

സ്പോർട്സിനെ കുറിച്ചുള്ള
നിങ്ങളുടെ കാഴ്ചപ്പാടുകളെ
മാറ്റിമറിയ്ക്കുന്ന പുസ്തകം.

LIVING
WRITING



കോപ്പിലെ കളി

സിജിൻ ബി ടി
ഡോ ഇന്ദുലേഖ ആർ



SPORTS & MANAGEMENT
RESEARCH INSTITUTE

Making India Sports Superpower

കോപ്പിലെ കളി

സിജിൻ ബി ടി
ഡോ. ഇന്ദുലേഖ ആർ

കോപ്പിലെ കളി

രചന

സിജിൻ ബി ടി & ഡോ. ഇന്ദുലേഖ ആർ

രൂപകല്പന

ലിവിംഗ് ഡിസൈൻസ്

പകർപ്പവകാശം

സിജിൻ ബി ടി & ഡോ. ഇന്ദുലേഖ ആർ

ആദ്യ പ്രസിദ്ധീകരണം

ജൂലായ് 2024

പ്രസാധകർ

ലിവിംഗ് റൈറ്റിംഗ്സ്

കഞ്ഞിപ്പാടം, ആലപ്പുഴ 688005

ഫോൺ +91 96 33 221 220

Rs.200

മുഖവര

“കളിക്കാൻ അനുവദിക്കാതിരിക്കുക എന്നതാണ് നിങ്ങളുടെ കുട്ടിക്കൈതിരെ നിങ്ങൾക്ക് ചെയ്യാൻ കഴിയുന്ന ഏറ്റവും ഹീനമായ കുറ്റം. അത് അവരുടെ ജീവിതത്തെ എന്ന്നേന്നുമാറ്റി പ്രതികൂലമായി 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
പിൻകുറിപ്പ്	63
ഈ പ്രോജക്റ്റിന് പിന്നിൽ	65
സിജിൻ ബി ടി & ഡോ ഇന്ദുലേഖ ആർ	67

1

കോപ്പിലെ കളി

സ്വന്തം മാതാപിതാക്കളിൽ നിന്നും “അവന്റെ ഒരു കോപ്പിലെ കളി” എന്ന കമന്റോ അതിന് തതുല്യമായ കമന്റുകളോ കേൾക്കാത്ത ആൺകുട്ടികൾ അല്ലെങ്കിൽ യുവാക്കൾ ഈ ഭൂമി മലയാളത്തിൽ തീരെ കുറവായിരിക്കും. കേരളത്തിലെ പെൺകുട്ടികൾ അല്ലെങ്കിൽ യുവതികൾ അധിക നേരമൊന്നും കളിക്കാൻ നിൽക്കാത്തതിനാൽ അത്തരം കമന്റുകൾ കുറച്ചു മാത്രമായിരിക്കും അവർ കേട്ടിട്ടുണ്ടാവുക. അല്ലെങ്കിൽ തന്നെ നമ്മുടെ സമൂഹം എവിടെയാണ് സ്ത്രീകൾ (പെൺകുട്ടികളും, യുവതികളും അടക്കം) കളിക്കുന്നതിനെ പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കുന്നത്? നമ്മുടെ പൊതു കളിയിടങ്ങളിലും, തെരുവുകളിലും, വീട്ടുമുറ്റങ്ങളിലും ഇന്ന് എത്ര പെൺകുട്ടികളാണ് കളിക്കുന്നത്?

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

ചില അതിബുദ്ധിമതികളായ മാതാപിതാക്കൾക്ക് നോട്ടം ഒളിമ്പിക്സ് പോലുള്ള മത്സരങ്ങളിൽ പങ്കെടുത്ത് കുട്ടികൾ മെഡൽ നേടുന്നതും, അതിനൊപ്പം സർക്കാരുകൾ വാരിക്കോരി നൽകുന്ന മെഡൽ ബോണസ്, പ്രത്യേക സമ്മാനങ്ങൾ എന്നിവയുടെ വലുപ്പത്തിലുമാണ്.

എന്തിന് പാവം മാതാപിതാക്കളെ കുറ്റം പറയണം? നമ്മുടെ സർക്കാരുകളുടെ അവസ്ഥയും വേറൊന്നുമല്ല. ഒളിമ്പിക്സ് പോലുള്ള ചില മുന്തിയ കായിക മേളകളിൽ കുറച്ച് മെഡലുകൾ നേടുക എന്നതു മാത്രമാണ് കേന്ദ്ര-സംസ്ഥാന സർക്കാരുകളുടെ കായിക നയം. സ്വതന്ത്ര്യം കിട്ടിയ അന്നു മുതൽ സ്പോർട്സിനെ പാവ്യ പദ്ധതിയുടെ ഭാഗമാക്കുന്നതിനെ കുറിച്ചുള്ള അതിഭയങ്കര ചർച്ചകൾ നമ്മുടെ വിദ്യാഭ്യാസ-കായിക വിദഗ്ദ്ധർ നടത്തി വരുന്നു. ഇതുവരെ അത് നടപ്പിലായിട്ടില്ല. ഭാഗ്യം!! എന്തുകൊണ്ടാണ് അതിനെ

ഭാഗ്യമെന്ന് വിശേഷിപ്പിച്ചതെന്ന് വരും ഭാഗങ്ങളിൽ വിശദീകരിക്കുന്നുണ്ട്.

നമ്മുടെ നാട്ടിൽ നിരന്തരം നിലവാരത്തകർച്ച നേരിടുന്ന മൂന്ന് മേഖലകളാണ് രാഷ്ട്രീയവും, സ്പോർട്സും, മാധ്യമപ്രവർത്തനവും. കാരണം നമ്മുടെ നാട്ടിലെ എല്ലാവരും രാഷ്ട്രീയ പ്രബുദ്ധരാണ്. അതു പോലെ കായിക പ്രബുദ്ധരുമാണ്. ആരും ഈ മൂന്ന് മേഖലകളെ കുറിച്ചും വാതോരാതെ അഭിപ്രായം പറയും. സോഷ്യൽ മീഡിയയുടെ വരവോടെ എല്ലാവരും രാഷ്ട്രീയ-കായിക നിരീക്ഷകരായി, എല്ലാവരും മാധ്യമപ്രവർത്തകരുമായി. ഒരു വികറെടുത്താൽ അത് ശ്രീശാന്ത് എങ്ങനെ കളിക്കളത്തിൽ ആഘോഷിക്കണമെന്ന് നമ്മുടെ നാട്ടിലെ മടിയന്മൂലകളിൽ ഇരുന്ന് മൊബൈലിൽ കുത്തികൊണ്ടിരിക്കുന്ന കായിക നിരീക്ഷകർ പഠിപ്പിക്കും. മെസ്സിക്കും, റൊണാൾഡോയ്ക്കും വരെ അവർ ക്ലാസ്സെടുക്കും. നമ്മുടെ മാധ്യമപ്രവർത്തകർ കളിക്കളത്തിലെ പെരുമാറ്റത്തിന് ശ്രീശാന്തിനെ തുടർച്ചയായി പഠിപ്പിക്കും.

ഈ പറഞ്ഞ ഭൂരിഭാഗം കായിക നിരീക്ഷകരും, മാധ്യമപ്രവർത്തകരും കളിക്കളത്തിൽ നടക്കുന്ന കളിയേക്കുറിച്ച് നല്ല വിവരമുള്ളവരാണ്. അക്കാലത്തിൽ അവരെ അഭിനന്ദിക്കാതെ തരമില്ല. അഭിനന്ദനങ്ങൾ. എന്നാൽ കളി എന്നു പറയുന്നത് 90 മിനിറ്റോ, 40 ഓവറോ കളിക്കളത്തിൽ നടക്കുന്നത് മാത്രമല്ല എന്ന തിരിച്ചറിവ് നമുക്ക് വേണം. ഒരു 90 മിനിട്ട് നേരത്തെ കളിക്ക് കുറഞ്ഞത് 90 ദിവസത്തെ ഒരുക്കം വേണം എന്ന യാഥാർത്ഥ്യം നമ്മൾ തിരിച്ചറിയണം.

അതുപോലെ കളി എന്നാൽ ക്രിക്കറ്റും, ഫുട്ബോളും, ഒളിമ്പിക്സ് കമ്മിറ്റി അംഗീകരിച്ചിരിക്കുന്ന കുറച്ച് കളികളും മാത്രമല്ല എന്നും, കളികൾ ജോലി നേടാനുള്ള ഒരു കുറുക്കു വഴിയല്ല എന്നും നമ്മൾ തിരിച്ചറിയണം.

കളി എന്നത് ഓരോ മനുഷ്യന്റേയും, എന്തിന് ജീവജാലങ്ങളുടേയും നിലനിൽപ്പിനും, വളർച്ചയ്ക്കും അനിവാര്യമായ ഒരു പ്രക്രിയയാണ് എന്ന തിരിച്ചറിവ് നമ്മുടെ സമൂഹത്തിന്റെ തന്നെ ആരോഗ്യകരമായ നിലനിൽപ്പിനും, വളർച്ചയ്ക്കും അനിവാര്യമാണ്. കളി ജന്മസിദ്ധമാണ്; കളിക്കാനുള്ള സഹജവാസനയെ അടിച്ചമർത്തുന്നത് ദോഷകരമാണ്. കളിയില്ലായ്മ കുട്ടികളേയും, മുതിർന്നവരേയും വിഷാദം, ഉത്കണ്ഠ, ആവേശം, ഉദാസീനത എന്നിങ്ങനെയുള്ള മാനസികപ്രശ്നങ്ങൾക്ക് ഇരയാക്കുന്നു.

ഈ വസ്തുതകൾ അറിയാവുന്ന ഉന്നത വിദ്യാഭ്യാസമുള്ള മാതാപിതാക്കളിൽ ഭൂരിഭാഗവും നമ്മുടെ സമൂഹത്തിൽ തങ്ങളുടെ കുട്ടികളെ കളിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നില്ല എന്നതാണ് യാഥാർത്ഥ്യം. തീർച്ചയായും മാതാപിതാക്കൾ തങ്ങളുടെ കുട്ടികൾക്ക് ഏറ്റവും നല്ലത് വേണമെന്നും, അവർ നല്ല നിലയിൽ എത്തിച്ചേരണമെന്നും ആഗ്രഹിക്കുന്നു. എന്നാൽ സുരക്ഷിതത്വത്തേയും, വിജയത്തേയും കുറിച്ചുള്ള മാതാപിതാക്കളുടെ ഉത്കണ്ഠ പലപ്പോഴും അമിതമായ നിയന്ത്രണങ്ങളിലേക്കും, സൂക്ഷ്മ മാനേജ്മെന്റിലേക്കും നയിക്കുന്നു. ഇത് സ്നേഹപരവും, നല്ല

ലക്ഷ്യത്തോടെയും ഉള്ളതാണെങ്കിലും, അത് ജീവിതത്തിൽ ഏറ്റവും അത്യാവശ്യമായ കളികളിൽ നിന്നും കുട്ടികളെ മാറ്റി നിർത്തുന്നതിന് കാരണമാകുന്നു.

പ്രധാനമായും താഴെ ചൂണ്ടിക്കാണിക്കുന്ന ഏഴ് 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. സംയോജനത്തിന് (Engagement)

ഈ ഘടകങ്ങളെക്കുറിച്ച് ഇനിയുള്ള അധ്യയങ്ങളിൽ വിശദമായി ചർച്ച ചെയ്യാം.

2

കളി വിദ്യാഭ്യാസത്തിന്

എന്താണ് ഔദ്യോഗിക വിദ്യാഭ്യാസത്തിന്റെ പരമമായ ലക്ഷ്യം?

ജീവിതത്തിൽ അതിജീവിക്കുവാനും (survive), വിജയിക്കുവാനും (succeed), ഉത്കൃഷ്ടത (excel) നേടാനും ആവശ്യമായ ശരിയായ അറിവുകളും (Knowledge), കഴിവുകളും (Skills), മനോഭാവവും (attitude), അഭിരുചിയും (aptitude), ശേഷിയും (ability) പകർന്നു നൽകുക എന്നതാണ് ഔദ്യോഗിക വിദ്യാഭ്യാസത്തിന്റെ ലക്ഷ്യം.

ഇതിനെ KSA³ (കെ എസ് എ ക്യൂബ്) എന്ന് നമുക്ക് വിശേഷിപ്പിക്കാം. ജീവിതത്തിൽ അതിജീവനത്തിനും, വിജയിക്കുന്നതിനും, ഉത്കൃഷ്ടത നേടുന്നതിനും ഒരു വ്യക്തിയ്ക്ക് അഞ്ച് പാടവങ്ങൾ (KSA³) അനിവാര്യമാണ്.

അവ ചുവടെ ചേർക്കുന്നവയാണ്.

1. **ഭാഷാ പാടവം** - വായിക്കുക, എഴുതുക, ആശയ വിനിമയം നടത്തുക.
2. **ഗണിത പാടവം** - അടിസ്ഥാനപരമായ കണക്കുകൂട്ടലുകൾ, അളവുകൾ, രൂപങ്ങൾ എന്നിവ.
3. **മാനേജ്മെന്റ് പാടവം** - പ്രോജക്ട് മാനേജ്മെന്റ്, ഫിനാൻഷ്യൽ മാനേജ്മെന്റ്, എന്നിങ്ങനെ ബിസിനസ്സുകൾ, തൊഴിലുകൾ, മറ്റ് ദൗത്യങ്ങൾ എന്നിവയുമായി ബന്ധപ്പെട്ട വിവിധ പ്രവർത്തനങ്ങളെ ഫലപ്രദമായി നിർവ്വഹിക്കുന്നതിന് ആവശ്യമായ വിവിധ പാടവങ്ങൾ.
4. **മനശാസ്ത്ര പാടവം** - തോൽവുകൾ, ക്ലേശങ്ങൾ, എതിർപ്പുകൾ എന്നിങ്ങനെയുള്ള സാഹചര്യങ്ങളെ ഫലപ്രദമായി നേരിടുന്നതിന് ആവശ്യമായ പാടവങ്ങൾ.
5. **അതിജീവന പാടവം** - ജീവിതത്തിൽ ഒറ്റയ്ക്കോ, കൂട്ടായോ നേരിടേണ്ടി വരുന്ന വിവിധ ദുരന്തങ്ങളെയും, പ്രതിസന്ധികളെയും ഫലപ്രദമായി അതിജീവിക്കുന്നതിന് അനിവാര്യമായ പാടവങ്ങൾ.

ദൗർഭാഗ്യകരമെന്നു പറയട്ടെ ഒരാളുടെ ജീവിതത്തിന് ആവശ്യമായ ഈ 5 പാടവങ്ങളിൽ ആദ്യം സൂചിപ്പിച്ച ഭാഷാപാടവവും, ഗണിത പാടവവും മാത്രമാണ് നമ്മുടെ ഔപചരിക വിദ്യാഭ്യാസം നമുക്ക് പകർന്നു നൽകുന്നത്. എന്നാൽ തൊഴിൽ, ബിസിനസ് മേഖലകളിലെ വിജയങ്ങൾക്കും, ജീവിത വിജയത്തിനും ഏറ്റവും അനിവാര്യമായ മറ്റ് മൂന്ന് പാടവങ്ങൾ പകർന്നു നൽകുന്നതിൽ നമ്മുടെ വിദ്യാഭ്യാസ സമ്പ്രദായം തികച്ചും പരാജയമാണ്.

എന്തിനാണ് എല്ലാവർക്കും ഈ മൂന്നു പാടവങ്ങളുമെന്ന് നിങ്ങളിൽ ചിലർക്കെങ്കിലും തോന്നാം. ഉദാഹരണത്തിന് **“ഡോക്ടറാകാൻ പോകുന്ന ഒരാൾക്ക് എന്തിനാണ് മാനേജ്മെന്റ് സ്കെല്ലുകൾ?”** ചോദ്യം ന്യായമാണ്. ഒരു ഡോക്ടർ തന്റെ വൈദ്യശാസ്ത്രപരമായ ജോലികൾ ഫലപ്രദമായി നിർവഹിക്കുന്നതിന് തനിക്ക് ജോലി നോക്കുന്ന നഴ്സുമാരെയും, തങ്ങൾ ചികിത്സിക്കുന്ന രോഗികളേയും, അവരുടെ കൂട്ടിരുപ്പുകാരെയുമൊക്കെ നന്നായി ‘മാനേജ് ചെയ്യേണ്ടതുണ്ട്. ഒരു ആശുപത്രിയുടേയോ, ഡിപ്പാർട്ടുമെന്റിന്റേയോ തലപ്പത്തിലേയ്ക്ക് വരുമ്പോൾ ഭരണപരമായ ജോലികളെല്ലാം നന്നായി നിർവഹിക്കുന്നതിനും ഡോക്ടർമാർക്ക് മാനേജ്മെന്റ് പാടവം ആവശ്യമാണ്. റോക്കറ്റ് വിടുന്ന ശാസ്ത്രജ്ഞന്മാർക്കും, വിമാനം പറത്തുന്ന പൈലറ്റുമാർക്കും, രാജ്യം ഭരിക്കുന്ന രാഷ്ട്രീയക്കാർക്കുമെല്ലാം മാനേജ്മെന്റ് പാടവം ആവശ്യമാണ്.

നമ്മുടെ നാട്ടിലെ വർദ്ധിച്ചു വരുന്ന ആത്മഹത്യകളുടെ കാരണങ്ങളിൽ പ്രധാനമായി ചൂണ്ടിക്കാണിക്കുന്നത് തോൽവികൾ, ക്ലേശങ്ങൾ എന്നിങ്ങനെയുള്ള സാഹചര്യങ്ങളെ ഫലപ്രദമായി നേരിടുന്നതിന് ആവശ്യമായ കഴിവുകൾ നമ്മുടെ സമൂഹത്തിന് ഇല്ലാതാവുന്നതാണ്. കഴിഞ്ഞ അഞ്ച് വർഷത്തിനിടെ 64 മെഡിക്കൽ ബിരുദധാരികളും, 55 മെഡിക്കൽ ബിരുദാനന്തര ബിരുദധാരികളും ആത്മഹത്യ ചെയ്തുവെന്ന് ദേശീയ മെഡിക്കൽ കമ്മീഷൻ (എൻ.എം.സി) നൽകിയ ഒരു വിവരാവകാശ മറുപടി രേഖ സൂചിപ്പിക്കുന്നു. കൂടാതെ, 1,166 വിദ്യാർത്ഥികൾ മെഡിക്കൽ കോളേജിൽ നിന്ന് പഠനം പാതിവഴിയിൽ അവസാനിപ്പിച്ചു. ഇവരിൽ 160 പേർ എംബിബിഎസും, 1006 പേർ ബിരുദാനന്തര ബിരുദ മെഡിക്കൽ കോഴ്സുകളും പഠിക്കുന്നവരായിരുന്നു. നമ്മുടെ സമൂഹത്തിലെ ഓരോ വ്യക്തിയും എന്തിന് സാധാരണക്കാരരുടെ മനോരോഗങ്ങളെ ചികിത്സിക്കേണ്ട ഡോക്ടർമാർ പോലും മനശാസ്ത്ര പാഠകങ്ങൾ ആർജ്ജിക്കേണ്ടതിന്റെ പ്രാധാന്യമാണ് ഇത് സൂചിപ്പിക്കുന്നത്.

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

എന്നിങ്ങനെയുള്ള വിവിധ കാരണങ്ങളാൽ ആത്മഹത്യ ചെയ്തത്.

നല്ല അന്തസും, വരുമാനവുമുള്ള ജോലികൾ ഉറപ്പാക്കുന്ന എംബിബിഎസ്സിനും, ബിടെക്കിനും, എംബിഎയ്ക്കും, ഐഎഎസിനുമൊക്കെ യോഗ്യത നേടിക്കൊണ്ട് നമ്മുടെ മാതാപിതാക്കൾ മക്കളെ കളിക്കാൻ അനുവദിക്കാതെ പഠിപ്പിക്കുന്നത്. 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, അബദ്ധങ്ങളുമെല്ലാം ജോലിയുടെ ഭാഗമായുണ്ടാകുന്നു. അത്തരം സന്ദർഭങ്ങളിൽ സമൂഹത്തിന്റെ പ്രതികരണങ്ങൾ എങ്ങനെ ഒരു ഡോക്ടറുടെ മാനസിക നിലയെ ബാധിക്കുന്നുവെന്ന് പ്രധാനമാണ്.

ഇത്തരം സന്ദർഭങ്ങളിലാണ് ജീവിതത്തിൽ കളിച്ച ഓരോ കളിയും ഒരു ഡോക്ടറെ ശക്തിയായി തിരിച്ചു വരാൻ സഹായിക്കുന്നത്. ഒരു കളിയും അവസാനമല്ല എന്ന തിരിച്ചറിവ്. ഇനിയും കളികൾ കളിക്കാനുണ്ട് എന്ന ബോധ്യം. പാഴായിപ്പോകുന്ന ഒട്ടേറെ ഷോട്ടുകളിൽ നിന്നാണ് ഒരു ഗോൾ പിറക്കുന്നതെന്ന യാഥാർത്ഥ്യം. തോൽവിയും, ജയവും കളിയുടെ അല്ലെങ്കിൽ ജീവിതത്തിന്റെ ഭാഗമാണെന്ന സത്യം. ഇങ്ങനെ ഒരു

ക്ലാസ്റൂമിനും, പുസ്തകത്തിനും പഠിപ്പിക്കാൻ കഴിയാത്ത ഒട്ടേറെ കാര്യങ്ങൾ കളികൾ കൂട്ടിക്കാലത്ത് കളിച്ചിട്ടുള്ള ഡോക്ടറെ പഠിപ്പിച്ചിട്ടുണ്ട്. കളിക്കുന്നവർക്ക് അത് ലഭിക്കുന്നു. ഇല്ലാത്തവർ തോൽവിക്കളുമായി പൊരുത്തപ്പെടാൻ കഴിയാതെ ഉറക്ക മരുന്നുകളിലും, മയക്കുമരുന്നുകളിലും, ആത്മഹത്യയിലും അഭയം തേടുന്നു.

ആഗ്രഹിക്കുന്ന ജോലി നേടാൻ മാതാപിതാക്കളുടെ നിർബന്ധം നിമിത്തമോ, സ്വയമോ കളി ഉപേക്ഷിക്കുന്നവരുടെ കാര്യവും വ്യത്യസ്തമല്ല. തൊഴിലിൽ നേരിടുന്ന തിരിച്ചടികൾ നേരിടാനുള്ള കഴിവില്ലാതിരിക്കുന്നത് കൂടാതെ ഉദാസീനമായ ജീവിതശൈലിയും, തൊഴിലുമായും ബന്ധപ്പെട്ട് കടന്നു വരുന്ന ജീവിതശൈലി രോഗങ്ങളും, ലൈംഗിക നിഷ്ക്രിയത്വം പോലുള്ള പ്രശ്നങ്ങളും കരിയറിൽ നേട്ടമുണ്ടാക്കുന്നുവെന്ന് പുറമേ നമ്മൾ കരുതുന്ന ഭൂരിഭാഗം പേരുടേയും ജീവിതത്തെ പ്രതികൂലമായി ബാധിക്കുന്നവയാണ്.

ഒരിക്കൽ ഒരു പണ്ഡിതൻ തോണിയിൽ ഒരു നദി മുറിച്ചു കടക്കുകയായിരുന്നു. യാത്രയിൽ തോണിക്കാരനോടുള്ള സംഭാഷണത്തിനിടയിൽ പണ്ഡിതൻ വിവിധ വിശുദ്ധ ഗ്രന്ഥങ്ങളുടെ പേരുകൾ പറയുകയും അവയിലേതെങ്കിലും വായിച്ചിട്ടുണ്ടോ എന്ന് തോണിക്കാരനോട് ചോദിക്കുകയും ചെയ്തു. ഇല്ലെന്ന് തോണിക്കാരൻ പറഞ്ഞു. പണ്ഡിതൻ പറഞ്ഞു,

“ഈ വിശുദ്ധ ഗ്രന്ഥങ്ങൾ വായിച്ചില്ലെങ്കിൽ നിങ്ങളുടെ ജീവിതത്തിന്റെ പകുതി പാഴായി!”

അവരുടെ സംഭാഷണം തുടരവേ, തോണിയിൽ ഒരു ചോർച്ചയുണ്ടായി, വെള്ളം അതിവേഗം തോണിയിലേക്ക് പ്രവേശിച്ചു. അതുകണ്ട് തോണിക്കാരൻ പണ്ഡിതനോട് അടിയന്തിരമായി ചോദിച്ചു, “അല്ലയോ പണ്ഡിതാ, താങ്കൾക്ക് നീന്താൻ അറിയുമോ?” പണ്ഡിതൻ മറുപടി പറഞ്ഞു, “ഞാൻ നീന്തലിനെക്കുറിച്ചുള്ള ധാരാളം പുസ്തകങ്ങൾ വായിച്ചിട്ടുണ്ട്, അതിനെക്കുറിച്ച് ധാരാളം അറിയാം, പക്ഷേ ഞാൻ ഒരിക്കലും നീന്താൻ ശ്രമിച്ചിട്ടില്ല.” നീന്താൻ തയ്യാറെടുക്കുമ്പോൾ തോണിക്കാരൻ പറഞ്ഞു, “അപ്പോൾ നിങ്ങളുടെ ജീവിതം മുഴുവൻ പാഴായി. ബോട്ട് മുങ്ങാൻ പോകുന്നു!”

ഈ കഥ ഇന്ന് നമ്മുടെ സമൂഹം നിരന്തരം നേരിടുന്ന വെള്ളപ്പൊക്കം പോലുള്ള പ്രകൃതി ദുരന്തങ്ങളും, കൊറോണ പോലുള്ള രോഗങ്ങളും, ആക്സിഡന്റുകൾ പോലുള്ള മനുഷ്യ നിർമ്മിത ദുരന്തങ്ങളും ഫലപ്രദമായി നേരിടാൻ ഓരോ വ്യക്തിയും അതിജീവന പാടവങ്ങൾ ആർജ്ജിക്കേണ്ടതിന്റെ ആവശ്യകതയിലേയ്ക്കാണ് വിരൽ ചൂണ്ടുന്നത്.

അപ്പോൾ എങ്ങനെയാണ് നമ്മൾ ഈ മൂന്ന് പാടവങ്ങൾ നമ്മുടെ ജീവിതത്തിൽ ആർജ്ജിക്കുന്നത് അല്ലെങ്കിൽ ആർജ്ജിച്ചത്?

വളരെ പ്രധാന്യമുള്ള ചോദ്യമാണിത്. ഔപചാരിക വിദ്യാഭ്യാസത്തിൽ നിന്ന് ഇത്തരം പാടവങ്ങൾ നമ്മൾ ആർജ്ജിക്കുന്നില്ലെങ്കിലും നമ്മൾ ഓരോരുത്തരിലും വിവിധ അളവുകളിൽ ഈ പാടവങ്ങൾ ഉണ്ട്. രണ്ട് തരത്തിലാണ് ഈ പാടവങ്ങൾ നമ്മൾ ആർജ്ജിക്കുന്നത്.

- 1. അനുഭവങ്ങളിലൂടെ**
- 2. കളികളിലൂടെ**

ഇന്ന് നമ്മുടെ നാട്ടിൽ ആത്മഹത്യാ നിരക്ക് ഉയർന്നു വരുകയാണ്. തോൽവി, മാനസിക പിരിമുറുക്കം എന്നിവയെ നേരിടാനുള്ള ശേഷിയില്ലായ്മയാണ് ഇതിന് പ്രധാന കാരണം. എങ്ങനെയാണ് തോൽവിയേയും, വിവിധ മാനസിക പിരിമുറുക്കങ്ങളേയും ഫലപ്രദമായി നേരിടേണ്ടതെന്ന് ഔപചാരിക വിദ്യാഭ്യാസത്തിൽ പഠിപ്പിക്കുന്നില്ല. എന്നാൽ ഔപചാരിക വിദ്യാഭ്യാസത്തിന്റെ ഭാഗമായ പരീക്ഷകളിൽ താഴ്ന്ന ക്ലാസ് മുതൽ തോൽവി നേരിടുന്ന ഒരു വ്യക്തി കുറച്ചു തോൽവികൾ കഴിയുമ്പോൾ തന്നെ ഈ തോൽവികളേയും, തോൽവിയോടനുബന്ധിച്ചുള്ള അധ്യാപകരുടേയും, സുഹൃത്തുക്കളുടേയും, ബന്ധുക്കളുടേയും കളിയാക്കലുകളേയും, വഴക്കു പറച്ചിലുകളേയും വളരെ ലാഘവത്തോടെ നേരിടുന്നതിനുള്ള മാനസിക കരുത്ത് സ്വാഭാവികമായി ആർജ്ജിക്കുന്നു.

അതുപോലെ തന്നെ സ്വന്തം ജീവിത സാഹചര്യങ്ങളുടെ പ്രത്യേകതകൾ നിമിത്തം ആർജ്ജിക്കുന്ന വിവിധ

പാടവങ്ങളുണ്ട്. മുക്കുവ കുടുംബത്തിലെ കുട്ടികൾ അതിജീവന പാടവം കൂടുതൽ ഉള്ളവരാണ്. അത് അവരുടെ സവിശേഷമായ ജീവിത സാഹചര്യങ്ങളിൽ നിന്ന് അവർ ആർജ്ജിക്കുന്ന പ്രത്യേക ശാരീരിക, വൈകാരിക ശേഷികൾ നിമിത്തമാണ്.

നമ്മുടെ വിവിധ സാമൂഹിക സാഹചര്യങ്ങളും വിവിധ പാടവങ്ങൾ ആർജ്ജിക്കുന്നതിൽ നമ്മളെ സഹായിക്കുന്നവയാണ്. ഉദാഹരണത്തിന് പൊതു ഗതാഗത സംവിധാനങ്ങളിൽ സ്കൂളിലേക്ക് യാത്ര ചെയ്യുന്ന വിദ്യാർത്ഥികൾക്ക് കാൽനടയായോ, സൈക്കിളിലോ സ്കൂളിൽ പോകുന്ന വിദ്യാർത്ഥികളിൽ നിന്നും വ്യത്യസ്തമായി ദിവസേനയുണ്ടാവുന്ന അനുഭവങ്ങളും, അവർ ആ അനുഭവങ്ങളിലൂടെ ആർജ്ജിക്കുന്ന വിവിധ കഴിവുകളും ഒന്നു ചിന്തിച്ചു നോക്കുക. ഈ രണ്ട് കൂട്ടരും വ്യത്യസ്തമായതും, സമാനമായതുമായ ഒരു കൂട്ടം കഴിവുകൾ ഈ യാത്രയിലൂടെ ആർജ്ജിക്കുന്നു. എന്നാൽ സ്കൂൾ ബസ്സിലോ, രക്ഷകർത്താക്കളുടെ കൂടെയോ സ്കൂളിലേക്ക് യാത്ര ചെയ്യുന്ന വിദ്യാർത്ഥികൾക്ക് മുകളിൽ സൂചിപ്പിച്ച സ്വയം യാത്ര ചെയ്യുന്ന വിദ്യാർത്ഥികൾ ആർജ്ജിക്കുന്ന പല കഴിവുകളും ആ കാലഘട്ടത്ത് ആർജ്ജിക്കാൻ കഴിയാതെ വരുന്നു.

ഇങ്ങനെ വിവിധ മാനേജ്മെന്റ്, മനശാസ്ത്ര, അതിജീവന പാടവങ്ങൾ ഒരു ജീവിത കാലം മുഴുവനും ഉണ്ടാകുന്ന നിരവധി അനുഭവ പാഠങ്ങളിലൂടെ വിവിധ അളവുകളിലായി നമ്മൾ ആർജ്ജിക്കുന്നു. എങ്കിലും ചില

അനിവാര്യ 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.

കളികളിലൂടെ ആർജിക്കുന്ന പാടവങ്ങൾ

“അനുഭവമാണ് ഏറ്റവും മികച്ച അധ്യാപകനെന്ന” മഹാത്മാർ പലരും പറഞ്ഞു വെച്ചിട്ടുണ്ട്. എന്നാൽ **പ്രപഞ്ചത്തിലെ ഏറ്റവും മയമില്ലാത്ത അധ്യാപകനാണ് അനുഭവം.** ഉദാഹരണത്തിന് പരീക്ഷകളിലെ നിരന്തര തോൽവുകളിലൂടെ പരാജയത്തെ നേരിടാൻ പഠിക്കുന്ന ഒരു വ്യക്തിയുടെ ആദ്യ തോൽവുകളുമായി ബന്ധപ്പെട്ട അനുഭവങ്ങൾ വളരെ കഠിനമായിരിക്കും. അധ്യാപകരിൽ നിന്നും, വീട്ടുകാരിൽ നിന്നുമുള്ള വഴക്ക്, അടി, കൂടാതെ സഹപാഠികളിൽ നിന്നുള്ള പരിഹാസം എന്നിങ്ങനെ ഒട്ടേറെ കാഠിന്യമേറിയ അനുഭവങ്ങൾ ആ വ്യക്തിയ്ക്ക് നേരിടേണ്ടി വരും. ചിലർ ആ അനുഭവങ്ങളെ പോസിറ്റീവായി കണക്കാക്കി വിജയത്തിനായി പരിശ്രമിക്കുന്നു. പക്ഷെ മറ്റു ചിലരാകട്ടെ അവരുടെ അധ്യാപകർ, മാതാപിതാക്കൾ, സഹപാഠികൾ എന്നിവരെയെല്ലാം തന്നെ അവരുടെ എതിരാളികളായി കണക്കാക്കുകയും വിജയത്തിനായി ശ്രമിക്കുന്നതിനു

പകരം തോൽവിയെ ആസ്വദിക്കുകയും, “ഇവനെ പറഞ്ഞിട്ട് കാര്യമില്ലാ” എന്ന് മറ്റുള്ളവർ പറയുന്ന അവസ്ഥയിലേയ്ക്ക് അവരെ എത്തിക്കുകയും ചെയ്യുന്നു.

ഇത് ഏതാണ്ട് എല്ലാവിധ ജീവിതാനുഭവങ്ങളിലും നമുക്ക് കാണാൻ സാധിക്കും. എന്നാൽ കഷ്ടപ്പാടുകൾ നിറഞ്ഞ ജീവിതാനുഭവങ്ങളിലൂടെ ആർജ്ജിക്കുന്നതും മികച്ച രീതിയിൽ കളികളിലൂടെ കാര്യങ്ങൾ പഠിക്കാൻ നമുക്കു സാധിക്കും.

അനുഭവസമ്പത്തിനെക്കാൾ പ്രകൃതിയിലെ ഏറ്റവും മികച്ച അധ്യാപകനാണ് കളി.
ലോകത്തെ ഒരു വിദ്യാഭ്യാസ സമ്പ്രദായത്തിനും പഠിപ്പിക്കാൻ കഴിയാത്ത ഒട്ടേറെ കാര്യങ്ങൾ കളികളിലൂടെ ഓരോ വ്യക്തിയും പഠിക്കുന്നു. ആദ്യമായി വിദ്യാലയത്തിൽ ചെല്ലുന്ന ഒരു വിദ്യാർത്ഥി തന്റെ സഹപാഠികളുമായി ഇടപഴകാൻ ആരംഭിക്കുന്നത് പ്രധാനമായും കളിയിലൂടെയാണ്. കളിക്കാനായി കൂട്ടുകാരെ ക്ഷണിക്കുമ്പോഴും, ഒരു കൂട്ടത്തിൽ നിന്നും ടീമിനെ തിരഞ്ഞെടുക്കുമ്പോഴും അവർ ഹ്യൂമൻ റിസോഴ്സ് മാനേജ്മെന്റിന്റെ ആദ്യ പാഠങ്ങൾ പഠിക്കുന്നു. കളിക്കാനായി തങ്ങളുടെ കൈയ്യിലുള്ള ചില്ലറകൾ ഒരുമിച്ച് ചേർത്ത് പന്തു വാങ്ങുമ്പോൾ സാമ്പത്തിക മാനേജ്മെന്റും, സഹകരണവും, ക്രൗഡ് ഫണ്ടിംഗും അവർ കളിയിലൂടെ പരിശീലിക്കുന്നു, പഠിക്കുന്നു.

ക്രിക്കറ്റ് ബാറ്റ് വാങ്ങാൻ പിരിവിട്ട കാശു
 തികയാതെ വരുമ്പോൾ പഴയ
 ഡെസ്കിന്റേയോ, ബെഞ്ചിന്റേയോ
 കാലെടുത്തോ, തെങ്ങിന്റെ മടലുവെട്ടി
 ബാറ്റാക്കിയോ ക്രിക്കറ്റ് കളിക്കുമ്പോഴും
 അല്ലെങ്കിൽ മഴക്കാലത്ത് ക്ലാസ് മുറിക്കു
 പുറത്തിറങ്ങി കളിക്കാൻ കഴിയാതെ വരുമ്പോൾ
 പുസ്തകം ബാറ്റാക്കി പേപ്പർ കൊണ്ട്
 പന്തുണ്ടാക്കി ക്ലാസ് മുറിക്കുകത്തു തന്നെ
 ക്രിക്കറ്റ് കളിക്കുമ്പോൾ ക്രിയാത്മകത,
 എഞ്ചിനീയറിംഗ്, സ്പോർട്സ് എഞ്ചിനീയറിംഗ്,
 പ്രോബ്ലം സോൾവിംഗ് എന്നിങ്ങനെ വിവിധ
 കാര്യങ്ങൾ അവർ സ്വയം പഠിക്കുന്നു.

തങ്ങൾക്കു കളിക്കാനുള്ള സൗകര്യത്തിനായി
 സ്വയം നിയമങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കുകയും,
 പാലിക്കുകയും ചെയ്യുമ്പോൾ
 നിയമനിർമ്മാണവും അവർ പഠിക്കുന്നു.
 ഉദാഹരണത്തിന് ഫീൽഡു ചെയ്യാൻ
 ആവശ്യത്തിന് കളിക്കാരില്ലാത്ത
 സാഹചര്യങ്ങളിലും, ഓഫ്സൈഡിൽ പന്തു
 പോയാൽ തിരികെ കിട്ടാൻ ബുദ്ധിമുട്ടുള്ള
 സാഹചര്യങ്ങളിലും ഓഫ്സൈഡിൽ പോയാൽ
 റണ്ണില്ല എന്ന നിയമം.

ഐ.പി.എൽ കാലത്ത് ക്രിക്കറ്റും,
 ഐ.എസ്.എൽ കാലത്ത് ഫുട്ബോളും,

രാമായണം സീരിയലിന്റെ കാലത്ത് ഗ്രൗണ്ടിലെ കുറ്റിച്ചെടികൾ പറിച്ച്കൊടുത്ത് ഗദായുദ്ധവും കളിക്കുമ്പോൾ ചെയ്ത് മാനേജ്മെന്റും, പരിതസ്ഥിതികളോട് ഇണങ്ങാനുള്ള കഴിവും നമ്മൾ കളികളിലൂടെ പഠിക്കുന്നു, നേടുന്നു.

കളിക്കാനായി ടീം വിളിക്കുമ്പോൾ ആദ്യം കൂട്ടുകാരെയോ അല്ലെങ്കിൽ നന്നായി കളിക്കുമെന്ന് ശരീര പ്രകൃതി കൊണ്ട് തോന്നുന്നവരെയോ ടീമിലെടുക്കുന്ന ഒരു കൂട്ടി രണ്ട്, മൂന്ന് മത്സരങ്ങൾ കഴിയുമ്പോൾ കഴിഞ്ഞ മത്സരങ്ങളിലെ ഫലങ്ങളെ അടിസ്ഥാനമാക്കി തന്റെ ടീമംഗങ്ങളെ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ശ്രമിക്കുന്നു. ഒരു ഹ്യൂമൻ റിസോഴ്സ് മാനേജർക്കും, ബിസിനസ് അനലിസ്റ്റിനും, സ്പോർട്സ് അനലിസ്റ്റിനും, സ്പോർട്സ് സ്കൗട്ടിനും വേണ്ട അടിസ്ഥാന ഗുണങ്ങളിൽ ഒന്നാണ് കളിയിലൂടെ കുട്ടികൾ അപ്പോൾ നേടുന്നത്.

ഈ അറിവുകൾ കളികളിലൂടെ കുട്ടികൾ നേടണമെങ്കിൽ അവരെ സ്വതന്ത്രരായി കളിക്കാൻ നമ്മൾ അനുവദിക്കണം. പ്രത്യേകിച്ചും നാലാം ക്ലാസ്സു വരെ അവർ സ്വയം കളിച്ച്, സ്വയം പഠിച്ച് വളരുവാനുള്ള സാഹചര്യം നമ്മൾ സ്കൂളുകളിൽ സൃഷ്ടിക്കണം. അല്ലാതെ സ്പോർട്സ് ഒരു നിർബന്ധിത പാഠ്യവിഷയമാക്കിയാൽ കുട്ടികളുടെ സ്വാഭാവിക വളർച്ച മുരടിക്കും. അവർ കളിയിലൂടെ പഠിക്കേണ്ട

വലിയ കാര്യങ്ങൾ ഒന്നും തന്നെ പഠിക്കുകയുമില്ല, ആർജിക്കുകയുമില്ല.

നിലമ്പൂരിൽ ഫുട്ബോളു വാങ്ങാൻ യോഗം ചേർന്ന ഒരു കൂട്ടം കുട്ടികളുടെ വീഡിയോ സോഷ്യൽ മീഡിയയിൽ വൈറലായതാണ്. നമ്മളും കുട്ടിക്കാലത്ത് ഇങ്ങനെ യോഗം കൂടിയിട്ടുണ്ട്. അന്നു പിന്നെ ക്യാമറാ ഫോണും, സോഷ്യൽ മീഡിയയും ഇല്ലാതിരുന്നതിനാൽ അതാരും പോസ്റ്റാക്കിയില്ലെന്നു മാത്രം. സോഷ്യൽ മീഡിയയിൽ വീഡിയോ കണ്ട ചില നല്ല മനുഷ്യർ അവർക്ക് പന്തുകളും, ജെഴ്സികളും, ബുട്ടുകളും വാങ്ങിക്കൊടുത്തു. ആരും അങ്ങനെ സഹായിക്കാൻ ചെന്നില്ലായിരുന്നെങ്കിൽ എന്തായിരിക്കും സംഭവിക്കുക? അവർ പിരിവിട്ട് പന്ത് വാങ്ങും അല്ലെങ്കിൽ തുണി കൊണ്ടോ മറ്റ് വസ്തുക്കൾ കൊണ്ടോ പന്തുകളാക്കി ഫുട്ബോൾ കളിക്കും. അതിനുള്ള സ്വാഭാവിക അവസരമാണ് നമ്മുടെ നല്ല മനുഷ്യർ ഇല്ലാതാക്കിയത്. ഇപ്പോൾ ആ കുട്ടികളും, ആ കുട്ടികളുടെ കഥ കേട്ട മറ്റു കുട്ടികളും എന്താണ് ധരിച്ചിട്ടുണ്ടാവുക? നല്ലൊരു വീഡിയോ എടുത്ത് സോഷ്യൽ മീഡിയയിൽ ഹിറ്റാക്കുക. അന്യരെ സഹായിക്കാൻ വെമ്പി നിൽക്കുന്നവർ സഹായവുമായി ഓടിയെത്തും.

ചെറിയ ക്ലാസുകളിൽ ഏതെങ്കിലും സ്പോർട്സ് നിർബന്ധമായി പഠിപ്പിക്കുകയാണെങ്കിൽ സ്വയം കളിക്കുമ്പോൾ ആർജിക്കുന്ന പല കാര്യങ്ങളും നമ്മുടെ കുട്ടികൾക്ക് ലഭിക്കാതെ വരും. ഒരു അധ്യാപകൻ ക്രിക്കറ്റ് പഠിപ്പിക്കുമ്പോൾ കുട്ടികൾ ബാറ്റിംഗും, ബോളിംഗും, ഫീൽഡിംഗും, ഐസിസിയുടെ ക്രിക്കറ്റ്

നിയമങ്ങളും മാത്രമാണ് പഠിക്കുക. എന്നാൽ സ്വയം കളിക്കുമ്പോൾ കുട്ടികൾ പിടിച്ചാരുക്കാനും, ബാറ്റും, സ്റ്റമ്പും ഉണ്ടാക്കാനും, സ്വന്തം നിയമങ്ങൾ നിർമ്മിക്കാനും പഠിക്കും. ആ സാധ്യത നമ്മൾ ഇല്ലാതെയാക്കരുത്.

(കായിക വിപ്ലവം, സിജിൻ ബി ടി page 67 -70)

കളികൾ എങ്ങനെ മികച്ച അധ്യാപകരാകുന്നു

1. **കണക്ക് / സ്റ്റാറ്റിസ്റ്റിക്സ്** - കളികളുമായി ബന്ധപ്പെട്ട നമ്പരുകളുമായി നിരന്തരം ഇടപഴകുന്നത് ഗണിതശാസ്ത്ര/ സ്റ്റാറ്റിസ്റ്റിക്കൽ കഴിവുകൾ ആർജ്ജിക്കുന്നതിനും, അവയെ പരിപോഷിപ്പിക്കുന്നതിനും സഹായിക്കുന്നു. ഉദാഹരണം ക്രിക്കറ്റിലെ സ്റ്റാറ്റിസ്റ്റിക്സ്. കണക്കിനോടും, സ്റ്റാറ്റിസ്റ്റിക്സിനോടും അലർജിയുള്ളവർ പോലും ക്രിക്കറ്റ് കളിയിലൂടെ അതിൽ കൊച്ച് എക്സ്പെർട്ടാവും.

2. **ബിസിനസ്സ് അനലിറ്റിക്സ്/സ്പോർട്സ് അനലിറ്റിക്സ്** - കളികളിലൂടെ ആർജ്ജിക്കുന്ന ഗണിത ശാസ്ത്ര സ്റ്റാറ്റിസ്റ്റിക്കൽ കഴിവുകൾ ബിസിനസ്സ് അനലിറ്റിക്സ്/ സ്പോർട്സ് അനലിറ്റിക്സ് മേഖലക്കാവശ്യമായ അടിസ്ഥാന കഴിവുകൾ ആർജ്ജിക്കുവാനും, ആ മേഖലയിൽ മികച്ച പ്രകടനം കാഴ്ചവയ്ക്കാനും ഒരാളെ സഹായിക്കുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന് കളിക്കാനായി ടീം നിർണ്ണയിക്കുമ്പോൾ നമ്മുടെ ടീമിലേക്ക് ഒരു കളിക്കാരനെ നമ്മൾ

തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നത് ആദ്യകാലങ്ങളിൽ നമ്മളുമായുള്ള സൗഹൃദം, അയാളുടെ കഴിവിനെ പറ്റിയുള്ള നമ്മുടെ മുൻവിധി എന്നിവ അടിസ്ഥാനമാക്കിയാണ്. എന്നാൽ പിന്നീടത് ആ കളിയിലുള്ള അയാളുടെ പഴയകാല പ്രകടനങ്ങളെ അടിസ്ഥാനമാക്കിയായി മാറുന്നു. ബിസിനസ്സ് അനലിറ്റിക്സും, സ്പോർട്സ് അനലിറ്റിക്സും പ്രവർത്തിക്കുന്നതും പഴയ പ്രകടനത്തെ (past data) വിലയിരുത്തിയുള്ള തീരുമാനങ്ങളെ അടിസ്ഥാനമാക്കിയാണ്.

3. **നിയമനിർമ്മാണം-** ഒരാൾ നിയമനിർമ്മാണത്തിന്റേയും, നിയമപരിപാലനത്തിന്റേയും അടിസ്ഥാന പാഠങ്ങൾ പഠിക്കുന്നതും കളിക്കളത്തിൽ നിന്നാണ്. ഓരോ കളിക്കും ലിഖിതവും, അലിഖിതവുമായ നിയമങ്ങൾ ഉണ്ടെങ്കിലും നമ്മുടെ സാഹചര്യങ്ങൾക്ക് അനുസരിച്ച്, പ്രത്യേകിച്ച് പരിമിതികൾക്കനുസരിച്ച് നമ്മൾ കളി നിയമങ്ങളിൽ മാറ്റങ്ങൾ വരുത്തി നിയമനിർമ്മാണത്തിന്റെ ആദ്യ പാഠങ്ങൾ അഭ്യസിക്കുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന് ഗളളി ക്രിക്കറ്റിനും, ക്ലാസ്സും ക്രിക്കറ്റിനും, കണ്ടം ക്രിക്കറ്റിനുമൊക്കെ നമ്മൾ സൃഷ്ടിച്ച പുതിയ നിയമങ്ങൾ. കൂടാതെ റഫറിയും, അമ്പയറുമൊന്നുമില്ലാതെ തന്നെ നമ്മൾ പരസ്പരം നിയന്ത്രിച്ചു കളിക്കുന്നതിലൂടെ നമുക്ക് ലഭിച്ച നിയമ പരിപാലന കഴിവുകൾ.

4. **ഫിനാൻസ് മാനേജ്മെന്റ്** -
 കളിക്കുന്നതിനായുള്ള കളിക്കോപ്പുകൾ
 വാങ്ങുന്നതിനും, ടൂർണമെന്റുകളിൽ
 പങ്കെടുക്കുന്നതിനുള്ള പ്രവേശന
 ഫീസിനായുള്ള രൂപ
 സംഘടിപ്പിക്കുന്നതിനുമായി നമ്മുടേയും,
 സുഹൃത്തുക്കളുടേയും പോക്കറ്റ് മണി
 ഉപയോഗിക്കുന്നതിലൂടെ ആർജിക്കുന്ന
 സഹകരണത്തിന്റേയും, ക്രൗഡ്
 ഫണ്ടിംഗിന്റേയും, ഫിനാൻസ്
 മാനേജ്മെന്റിന്റേയും ആദ്യ പാഠങ്ങൾ.

5. **ക്രിയാത്മക പ്രശ്ന പരിഹാര കഴിവുകൾ-**
 മഴ സമയത്ത് പുസ്തകങ്ങളും, കടലാസു
 കൊണ്ട് തയ്യാറാക്കിയ പന്തുമുപയോഗിച്ച്
 നമ്മൾ ക്ലാസ് മുറിയ്ക്കുകയ്ക്ക് 'പേപ്പർ ക്രിക്കറ്റ്'
 കളിച്ചിട്ടുണ്ട്. അതായത് നമ്മുടെ കളിയെ
 തടസപ്പെടുത്തിയ 'മഴ' എന്ന പ്രശ്നത്തെ
 'പേപ്പർ ക്രിക്കറ്റ്' എന്ന പുതിയ ആശയം
 കൊണ്ട് നമ്മൾ പരിഹരിച്ചു. മഴ
 തടസ്സപ്പെടുത്തിയ ടെസ്റ്റ് ക്രിക്കറ്റ് മത്സരങ്ങളിൽ
 നിന്നുമാണ് ഏകദിന ക്രിക്കറ്റ് ആരംഭിച്ചതെന്ന്
 ഓർക്കുക. നമ്മളോ, നമ്മുടെ പൂർവ്വികരോ
 നേരിട്ട പല പ്രശ്നങ്ങൾക്കും നമ്മൾ തേടിയ
 പരിഹാരങ്ങളാണ് ഇന്ന് കാണുന്ന പല
 കണ്ടുപിടുത്തങ്ങളുടേയും പിറകിൽ. അതായത്
 കളിയനുഭവം ഓരളിലെ ക്രിയാത്മക, പ്രശ്ന
 പരിഹാര കഴിവുകൾ വർദ്ധിപ്പിക്കുമെന്ന് സാരം.

6. മനശാസ്ത്രപരമായ കഴിവുകൾ -

തോൽവിക്കളെ നേരിടുക, റിസ്ക് എടുക്കുക, പ്രശ്നം പരിഹരിക്കുക എന്നിങ്ങനെയുള്ള വിവിധ കഴിവുകളും കളികളിലൂടെ നമുക്ക് ആർജ്ജിക്കാൻ സാധിക്കും. ഒരു കളിയിൽ തോൽക്കുന്ന ഒരു വ്യക്തി ആ തോൽവിയുടെ കാരണങ്ങൾ കണ്ടെത്തി അടുത്ത മത്സരത്തിൽ വിജയിക്കുന്നതിനുള്ള തന്ത്രങ്ങൾ കണ്ടെത്താൻ ശ്രമിക്കും. അതുപോലെ തന്നെ എതിരാളികളുടേയും, കൂട്ടുകാരുടേയും പരിഹാസങ്ങൾ "കാവിലെ പാട്ടുമത്സരത്തിൽ എടുത്തോളാം" എന്ന ലഘുവത്തോടെ നേരിടാൻ കളികൾ ഒരു വ്യക്തിയെ പര്യാപ്തനാക്കും. പരീക്ഷകളിലെ പരാജയങ്ങളിലൂടെ തോൽവിയെ നേരിടാൻ പഠിക്കുന്ന വ്യക്തികളും, കളികളിലെ പരാജയങ്ങളിലൂടെ തോൽവിയെ നേരിടാൻ പഠിക്കുന്ന വ്യക്തികളും തമ്മിലുള്ള പ്രധാന വ്യത്യാസം അവരുടെ ജീവിത ദർശനങ്ങളിലും നമുക്ക് പ്രകടമായി കാണാവുന്നതാണ്.

7. എഞ്ചിനീയറിങ് കഴിവുകൾ -

എഞ്ചിനീയറിങ് അനുബന്ധമായ കരിയറുകളിൽ ഏർപ്പെടുന്നവർക്ക് വേണ്ട പ്രധാന കഴിവുകളാണ് അകലം, ബലം എന്നിവയെല്ലാം കണക്കാക്കുന്നതിനുള്ള കഴിവ്. ക്രിക്കറ്റ് കളിക്കാൻ കാൽപാദമുപയോഗിച്ച് 22 അടി അളന്ന് പിച്ചൊരുക്കിയ ബാലും, നേർരേഖയിൽ പിച്ചിന്റെ രണ്ടറ്റങ്ങളിൽ സ്റ്റമ്പ് ഉറപ്പിച്ചത്, എതിരാളിയുടെ ഗോട്ടിയെ തെറിപ്പിക്കേണ്ട ദൂരം

മനസ്സിലുറപ്പിച്ച്, അതിനാവശ്യമായ ബലം (ഫോഴ്സ്) തന്റെ ഗോട്ടിയിൽ പ്രയോഗിച്ച് എതിരാളികളുടെ ഗോട്ടിയെ അടിച്ചു തെറിപ്പിച്ചതെല്ലാം തന്നെ നമുക്കുള്ളിലെ നൈസർഗികമായ എഞ്ചിനീയറിങ്ങ് സ്കില്ലുകളെ പുറത്ത് കൊണ്ടുവന്ന സന്ദർഭങ്ങളാണ്. നിരന്തരമായി ഇത്തരം കളികളിൽ ഏർപ്പെടുന്നവരിൽ ഈ കഴിവുകൾ വർദ്ധിക്കുന്നു, മെച്ചപ്പെടുന്നു.

8. **സ്പോർട്സ് എഞ്ചിനീയറിങ്ങ് കഴിവുകൾ** - സ്കൂൾ കാലഘട്ടത്തിൽ തെങ്ങിന്റെ മടലിൽ നിന്നും, ഒടിഞ്ഞ ബഞ്ചിന്റേയും, ഡെസ്കിന്റേയും കാലിൽ നിന്നും ക്രിക്കറ്റ് ബാറ്റ് ഉണ്ടാക്കിയ പ്രവർത്തനത്തിന്റെ വലിയ രൂപമാണ് ഇംഗ്ലീഷ് വില്ലോ കൊണ്ടും, കൾമീരി വില്ലോ കൊണ്ടും ക്രിക്കറ്റ് ബാറ്റ് നിർമ്മിക്കുന്ന സ്പോർട്സ് എഞ്ചിനീയറിങ്ങ്. തുണി, പേപ്പർ, ഓല എന്നിവയെല്ലാം ഉപയോഗിച്ച് പന്ത് നിർമ്മിച്ചിരുന്ന കുട്ടിക്കാലത്തിന്റെ വലിയ രൂപമാണ് തുകലു കൊണ്ടും, റബ്ബറു കൊണ്ടും, സിന്തറ്റിക് ലെതർ കൊണ്ടുമെല്ലാം പന്ത് നിർമ്മിക്കുന്ന സ്പോർട്സ് എഞ്ചിനീയറിങ്ങ്. എല്ലാവരുടെ ഹൃദയത്തിലും ഒരു എഞ്ചിനീയർ ഉണ്ട്. തീർച്ചയായും ഒരു സ്പോർട്സ് എഞ്ചിനീയർ. നമ്മുടെ ഉള്ളിൽ നമ്മളറിയാതെ ഉറങ്ങിക്കിടക്കുന്ന എഞ്ചിനീയറെ തിരിച്ചറിയാൻ കളികൾ ഒരു നിമിത്തമാണ്.

9. **മാനേജ്മെന്റ് കഴിവുകൾ** - ടീമുകൾ രൂപീകരിക്കുക, കളികൾ സംഘടിപ്പിക്കുക, കളിക്കാരുടെ പ്രകടനം വിലയിരുത്തുക എന്നിങ്ങനെയുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങളിലൂടെ പ്ലാനിംഗ്, ഓർഗനൈസിങ്, കോ-ഓർഡിനേഷൻ, ബഡ്ജറ്റിംഗ്, ഡെലിഗേഷൻ, ലീഡർഷിപ്പ് എന്നിങ്ങനെയുള്ള വിവിധ മാനേജ്മെന്റ് കഴിവുകൾ ഒരു വ്യക്തിക്ക് ആർജ്ജിക്കുവാൻ കഴിയുന്നു.

10. **അതിജീവന കഴിവുകൾ** - ഓടുക, ചാടുക, ഒഴിഞ്ഞു മാറുക എന്നിങ്ങനെ ഭൂരിഭാഗം കളികളുമായി ബന്ധപ്പെട്ട പ്രവൃത്തികളിലും പല തരത്തിലും, നിലയിലുമുള്ള അപകട സാധ്യതകളുണ്ട്. ഫുട്ബോളിലെ സിസർ കട്ട്, ക്രിക്കറ്റിലെ അതി വേഗത്തിൽ വരുന്ന പന്ത്, പന്ത് പിടിക്കുവാനായി പിന്നിലേക്ക് ഓടുക എന്നിങ്ങനെയുള്ള പ്രവൃത്തികളിലെ അപകട സാധ്യതകളെ കുറിച്ച് ചിന്തിക്കാതെയാണ് കുട്ടികൾ കളികളിൽ ഏർപ്പെടുന്നത്. അതുപോലെ കളിക്കുമ്പോഴുണ്ടാവുന്ന പലതരത്തിലുള്ള പരിക്കുകൾ കളിയുടെ സ്പിരിറ്റിൽ അവഗണിക്കുകയും ചെയ്യുന്നു. അതിനാൽ തന്നെ നിരന്തരം കളികളിൽ ഏർപ്പെടുന്നവർക്ക് അപകട ഭയം തീരെ കുറവായിരിക്കും. കൂടാതെ അപകട സാഹചര്യങ്ങളെ നേരിടാനുള്ള കഴിവ് അവർക്ക് കൂടുതലുമായിരിക്കും. ഇത്തരക്കാർക്ക് അപകടങ്ങളെ നേരിടാനും, അതിജീവിക്കാനും, ഫലപ്രദമായി കഴിയുന്നതിനോപ്പം,

അപകടത്തിൽ പെടുന്ന അന്യരെ സഹായിക്കാനുള്ള ശേഷിയും വളരെ കൂടുതലാണ്.

ഒരിക്കൽ കൂടി ഓർമ്മിപ്പിക്കട്ടെ. നമുക്ക് നേരത്തെ സൂചിപ്പിച്ച കഴിവുകൾ കളികളിലൂടെ ഏറ്റവും ഫലപ്രദമായി ആർജ്ജിക്കാൻ കഴിയുന്നത് നമ്മൾ സ്വതന്ത്രമായി കളിക്കുമ്പോഴാണ്. അതിനാൽ തന്നെ കളികളിൽ നിന്നും സ്വാഭാവികമായി ഒരാൾക്ക് ലഭിക്കേണ്ട വിവിധ കഴിവുകൾ ആർജ്ജിക്കുന്നതിന് ഔപചാരികമായ സ്പോർട്സ് പഠനം ഒരു വലിയ തടസമായി മാറുന്നു.

മികച്ച അധ്യാപകനെന്ന പോലെ തന്നെ അധ്യാപനത്തിന് ഉപയോഗിക്കുന്ന മികച്ച ഒരു അധ്യാപനോപകരണമാണ് കളികൾ. ഉദാഹരണത്തിന് ഹോപ്സ്കോച്ച് (അക്കുകളി, കക്കുകളി) കളിയിലൂടെ കുട്ടികളെ അക്ഷരങ്ങളും, അക്കങ്ങളും, എഞ്ചുവടിയുമെല്ലാം വളരെ എളുപ്പം പഠിപ്പിക്കാനാവും. ഹോപ്സ്കോച്ച് കളിക്കാനുള്ള കളിക്കളം കുട്ടികളെ കൊണ്ടു തന്നെ തറയിൽ വരപ്പിച്ച്, അതിനകത്ത് എഴുതേണ്ട അക്കങ്ങളും, അക്ഷരങ്ങളും അവരെ കൊണ്ടു തന്നെ എഴുതിക്കുകയാണെങ്കിൽ ഗുണങ്ങൾ പലതാണ്. ഒന്ന് നേർരേഖയിലും, തുല്യ അകലത്തിലും കളം വരയ്ക്കാൻ ശ്രമിക്കുന്നതിലൂടെ നേർരേഖ, അകലം എന്നിങ്ങനെയുള്ള ആശയങ്ങളിൽ അവർ അറിവു നേടുന്നു. അക്കങ്ങളും, അക്ഷരങ്ങളും കൂടുതൽ കടുപ്പിച്ച് എഴുതാനായി ഒരിക്കൽ എഴുതിയ അക്ഷരത്തിനു മുകളിലായി പല വട്ടം എഴുതുമ്പോൾ

കോപ്പി എഴുതിയ ഫലമുണ്ടാകുന്നു. അതു കൂടാതെ, കളിക്കുമ്പോൾ ഒന്ന്, രണ്ട്, മൂന്ന് എന്നിങ്ങനെ പറഞ്ഞ് കളിക്കുമ്പോൾ ദൃശ്യ വിവേചനത്തിലൂടെയും, ആവർത്തിച്ചുള്ള പറച്ചിലിലൂടെയും കുട്ടികൾ ആ കാര്യങ്ങൾ എളുപ്പത്തിൽ കളിച്ചു കൊണ്ടു തന്നെ പഠിക്കുന്നു.

സ്റ്റാറ്റസ്റ്റിക്സ് പഠിപ്പിക്കുന്നതിന് ജനസംഖ്യ പോലുള്ള കണക്കുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നതിനെക്കാൾ നല്ലത് ക്രിക്കറ്റിലെ കണക്കുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നതാണ്. എന്തിനേറെ പറയുന്നു, ക്രിക്കറ്റ് കളിപ്പിച്ചു കൊണ്ടു തന്നെ നമുക്ക് സ്റ്റാറ്റസ്റ്റിക്സ് പഠിപ്പിക്കാനാവും. ഇത്തരത്തിൽ വിവിധ വിഷയങ്ങൾ പഠിപ്പിക്കാൻ കളികളെ നമുക്ക് ഉപയോഗിക്കാനാവും.

സ്കൂളിലും, കോളേജിലും പഠിപ്പിക്കാത്ത, എന്നാൽ ജീവിത വിജയത്തിന് ഏറ്റവും അനിവാര്യമായ പാടവങ്ങൾ ആർജ്ജിക്കുന്നതിന് എങ്ങനെയാണ് കളി ഉപകരിക്കുന്നതെന്നും, കളി എങ്ങനെയാണ് പഠനത്തെ ആസ്വാദ്യകരമാക്കുന്നതെന്നുമാണ് നമ്മൾ ഈ അധ്യായത്തിൽ ചർച്ച ചെയ്തത്. ഇത് കൂടാതെ സ്കൂൾ-കോളേജ് തലങ്ങളിൽ സ്പോർട്സിൽ ഏർപ്പെടുന്ന വിദ്യാർത്ഥികളുടെ വിജയശതമാനം, സ്പോർട്സിൽ ഏർപ്പെടാത്ത വിദ്യാർത്ഥികളുടെ വിജയശതമാനത്തെക്കാൾ 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 തൊട്ടുതന്നെ മാനവസംസ്കാരത്തിന്റെ ഭാഗമായിരുന്നു കളികൾ. ആദ്യകാല കളികളിലധികവും മനുഷ്യന്റെ അടിസ്ഥാനപരമായ കഴിവുകളുമായി ബന്ധപ്പെടുത്തിയുള്ളതായിരുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന് ഓടുക, ചാടുക, എറിയുക എന്നിങ്ങനെയുള്ള കഴിവുകൾ. ശിലായുഗത്തിൽ വേട്ടയാടി ജീവിച്ചിരുന്ന മനുഷ്യർ, ഒരു മുഗ്ഗത്തിനെ മത്സരിച്ചു വേട്ടയാടുന്നു. ആ

മൃഗത്തിനെ എറിഞ്ഞു വീഴ്ത്തുന്നവൻ ആ മൃഗത്തെ സ്വന്തമാക്കുന്നു. അതായിരിക്കണം ലോകത്തിലെ ആദ്യത്തെ മത്സരങ്ങളും (എറിയുക, ഓടുക), സമ്മാനങ്ങളും (വേട്ടയാടപ്പെട്ട മൃഗം).

മാനവസംസ്കാരത്തിന്റെ വളർച്ചയ്ക്കൊപ്പം ഓടുക, ചാടുക, വേട്ടയാടുക എന്നിവയെല്ലാം ഭക്ഷണം നേടുന്നതിനുള്ള മത്സരങ്ങൾ എന്ന നിലയിൽ നിന്നും കായികവിനോദങ്ങളായി പരിണമിച്ചു. പുരാതന-ആധുനിക ഒളിമ്പിക്സുകളിലെ കളികളിലധികവും വേട്ടയാടലുമായി ബന്ധപ്പെട്ടവയാണ്.

ഇന്നത്തെ മുഖ്യധാരാ കായികവിനോദങ്ങളിൽ പലതിന്റേയും വളർച്ച ഇത്തരത്തിലായിരുന്നെങ്കിൽ മനുഷ്യർ കളിക്കുന്ന പല കളികളുടേയും ആവിർഭാവം അജ്ഞാതമാണ് അല്ലെങ്കിൽ അവ ജന്മനാ ഉള്ളതാണ് എന്നു കരുതേണ്ടി വരും. ഉദാഹരണത്തിന് കണ്ണുപൊത്തിക്കളി, ഓടിത്തൊട്ടു കളി, നിരകളി എന്നിങ്ങനെയുള്ള കളികൾ. ഈ കളികളെല്ലാം തന്നെ ലോകത്തിന്റെ എല്ലാ ഭാഗങ്ങളിലുമുള്ള കുട്ടികൾ നൂറ്റാണ്ടുകളായി കളിച്ചു വരുന്നു. അതിനാൽ തന്നെ ഇത്തരം കളികൾ ജന്മനാ ലഭിച്ചവയാണെന്നു കരുതാം.

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

എന്ന നിലയിൽ ആസ്വദിക്കുന്നവരും, വ്യത്യസ്തമായ കായിക വിനോദങ്ങളിൽ നിരന്തരം ഏർപ്പെടുന്നവരുമാണ്.

മറ്റ് വിനോദങ്ങൾ പ്രധാനമായും മാനസികോല്ലാസം മാത്രം നൽകുമ്പോൾ, കളിയിലേർപ്പെടുന്ന അല്ലെങ്കിൽ താൻ ആരാധിക്കുന്ന ദീമിന്റെ (കളിക്കാരന്റെ) കളി കാണുന്ന ഒരു വ്യക്തിയുടെ മാനസിക വ്യവഹാരങ്ങളെ കളിയിലെ സ്കോർ നില വളരെയധികം സ്വാധീനിക്കുന്നു. ഇത് ഒരു വ്യക്തിക്ക് ലഭിക്കുന്ന വൈകാരിക വ്യായാമമാണ്. കളിയിലെ വിജയ പരാജയങ്ങൾക്കും, ലീഡ് നിലവാരത്തിനുമനുസരിച്ച് കളിയിലേർപ്പെടുന്ന അല്ലെങ്കിൽ കളി ആസ്വദിക്കുന്നയാളുടെ മനസ്സിലും സന്തോഷവും, സന്താപവും, നിരാശയുമെല്ലാം മാറി മാറി വരുന്നു. അത് ഒരാളെ വൈകാരികമായി ശക്തിപ്പെടുത്തുന്നു.

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

1. **ശാരീരിക നേട്ടങ്ങൾ** - നല്ല ശാരീരിക കാര്യക്ഷമത, ജീവിതശൈലി രോഗ പ്രതിരോധവും, മാനേജ്മെന്റും.
2. **വൈകാരിക നേട്ടങ്ങൾ** - തോൽവി നേരിടുക, റിസ്ക് എടുക്കുക, പ്രശ്നം പരിഹരിക്കുക എന്നിങ്ങനെയുള്ള കഴിവുകൾ. ഉയർന്ന ആത്മവിശ്വാസം.

3. **വൈജ്ഞാനിക നേട്ടങ്ങൾ** - വിജയത്തിനുള്ള തന്ത്രങ്ങൾ രൂപീകരിക്കുന്നതിനും, പെട്ടെന്ന് തീരുമാനങ്ങൾ എടുക്കുന്നതിനുള്ള കഴിവുകൾ കൂടാതെ മുൻ അഭ്യായത്തിൽ സൂചിപ്പിച്ച വിവിധ കഴിവുകൾ ഒരാൾക്ക് കായികവിനോദത്തിലേർപ്പെടുന്നതിലൂടെ ലഭിക്കുന്നു.
4. **സാമ്പത്തിക നേട്ടങ്ങൾ** - കുറഞ്ഞ ചികിത്സാ ചെലവ്. കൂടുതൽ സമയം പ്രവർത്തിക്കുന്നതിനുള്ള ശേഷി.

മുകളിൽ സൂചിപ്പിച്ച നേട്ടങ്ങൾ ഒരു വ്യക്തിയുടേയും, കുടുംബത്തിന്റേയും, സമൂഹത്തിന്റേയും ജീവിത നിലവാരം വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു. കൂടാതെ ഒരുമിച്ചു കായികവിനോദങ്ങളിലേർപ്പെടുന്ന കുടുംബങ്ങളിൽ കുടുംബാംഗങ്ങൾ തമ്മിൽ മികച്ച ബന്ധം നിലനിൽക്കുന്നു. ഇന്നത്തെ യുവതലമുറയെ നശിപ്പിക്കുന്ന മയക്കുമരുന്ന് പോലുള്ള ദുരന്തങ്ങളിൽ നിന്നും നമ്മുടെ പുത്തൻ തലമുറയെ രക്ഷിക്കുന്നതിനുള്ള ഒരു പ്രധാന മാർഗ്ഗവും കുടുംബങ്ങളിലും, സമൂഹങ്ങളിലും കായികവിനോദങ്ങളിൽ നിരന്തരമായി ഏർപ്പെടാൻ പുതിയ തലമുറയ്ക്ക് അവസരം കൊടുക്കുക എന്നതാണ്.

4

കളി വ്യായാമത്തിന്

പുരാതനകാലത്തു തന്നെ മനുഷ്യർ പ്രത്യേകിച്ച് പടയാളികൾ വ്യായാമങ്ങളിൽ ഏർപ്പെടുന്നത് ഒരു ശീലമാക്കിയിരുന്നു. പ്രധാനമായും യുദ്ധത്തിലേർപ്പെടാനുള്ള ശാരീരിക കരുത്തിനു വേണ്ടിയായിരുന്നു അത്. പുരാതന ഭാരതത്തിൽ യോഗയും പരിശീലിക്കപ്പെട്ടിരുന്നു. ആയിരക്കണക്കിനു വർഷങ്ങൾക്കു മുമ്പ് ഗ്രീസിലാണ് ജിംനേഷ്യങ്ങൾ ആരംഭിക്കുന്നത്. എന്നാൽ ആരോഗ്യവും, വ്യായാമവും തമ്മിലുള്ള ബന്ധം ശാസ്ത്രലോകം അസന്നിഗ്ദമായി പ്രഖ്യാപിക്കുന്നത് ഇരുപതാം നൂറ്റാണ്ടിലാണ്. അതിനുശേഷം വളരെ വേഗത്തിലാണ് ഫിറ്റ്നസ് ബിസിനസ് വളർന്നത്.

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

വ്യായാമം ചെയ്യാൻ ആരംഭിച്ചു. എന്നാൽ കോവിഡിന്റെ രണ്ടാം ഘട്ടത്തിൽ മരിച്ച കായിക താരങ്ങളുടേയും, ഫിറ്റ്നസ് പ്രമീകുകളായ ഒട്ടേറെ സെലബ്രിറ്റികളുടെ അകാല മരണവും, ഹൃദയസ്തംഭനങ്ങളും നമുക്കൊരു ഞെട്ടലായിരുന്നു. എന്താണിതിന് കാരണം? വ്യായാമം നൽകുമെന്ന് നമ്മൾ പൊതുവിൽ കരുതുന്ന ഗുണങ്ങൾ പലപ്പോഴും, പലർക്കും ലഭിക്കാത്തതെന്തു കൊണ്ടാണ്??

കായികാധ്വാനം, കായിക പ്രവർത്തനങ്ങൾ, കായിക വിനോദങ്ങൾ എന്നീ മൂന്നു കാര്യങ്ങളും തമ്മിലുള്ള വ്യത്യാസത്തെ കുറിച്ച് ഇപ്പോഴും വലിയ തിരിച്ചറിവില്ലാത്തവരാണ് നമ്മൾ. ചുമടൊഴുക്കുക, കാർഷിക വൃത്തിയിലേർപ്പെടുക എന്നിവയെല്ലാമാണ് കായികാധ്വാനം എന്നത് കൊണ്ടുദ്ദേശിക്കുന്നത്. വ്യായാമം, കായിക വിദ്യാഭ്യാസം എന്നിങ്ങനെയുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങളെയാണ് കായിക പ്രവർത്തനങ്ങൾ എന്ന് വിശേഷിപ്പിക്കാവുന്നത്. എന്നാൽ കളികളെയാണ് കായികവിനോദങ്ങൾ എന്ന് പറയുന്നത്. കായികാധ്വാനങ്ങളും, കായിക പ്രവർത്തനങ്ങളും ശാരീരിക ആരോഗ്യം മാത്രം നൽകുമ്പോൾ കളികളിലേർപ്പെടുന്നതിലൂടെ ഒരാൾക്ക് ശാരീരികവും, വൈകാരികവും, ബൗധികവുമായ ആരോഗ്യം ലഭിക്കുന്നു.

ജിമ്മിൽ പോയി സിറ്റ് അപ്പ് എടുക്കുന്ന ഒരു വ്യക്തിയും, ഗോട്ടി കളിക്കുന്ന ഒരു വ്യക്തിയും തമ്മിലുള്ള താരതമ്യം നോക്കുക. വ്യായാമം ചെയ്യുന്ന വ്യക്തി മുൻകൂട്ടി താൻ തീരുമാനിച്ചിരിക്കുന്ന എണ്ണം സിറ്റ് അപ്പ് എപ്പോൾ പൂർത്തിയാകും എന്ന ചിന്തയോടെ 1, 2, 3 എന്ന് എണ്ണി

യാന്ത്രികമായി സിറ്റ് അപ്പ് എടുക്കുന്നു. എന്നാൽ ഗോട്ടി കളിക്കുന്ന ഒരു വ്യക്തി ഗോട്ടി കളിച്ചു കൊണ്ട് ഇരുന്ന് എഴുന്നേൽക്കുമ്പോൾ സ്വാഭാവികമായി പല വട്ടം സിറ്റ് അപ്പ് എടുക്കുന്നു.

ഇങ്ങനെ നമ്മൾ കളിക്കുന്ന ഓരോ കളിയും നമുക്ക് ശാരീരികവും, വൈകാരികവും, ബൗധികവുമായ വ്യായാമം നൽകുന്നു. കൂടാതെ വ്യായാമം ചെയ്യുന്നതിന് നേരവും, കാലവും നോക്കേണ്ടി വരുമ്പോൾ, കളിക്കാൻ പ്രത്യേകിച്ച് നേരവും കാലവും നോക്കേണ്ടതുമില്ല.

QUICKSTART YOUR SPORTY CAREER



SPORTS MANAGEMENT COURSES

- **P G Diploma in Sports Management** (Degree)
- **Certified Sports Manager** (MBA)
- **Advanced Diploma in Sports Business**
(+2, ITI, Poly, SSLC+ Exp)
- **Advanced Diploma in Football Management**
(+2, ITI, Poly, SSLC+ Exp)
- **Certified Sports Facility Manager** (Degree)
- **Executive Diploma in Sports Management**
(Working Professionals)

- Short Duration Courses
- Paid Internship Opportunities
- Assured Placement
- Easy and exciting learning process
- Campus & Hybrid mode

IF YOUR HEART IS
FULL OF SPORTS,
MAKE SPORTS YOUR
CAREER & LIFE



Scan the QR Code to know
more about courses



Call us now!

+91 8891675259
9995675259



**SPORTS & MANAGEMENT
RESEARCH INSTITUTE**
MAKING INDIA SPORTS SUPERPOWER

5

കളി വരുമാനത്തിന്

കളിച്ച് സർട്ടിഫിക്കറ്റും, മെഡലും നേടി സ്പോർട്സ് ക്യാമ്പിൽ സർക്കാർ, അർദ്ധസർക്കാർ സ്ഥാപനങ്ങളിൽ ജോലി നേടുക എന്നതാണ് നമ്മുടെ നാട്ടിലെ ഭൂരിഭാഗം കായികതാരങ്ങളുടേയും ലക്ഷ്യം. ഒരു രൂപ പോലും വരവു പ്രതീക്ഷിക്കാതെ കോടികണക്കിന് രൂപ ഒന്നോ, രണ്ടോ ഒളിമ്പിക്സ് മെഡലിനായി ചെലവഴിക്കുക എന്നതാണ് നമ്മുടെ സർക്കാരുകളുടെ കായിക നയം. ഈ രൂപ സർക്കാരിനു ലഭിക്കുന്നത് സാധാരണക്കാരൻ ആഹാരവും, മരുന്നുമെല്ലാം വാങ്ങുന്ന സമയം സർക്കാരുകൾ പിഴിഞ്ഞെടുക്കുന്ന വിവിധ നികുതികളിൽ നിന്നുമാണ്.

വികസിത രാജ്യങ്ങളിൽ കോടിക്കണക്കിന് ഡോളർ വരുമാനം നൽകുന്ന, ലക്ഷക്കണക്കിന് ആളുകൾക്ക് നേരിട്ടും, അല്ലാതെയും സ്ഥിരമായും, താൽക്കാലികമായും തൊഴിൽ നൽകുന്ന വലിയ

വ്യവസായമാണ് സ്പോർട്സ്. കളിയോടുള്ള ആവേശവും, ലാഭചിന്തകളും, കായിക പ്രേമികളുമാണ് അത്തരം രാജ്യങ്ങളിൽ സ്പോർട്സിനെ മുന്നോട്ടു നയിക്കുന്നത്. അതിനാൽ തന്നെ അത് ആ രാജ്യങ്ങൾക്ക് വലിയ നേട്ടങ്ങൾ സമ്മാനിക്കുന്നു.

നമുക്ക് സ്പോർട്സ് എന്നാൽ ക്രിക്കറ്റും, ഒളിമ്പിക്സും, ഫിസിക്കൽ എഡ്യൂക്കേഷനും, ടർഫും, കളിക്കോപ്പ് നിർമ്മാണവും മാത്രമാണ്. എന്നാൽ യഥാർത്ഥ സ്പോർട്സ് ഇൻഡസ്ട്രി വളരെ വലുതാണ്. താഴെ പറയുന്ന വിവിധ മേഖലകൾ ചേർന്നതാണ് യഥാർത്ഥ സ്പോർട്സ് ഇൻഡസ്ട്രി.

1. **പ്രൊഫഷണൽ സ്പോർട്സ്** - കായിക താരങ്ങളും, ടീം ഉടമകളും, സംഘാടകരുമെല്ലാം തന്നെ തൊഴിലായും, ബിസിനസായും സ്പോർട്സിനെ സമീപിക്കുന്ന മേഖലയാണ് പ്രൊഫഷണൽ സ്പോർട്സ്. ഉദാഹരണത്തിന് ഇന്ത്യൻ ക്രിക്കറ്റ് ടീം കളിക്കാർ, ഇന്ത്യൻ പ്രീമിയർ ലീഗ്, മുംബൈ ഇന്ത്യൻസ് ടീം
2. **അമച്വർ സ്പോർട്സ്** - കളിക്കാർ പ്രധാനമായും പ്രതിഫലം കൈപറ്റാതെ ഏർപ്പെടുന്ന കായിക വിനോദങ്ങളെയാണ് അമച്വർ സ്പോർട്സ് എന്നു പറയുന്നത്. ഉദാഹരണത്തിന് നമ്മുടെ നാട്ടിലെ ട്രാക്ക് ആൻഡ് ഫീൽഡ് അത്ലറ്റുകൾ, വിവിധ കളികളുടെ ജില്ലാ ടീമുകളുടെ താരങ്ങൾ
3. **കോളേജ് സ്പോർട്സ്** - പ്രൊഫഷണൽ സ്പോർട്സിനു സമമായി കോളേജ്,

സർവകലാശാലാ തലങ്ങളിൽ നടക്കുന്ന കായിക പ്രവർത്തനങ്ങൾ. ഉദാഹരണത്തിന്

അമേരിക്കൻ കോളേജ് സ്പോർട്സ്

4. **സ്കൂൾ സ്പോർട്സ് ആൻഡ് ഫിസിക്കൽ എഡ്യൂക്കേഷൻ** - സ്കൂൾ തലത്തിൽ നടക്കുന്ന കായികപ്രവർത്തനങ്ങൾ, കൂടാതെ സ്കൂൾ തലത്തിൽ കായിക പരിശീലനം നൽകുന്ന സ്വകാര്യ കമ്പനികൾ ഉദാ: എഡ്യൂസ്പോർട്സ്, ടെൻവിക്
5. **സ്പോർട്സ് കോച്ചിംഗ്** - വിവിധ കളികളുടെ കളി പരിശീലനം നൽകുന്ന വിവിധ സംവിധാനങ്ങൾ, സ്ഥാപനങ്ങൾ.
6. **ഫിറ്റ്നസ്** - വ്യായാമത്തിനുള്ള ജിമ്മുകൾ, ഏറോബിക്സ്, യോഗ, സൂംബ എന്നിങ്ങനെയുള്ള വിവിധ സംവിധാനങ്ങൾ.
7. **സ്പോർട്സ് ടാലന്റ് മാനേജ്മെന്റ്** - കായിക താരങ്ങളുടേയും, പരിശീലകരുടേയും മാനേജ്മെന്റ്. ഉദാഹരണത്തിന് സ്പോർട്സ് ഏജൻസികൾ
8. **സ്പോർട്സ് സയൻസ്** - കായികതാരങ്ങളുടെ പ്രകടനം വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നതിനും, പരിക്കുകൾ ഒഴിവാക്കുന്നതിനും, ചികിത്സിച്ച് ഭേദമാക്കുന്നതിനും സഹായിക്കുന്ന സ്പോർട്സ് മെഡിസിൻ, സ്പോർട്സ് ഫിസിയോതെറാപ്പി, സ്പോർട്സ് സൈക്കോളജി, സ്പോർട്സ് ന്യൂട്രീഷ്യൻ എന്നിങ്ങനെയുള്ള വിവിധ ഘടകങ്ങൾ.
9. **സ്പോർട്സ് ടെക്നോളജി ആൻഡ് സ്പോർട്സ് അനലിറ്റിക്സ്** - സ്പോർട്സുമായി ബന്ധപ്പെട്ട് കളിക്കളത്തിനകത്തും, പുറത്തും

ഉപയോഗിക്കുന്ന വിവിധ ടെക്നോളജികൾ, ടെക്നോളജിയും, ഡേറ്റയും ഉപയോഗപ്പെടുത്തി സ്പോർട്സ് സംബന്ധിയായ തീരുമാനങ്ങൾ എടുക്കുന്നതിനു സഹായിക്കുകയും ചെയ്യുന്ന മേഖല. ഉദാ: സ്പോർട്സ് ഇൻഫോഗ്രാഫിക്സ്, ഹാക്ക് ഐ, ഗോൾലൈൻ ടെക്നോളജി

10. **വർച്വൽ സ്പോർട്സ് ആൻഡ് സ്പോർട്സ് ബെറ്റിംഗ്** - ആധുനിക സാങ്കേതിക വിദ്യ ഉപയോഗിച്ച് കായിക വിനോദങ്ങളിലേർപ്പെടുന്നതും, പ്രവചനം, വാതുവയ്പ് എന്നിവയിലൂടെ വരുമാനം നേടുന്നതും. വാതുവയ്പ് ഇന്ത്യ പോലുള്ള പല രാജ്യങ്ങളിലും നിയമവിരുദ്ധമാണ്. വിദേശ രാജ്യങ്ങളിൽ നിലവിലുള്ള നിയമവിധേയമായ വാതുവയ്പ്പും, ക്രിക്കറ്റ് ലോകത്ത് കുപ്രസിദ്ധി നേടിയ ഒത്തുകളിയും വാതുവയ്പ്പും വ്യത്യസ്തമാണ്.
11. **സ്പോർട്സ് മീഡിയ** - സ്പോർട്സ് ആനുകാലികങ്ങൾ, ചാനലുകൾ തുടങ്ങിയ സ്പോർട്സ് അനുബന്ധിയായ വാർത്തകൾ കൈകാര്യം ചെയ്യുന്ന സംവിധാനങ്ങൾ.
12. **സ്പോർട്സ് ഫെസിലിറ്റി മാനേജ്മെന്റ്** - സ്റ്റേഡിയങ്ങൾ, ഗോൾഫ് കോഴ്സുകൾ, സ്വിമ്മിംഗ് പൂജകൾ പോലുള്ള കായിക അടിസ്ഥാന സൗകര്യങ്ങളുടെ ഫലപ്രദമായ നടത്തിപ്പ്.
13. **ലൈപ്പർ സ്പോർട്സ്** - കാശുമുടക്കി വിനോദത്തിനായി കായിക പ്രവർത്തനങ്ങളിൽ ഏർപ്പെടുന്നത്. ഉദാ: ടർഫ് ഫുട്ബോൾ, സോപ്പ് ഫുട്ബോൾ എന്നിവ

14. **സ്പോർട്സ് ഇൻഫ്രാസ്ട്രക്ചർ ഡെവലപ്മെന്റ്** - സ്റ്റേഡിയങ്ങൾ അടക്കമുള്ള വിവിധ കായിക സൗകര്യങ്ങളും, സംവിധാനങ്ങളും രൂപകല്പന ചെയ്യുകയും, നിർമ്മിക്കുകയും ചെയ്യുന്ന സ്പോർട്സ് എഞ്ചനീയറിംഗ് വിഭാഗം
15. **സ്പോർട്സ് ടൂറിസം** - കളികളിൽ പങ്കെടുക്കാനോ, കാണാനോ പോകുന്നവരെ വിനോദസഞ്ചാരികളെ പോലെ യാത്ര ചെയ്യാൻ പ്രേരിപ്പിക്കുന്ന സ്പോർട്സിന്റെ സവിശേഷത. ഉദാഹരണത്തിന് അയൺമാൻ മത്സരങ്ങൾ, സ്പോർട്സ് മ്യൂസിയങ്ങൾ
16. **സ്പോർട്സ് റീട്ടയിലിംഗ്** - സ്പോർട്സ് അനുബന്ധമായ വസ്തുക്കളുടെ വിൽപന നടത്തുന്ന സ്ഥാപനങ്ങൾ. ഉദാ: ഡികാസ്റ്റൺ
17. **സ്പോർട്സ് ഗൂഡ്സ് മാനുഫാക്ചറിംഗ്** - കളിക്കാനുപയോഗിക്കുന്ന വിവിധ തരത്തിലുള്ള വസ്തുക്കളുടെ രൂപകല്പന, നിർമ്മാണം.
18. **സ്പോർട്സ് അപ്പാരൽസ്** - കളി വസ്ത്രങ്ങളുടെ രൂപകല്പന, നിർമ്മാണം.
19. **ടോയ്സ് ആൻഡ് പ്ലേതിംഗ്സ്** - പാവകൾ, കളിക്കോപ്പുകൾ, പാർക്കിലെ ഉപകരണങ്ങൾ എന്നിങ്ങനെ പ്രധാനമായും കുട്ടികൾക്ക് കളിക്കാനുപയോഗിക്കുന്ന വസ്തുക്കളുടെ രൂപകല്പന, നിർമ്മാണം.
20. **റിക്രിയേഷണൽ സ്പോർട്സ്** - പൊതു-സ്വകാര്യ ക്ലബ്ബുകൾ അടിസ്ഥാനമാക്കിയോ, അല്ലാതെയോ വിനോദത്തിനായി നടക്കുന്ന കായിക പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഉദാ: വായനശാലകൾ, സ്വകാര്യ ക്ലബ്ബുകൾ എന്നിവിടങ്ങളിലെ കായിക പ്രവർത്തനങ്ങൾ

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

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

6

കളി തൊഴിലിന്

വികസിത രാജ്യങ്ങളിൽ ഒരു സുപ്രധാന തൊഴിൽദായകനാണ് സ്പോർട്സ് വ്യവസായം. പല വികസിത രാജ്യങ്ങളിലും മുൻ അധ്യായത്തിൽ സൂചിപ്പിച്ച 20 മേഖലകളിലായി രാജ്യത്തെ ആകെ തൊഴിലുകളിൽ ഏതാണ്ട് 2.7 ശതമാനം (ഐസ് ലാൻഡ്) വരെ സംഭാവന ചെയ്യുന്നത് സ്പോർട്സ് വ്യവസായമാണ്. യൂറോപ്യൻ യൂണിയനിൽ ആകെ തൊഴിലിന്റെ .7 ശതമാനം സംഭാവന ചെയ്യുന്നത് സ്പോർട്സാണ്. എന്നാൽ ഇന്ത്യയിലാകട്ടെ പണ്ട് എപ്പോഴോ വായിച്ച കണക്കനുസരിച്ച് ആകെ തൊഴിൽ ചെയ്യുന്നവരിൽ .05 ശതമാനം മാത്രമാണ് സ്പോർട്സ് മേഖലയിൽ ജോലി നോക്കുന്നത്. ഇപ്പോഴും ഈ കണക്കിൽ വിപ്ലവകരമായ വലിയ മാറ്റമൊന്നും ഉണ്ടായിരിക്കാൻ സാധ്യതയില്ല.

കായികമേഖലകളിൽ നമ്മളിൽ അധികം പേർക്കും അറിയാവുന്ന തൊഴിൽ കായികാധ്യാപകനും, കോച്ചും മാത്രമാണ്. മറ്റുള്ളവർ കളിച്ച് സർക്കാർ ജോലി നേടുന്നവരാണ്. എന്നാൽ സ്പോർട്സ് പെർഫോമൻസ് (പ്രൊഫഷണൽ കായികതാരങ്ങൾ, ഓഫീഷ്യലുകൾ), സ്പോർട്സ് കോച്ചിംഗ് (കോച്ചുമാർ, കായികാധ്യാപകർ, ഹൈപെർഫോമൻസ് കോച്ചുമാർ), സ്പോർട്സ് മാനേജ്മെന്റ് (ക്ലബ്ബ് മാനേജർമാർ, ലീഗ് മാനേജർമാർ, സ്പോർട്സ് പ്രമോട്ടർമാർ, സ്പോർട്സ് ഏജൻ്റുമാർ, സ്പോർട്സ് അനലിസ്റ്റുകൾ....), സ്പോർട്സ് എഞ്ചിനീയറിംഗ്, സ്പോർട്സ് സയൻസ് (സ്പോർട്സ് ന്യൂട്രീഷ്യനിസ്റ്റുകൾ, സ്പോർട്സ് ഡോക്ടർമാർ, സ്പോർട്സ് സൈക്കോളജിസ്റ്റുകൾ, സ്പോർട്സ് ഫിസിയോ, കൈനസ്തോളജിസ്റ്റുകൾ) സ്പോർട്സ് മീഡിയ എന്നിങ്ങനെ വിവിധ പ്രവൃത്തിരംഗങ്ങളിലായി നിരവധി മികച്ച തൊഴിലുകളാണ് സ്പോർട്സ് രംഗത്തുള്ളത്.

(സ്പോർട്സ് രംഗത്തെ ഏറെയൊന്നും അറിയപ്പെടാത്ത തൊഴിലുകളെ കുറിച്ച് ഡോ ഇന്ദുലേഖ എഴുതിയ **'സ്പോർട്സ് കരിയർ'** എന്ന പുസ്തകത്തിൽ വായിക്കാവുന്നതാണ്)

7

കളി ശാക്തീകരണത്തിന്

വ്യക്തികളുടേയും, സമൂഹങ്ങളുടേയും പ്രത്യേകിച്ച് സ്ത്രീകളുടെ ശാക്തീകരണത്തിന് ഉപയോഗിക്കാവുന്ന ഏറ്റവും നല്ല ഉപാധിയാണ് സ്പോർട്സ്. സ്ത്രീകൾ കൂടുതലായി കായിക വിനോദങ്ങളിൽ ഏർപ്പെടുന്ന സമൂഹങ്ങളിൽ ലിംഗ സമത്വം, സ്ത്രീ സുരക്ഷ എന്നീ വിഷയങ്ങൾ സ്ത്രീകൾ കായിക വിനോദങ്ങളിൽ കുറവു മാത്രം ഏർപ്പെടുന്ന സമൂഹങ്ങളുമായി താരതമ്യം ചെയ്യുമ്പോൾ വലിയ ഗൗരവമുള്ളതല്ല. കാരണം കായിക വിനോദങ്ങളിൽ, പ്രത്യേകിച്ച് പുരുഷന്മാരോടൊപ്പം സ്ത്രീകൾ കായിക വിനോദങ്ങളിൽ ഏർപ്പെടുന്ന സാഹചര്യങ്ങളിലും, സമൂഹങ്ങളിലും സ്ത്രീ-പുരുഷ വ്യത്യാസം വളരെ നേരിയതാണ്. അതു പോലെ തന്നെ കാഴ്ചയില്ലാത്തവർ, മറ്റ് ശാരീരിക വൈകല്യമുള്ളവർ എന്നിവരുടെയെല്ലാം ശാക്തീകരണത്തിനായി നമ്മുടെ സമൂഹം സ്പോർട്സിനെ ഉപയോഗപ്പെടുത്തുന്നു.

ജർമൻ - ബ്രിട്ടീഷ് ന്യൂറോളജിസ്റ്റായ സർ ലൂഡ്വിഗ് ഗുട്ട്മാൻ ആണ് പരുക്കേറ്റ സൈനികരെ പുനരധിവാസിപ്പിക്കുന്നതിനും അവരിൽ ശാരീരിക ശക്തിയും, ആത്മാഭിമാനവും വളർത്തി എടുക്കുന്നതിനുമുള്ള ഒരു ഉപാധിയായി സ്പോർട്സിനെ വ്യാപകമായി ഉപയോഗിക്കാൻ ആരംഭിച്ചത്. 1948 ജൂലായ് 29 -ന് ലണ്ടൻ ഒളിമ്പിക്സിന്റെ ഉദ്ഘാടന ദിവസം തന്നെയാണ് വികലാംഗരായ യുദ്ധ സേനാനികൾക്കായി അദ്ദേഹം സ്റ്റോക്ക് മാൻഡെവിൽ ഗെയിംസ് സംഘടിപ്പിച്ചത്. ഇതാണ് പിൻകാലത്ത് പാരാലിമ്പിക്സായി വളർന്നത്. ഇങ്ങനെ ശാക്തീകരണത്തിനും, ചികിത്സാ മാർഗ്ഗം എന്ന നിലയിലുമെല്ലാം ഉപയോഗിക്കുന്ന കളിയുടെ ശക്തി വളരെ വലുതാണ്. അത് ശാരീരിക, മാനസിക ശക്തി മാത്രമല്ല ആത്മാഭിമാനം, ആത്മവിശ്വാസം എന്നിവ വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നതിനും സഹായിക്കുന്നു.

പല രോഗങ്ങളുടേയും ചികിത്സയിൽ മരുന്നിനൊപ്പം കളികളെ ഉപയോഗിക്കുന്നു. മാനസിക വെല്ലുവിളി നേരിടുന്ന വ്യക്തികളുടെ ചികിത്സയ്ക്കും കളികളെ ഉപയോഗിക്കുന്നു. മാനസികാരോഗ്യ പ്രശ്നങ്ങൾക്ക് ചികിത്സ നൽകുന്നതിന് കളികളെ ഒരു ചികിത്സാ മാധ്യമമായി ഉപയോഗിക്കുന്ന രീതിയാണ് ഗെയിം തെറാപ്പി. മുതിർന്നവർക്ക് കൗൺസിലിംഗ് നൽകുന്നത് സമാനമായി കുട്ടികൾക്ക് നൽകുന്നതാണ് പ്ലേ തെറാപ്പി. വൈകാരികവും, മാനസികവുമായ ആരോഗ്യപ്രശ്നങ്ങൾ കൈകാര്യം ചെയ്യാൻ കുട്ടികളെ സഹായിക്കാൻ അവരുടെ സ്വാഭാവിക ആവിഷ്കാര

മാധ്യമമായ കളിയെ ഉപയോഗപ്പെടുത്തുന്ന സൈക്കോതെറാപ്പിയുടെ ഒരു രൂപമാണ് പ്ലേ തെറാപ്പി. കളിയെ മാധ്യമമായി ഉപയോഗിക്കുന്നതിലൂടെ, കുട്ടികൾക്ക് അവരുടെ വികാരങ്ങളും, വിചാരങ്ങളും തെറാപ്പിസ്റ്റുമായും, മാതാപിതാക്കളുമായും ഫലപ്രദമായി പങ്കിടാൻ കഴിയും.

“നമ്മൾ കളിക്കുന്നത് നിർത്തുമ്പോൾ, നമ്മൾ വളരുന്നത് നിലയ്ക്കുന്നു... കളി നിർത്തുമ്പോൾ നമ്മൾ മരിക്കാൻ തുടങ്ങുന്നു.” നാഷണൽ ഇൻസ്റ്റിറ്റ്യൂട്ട് ഓഫ് പ്ലെയുടെ സ്ഥാപകനായ ഡോ സ്റ്റുവർട്ട് ബ്രൗണിന്റെ വാക്കുകളാണിത്. പതിറ്റാണ്ടുകളായുള്ള അദ്ദേഹത്തിന്റെ ഗവേഷണങ്ങളുടെ ഫലങ്ങൾ ആ വാക്കുകളെ സാധൂകരിക്കുന്നു. മുതിർന്ന പൗരന്മാരിൽ അവരുടെ വാർദ്ധക്യ ജീവിതത്തിന്റെ നിലവാരം ഉയർത്തുന്നതിന് കളികൾ സഹായിക്കും.

മുതിർന്ന പൗരന്മാർക്കായി സ്പോർട്സ് ആൻഡ് മാനേജ്മെന്റ് റിസർച്ച് ഇൻസ്റ്റിറ്റ്യൂട്ടിലെ (SMRI) വിദഗ്ദ്ധർ ശാസ്ത്രീയമായി രൂപകൽപ്പന ചെയ്ത ലോകത്തിലെ ആദ്യത്തെ സ്കൂളായ സ്കൂൾ ഓഫ് സീനിയേഴ്സ് പ്രവർത്തിക്കുന്നത് ഓർമ്മക്കുറവ് പോലുള്ള വാർദ്ധക്യത്തിന്റെ പല സങ്കീർണതകളും നിയന്ത്രിച്ചുകൊണ്ട് വാർദ്ധക്യത്തിന്റെ ഗുണനിലവാരം ഉയർത്താൻ സഹായിക്കുന്ന പ്രോടീൻ (ProTeen), സിക്സ്ടീൻ (60Teen) എന്നിങ്ങനെയുള്ള രണ്ട് ആന്റി-ഏജിംഗ് ഇന്റർവെൻഷൻ പ്രോഗ്രാമുകളെ അടിസ്ഥാനമാക്കിയാണ്. ഈ രണ്ടു പ്രോഗ്രാമുകളുടേയും പ്രധാന ഘടകങ്ങളിലൊന്ന്

കളിയാണ്. പ്രായമാകുമ്പോഴുണ്ടാവുന്ന നിരാശാബോധം, വിഷാദം എന്നിവയ്ക്കെതിരെ ഒരു 'പ്രതിരോധ കുത്തിവയ്പ്പ്' ആയി പ്രവർത്തിക്കാൻ കളികൾക്ക് കഴിയും.

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

യൂഎസ് ചരിത്രത്തിലെ ഏറ്റവും മാരകമായ കൂട്ട വെടിവയ്പ്പുകളിൽ ഒന്നായിരുന്നു ടെക്സാസ് ടവർ വെടിവയ്പ്പ്. ഈ കേസിലെ കുറ്റവാളിയായ ചാൾസ് വിറ്റ്മാന്റെ പിതാവിനാൽ അടിച്ചമർത്തപ്പെട്ട അവന്റെ സ്വതന്ത്രമായി കളിക്കുവാനുള്ള അടങ്ങാത്ത ആഗ്രഹം ഈ വെടിവയ്പ്പിനുള്ള പ്രധാന കാരണങ്ങളിലൊന്നായി ടവർ കമ്മീഷൻ വിലയിരുത്തുന്നു.

ചാൾസ് വിറ്റ്മാന്റെ ജീവിതത്തിൽ കളിയുടെ അഭാവം കണ്ടെത്തിയതിന് ശേഷം, അപകടകാരികളായ മറ്റ് കുറ്റവാളികളെ കുറിച്ച് ഡോ. സ്റ്റുവർട്ട് ബ്രൗണിന്റെ നേതൃത്വത്തിൽ ഗവേഷണങ്ങൾ നടന്നു. കൊലപാതകക്കുറ്റത്തിന് തടവിലാക്കപ്പെട്ട പുരുഷന്മാരെക്കുറിച്ചും, മദ്യപിച്ച് വാഹനമോടിച്ച് കൊല്ലപ്പെട്ടവരെ കുറിച്ചും നടന്ന പഠനങ്ങളിൽ നിന്നും

കുറ്റവാളികളുടെ ജീവിതത്തിൽ കളിയുടെ അഭാവം (കളിക്കാൻ അവസരം കിട്ടാതിരിക്കുക അല്ലെങ്കിൽ അനുവദിക്കപ്പെടാതിരിക്കുക) അനുഭവിച്ചതായി കണ്ടെത്തി.

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

ദയവായി ഓർമ്മിക്കുക. **“കളിക്കാൻ അനുവദിക്കാതിരിക്കുക എന്നതാണ് നിങ്ങളുടെ കുട്ടിക്കെതിരെ നിങ്ങൾക്ക് ചെയ്യാൻ കഴിയുന്ന ഏറ്റവും ഹീനമായ കുറ്റം. അത് അവരുടെ ജീവിതത്തെ എന്നെന്നേക്കുമായി പ്രതികൂലമായി ബാധിക്കുന്നു.”**

സൂപ്പർ സ്റ്റാർ രജനീകാന്തിന്റെ പ്രശസ്തമായ ബാഷ എന്ന സിനിമയിലെ ‘രാ രാ രാമയ്യ’ എന്നു തുടങ്ങുന്ന പാട്ടിൽ മനുഷ്യന്റെ ജീവിതത്തെ എട്ടു വർഷങ്ങൾ വീതമുള്ള എട്ടു ഘട്ടങ്ങളായി തിരിച്ചിരിക്കുന്നു. അതിൽ “മുതൽ എട്ടിൽ ആടാതതു വിളയാട്ടല്ലെ. നീ ഇരണ്ടാം എട്ടിൽ കല്ലാതതു കൽവിയുമല്ലെ” എന്നു പറയുന്നു. എട്ടു വയസിനുള്ളിൽ കളിക്കാത്ത കളികളൊന്നും കളികളല്ലെന്നും, പതിനാറു വയസിനുള്ളിൽ പഠിക്കാത്തതൊന്നും പഠനവുമല്ല എന്ന് ഈ വരികൾ സൂചിപ്പിക്കുന്നു. അതായത് പതിനാറു വയസിനുള്ളിൽ

ഒരു വ്യക്തി കളിക്കുന്ന കളികളും, നേടുന്ന അറിവുകളുമാണ് അയാളുടെ ജീവിത വിജയത്തിന്റെ ശരിയായ അടിസ്ഥാനമാകുന്നത്. അത് നഷ്ടപ്പെടുത്തിയാൽ പിന്നെ എങ്ങനെ ശ്രമിച്ചാലും, എത്ര ശ്രമിച്ചാലും നമുക്ക് നേടിയെടുക്കാനാവില്ല. ഉദാഹരണത്തിന് എല്ലുകൾക്കും, മസിലുകൾക്കുമെല്ലാം ബലം കിട്ടാനും, വഴക്കമുണ്ടാകാനും കുട്ടിക്കാലത്ത് നന്നായി ഓടിയും, ചാടിയും കളിക്കണം. അത് നടന്നില്ലായെങ്കിൽ അത് മരണം വരേയ്ക്കും നീളുന്ന അനാരോഗ്യാവസ്ഥയിലേയ്ക്ക് ഒരു വ്യക്തിയെ തള്ളി വിടും.

8

കളി സംയോജനത്തിന്

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

കോർപറേറ്റ് ട്രെയിനിംഗുകളിലേയും, എംപ്ലോയീ എൻഗേജ്മെന്റ് പ്രോഗ്രാമുകളിലേയും മുഖ്യ ഘടകമാണ് വിവിധ തരത്തിലുള്ള കളികൾ. ജീവനക്കാരെ ശാക്തീകരിക്കുന്നതിനും, സംയോജിപ്പിക്കുന്നതിനും കളികളെ വ്യാപകമായി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

രാജ്യങ്ങൾ അവർ തമ്മിലുള്ള ബന്ധം മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നതിനുള്ള ഒരു കോൺഫിഡൻസ്

ബിൽഡിംഗ് ടൂളായും സ്പോർട്സിനെ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ശീതയുദ്ധകാലത്ത് അമേരിക്കയും, ചൈനയും തമ്മിലുള്ള ബന്ധം മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നതിന് ആരംഭിച്ച ദ്വിരാഷ്ട്ര ടേബിൾ ടെന്നീസ് ടൂറുകൾ 'പിങ് പോങ് ഡിപ്ലോമസി' എന്ന പേരിൽ ചരിത്ര പ്രശസ്തമാണ്.

2018 ലെ ശൈത്യകാല ഒളിമ്പിക്സിൽ ബദ്ധവൈരികളായ ദക്ഷിണ കൊറിയയും, ഉത്തര കൊറിയയും ഒറ്റ ടീമായി പങ്കെടുത്തത് ഇവർ തമ്മിലുള്ള ബന്ധം മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നതിന്റെ ഭാഗമായിട്ടാണ്.

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

സംഗ്രഹം

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

കളി ഗ്രേസ്‌മാർക്കിനും, സർട്ടിഫിക്കറ്റിനും, സ്പോർട്സ് ക്യാട്ടയ്ക്കും, മെഡലിനും വേണ്ടി എന്ന കാഴ്ചപ്പാട് മാറണം. കളി ഒരു മൗലിക അവകാശമായി മാറണം. എല്ലാവർക്കും കളിക്കാനുള്ള അവസരം ലഭിക്കണം.

കളി ശാരീരികമായും, വൈകാരികമായും, ബൗധികമായും, സാമ്പത്തികമായും ആരോഗ്യമുള്ള ജനങ്ങളേയും, സമൂഹങ്ങളേയും, രാജ്യങ്ങളേയും സൃഷ്ടിക്കും.

ലോകത്തിലെ ഏറ്റവും ജനസംഖ്യയുള്ള രാജ്യമായ ഇന്ത്യയിലെ ജനങ്ങളുടെ 'നിലവാരം' വർദ്ധിക്കണമെങ്കിൽ, ഈ ജനസംഖ്യ ഒരു യഥാർത്ഥ മനുഷ്യ വിഭവശേഷിയായി മാറണമെങ്കിൽ കളി ഓരോ ഇന്ത്യക്കാരന്റേയും ജീവിതത്തിന്റെ അവിഭാജ്യ ഘടകമായി മാറണം. അതുവരേയും നമ്മുടെ മാതാപിതാക്കൾക്കു മുന്നിൽ കളി ഒരു "കോപ്പിലെ കളി" തന്നെയായിരിക്കും.

പിൻകുറിപ്പ്

ഈ പുസ്തകത്തിന്റെ ടൈപ്പിംഗ് നിർവ്വഹിച്ചത് ഞങ്ങളുടെ പുത്രി നിവേദിതയാണ്. അവർക്ക് ഈ ഭാഷാശൈലി തീരെ ഇഷ്ടപ്പെട്ടില്ല. വായനക്കാർക്ക് ആസ്വാദ്യകരമായ രീതിയിൽ കാര്യങ്ങൾ അവതരിപ്പിക്കണമെന്നാണ് അവളുടെ ഭാഷ്യം. അവളുടെ ആ അഭിപ്രായത്തെ അംഗീകരിച്ചു കൊണ്ടു തന്നെ അവഗണിക്കേണ്ടി വന്നു. കാരണം വായനക്കാരെ സുഖിപ്പിക്കാനോ, സംതൃപ്തിപ്പെടുത്താനോ അല്ല ഈ പുസ്തകം. മറിച്ച് വിദ്യാഭ്യാസം കൂടും തോറും വിവരം കുറയുന്ന മലയാളി സമൂഹത്തിന്റെ കണ്ണു തുറപ്പിക്കാനുള്ള എന്റെ ചെറിയ ശ്രമം മാത്രമാണിത്. ജീവിതശൈലി രോഗങ്ങൾ, മാനസിക പ്രശ്നങ്ങൾ, ആത്മഹത്യ എന്നിവയിലെല്ലാം മുന്നിൽ നിൽക്കുന്ന നമ്മൾ കളികൾക്ക് ജീവിതത്തിൽ പ്രാധാന്യം കൊടുത്തില്ലെങ്കിൽ അറിയാത്ത പിള്ള ചൊറിയുമ്പോൾ അറിയും എന്നു മാത്രമേ പറയാനുള്ളൂ.

"There is an Engineer in every heart.
Surely a Sports Engineer."

CERTIFIED
**SPORTS
ENGINEER**

ELIGIBILITY:

- Any Engineering degree/Engineering Students
- Engineering diploma/Polytechnic diploma holders

Just

6 months + 2 months internship

Campus & Hybrid mode

Scan the QR Code to know
more about courses



Call us now!

+91 8891675259
9995675259



**SPORTS & MANAGEMENT
RESEARCH INSTITUTE**
MAKING INDIA SPORTS SUPERPOWER

ഈ പ്രോജക്റ്റിന് പിന്നിൽ

സ്പോർട്സ് & മാനേജ്മെന്റ് റിസർച്ച് ഇൻസ്റ്റിറ്റ്യൂട്ട് (SMRI)

സ്പോർട്സ് മാനേജ്മെന്റ്, സ്പോർട്സ് എഞ്ചിനീയറിംഗ്, സ്പോർട്സ് സയൻസ്, സ്പോർട്സ് കോച്ചിംഗ്, സ്പോർട്സ് കൾച്ചർ എന്നിങ്ങനെ വിവിധ കായിക മേഖലകളിൽ ലോകോത്തര വിദ്യാഭ്യാസം, പരിശീലനം, പ്രചരണം, കൺസൾട്ടൻസി എന്നിവ പ്രദാനം ചെയ്യുന്ന ഒരു പ്രമുഖ കായിക വിദ്യാഭ്യാസ ഗവേഷണ സ്ഥാപനമാണ് സ്പോർട്സ് ആൻഡ് മാനേജ്മെന്റ് റിസർച്ച് ഇൻസ്റ്റിറ്റ്യൂട്ട് (എസ്എംആർഐ). "ഇന്ത്യയെ ഒരു സ്പോർട്സ് സൂപ്പർ പവർ ആക്കുക" എന്ന ലക്ഷ്യത്തോടെ സ്ഥാപിതമായ എസ്എംആർഐ, ഇന്ത്യൻ അതിരുകൾക്കപ്പുറമുള്ള ആളുകളെയും, സംഘടനകളെയും കായികരംഗത്ത് മികവ് പുലർത്തുന്നതിന് പിന്തുണയ്ക്കുന്നു. ജീവിതത്തെയും, സമ്പദ്‌വ്യവസ്ഥയെയും പരിവർത്തനം ചെയ്യാനുള്ള സ്പോർട്സിന്റെ ശക്തിയിൽ എസ്എംആർഐ ശക്തമായി വിശ്വസിക്കുന്നു. നമ്മളിൽ പലരും കരുതുന്നതുപോലെ, സ്പോർട്സ് ഏതാനും മിനിറ്റുകൾക്കുള്ള വിനോദം അല്ലെങ്കിൽ കുറച്ച് മെഡലുകൾ നേടുക മാത്രമല്ല. ഞങ്ങളെ സംബന്ധിച്ചിടത്തോളം, സ്പോർട്സ് അതിവേഗം വളരുന്നതും, സുസ്ഥിരവുമായ ഒരു വ്യവസായമാണ്. അതിലൂടെ ധാരാളം തൊഴിലവസരങ്ങളും, സമ്പദ്‌വ്യവസ്ഥയ്ക്ക് വരുമാനവും സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും. സ്പോർട്സ് തൊഴിൽ, വിനോദം, വരുമാനം, ശാക്തീകരണം, സാമൂഹിക ഇടപെടൽ, വ്യായാമം, വിദ്യാഭ്യാസം എന്നിവ നൽകുന്നു. പുതിയ അറിവുകളിലൂടെയും മികച്ച പരിശീലനം ലഭിച്ച സ്പോർട്സ് പ്രൊഫഷണലുകളിലൂടെയും ശക്തവും, സുസ്ഥിരവുമായ കായിക ആവാസവ്യവസ്ഥ കെട്ടിപ്പടുക്കാൻ രാജ്യങ്ങളെ സഹായിക്കുന്നതിൽ ഞങ്ങൾ ശ്രദ്ധ കേന്ദ്രീകരിക്കുന്നു.

GET READY TO LEARN THE BEST FROM THE BEST



eCAMPUS

celebrate learning everyday

CALL
+91 8891675259
FOR SUPPORT



eCAMPUS

celebrate learning everyday

POWERED WITH
FORMULAEX 2.0
PROFESSOR EXPERIENCE EXPERTISE EXCELLENCE

DOWNLOAD APP &
START LEARNING



ONLINE SKILL DEVELOPMENT COURSES

from



SPORTS & MANAGEMENT RESEARCH INSTITUTE

MAKING INDIA SPORTS SUPERPOWER



-  sijin.in
-  [linksijin](https://www.linkedin.com/company/sijin)
-  [sijinbt](https://www.facebook.com/sijinbt)
-  [followsijin](https://twitter.com/followsijin)
-  [+91 8891994467](https://wa.me/918891994467)
-  talk2sijin@gmail.com

സിജിൻ ബി ടി & ഡോ ഇന്ദുലേഖ ആർ

2018ലെ കേരളാ സ്പോർട്സ് കൗൺസിലിന്റെ മികച്ച സ്പോർട്സ് പുസ്തകത്തിനുള്ള അവാർഡ് നേടിയ 'ഒരു ഫുട്ബോൾ ഭ്രാന്തന്റെ ഡയറി' എന്ന പുസ്തകത്തിന്റെ രചയിതാക്കൾ

സിജിൻ ബി ടി

സ്പോർട്സ് മാനേജ്മെന്റ്
ഗുരു, ബിസിനസ് കോച്ച്,
കോർപ്പറേറ്റ് ട്രെയ്നർ,
എഴുത്തുകാരൻ

സ്പോർട്സ് & മാനേജ്മെന്റ്
റിസർച്ച് ഇൻസ്റ്റിറ്റ്യൂട്ട് (SMRI),
സ്കൂൾ ഓഫ് സിനിയേഴ്സ്
എന്നിവയുടെ സ്ഥാപകൻ

പ്രധാന പുസ്തകങ്ങൾ
ജാതിഭ്രഷ്ടനാക്കപ്പെട്ട പച്ച
തനിനാടൻ പട്ടിപ്പുരാണം
ആവിഷ്കാര സ്വാതന്ത്ര്യം
തേങ്ങാക്കൊല
കായിക വിപ്ലവം
Business Panchtantra
Sports Revolution

ഡോ ഇന്ദുലേഖ ആർ

മാനേജ്മെന്റ് വിദഗ്ദ്ധ,
സ്പോർട്സ് മാനേജ്മെന്റ്
ഗവേഷക

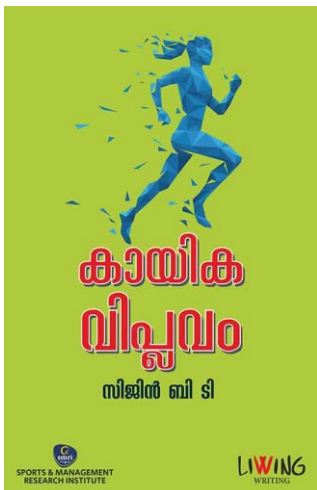
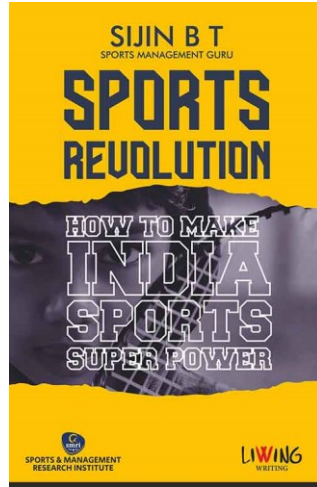
ഡയറക്ടർ ഇൻ ചാർജ്,
ഇൻസ്റ്റിറ്റ്യൂട്ട് ഓഫ് മാനേജ്മെന്റ്
ടെക്നോളജി, ആലപ്പുഴ

പ്രധാന പുസ്തകങ്ങൾ
സ്പോർട്സ് കരിയർ

Sports Career
സിജിനോടൊപ്പം എഴുതിയ
പുസ്തകങ്ങൾ
ഒരു ഫുട്ബോൾ ട്രാന്തന്റെ
ഡയറി


നമുക്കു സ്വപ്നങ്ങൾ കീഴടക്കാം
Management By Dreams
Game Plan to Win Football
World Cup
ഫുട്ബോൾ ലോകകപ്പ്
നേടുന്നതിനുള്ള ഗെയിം പ്ലാൻ
Study in India: How College
Sports Can Change Indian
Campus

ഞങ്ങളുടെ പ്രധാന പുസ്തകങ്ങൾ



സിജിൻ ബി ടി & ഡോ. ഇന്ദുലെഖ ആർ

വ്യക്തിമന്ദിര ലോകകപ്പ്
ബാറ്റിംഗിനുള്ള
തെയിം പ്ലാൻ



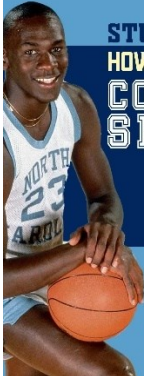
"ഞങ്ങൾ നല്ല കളിക്കാരും, മികച്ചവരും, വിജയികളാണ്. ആയിരക്കണക്കിന് ഇന്ത്യക്കാർ പൂജിച്ച് നിങ്ങളെ വേദകകപ്പ് ഘടനയിൽ അവസാനിപ്പിക്കാനുമാണ് ഞങ്ങൾക്കു കഴിയുന്ന ശ്രമം."

SPORTS & MANAGEMENT RESEARCH INSTITUTE

LIVING

SIJIN BT
 DR INDULEKHA R

STUDY IN INDIA
HOW
COLLEGE
SPORTS
CAN CHANGE
INDIAN
CAMPUS




The first whistle for the beginning of COLLEGE SPORTS INDUSTRY in INDIA.

SPORTS & MANAGEMENT RESEARCH INSTITUTE

SIJIN B T & DR INDULEKHA R

GAME PLAN
 TO WIN
 FOOTBALL WORLD CUP




"We dream of the day thousands of Indians invade the lush green world cup football finals ground by waving the tricolour flag"

SPORTS & MANAGEMENT RESEARCH INSTITUTE

LIVING

DR. INDULEKHA R

SPORTS CAREER
 UNKNOWN JOBS IN SPORTS INDUSTRY



LIVING
 WRITING

CREATE & CARE SUPER HEROES

Even
Super Heroes
need mental support



P G DIPLOMA IN
**SPORTS
PSYCHOLOGY**

ELIGIBILITY: ANY DEGREE

ELIGIBILITY:

- Any degree
- Just 10 months + 2 months internship
Campus & Hybrid mode

Scan the QR Code to know
more about courses



Call us now!

+91 8891675259
9995675259



**SPORTS & MANAGEMENT
RESEARCH INSTITUTE**
MAKING INDIA SPORTS SUPERPOWER

[smri.in](https://www.smri.in) [f](#) [t](#) [@](#) playsmri



**SPORTS & MANAGEMENT
RESEARCH INSTITUTE**

Making India Sports Superpower

www.smi.ac.in | 044-26191000 | 044-26191001

കോപ്പിലെ കളി

സിജിൻ ബി ടി
ഡോ ഇന്ദുലേഖ ആർ

കളിക്കാൻ
അനുവദിക്കാതിരിക്കുക
എന്നതാണ് നിങ്ങളുടെ
കുട്ടിക്കൈതിരെ നിങ്ങൾക്ക്
ചെയ്യാൻ കഴിയുന്ന ഏറ്റവും
ഹീനമായ കുറ്റം. അത്
അവരുടെ ജീവിതത്തെ
എന്നെന്നേക്കുമായി
പ്രതികൂലമായി ബാധിക്കുന്നു.

ലിവിംഗ് ബുക്സ്
കോപ്പിലെ കളി
സ്പോർട്സ്
200 രൂപ

LIVING
WRITING