഫേഡർ നില വളരെയധികം സ്വാധീനിക്കുന്നു. ഈ ഒരു വ്യക്തിക്ക് ലഭിക്കുന്ന വൈകാരിക വ്യായാമമാണ്. കളിയിലെ വിജയ പരാജയങ്ങൾക്കും, ലീഡ് നിലവാരത്തിനുമനുസരിച്ച് കളിയിലേർപ്പെടുന്ന അല്ലെങ്കിൽ കളി ആസ്യദിക്കുന്നയാളുടെ മനസ്സിലും സന്തോഷവും, സന്താപവും, നിരാശയുമെല്ലാം മാറി മാറി വരുന്നു. അത് ഒരാളെ വൈകാരികമായി ശക്തിപ്പെടുത്തുന്നു.

ഒഴിവു സമയങ്ങളിൽ കായികയിനങ്ങളിൽ ഏർപ്പെടുന്നവർക്ക് അതിലുടെ ശാരീരികവും, വൈകാരികവും , വൈജ്ഞാനികവും, സാമ്പത്തികവുമായ ഗുണങ്ങൾ ലഭിക്കുന്നു.

- ശാരീരിക നേടങ്ങൾ** - നല്ല ശാരീരിക കാരുക്ഷമത, ജീവിതശൈലി രോഗ പ്രതിരോധവും, മാനേജ്മെന്റും.
- വൈകാരിക നേടങ്ങൾ** - തോൽവി നേരിടുക, റിസ്ക് എടുക്കുക, പ്രശ്നം പരിഹരിക്കുക എന്നിങ്ങനെയുള്ള കഴിവുകൾ. ഉയർന്ന ആത്മവിശ്വാസം.

3. വൈജ്ഞാനിക നേടങ്ങൾ - വിജയത്തിനുള്ള തന്റങ്ങൾ രൂപീകരിക്കുന്നതിനും, പെട്ടന് തീരുമാനങ്ങൾ എടുക്കുന്നതിനുള്ള കഴിവുകൾ കൂടാതെ മുൻ അദ്ധ്യായത്തിൽ സൂചിപ്പിച്ച വിവിധ കഴിവുകൾ ഓൾക്ക് കായികവിനോദത്തിലേർപ്പെടുന്നതിലുടെ ലഭിക്കുന്നു.
4. സാമ്പത്തിക നേടങ്ങൾ - കുറത്തെ ചികിത്സാ ചെലവ്. കുടുതൽ സമയം പ്രവർത്തിക്കുന്നതിനുള്ള ശേഷി.

മുകളിൽ സൂചിപ്പിച്ച നേടങ്ങൾ ഒരു വ്യക്തിയുടെയും, കുടുംബത്തിന്റെയും, സമൂഹത്തിന്റെയും ജീവിത നിലവാരം വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു. കൂടാതെ ഒരുമിച്ചു കായികവിനോദങ്ങളിലേർപ്പെടുന്ന കുടുംബങ്ങളിൽ കുടുംബാംഗങ്ങൾ തമ്മിൽ മികച്ച ബന്ധം നിലനിൽക്കുന്നു. ഇന്നതെത്ത യുവതലമുറയെ നശിപ്പിക്കുന്ന മയക്കുമരുന്ന് പോലുള്ള ദുരന്തങ്ങളിൽ നിന്നും നമ്മുടെ പുത്തൻ തലമുറയെ രക്ഷിക്കുന്നതിനുള്ള ഒരു പ്രധാന മാർഗ്ഗവും കുടുംബങ്ങളിലും, സമൂഹങ്ങളിലും കായികവിനോദങ്ങളിൽ നിരന്തരമായി എർപ്പടാൻ പുതിയ തലമുറയ്ക്ക് അവസരം കൊടുക്കുക എന്നതാണ്.

# 4

## കളി വ്യാധാമത്തിന്

പുരാതനകാലത്തു തന്നെ മനുഷ്യർ പ്രത്യേകിച്ച് പടയാളികൾ വ്യാധാമങ്ങളിൽ ഏർപ്പെടുന്നത് ഒരു ശ്രീലമാക്കണിയിരുന്നു. പ്രധാനമായും യുദ്ധത്തിലേർപ്പടാനുള്ള ശാരീരിക കരുത്തിനു വേണ്ടിയായിരുന്നു അത്. പുരാതന ഭാരതത്തിൽ യോഗയും പരിശീലിക്കപ്പെട്ടിരുന്നു. ആയിരക്കണക്കിനു വർഷങ്ങൾക്കു മുമ്പ് ശ്രീസിംഹാണ് ജിംഗേഷ്യങ്ങൾ ആരംഭിക്കുന്നത്. എന്നാൽ ആദ്ദോഗ്യവും, വ്യാധാമവും തമിലുള്ള ബന്ധം ശാസ്ത്രലോകം അസന്നിഗ്രഹമായി പ്രവൃഥിക്കുന്നത് ഇരുപതാം നൂറ്റാണ്ടിലാണ്. അതിനുശേഷം വളരെ വേഗത്തിലാണ് ഫിറ്റൻസ് ബിസിനസ് വളർന്നത്.

കോവിഡിന്റെ ആദ്യ ഘട്ടത്തിൽ കായികമായി സജീവമല്ലാത്തവരാണ് മരിച്ചതെന്ന അറിവിനെ തുടർന്ന് കൂടുതൽ ആളുകൾ കോവിഡ് കാലത്ത്

വ്യാധാമം ചെയ്യാൻ ആരംഭിച്ചു. എന്നാൽ കോവിഡിന്റെ രണ്ടാം ഘട്ടത്തിൽ മരിച്ച കായിക താരങ്ങളുടെയും, പിറ്റുനസ് ഫ്രീക്കുകളായ ഒട്ടറെ സൈലബിറ്റികളുടെ അകാല മരണവും, ഹൃദയസ്തംഭനങ്ങളും നമുക്കൊരു തെട്ടുലായിരുന്നു. എന്താണിതിന് കാരണം? വ്യാധാമം നൽകുമെന്ന് നമ്മൾ പൊതുവിൽ കരുതുന്ന ഗുണങ്ങൾ പലപ്പോഴും, പലർക്കും ലഭിക്കാത്തതെന്തു കൊണ്ടാണ്??

കായികാധ്യാനം, കായിക പ്രവർത്തനങ്ങൾ, കായിക വിനോദങ്ങൾ എന്നീ മുന്നു കാരുങ്ങളും തമിലുള്ള വ്യത്യാസത്തെ കുറിച്ച് ഇപ്പോഴും വലിയ തിരിച്ചറിവില്ലാത്തവരാണ് നമ്മൾ. ചുമടട്ടുക്കുക, കാർഷിക വൃത്തിയിലേർപ്പട്ടുക എന്നിവയെല്ലാമാണ് കായികാധ്യാനം എന്നത് കൊണ്ടുദ്ദേശിക്കുന്നത്. വ്യാധാമം, കായിക വിദ്യാഭ്യാസം എന്നിങ്ങനെയുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങളെയാണ് കായിക പ്രവർത്തനങ്ങൾ എന്ന് വിശ്വാസിപ്പിക്കാവുന്നത്. എന്നാൽ കളികളെയാണ് കായികവിനോദങ്ങൾ എന്ന് പറയുന്നത്. കായികാധ്യാനങ്ങളും, കായിക പ്രവർത്തനങ്ങളും ശാരീരിക ആരോഗ്യം മാത്രം നൽകുന്നോൾ കളികളിലേർപ്പട്ടുന്നതിലൂടെ ഒരാൾക്ക് ശാരീരികവും, വൈകാരികവും, ബന്ധികവുമായ ആരോഗ്യം ലഭിക്കുന്നു.

ജിമ്മിൽ പോയി സിറ്റാപ്പ് എടുക്കുന്ന ഒരു വ്യക്തിയും, ഗോട്ടി കളിക്കുന്ന ഒരു വ്യക്തിയും തമിലുള്ള താരതമ്യം നോക്കുക. വ്യാധാമം ചെയ്യുന്ന വ്യക്തി മുൻകൂട്ടി താൻ തീരുമാനിച്ചിരിക്കുന്ന എണ്ണം സിറ്റാപ്പ് എപ്പോൾ പുർത്തിയാക്കും എന്ന ചിന്തയോടെ 1, 2, 3 എന്ന് എണ്ണി

യാഗ്രതികമായി സിറ്റ്‌അപ്പ് എടുക്കുന്നു. എന്നാൽ ഗോട്ടി കളിക്കുന്ന ഒരു വ്യക്തി ഗോട്ടി കളിച്ചു കൊണ്ട് ഇരുന്ന് എഴുന്നേൻ്തെങ്ങോൾ സ്ഥാഭാവികമായി പല വട്ടം സിറ്റ്‌അപ്പ് എടുക്കുന്നു.

ഇങ്ങനെ നമ്മൾ കളിക്കുന്ന ഓരോ കളിയും നമുകൾ ശാർഖികവും, വൈകാരികവും, ബൗധികവുമായ വ്യായാമം നൽകുന്നു. കൂടാതെ വ്യായാമം ചെയ്യുന്നതിന് നേരവും, കാലവും നോക്കേണ്ടി വരുന്നോൾ, കളിക്കാൻ പ്രത്യേകിച്ച് നേരവും കാലവും നോക്കേണ്ടതുമില്ല.

# QUICK START YOUR SPORTY CAREER

JOIN TODAY FOR OUR  
**SPORTS MANAGEMENT**  
**SPORTS ENGINEERING**  
**SPORTS PSYCHOLOGY**  
COURSES



For more information on admission and career prospects, please contact our Student Support Team

**8891675259**  
**9995675259**



## PG DIPLOMA IN SPORTS MANAGEMENT

Eligibility: Any Degree | Duration : 12 months

## CERTIFIED SPORTS MANAGER

Eligibility: MBA | Duration : 6 months

## ADVANCED DIPLOMA IN SPORTS BUSINESS

Eligibility: +2/ITI/10+ Exp | Duration : 12 months

## ADVANCED DIPLOMA IN SPORTS ENGINEERING

Eligibility: B.Tech completion | Duration : 8 months

## CERTIFIED SPORTS FACILITY MANAGER

Eligibility: Any Degree Duration : 12 months

## PG DIPLOMA IN SPORTS PSYCHOLOGY

Eligibility: Any Degree | Duration : 12 months

100% Placement Support | Low Fee  
Part-time Job Opportunity



**SPORTS & MANAGEMENT  
RESEARCH INSTITUTE**

Making India Sports Superpower

# 5

## കളി പരമാന്ത്രിന്

കളിച്ച് സർട്ടിഫിക്കറ്റും, മെഡലും നേടി സ്പോർട്ടസ് ക്വാട്ട്രയിൽ സർക്കാർ, അർലുസർക്കാർ സ്ഥാപനങ്ങളിൽ ജോലി നേടുക എന്നതാണ് നമ്മുടെ നാട്ടിലെ ഭൂരിഭാഗം കായികതാരങ്ങളുടേയും ലക്ഷ്യം. ഒരു രൂപ പോലും വരവു പ്രതീക്ഷിക്കാതെ കോടി കണക്കിന് രൂപ ഒന്നൊ, രണ്ടൊ ഒളിപിക്ക് സ്ഥലാദി ചെലവഴിക്കുക എന്നതാണ് നമ്മുടെ സർക്കാരുകളുടെ കായിക നയം. ഈ രൂപ സർക്കാരിനു ലഭിക്കുന്നത് സാധാരണക്കാരൻ ആഹാരവും, മരുന്നുമെല്ലാം വാങ്ങുന്ന സമയം സർക്കാരുകൾ പിഞ്ചിത്തട്ടുക്കുന്ന വിവിധ നികുതികളിൽ നിന്നുമാണ്.

വികസിത രാജ്യങ്ങളിൽ കോടികണക്കിന് ധോളർ വരുമാനം നൽകുന്ന, ലക്ഷകണക്കിന് ആളുകൾക്ക് നേരിട്ടും, അല്ലാതെയും സ്ഥിരമായും, താൽക്കാലികമായും തൊഴിൽ നൽകുന്ന വലിയ

വ്യവസായമാണ് സ്പോർട്ട്‌സ്. കളിയോടുള്ള ആദ്ദേഹവും, ലാഭചിന്തകളും, കായിക പ്രേമികളുമാണ് അത്തരം രാജ്യങ്ങളിൽ സ്പോർട്ട്‌സിനെ മുന്നോട്ട് നയിക്കുന്നത്. അതിനാൽ തന്നെ അത് ആ രാജ്യങ്ങൾക്ക് വലിയ നേട്ടങ്ങൾ സമ്മാനിക്കുന്നു.

നമുക്ക് സ്പോർട്ട്‌സ് എന്നാൽ ക്രിക്കറ്റും, ഒളിപിക്സും, ഹിസിക്കൽ എഡ്യൂക്കേഷൻും, ടർഫും, കളിക്കോപ്പ് നിർമ്മാണവും മാത്രമാണ്. എന്നാൽ യമാർത്ഥ സ്പോർട്ട്‌സ് ഇൻഡസ്ട്രി വളരെ വലുതാണ്. താഴെ പറയുന്ന വിവിധ മേഖലകൾ ചേർന്നതാണ് യമാർത്ഥ സ്പോർട്ട്‌സ് ഇൻഡസ്ട്രി.

- 1. പ്രൊഫഷണൽ സ്പോർട്ട്** - കായിക താരങ്ങളും, കീം ഉടമകളും, സംഘാടകരുമെല്ലാം തന്നെ തൊഴിലായും, ബിസിനസായും സ്പോർട്ട്‌സിനെ സമീപിക്കുന്ന മേഖലയാണ് പ്രൊഫഷണൽ സ്പോർട്ട്‌സ്. ഉദാഹരണത്തിന് ഇന്ത്യൻ ക്രിക്കറ്റ് കീം കളിക്കാർ, ഇന്ത്യൻ പ്രീമിയർ ലീഗ്, മുംബൈ ഇന്ത്യൻസ് കീം
- 2. അമച്ചർ സ്പോർട്ട്** - കളിക്കാർ പ്രധാനമായും പ്രതിഫലം കൈപറ്റാതെ ഏർപ്പെട്ടുന്ന കായിക വിനോദങ്ങളെയാണ് അമച്ചർ സ്പോർട്ട്‌സ് എന്നു പറയുന്നത്. ഉദാഹരണത്തിന് നമ്മുടെ നാട്ടിലെ ട്രാക്ക് ആൻഡ് ഫീൽഡ് അറ്റൗറുകൾ, വിവിധ കളികളുടെ ജില്ലാ കീമുകളുടെ താരങ്ങൾ
- 3. കോളേജ് സ്പോർട്ട്** - പ്രൊഫഷണൽ സ്പോർട്ട്‌സിനു സമമായി കോളേജ്,

സർവകലാശാലാ തലങ്ങളിൽ നടക്കുന്ന കായിക പ്രവർത്തനങ്ങൾ.    ഉദാഹരണത്തിന്

അമേരികൻ കോളേജ് സ്പോർട്ട്

4. **സ്കൂൾ സ്പോർട്ട് ആൻഡ് ഫിസിക്കൽ എഡ്യൂക്കേഷൻ** - സ്കൂൾ തലത്തിൽ നടക്കുന്ന കായികപ്രവർത്തനങ്ങൾ, കൂടാതെ സ്കൂൾ തലത്തിൽ കായിക പരിശീലനം നൽകുന്ന സ്വകാര്യ കമ്പനികൾ ഉദാ: എഡ്യൂസ്പോർട്ട്, ടെൻവിക്
5. **സ്പോർട്ട് കോച്ചിംഗ്** - വിവിധ കളികളുടെ കളി പരിശീലനം നൽകുന്ന വിവിധ സംഖ്യാനങ്ങൾ, സ്ഥാപനങ്ങൾ.
6. **ഫിറ്റൻസ്** - വ്യായാമത്തിനുള്ള ജീമ്മുകൾ, ഏരോബിക്സ്, യോഗ, സുംബ എന്നിങ്ങനെയുള്ള വിവിധ സംഖ്യാനങ്ങൾ.
7. **സ്പോർട്ട് ടാലന്റ് മാനേജ്മെന്റ്** - കായിക താരങ്ങളുടേയും, പരിശീലകരുടേയും മാനേജ്മെന്റ്. ഉദാഹരണത്തിന് സ്പോർട്ട് എജൻസികൾ
8. **സ്പോർട്ട് സയൻസ്** - കായികതാരങ്ങളുടെ പ്രകടനം വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നതിനും, പരിക്കൂകൾ അഴിവാക്കുന്നതിനും, ചികിത്സിച്ച് ഭേദമാക്കുന്നതിനും സഹായിക്കുന്ന സ്പോർട്ട് മെഡിസിൻ, സ്പോർട്ട് ഫിസിയോതൈറാപ്പി, സ്പോർട്ട് സൈക്കാളജി, സ്പോർട്ട് ന്യൂട്ടീഷ്യൻ എന്നിങ്ങനെയുള്ള വിവിധ ഘടകങ്ങൾ.
9. **സ്പോർട്ട് ടെക്നോളജി ആൻഡ് സ്പോർട്ട് അനലിറ്റിക്സ്** -  
സ്പോർട്ട് സുമായി    ബന്ധപ്പെട്ട  
കളികളെത്തിനകത്തും,    പുറത്തും

ഉപയോഗിക്കുന്ന വിവിധ ടെക്നോളജികൾ, ടെക്നോളജിയും, ഡേറ്റയും ഉപയോഗപ്പെടുത്തി സ്പോർട്ട് സംബന്ധിയായ തീരുമാനങ്ങൾ എടുക്കുന്നതിനു സഹായിക്കുകയും ചെയ്യുന്ന മേഖല. ഉദാ: സ്പോർട്ട് ഇൻഫോഗ്രാഫിക്സ്, ഹാക്സ് ഐ, ഗോൾഡലൈൻ ടെക്നോളജി

- 10. വർച്ച്ചൽ സ്പോർട്ട് ആൻഡ് സ്പോർട്ട് ബെറ്റിംഗ്** - ആധുനിക സാങ്കേതിക വിദ്യ ഉപയോഗിച്ച് കായിക വിനോദങ്ങളിലേർപ്പെടുന്നതും, പ്രവചനം, വാതുവയ്പ് എന്നിവയിലൂടെ വരുമാനം നേടുന്നതും. വാതുവയ്പ് ഇന്ത്യ പോലുള്ള പല രാജ്യങ്ങളിലും നിയമവിരുദ്ധമാണ്. വിദേശരാജ്യങ്ങളിൽ നിലവിലുള്ള നിയമവിധേയമായ വാതുവയ്പും, ക്രിക്കറ്റ് ലോകത്ത് കുപ്രസിദ്ധി നേടിയ ഒത്തുകളിയും വാതുവയ്പും വ്യത്യസ്തമാണ്.
- 11. സ്പോർട്ട് മീഡിയ** - സ്പോർട്ട് ആനുകാലികങ്ങൾ, ചാനലുകൾ തുടങ്ങിയ സ്പോർട്ട് അനുബന്ധിയായ വാർത്തകൾ കൈകാര്യം ചെയ്യുന്ന സംവിധാനങ്ങൾ.
- 12. സ്പോർട്ട് ഫെസിലിറ്റി മാനേജ്മെന്റ്** - ഫ്ലീഡിയങ്ങൾ, ഗോൾഫ് കോഴ്സുകൾ, സ്റ്റിമ്പിംഗ് പൂളുകൾ പോലുള്ള കായിക അടിസ്ഥാന സ്റ്റോർജ്ജുടെ ഫലപ്രദമായ നടത്തിപ്പ്.
- 13. ലെഷർ സ്പോർട്ട്** - കാശുമുടക്കി വിനോദത്തിനായി കായിക പ്രവർത്തന അളിൽ എൻപ്പെടുന്നത്. ഉദാ: ടർഫ് ഫൂട്ട്ബോൾ, സോഫ്റ്റ് ഫൂട്ട്ബോൾ എന്നിവ

- 14. സ്പോർട്ട്‌സ് ഇൻഫാസ്ട്രക്ചർ ഡെവലപ്മെന്റ്** - ഭൂമിയിൽ അടക്കമുള്ള വിവിധ കായിക സൗകര്യങ്ങളും, സംവിധാനങ്ങളും രൂപകല്പന ചെയ്യുകയും, നിർമ്മിക്കുകയും ചെയ്യുന്ന സ്പോർട്ട്‌സ് എഞ്ചിനീയറിംഗ് വിഭാഗം
- 15. സ്പോർട്ട് ടൂറിസം** - കളികളിൽ പങ്കെടുക്കാനോ, കാണാനോ പോകുന്നവരെ വിനോദസ്ഥാനികളെ പോലെ യാത്ര ചെയ്യാൻ ഫേരിപ്പിക്കുന്ന സ്പോർട്ട്‌സിന്റെ സവിശേഷത. ഉദാഹരണത്തിന് അയഞ്ചിമാൻ മത്സരങ്ങൾ, സ്പോർട്ട്‌സ് മുഴുസിയങ്ങൾ
- 16. സ്പോർട്ട് റിടയിലിംഗ്** - സ്പോർട്ട്‌സ് അനുബദ്ധിയായ വസ്തുകളുടെ വിൽപന നടത്തുന്ന സ്ഥാപനങ്ങൾ. ഉദാ: ഡികാസ്റ്റിസ്
- 17. സ്പോർട്ട് ഗൃഖല് മാനുഫാക്ചറിംഗ്** - കളിക്കാനുപയോഗിക്കുന്ന വിവിധ തരത്തിലുള്ള വസ്തുകളുടെ രൂപകല്പന, നിർമ്മാണം.
- 18. സ്പോർട്ട് അപ്പാരാട്ട്** - കളി വസ്തുങ്ങളുടെ രൂപകല്പന, നിർമ്മാണം.
- 19. ടോയ്സ് ആൻഡ് ഷൈത്യിംഗ്‌സ്** - പാവകൾ, കളിക്കാപ്പുകൾ, പാർക്കിലെ ഉപകരണങ്ങൾ എന്നിങ്ങനെ പ്രധാനമായും കൂട്ടികൾക്ക് കളിക്കാനുപയോഗിക്കുന്ന വസ്തുകളുടെ രൂപകല്പന, നിർമ്മാണം.
- 20. റിക്രിയേഷണൽ സ്പോർട്ട്** - പൊതു-സ്വകാര്യ കൂംബുകൾ അടിസ്ഥാനമാക്കിയോ, അല്ലാതെയോ വിനോദത്തിനായി നടക്കുന്ന കായിക പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഉദാ: വായനശാലകൾ, സ്വകാര്യ കൂംബുകൾ എന്നിവിടങ്ങളിലെ കായിക പ്രവർത്തനങ്ങൾ

ഈ മേഖലകൾ ചേർന്ന സ്പോർട്ട് ഇൻഡസ്ട്രി ലോക സമാർപ്പണത്തിന്റെ, വിവിധ രാജ്യങ്ങളുടെ സമാർപ്പണകൾക്കോ നൽകുന്ന സംഭാവനയെ പറ്റിയുള്ള സമഗ്രമായ കണക്കുകൾ നിലവിൽ ലഭ്യമല്ല. നിലവിലുള്ള പല കണക്കുകളും മുകളിൽ സൂചിപ്പിച്ച നാലോ, അഞ്ചോ മേഖലളിൽ നിന്നുള്ള കണക്കുകൾ മാത്രം ഉൾപ്പെടുന്നവയാണ്. ആ കണക്കുകളനുസരിച്ചു തന്നെ ഏതാണ്ട് 1.3 ട്രില്ലിയൺ അമേരിക്കൻ ഡോളറാണ് ലോക സ്പോർട്ട് വിപണി. ലോകരാജ്യങ്ങളിൽ ശരാശരി .5 ശതമാനമാണ് കായികമേഖല ജി.ഡി.പിക്കു നൽകുന്ന സംഭാവനയെങ്കിൽ ഇന്ത്യയുടെ ജി.ഡി.പിയിൽ കായികമേഖലയുടെ സംഭാവന .1 ശതമാനമാണ്. ആശോള ശരാശരിയെക്കാൾ കുറവ്.

സിജിൻ ബി ടി എഴുതിയ ‘കായിക വിപുവം’ എന്ന പുസ്തകത്തിൽ വിശദമായി പ്രതിപാദിച്ചിരിക്കുന്നതിനാൽ ഈ വിഷയത്തെക്കുറിച്ച് കൂടുതലായി ഇവിടെ പ്രതിപാദിക്കുന്നില്ല.

# 6

## കളി തൊഴിലിന്

വികസിത രാജ്യങ്ങളിൽ ഒരു സൂപ്രധാന തൊഴിൽദായകനാണ് സ്പോർട്ട് വ്യവസായം. പല വികസിത രാജ്യങ്ങളിലും മുൻ അധ്യായത്തിൽ സൂചിപ്പിച്ച 20 മേഖലകളിലായി രാജത്തെ ആകെ തൊഴിലുകളിൽ എത്താണ് 2.7 ശതമാനം (ഏറ്റവ് ലാൻഡ്) വരെ സംഭാവന ചെയ്യുന്നത് സ്പോർട്ട് വ്യവസായമാണ്. യുറോപ്യൻ യൂണിയനിൽ ആകെ തൊഴിലിന്റെ .7 ശതമാനം സംഭാവന ചെയ്യുന്നത് സ്പോർട്ട് സാംഗ്രാമം. എന്നാൽ ഇന്ത്യയിലാകട്ടെ പണ്ട് എപ്പോഴോ വായിച്ച് കണക്കനുസരിച്ച് ആകെ തൊഴിൽ ചെയ്യുന്നവരിൽ .05 ശതമാനം മാത്രമാണ് സ്പോർട്ട് മേഖലയിൽ ജോലി നോക്കുന്നത്. ഇപ്പോഴും ഈ കണക്കിൽ വിസ്തൃതരമായ വലിയ മാറ്റമൊന്നും ഉണ്ടായിരിക്കാൻ സാധ്യതയില്ല.

കായികമേഖലകളിൽ നമ്മളിൽ അധികം പേരുകൾ അറിയാവുന്ന തൊഴിൽ കായികാധ്യാപകനും, കോച്ചും മാത്രമാണ്. മറുളളവർ കളിച്ച് സർക്കാർ ജോലി നേടുന്നവരാണ്. എന്നാൽ സ്പോർട്ട് പെരഹോർമൻസ് (പ്രോഫഷണൽ കായികതാരങ്ങൾ, ഓഫീഷ്യലുകൾ), സ്പോർട്ട് കോച്ചിംഗ് (കോച്ചുമാർ, കായികാധ്യാപകൾ, ഹൈപെർഫോർമൻസ് കോച്ചുമാർ), സ്പോർട്ട് മാനേജ്മെന്റ് (കൂൺ മാനേജർമാർ, ലീഗ് മാനേജർമാർ, സ്പോർട്ട് പ്രമോട്ടർമാർ, സ്പോർട്ട് എജൻസുമാർ, സ്പോർട്ട് അനാലിസ്റ്റുകൾ.... ), സ്പോർട്ട് എഞ്ചിനീയറിംഗ്, സ്പോർട്ട് സയൻസ് (സ്പോർട്ട് സ്റ്റൈറ്റീഷൻസിസ്റ്റുകൾ, സ്പോർട്ട് ഡോക്ടർമാർ, സ്പോർട്ട് സൈക്കോളജിസ്റ്റുകൾ, സ്പോർട്ട് ഫിസിയോ, കൈനന്സ്യതോളജിസ്റ്റുകൾ) സ്പോർട്ട് മീഡിയ എന്നിങ്ങനെ വിവിധ പ്രവൃത്തിരംഗങ്ങളിലായി നിരവധി മികച്ച തൊഴിലുകളാണ് സ്പോർട്ട് രംഗത്തുള്ളത്.

(സ്പോർട്ട് രംഗത്തെ ഏറെയൊന്നും അറിയപ്പെടാത്ത തൊഴിലുകളെ കുറിച്ച് ഡോ ഇന്ദുലേവ് എഴുതിയ ‘സ്പോർട്ട് കരിയർ’ എന്ന പുസ്തകത്തിൽ വായിക്കാവുന്നതാണ്)

# 7

## കളി ശാക്തീകരണത്തിന്

വ്യക്തികളുടെയും, സമൂഹങ്ങളുടെയും പ്രത്യേകിച്ച് സ്ത്രീകളുടെ ശാക്തീകരണത്തിന് ഉപയോഗിക്കാവുന്ന ഏറ്റവും നല്ല ഉപാധിയാണ് സ്പോർട്ട്. സ്ത്രീകൾക്കുടുതലായി കായിക വിനോദങ്ങളിൽ ഏർപ്പെടുന്ന സമൂഹങ്ങളിൽ ലിംഗ സമത്വം, സ്ത്രീ സുരക്ഷ എന്നി വിഷയങ്ങൾ സ്ത്രീകൾക്ക് കായിക വിനോദങ്ങളിൽ കൂടിവു മാത്രം ഏർപ്പെടുന്ന സമൂഹങ്ങളുമായി താരതമ്യം ചെയ്യുന്നോൾ വലിയ ഗൗരവമുള്ളതല്ല. കാരണം കായിക വിനോദങ്ങളിൽ, പ്രത്യേകിച്ച് പുരുഷമാരോടൊപ്പം സ്ത്രീകൾ കായിക വിനോദങ്ങളിൽ ഏർപ്പെടുന്ന സാഹചര്യങ്ങളിലും, സമൂഹങ്ങളിലും സ്ത്രീ-പുരുഷ വ്യത്യാസം വളരെ നേരിയതാണ്. അതു പോലെ തന്നെ കാഴ്ചയില്ലാത്തവർ, മറ്റ് ശാരീരിക വൈകല്യമുള്ളവർ എന്നിവരുടെയെല്ലാം ശാക്തീകരണത്തിനായി നമ്മുടെ സമൂഹം സ്പോർട്ട്‌സിനെ ഉപയോഗപ്പെടുത്തുന്നു.

ജർമൻ - ബീട്ടിഷ് ന്യൂറോളജിസ്റ്റായ സർ ലൂഡ്വിഗ് ഗുട്ട്മാൻ ആണ് പരുക്കേറ്റ സൈനികരെ പുനരധിവസിപ്പിക്കുന്നതിനും അവരിൽ ശാർലിക ശക്തിയും, ആത്മാഭിമാനവും വളർത്തി എടുക്കുന്നതിനുമുള്ള ഒരു ഉപാധിയായി സ്പോർട്ട്സിനെ വ്യാപകമായി ഉപയോഗിക്കാൻ ആരംഭിച്ചത്. 1948 ജൂലായ് 29 -ന് ലഭൻ ഐനിവിക്സിന്റെ ഉദ്ഘാടന ദിവസം തന്നെയാണ് വികലാംഗരായ യുദ്ധ സേനാനികൾക്കായി അദ്ദേഹം മൃദ്ദാക്ക് മാൻഡലേവിൽ ശെയിംസ് സംഘടിപ്പിച്ചത്. ഇതാണ് പിൽക്കാലത്ത് പാരാലിനിക്സായി വളർന്നത്. ഇങ്ങനെ ശാക്തീകരണത്തിനും, ചികിത്സാ മാർഗ്ഗം എന്ന നിലയിലുമെല്ലാം ഉപയോഗിക്കുന്ന കളിയുടെ ശക്തി വളരെ വലുതാണ്. അത് ശാർലിക, മാനസിക ശക്തി മാത്രമല്ല ആത്മാഭിമാനം, ആത്മവിശ്വാസം എന്നിവ വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നതിനും സഹായിക്കുന്നു.

പല രോഗങ്ങളുടെയും ചികിത്സയിൽ മരുന്നിനൊപ്പം കളിക്കളെ ഉപയോഗിക്കുന്നു. മാനസിക വെല്ലുവിളി നേരിട്ടുന്ന വ്യക്തികളുടെ ചികിത്സയ്ക്കും കളിക്കളെ ഉപയോഗിക്കുന്നു. മാനസികാരോഗം പ്രശ്നങ്ങൾക്ക് ചികിത്സ നൽകുന്നതിന് കളിക്കളെ ഒരു ചികിത്സാ മാധ്യമമായി ഉപയോഗിക്കുന്ന രീതിയാണ് ശെയിം തെരാപ്പി. മുതിർന്നവർക്ക് കൗൺസിലിംഗ് നൽകുന്നത് സമാനമായി കൂട്ടിക്കൾക്ക് നൽകുന്നതാണ് ഷ്ടേ തെരാപ്പി. വെകാരികവും, മാനസികവുമായ ആരോഗ്യപ്രശ്നങ്ങൾ കൈകാര്യം ചെയ്യാൻ കൂട്ടിക്കളെ സഹായിക്കാൻ അവരുടെ സ്വാഭാവിക ആവിഷ്കാര

മാധ്യമമായ കളിയെ ഉപയോഗപ്പെടുത്തുന്ന സൈക്കോതരാപ്പിയുടെ ഒരു രൂപമാണ് ഷ്ടേ തരാപ്പി. കളിയെ മാധ്യമമായി ഉപയോഗിക്കുന്നതിലൂടെ, കൂട്ടികൾക്ക് അവരുടെ വികാരങ്ങളും, വിചാരങ്ങളും തരാപ്പിറയ്ക്കുമായും, മാതാപിതാക്കളുമായും ഫലപ്രദമായി പജിടാൻ കഴിയും.

“നമ്മൾ കളിക്കുന്നത് നിർത്തുവോൾ, നമ്മൾ വളരുന്നത് നിലയ്ക്കുന്നു... കളി നിർത്തുവോൾ നമ്മൾ മരിക്കാൻ തുടങ്ങുന്നു.” നാഷണൽ ഇൻസ്റ്റിറ്റ്യൂട്ട് ഓഫ് ഷ്ടേയുടെ സ്ഥാപകനായ ഡോ റൂപുവർക്ക് ബൗണിന്റെ വാക്കുകളാണ്. പതിറ്റാണ്ടുകളായുള്ള അദ്ദേഹത്തിന്റെ ശവേഷണങ്ങളുടെ ഫലങ്ങൾ ആ വാക്കുകളെ സാധുകരിക്കുന്നു. മുതിർന്ന പാരമാരിൽ അവരുടെ വാർദ്ധക്യ ജീവിതത്തിന്റെ നിലവാരം ഉയർത്തുന്നതിന് കളികൾ സഹായിക്കും.

മുതിർന്ന പാരമാർക്കായി സ്പോർട്ട് ആൻഡ് മാനേജ്മെന്റ് റിസർച്ച് ഇൻസ്റ്റിറ്റ്യൂട്ടിലെ (SMRI) വിദഗ്ദ്ധരുടെ ശാസ്ത്രീയമായി രൂപകൽപ്പന ചെയ്ത ലോകത്തിലെ ആദ്യത്തെ സ്കൂളായ സ്കൂൾ ഓഫ് സീനിയേഴ്സ് പ്രവർത്തിക്കുന്നത് ഓർമ്മക്കുറവ് പോലുള്ള വാർദ്ധക്യത്തിന്റെ പല സങ്കീർണ്ണതകളും നിയന്ത്രിച്ചുകൊണ്ട് വാർദ്ധക്യത്തിന്റെ ശുണ്ണനിലവാരം ഉയർത്താൻ സഹായിക്കുന്ന പ്രോട്ടീൻ (ProTeen), സിക്കംസ്കിൻ (60Teen) എന്നിങ്ങനെയുള്ള രണ്ട് ആൻടി-എജിംഗ് ഇൻഡ്രവൈൻഷൻ പ്രോഗ്രാമുകളെ അടിസ്ഥാനമാക്കിയാണ്. ഇന്ന് രണ്ടു പ്രോഗ്രാമുകളുടെയും പ്രധാന ഘടകങ്ങളിലോന്ന്

കളിയാണ്. പ്രായമാകുന്നൊഴുണ്ടാവുന്ന നിരാശാബോധം, വിഷാദം എന്നിവയ്ക്കത്തിരെ ഒരു 'പ്രതിരോധ കുത്തിവയ്പ്' ആയി പ്രവർത്തിക്കാൻ കളികൾക്ക് കഴിയും.

കളികളിലൂടെ ലഭിക്കുന്ന മാനസികാരോഗ്യത്തെ കുറിച്ചും, കളിയെ മാനസികാരോഗ്യ പ്രശ്നങ്ങളെ ചികിത്സിക്കുന്നതിന്റെ ഭാഗമായി ഉപയോഗിക്കുന്നതിനെ കുറിച്ചും നേരത്തെ സൂചിപ്പിച്ചിരുന്നു. എന്നാൽ ഈ സൂചിപ്പിക്കുന്നത് കളിയുടെ അഭാവം വരുത്തിവയ്ക്കുന്ന ചില സാമൂഹിക പ്രശ്നങ്ങളെ പറ്റിയാണ്.

യുഎസ് ചരിത്രത്തിലെ ഏറ്റവും മാരകമായ കൂടു വെടിവയ്പുകളിൽ ഒന്നായിരുന്നു ടെക്സാസ് ടവർ വെടിവയ്പ്. ഈ കേസിലെ കൂറവാളിയായ ചാൾസ് വിറ്റ്‌മാൻ പിതാവിനാൽ അടക്കിച്ചുമർത്തപ്പെട്ട അവൻ്റെ സ്വത്രതമായി കളിക്കുവാനുള്ള അടങ്കാത്ത ആഗ്രഹം ഈ വെടിവയ്പുനുള്ള പ്രധാന കാരണങ്ങളിലാനായി ടവർ കമ്മീഷൻ വിലയിരുത്തുന്നു.

ചാൾസ് വിറ്റ്‌മാൻ ജീവിതത്തിൽ കളിയുടെ അഭാവം കണ്ണടത്തിയതിന് ശ്രേഷ്ഠം, അപകടകാരികളായ മറ്റ് കൂറവാളികളെ കുറിച്ച് ഡോ. റൂഫുവർട്ട് ബൗൺിന്റെ നേതൃത്വത്തിൽ ഗവേഷണങ്ങൾ നടന്നു. കൊലപാതകക്കുറ്റത്തിന് തടവിലാക്കപ്പെട്ട പുരുഷന്മാരെക്കുറിച്ചും, മദ്യപിച്ച് വാഹനമോടിച്ച് കൊല്ലപ്പെട്ടവരെ കുറിച്ചും നടന്ന പഠനങ്ങളിൽ നിന്നും

കുറവാളികളുടെ ജീവിതത്തിൽ കളിയുടെ അഭാവം (കളിക്കാൻ അവസരം കിട്ടാതിരിക്കുക അല്ലെങ്കിൽ അനുവദിക്കപ്പെടാതിരിക്കുക) അനുഭവിച്ചതായി കണ്ണെത്തി.

കളികൾ സമൂഹത്തിലെ വിവിധ പ്രായത്തിലും, ആരോഗ്യസ്ഥിതിയിലുമുള്ള വ്യക്തികളുടെ ശാക്തീകരണത്തിനും എങ്ങനെ ഉപയോഗപ്പെടുന്നു എന്നതു പോലെ തന്നെ കളിയുടെ അഭാവം എങ്ങനെ സമൂഹത്തിൽ ദുരന്തങ്ങൾ സ്വീശ്കിക്കുന്നു എന്നതും നമ്മൾ തിരിച്ചറിയണം.

ദയവായി ഓർമ്മിക്കുക. “**കളിക്കാൻ** അനുവദിക്കാതിരിക്കുക എന്നതാണ് നിങ്ങളുടെ കൂട്ടിക്കെതിരെ നിങ്ങൾക്ക് ചെയ്യാൻ കഴിയുന്ന എറവും ഹിനമായ കുറം. അത് അവരുടെ ജീവിതത്തെ എന്നെന്നുകുമായി പ്രതികുലമായി ബാധിക്കുന്നു.”

സുപ്പർ റൂഡ് രജനീകാന്തിന്റെ പ്രശസ്തമായ ബാഷ എന സിനിമയിലെ ‘രാ രാ രാമയു’ എന്നു തുടങ്ങുന്ന പാട്ടിൽ മനുഷ്യൻ്റെ ജീവിതത്തെ എടു വർഷങ്ങൾ വിതമുള്ള എടു ഘടങ്ങളായി തിരിച്ചിരിക്കുന്നു. അതിൽ “മുതൽ എടീൽ ആടാതതു വിളയാട്ടല്ലോ. നീ ഇരണ്ടാം എടീൽ കലാതതു കൽവിയുമല്ലോ” എന്നു പറയുന്നു. എടു വയസിനുള്ളിൽ കളിക്കാത്ത കളികളാണും കളികളല്ലെന്നും, പതിനാറു വയസിനുള്ളിൽ പറിക്കാത്തതൊന്നും പഠനവുമല്ല എന്ന് ഈ വരീകൾ സുചിപ്പിക്കുന്നു. അതായത് പതിനാറു വയസിനുള്ളിൽ

ഒരു വ്യക്തി കളിക്കുന്ന കളികളും, നേടുന്ന അറിവുകളുമാണ് അയാളുടെ ജീവിത വിജയത്തിന്റെ ശരിയായ അടിസ്ഥാനമാക്കുന്നത്. അത് നഷ്ടപ്പെടുത്തിയാൽ പിന്ന എങ്ങനെ ശ്രമിച്ചാലും, എത്ര ശ്രമിച്ചാലും നമുക്കെൽ നേടിയെടുക്കാനാവില്ല. ഉദാഹരണത്തിന് എല്ലുകൾക്കും, മസിലുകൾക്കുമെല്ലാം ബലം കിട്ടാനും, വഴക്കമുണ്ടാകാനും കൂട്ടിക്കാലത്ത് നന്നായി ഓടിയും, ചാടിയും കളിക്കണം. അത് നടന്നില്ലായെങ്കിൽ അത് മരണം വരേയ്ക്കും നീളുന്ന അനാരോഗ്യവസ്ഥയിലേയ്ക്ക് ഒരു വ്യക്തിയെ തള്ളി വിടും.

## 8

# കളി സംയോജനത്തിന്

സ്ഥാപനങ്ങൾ അവരുടെ ജീവനക്കാരുടെ ഇടയിൽ കീം വർക്ക് വളർത്തുന്നതിനും, സമൂഹിക ഏകീകരണത്തിനും, രാജ്യങ്ങൾ തമ്മിലുള്ള ബന്ധം മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നതിനുമുള്ള ഒരു നല്ല മാർഗ്ഗമായി കളികളെ ഉപയോഗിക്കുന്നു.

കോർപ്പറേറ്റ് ട്രയിനിംഗുകളിലേയും, എംപ്ലോയി എൻഡേജ്മെന്റ് പ്രോഗ്രാമുകളിലേയും മുഖ്യ ഘടകമാണ് വിവിധ തരത്തിലുള്ള കളികൾ. ജീവനക്കാരെ ശാക്തീകരിക്കുന്നതിനും, സംയോജിപ്പിക്കുന്നതിനും കളികളെ വ്യാപകമായി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

രാജ്യങ്ങൾ അവർ തമ്മിലുള്ള ബന്ധം മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നതിനുള്ള ഒരു കോൺഫിഡൻസ്

ബിൽഡിംഗ് ടുളായും സ്പോർട്ടസിനെ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ശ്രീതയുദ്ധകാലത്ത് അമേരിക്കയും, ചെചനയും തമിലുള്ള ബന്ധം മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നതിന് ആരംഭിച്ച ദിരാഷ്ട്ര ടെബിൾ ടെന്നീസ് ടുറുകൾ ‘പിങ്ങ് പോൺ ഡിജോമസി’ എന്ന പേരിൽ ചരിത്ര പ്രശസ്തമാണ്.

2018 ലെ ശ്രീതയുടെ ഒളിവിക്സിൽ ബഹുവൈരികളായ ഒക്ഷിൻ കൊറിയയും, ഉത്തര കൊറിയയും ഒറ്റ കീമായി പങ്കടക്കുത്തത് ഇവർ തമിലുള്ള ബന്ധം മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നതിന്റെ ഭാഗമായിട്ടാണ്.

ജാതി, മത, ലിംഗ, പ്രായ വ്യത്യാസങ്ങളില്ലാതെ കൂടുകാരെ നേടുന്നതിനും, നമുക്കു ചുറ്റിലുമുള്ള മറ്റ് വ്യക്തികളെ തുല്യരായി കണക്കാക്കാനും കഴികൾ നമ്മളെ പ്രാപ്തരാക്കും.

## **സംഗ്രഹി**

നമ്മൾ പൊതുവേ 'കൂട്ടികളി'യായും, 'സമയം കൊല്ലി'യായും കണക്കാക്കുന്ന കളികളുടെ വിവിധ ഗുണങ്ങളും, സവിശേഷതകളും മുൻ അധ്യായങ്ങളിൽ വിശദികരിച്ചു കഴിഞ്ഞു. വ്യക്തികൾക്കും, സമൂഹത്തിനും കളികൾ നൽകുന്ന ഗുണങ്ങൾ ചെറുതല്ല. ആ ഗുണങ്ങൾ നമ്മുടെ സമൂഹത്തിനും ലഭിക്കണമെങ്കിൽ കളിയെക്കുറിച്ചുള്ള നമ്മുടെ കാഴ്ചപ്പാടുകൾ മാറണം.

കളി ഗ്രേസ്മാർക്കിനും, സർട്ടിഫിക്കറ്റിനും, സ്പോർട്ട്‌സ് ക്യാട്ട്യംക്കും, മെഡലിനും വേണ്ടി എന്ന കാഴ്ചപ്പാട് മാറണം. കളി ഒരു മാലിക അവകാശമായി മാറണം. എല്ലാവർക്കും കളിക്കാനുള്ള അവസരം ലഭിക്കണം.

കളി ശാരീരികമായും, വൈകാരികമായും, ബാധികമായും, സാമ്പത്തികമായും ആരോഗ്യമുള്ള ജനങ്ങളെയും, സമൂഹങ്ങളെയും, രാജ്യങ്ങളെയും സൃഷ്ടിക്കും.

ലോകത്തിലെ ഏറ്റവും ജനസംഖ്യയുള്ള രാജ്യമായ  
ഇന്ത്യയിലെ ജനങ്ങളുടെ 'നിലവാരം'  
വർദ്ധിക്കണമെങ്കിൽ, ഈ ജനസംഖ്യ ഒരു യമാർത്ഥമ  
മനുഷ്യ വിഭവശേഷിയായി മാറണമെങ്കിൽ കളി ഓരോ  
ഇന്ത്യക്കാരന്നേറ്റയും ജീവിതത്തിന്റെ അവിഭാജ്യ  
പദ്ധതികൾക്കും മാറണം. അതുവരെയും നമ്മുടെ  
മാതാപിതാക്കൾക്കു മുന്നിൽ കളി ഒരു "കോപ്പിലെ  
കളി" തന്നെയായിരിക്കും.

# പിണ്ടിപ്പിൾ

ഈ പുസ്തകത്തിന്റെ ടെപ്പിംഗ് നിർവ്വഹിച്ചത് എങ്ങളുടെ പുത്രി നിവേദിതയാണ്. അവർക്ക് ഈ ഭാഷാശ്ശേലി തീരെ ഇഷ്ടപ്പെട്ടില്ല. വായനക്കാർക്ക് ആസ്പദ്യകരമായ രീതിയിൽ കാര്യങ്ങൾ അവതരിപ്പിക്കണമെന്നാണ് അവളുടെ ഭാഷ്യം. അവളുടെ ആ അഭിപ്രായത്തെ അംഗീകരിച്ചു കൊണ്ടു തന്നെ അവഗണിക്കേണ്ടി വന്നു. കാരണം വായനക്കാരെ സുവിളിക്കാനോ, സംത്യപ്തിപ്പെടുത്താനോ അല്ല ഈ പുസ്തകം. മറിച്ച് വിദ്യാഭ്യാസം കുടും തോറും വിവരം കുറയുന്ന മലയാളി സമൂഹത്തിന്റെ കണ്ണു തുറപ്പിക്കാനുള്ള എന്റെ ചെറിയ ശ്രമം മാത്രമാണിത്. ജീവിതശ്ശേലി രോഗങ്ങൾ, മാനസിക പ്രശ്നങ്ങൾ, ആത്മഹത്യ എന്നിവയിലെല്ലാം മുന്നിൽ നിൽക്കുന്ന നമ്മൾ കളികൾക്ക് ജീവിതത്തിൽ പ്രാധാന്യം കൊടുത്തില്ലെങ്കിൽ അറിയാത്ത പിള്ള ചൊറിയുന്നോൾ അറിയും എന്നു മാത്രമേ പറയാനുള്ളൂ.

# പുസ്തകവിനു ശേഷം രെഡ് ടിക്കച്ച ജോലിയാണ് നിങ്ങളുടെ ലക്ഷ്യമെങ്കിൽ



ഞങ്ങളുടെ

## ഹൃദബാൾ മാനുജ്‌മെന്റ്<sup>®</sup>

കോഴ്സുകൾക്കു ചേരുക.

നിങ്ങളുടെ പ്രിയപ്പെട്ട  
ഹൃദബാൾ കൂദാകളിലും,  
ലീഗുകളിലും എളുപ്പം ജോലി നേടാം.  
പറിക്കാൻ എളുപ്പം...  
ജോലി നേടാൻ വളരെ എളുപ്പം

കായികമേഖലയിലെ  
തൊഴിലാവസ്ഥയെല്ലാം കൂറിച്ച്  
അറിയുന്നതിനും, അധ്യാപിക്കുന്നും  
ഞങ്ങളുടെ കരിയൻ സഫ്റ്റ്‌വെയർ ടൈമിനെ  
വിളിക്കുക

📞 8891675259  
9995675259



**SPORTS & MANAGEMENT  
RESEARCH INSTITUTE**  
Making India Sports Superpower

# ഇൂ പ്രോജക്ട് പിനിയൽ

സ്പോർട്ട് & മാനേജ്മെന്റ് റിസർച്ച് ഇൻസ്റ്റിറ്യൂട്ട് (SMRI)

സ്പോർട്ട് മാനേജ്മെന്റ്, സ്പോർട്ട് എഞ്ചിനീയറിംഗ്, സ്പോർട്ട് സയൻസ്, സ്പോർട്ട് കോച്ചിംഗ്, സ്പോർട്ട് കൾച്ചർ എന്നിങ്ങനെ വിവിധ കാര്യക്രമങ്ങൾ മേഖലകളിൽ ലോകോത്തര വിദ്യാഭ്യാസം, പരിശീലനം, പ്രചരണം, കൺസൾട്ടന്റ്സി എന്നിവ പ്രദാനം ചെയ്യുന്ന ഒരു പ്രമുഖ കാര്യക്രമം വിദ്യാഭ്യാസ ഗവേഷണ സ്ഥാപനമാണ് സ്പോർട്ട് അതിന്റെ മാനേജ്മെന്റ് റിസർച്ച് ഇൻസ്റ്റിറ്യൂട്ട് (എസ്‌എംഎൻട്രെസ്റ്റ്). "ഇന്ത്യയെ ഒരു സ്പോർട്ട് സൃഷ്ടി പവർ ആക്കുക" എന്ന ലക്ഷ്യത്തോടെ സ്ഥാപിതമായ എസ്‌എംഎൻട്രെസ്റ്റ്, ഇന്ത്യൻ അതിരൂകൾക്കപ്പെടുമുള്ള അതിരൂക്കളെയും, സംഘടനകളെയും കാര്യക്രംഗതത് മികവ് പുലർത്തുന്നതിന് പിന്തുണയ്ക്കുന്നു. ജീവിതത്തെത്തയ്യും, സന്ദർഭവസ്ഥയെയും പരിവർത്തനം ചെയ്യാനുള്ള സ്പോർട്ടസിന്റെ ശക്തിയിൽ എസ്‌എംഎൻട്രെസ്റ്റ് ശക്തമായി വിശ്വസിക്കുന്നു. നമ്മളിൽ പലരും കരുതുന്നതുപോലെ, സ്പോർട്ട് ഏതാനും മിനിറൂകൾക്കുള്ള വിനോദം അഭ്യർഥ്ഥിൽ കൂടിച്ചു മെഡലുകൾ നേടുക മാത്രമല്ല. തങ്ങളെ സംബന്ധിച്ചിടത്തോളം, സ്പോർട്ട് അതിവേഗം വളരുന്നതും, സുസ്ഥിരവുമായ ഒരു വ്യവസായമാണ്. അതിലൂടെ ധാരാളം തൊഴിലവസരങ്ങളും, സന്ദർഭവസ്ഥയും വരുമാനവും സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും. സ്പോർട്ട് തൊഴിൽ, വിനോദം, വരുമാനം, ശാക്തീകരണം, സാമൂഹിക ഇടപെടൽ, വ്യായാമം, വിദ്യാഭ്യാസം എന്നിവ നൽകുന്നു. പുതിയ അറിവുകളിലൂടെയും മികച്ച പരിശീലനം ലഭിച്ച സ്പോർട്ട് പ്രാഫഷണലുകളിലൂടെയും ശക്തവും, സുസ്ഥിരവുമായ കാര്യക്രമം ആവാസവ്യവസ്ഥ കെട്ടിപ്പുടുക്കാൻ രാജ്യങ്ങളെ സഹായിക്കുന്നതിൽ തങ്ങൾ ശ്രദ്ധ കേന്ദ്രീകരിക്കുന്നു.

# GET READY TO LEARN THE BEST FROM THE BEST



eCAMPUS  
celebrate learning everyday

CALL  
+91 8891675259  
FOR SUPPORT

DOWNLOAD APP &  
START LEARNING



SPORTS & MANAGEMENT  
RESEARCH INSTITUTE

MAKING INDIA SPORTS SUPERPOWER



ONLINE SKILL DEVELOPMENT COURSES

from



SPORTS & MANAGEMENT  
RESEARCH INSTITUTE

MAKING INDIA SPORTS SUPERPOWER



sijin.in

linksijin

sijinbt

followsijin

+91 8891994467

talk2sijin@gmail.com

## സിജിൻ ബി ടി സി ഡി എ ഫോറ്മേഷൻസ് ആർട്ടിസ്റ്റ്

2018ലെ കേരളാ സ്പോർട്ട് കമ്മൺസിലിന്റെ മികച്ച സ്പോർട്ട്  
പുന്നകത്തിനുള്ള അവാർഡ് നേടിയ 'ക്രീഡിറ്റ് ബോർഡ് ഫ്രാന്റേസ് ഡയറ്റ്'  
എന്ന പുന്നകത്തിന്റെ രചയിതാക്കൾ

## സിജിൻ ബി ടി

സ്പോർട്ട് മാനേജ്മെന്റ്  
ഗ്രൂപ്പ്, ബിസിനസ് കോളേജ്,  
കോർപ്പറേറ്റ് ടെക്നോളജി,  
എഴുത്തുകാരൻ

സ്പോർട്ട് & മാനേജ്മെന്റ്  
രിസർച്ച് ഇൻസ്റ്റിറ്യൂട്ട് (SMRI),  
സ്കൂൾ ഓഫ് സീനിയേഴ്സ്  
എന്നിവയുടെ സ്ഥാപകൻ

പ്രധാന പുസ്തകങ്ങൾ  
ജാതിക്രഷ്ണനാക്കൈപട്ട പുച്ച  
തന്ത്രികാടൻ പട്ടിപ്പരാണം  
ആവിഷ്കാര സ്വാതന്ത്ര്യം  
തേരഞ്ഞാക്കാല  
കായിക വിഘ്നവം  
Business Panchtantra  
Sports Revolution

## വേംഗുലേവ് അരു

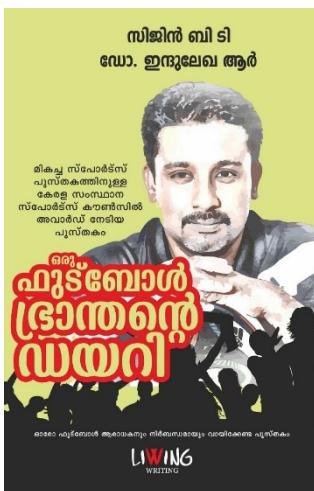
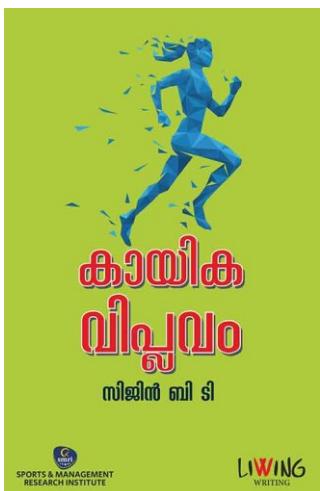
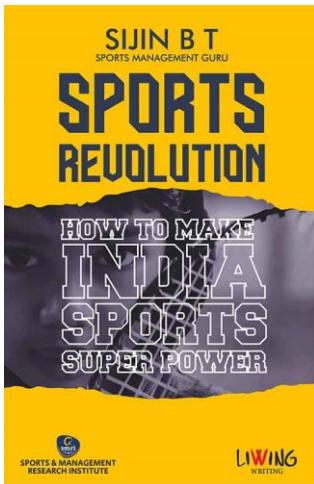
മാനേജ്മെന്റ് വിദ്യാഭ്യാസ,  
സ്പോർട്ട് മാനേജ്മെന്റ്  
ഗവേഷക

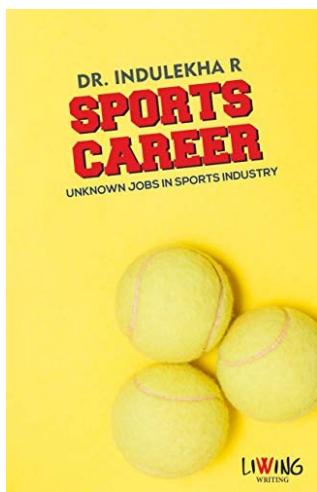
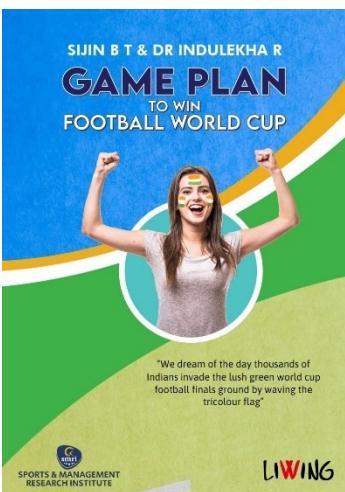
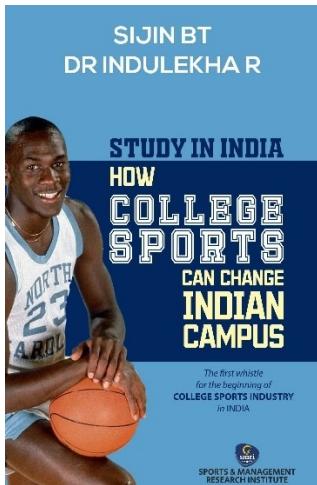
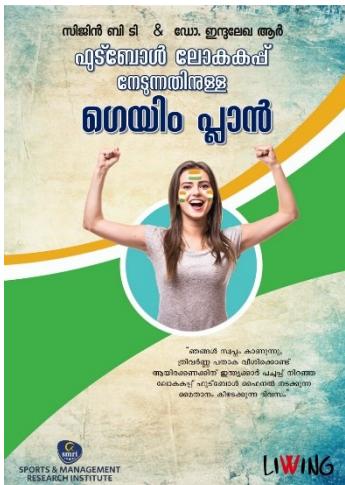
ഡയറക്ടർ ഇൻ ചാർജ്,  
ഇൻസ്റ്റിറ്യൂട്ട് ഓഫ് മാനേജ്മെന്റ്  
ടെക്നോളജി, ആലപ്പുഴ

പ്രധാന പുസ്തകങ്ങൾ  
സ്പോർട്ട് കരിയർ  
Sports Career  
സിജിനോടൊപ്പം എഴുതിയ  
പുസ്തകങ്ങൾ  
കൈ എട്ട്‌ബോൾ ഭ്രാന്തൻ  
ഡയൻ  
നമ്മുക്ക് സൃഷ്ടന്നങ്ങൾ കീഴടക്കാം

Management By Dreams  
Game Plan to Win Football  
World Cup  
എട്ട്‌ബോൾ ലോകക്കപ്പ്  
നേരുന്നതിനാളെ ഗെയിം ഫൂൽ  
Study in India: How College  
Sports Can Change Indian  
Campus

## തെങ്ങളുടെ പ്രധാന പുസ്തകങ്ങൾ







# MAKE AN EASY CAREER GEAR CHANGE

## EXECUTIVE DIPLOMA IN SPORTS MANAGEMENT

Are you working in the sports industry or working in any other industry looking for a career change in the sports industry?

Change your career gear with our **Executive Diploma in Sports Management**.

Join today to make an easy career gear change!!



**SPORTS & MANAGEMENT  
RESEARCH INSTITUTE**

Making India Sports Superpower





# കേരളിലെ കുളി

സിജിൻ ബി ടി  
ഡ്യൂ ഇന്റെവല് ആർ

കളിക്കാൻ  
അനുവദിക്കാതിരിക്കുക  
എന്നതാണ് നിങ്ങളുടെ  
കുട്ടിക്കെതിരെ നിങ്ങൾക്ക്  
ചെയ്യാൻ കഴിയുന്ന ഏറ്റവും  
ഹീനമായ കുറം. അത്  
അവരുടെ ജീവിതത്തെ  
എന്നെന്നുകുമായി  
(പതികുലമായി ബാധിക്കുന്ന).