



# பேரவைத் (FeTNA) தேசிய தமிழ்த்தேன்

## மேலோட்டம் தகுதி அடிப்படை போட்டியின் வடிவமைப்பும் விதிகளும் v1.2

### மேலோட்டம்

அமெரிக்காவில் 200க்கும் மேற்பட்ட பதிவு செய்யப்பட்ட பள்ளிகளில் கிட்டத்தட்ட 20,000 மாணவர்கள் தமிழ் பயில்கிறார்கள். இந்தப் பிள்ளைகளை இணைக்கவும், நம் தாய் மொழியின் முக்கியத்துவத்தைப் பற்றிய விழிப்புணர்வை ஏற்படுத்தவும், அடுத்த தலைமுறைக்கு நம் மொழியை எடுத்துச் செல்லும் இந்த மாணவர்களைக் கண்டறிந்து, பாராட்டிக் கௌரவிக்கும் முயற்சியாகவும் இந்தத் தேசிய தமிழ்த்தேன்ப் போட்டி ஆண்டுதோறும் நடத்தப்படுகிறது.

இப்போட்டியில் பதிவு செய்யப்பட்ட தமிழ் கற்பிக்கும் பள்ளிகளில் பயிலும் மாணவர்கள் கலந்து கொண்டு, வட்டார (regional), மண்டல (zonal) மற்றும் தேசிய (national) அளவில் பிற மாணவர்களுடன் போட்டியிடலாம். இதில் மாணவர்களின் வயதுக்கும் திறமைக்கும் ஏற்ப பல நிலைகள் உள்ளன.

வட அமெரிக்கத் தமிழ்ச் சங்கப் பேரவை (Federation of Tamil Sangams of America – FeTNA) இதற்கான தளத்தை அமைத்துக் கொடுத்திருக்கிறது. இறுதிச் சுற்றுகள் பேரவையின் மாநாடு நடக்கும் அட்லாண்டாவில் 2020, ஜூலை 4 - 5 தேதிகளில் நடைபெறும்.



## தகுதி அடிப்படை

தமிழ் பாட மொழியாக இல்லாத சமூகச் சூழலில் வளரும்/ பள்ளியில் படிக்கும் (அதாவது மிகச் சிறிய வயதில் இருந்தே அமெரிக்காவில் வாழும்) பிள்ளைகளை ஊக்குவிப்பதே இந்தப் போட்டியின் நோக்கம். தமிழைத் தமிழகத்திலேயே படிக்கும் அனுசூலம் அமையப்பெற்று, அதனால் அதிக மதிப்பு மற்றும் பரிசுத் தொகைக்காகப் போட்டியிட விரும்பும் பிள்ளைகளுக்காக நான்காவது நிலை (17 வயது வரை) வடிவமைக்கப்பட்டுள்ளது.

1. அமெரிக்கா மற்றும் கனடாவில் வாழும் குழந்தைகள் போட்டியிடலாம்.
2. போட்டியாளர்கள் பதிவு செய்யப்பட்ட தமிழ்ப்பள்ளி ஒன்றில் கடந்த இரண்டு ஆண்டுகளாகப் படித்துக் கொண்டிருக்க வேண்டும்.
3. பதிவு செய்யப்பட்ட தமிழ்ப்பள்ளி என்பது, பன்னாட்டுத் தமிழ்க் கல்விக் கழகத்திலோ (International Tamil Academy), அமெரிக்கத் தமிழ்க் கல்விக் கழகத்திலோ (American Tamil Academy) பதிவு செய்யப்பட்ட பள்ளி அல்லது கடந்த இரண்டு ஆண்டுகளாகவாவது தமிழ் கற்பிக்கும் இலாப நோக்கமற்ற நிறுவனம் ஆகும்.
4. போட்டியாளர்கள் கடந்த இரண்டு ஆண்டுகளாவது அமெரிக்காவில் வசித்திருக்க வேண்டும்.
5. முதல் மூன்று நிலைகளில் போட்டியிடுபவர்கள், 4 வயதிலிருந்தே அமெரிக்காவில் வசித்திருக்க வேண்டும்.
6. ஒரு போட்டியாளர் ஒரு போட்டியில் மட்டுமே கலந்து கொள்ள முடியும்.
7. போட்டி வடிவமைப்புப் பகுதியில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள நிலைகளுக்கான வயதுத்தகுதி, போட்டியாளர்களுக்கு 2020, ஜூலை 4ஆம் தேதியன்று ஆகும் வயதைப் பொறுத்தது.



## பேரவை மாநாட்டில் பங்கேற்பு

அரை இறுதிச் சுற்றும், இறுதிச் சுற்றும் பேரவை மாநாட்டில் (அட்லாண்டா, 2020, ஜூலை 4-5) நடைபெறும். தகுதி பெறுபவர்கள், கட்டாயம் பேரவை மாநாட்டில் கலந்து கொள்ளப் பதிந்து கொள்ள வேண்டும். அதற்கான பயண ஏற்பாடுகளுக்கு அவர்களே பொறுப்பு.

## போட்டி அமைப்பு

- ஒரு பள்ளி ஒவ்வொரு நிலைக்கும் ஒரு குழுவைப் பதிவு செய்யலாம்.
- ஒரு குழுவில் இரண்டு மாணவர்கள் இருக்க வேண்டும்.
- போட்டிகள், "வெற்றியடையாதோர் படிப்படியாக விலக்கப்படுவர்" (knock-out) என்ற அடிப்படையில் அமைந்தவை.
- வட்டார (regional) மற்றும் மண்டல (zonal) அளவிலான போட்டிகள் இணையத்தின் வழியாக நடத்தப்படும்.
- அரை இறுதிச் சுற்றும், இறுதிச் சுற்றும் பேரவை மாநாட்டில் (ஜூலை 4-5, 2020-அட்லாண்டா) நேரடியாக நடத்தப்படும்.



# போட்டியின் வடிவமைப்பும் விதிகளும் V1.2

## நிலை 1

### அரும்புகள்

படமும் வார்த்தையும்	
வயது வரம்பு	8 வயது வரை.
வடிவமைப்பு	படங்களைப் பார்த்து அவற்றுக்கு இணையான தமிழ்ச் சொல்லைக் கூறுதல்.
கேள்விகள்	<ul style="list-style-type: none"> <li>தமிழ் வார்த்தைகள் (படங்கள் அல்ல) முன்னதாகவே பட்டியலில் வெளியிடப்படும்.</li> <li>வார்த்தைகளின் கடினத்துவம் வேறுபடும்.</li> <li>எந்த அணிக்கு எந்த வார்த்தை வரும் என்பது வரிசைமுறை ஏதுமின்றித் (random) தேர்ந்தெடுக்கப்படும்.</li> </ul>
நேரம்	ஒரு கேள்விக்கு 8 நொடிகள் (seconds).
சுற்று	<ul style="list-style-type: none"> <li>ஒவ்வொரு சுற்றிலும் ஓர் அணிக்கு ஒரு கேள்வி கேட்கப்படும்.</li> <li>வழக்கமாகப் போட்டியில் 10 சுற்றுகள் இருக்கும்.</li> <li>நேரத்தைப் பொறுத்து, போட்டியை நடத்துபவர் சுற்றுகளின் எண்ணிக்கையைக் கூட்டவோ குறைக்கவோ வாய்ப்புள்ளது.</li> </ul>
மதிப்பெண்	<ul style="list-style-type: none"> <li>ஒவ்வொரு சரியான விடைக்கும் ஒரு மதிப்பெண் தரப்படும்.</li> <li>அதிகபட்ச மதிப்பெண்கள் எடுத்த அணியே வெற்றி பெறும்.</li> </ul>
சமநிலைச் சுற்று (tie-breaker)	<ul style="list-style-type: none"> <li>ஒன்றுக்கும் மேற்பட்ட அணிகள் ஒரே மதிப்பெண்கள் பெற்று முதல் இடத்தில் இருந்தால், ஒரு வெற்றியாளரைத் தேர்ந்தெடுக்கும் வரை இச்சுற்று நடத்தப்படும்.</li> <li>இச்சுற்றுக்கு, இதே விளையாட்டைத் தொடர்வதா அல்லது ஒவ்வொரு அணிக்கும் "கண்டுபிடி" (I-spy) எனும் சுற்றை நடத்துவதா என்று போட்டியை நடத்துபவர் தீர்மானிப்பார்.</li> <li>"கண்டுபிடி" சுற்றில், ஒவ்வொரு அணிக்கும் ஒரு படம் கொடுக்கப்படும். படத்தில் ஒன்றுக்கும் மேற்பட்ட பொருள்கள் இருக்கும். அந்தந்தப் பொருளைக் குறிக்கும் வார்த்தையைச் சொல்ல வேண்டும்.</li> <li>20 நொடிகளில் அதிகபட்ச வார்த்தைகளைக் கண்டுபிடிக்கும் அணி, வெற்றி பெற்ற அணியாக அறிவிக்கப்படும்.</li> </ul>



## படமும் வார்த்தையும்

எடுத்துக்காட்டு



தோடு



## நிலை 2

### மலர்கள்

#### மொழி மாற்றிக் கூறுதல்

வயது வரம்பு	12 வயது வரை.
வடிவமைப்பு	ஆங்கில வாக்கியங்களைத் தமிழில் மொழிபெயர்த்துக் கூறுதல்.
கேள்விகள்	<ul style="list-style-type: none"> <li>முன்பே வெளியிடப்பட்ட தமிழ் வார்த்தைகளைக் கொண்டே பெரும்பாலான ஆங்கில வாக்கியங்கள் அமைக்கப்பட்டிருக்கும்.</li> <li>வார்த்தைகளின் கடினத்துவம் வேறுபடும்.</li> <li>எந்த அணிக்கு எந்த வாக்கியங்கள் வரும் என்பது வரிசைமுறை ஏதுமின்றித் (random) தேர்ந்தெடுக்கப்படும்.</li> </ul>
நேரம்	ஒரு கேள்விக்கு 15 நொடிகள் (seconds).
சுற்று	<ul style="list-style-type: none"> <li>ஒவ்வொரு சுற்றிலும் ஓர் அணிக்கு ஒரு கேள்வி கேட்கப்படும்.</li> <li>வழக்கமாகப் போட்டியில் 10 சுற்றுகள் இருக்கும்.</li> <li>நேரத்தைப் பொறுத்து, போட்டியை நடத்துபவர் சுற்றுகளின் எண்ணிக்கையைக் கூட்டவோ குறைக்கவோ வாய்ப்புள்ளது.</li> </ul>
மதிப்பெண்	<ul style="list-style-type: none"> <li>ஒவ்வொரு சரியான விடைக்கும் ஒரு மதிப்பெண் தரப்படும்.</li> <li>அதிகபட்ச மதிப்பெண்கள் எடுத்த அணியே வெற்றி பெறும்.</li> <li>மொழிபெயர்ப்பின் துல்லியத்தைத் தீர்மானிப்பதில் நடுவரின் முடிவே இறுதியானது.</li> </ul>
சமநிலைச் சுற்று (tie-breaker)	<ul style="list-style-type: none"> <li>ஒன்றுக்கும் மேற்பட்ட அணிகள் ஒரே மதிப்பெண்கள் பெற்று முதல் இடத்தில் இருந்தால், ஒரு வெற்றியாளரைத் தேர்ந்தெடுக்கும் வரை இச்சுற்று நடத்தப்படும்.</li> <li>இச்சுற்றுக்கு, இதே விளையாட்டைத் தொடர்வதா அல்லது ஒவ்வொரு அணிக்கும் "கலவை எழுத்துகள்" (Jumbled Letters) எனும் சுற்றை நடத்துவதா என்று போட்டியை நடத்துபவர் தீர்மானிப்பார்.</li> <li>"கலவை எழுத்துகள்" சுற்றில் ஒவ்வொரு அணிக்கும் ஓர் அணிக்கோவை (matrix) கொடுக்கப்படும். இதிலிருந்து பட்டியலில் வெளியிடப்பட்ட வார்த்தைகளைக் கண்டுபிடிக்க வேண்டும்.</li> <li>20 நொடிகளில் அதிகபட்ச வார்த்தைகளைக் கண்டுபிடிக்கும் அணி, வெற்றி பெற்ற அணியாக அறிவிக்கப்படும்.</li> </ul>



## மொழி மாற்றிக் கூறுதல்

எடுத்துக்காட்டு

**கேள்வி/பதில்:**

I want milk.

எனக்குப் பால் வேண்டும்.

**பட்டியல் வார்த்தைகள்:**

For me = எனக்கு

Milk = பால்

Want = வேண்டும்



## நிலை 3 கனிகள்

### மொழி மாற்றி எழுதுதல்

வயது வரம்பு	<b>17</b> வயது வரை.
வடிவமைப்பு	ஆங்கில வாக்கியங்களைத் தமிழில் மொழிபெயர்த்து எழுதுதல்.
கேள்விகள்	<ul style="list-style-type: none"> <li>• முன்பே வெளியிடப்பட்ட தமிழ் வார்த்தைகளைக் கொண்டே பெரும்பாலான ஆங்கில வாக்கியங்கள் அமைக்கப் பட்டிருக்கும்.</li> <li>• வார்த்தைகளின் கடினத்துவம் வேறுபடும்.</li> <li>• எந்த அணிக்கு எந்த வாக்கியங்கள் வரும் என்பது வரிசைமுறை ஏதுமின்றித் (random) தேர்ந்தெடுக்கப்படும்.</li> <li>• வழக்கு மொழி வாக்கியங்களை ஏற்பது போட்டி நடத்துபவரின் விருப்பத்தைப் பொருத்தது. பொதுவாகப் பயன்படுத்தப்படும் பெரும்பாலான வாக்கியங்கள் ஏற்றுக்கொள்ளப்படும். (எ-டு) வாகனத்தின் கதவை மூடு vs கார் கதவச் சாத்து</li> <li>• வாக்கியங்களைச் சுருக்கிச் சொல்வதை ஏற்பது, போட்டி நடத்துபவரின் விருப்பத்தைப் பொருத்தது. பெரும்பாலும் வாக்கியத்தின் பொருளை மாற்றாமல், வீட்டில் சொல்வதுபோல் பயன்படுத்தினால் ஏற்றுக்கொள்ளப்படும். (எ-டு) எனக்குப் பால் வேண்டும் vs எனக்குப் பால் வேணும்</li> <li>• எளிய இலக்கணம் கண்டிப்பாகத் தேவை. ஏனெனில் சரியாக மொழிபெயர்க்காவிட்டால் வாக்கியத்தின் பொருள் மாறுபடும். (எ-டு) இந்தியாவுக்குப் போவேன் vs இந்தியாவுக்குப் போனேன் - வேறு பொருளைத் தருகிறது.</li> <li>• மெய் எழுத்துகள் (புள்ளி வைத்த எழுத்துகள்) கண்டிப்பாகக் கவனிக்கப்படும்.</li> </ul>
நேரம்	ஒரு கேள்விக்கு <b>40</b> நொடிகள் (seconds).
சுற்று	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ஒவ்வொரு சுற்றிலும் ஓர் அணிக்கு ஒரு கேள்வி கேட்கப்படும்.</li> <li>• வழக்கமாகப் போட்டியில் 10 சுற்றுகள் இருக்கும்.</li> <li>• நேரத்தைப் பொறுத்து, போட்டியை நடத்துபவர் சுற்றுகளின் எண்ணிக்கையைக் கூட்டவோ குறைக்கவோ வாய்ப்புள்ளது.</li> </ul>





<b>மொழி மாற்றி எழுதுதல்</b>	
மதிப்பெண்	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ஒவ்வொரு சரியான விடைக்கும் ஒரு மதிப்பெண் தரப்படும்.</li> <li>• அதிகபட்ச மதிப்பெண்கள் எடுத்த அணியே வெற்றி பெறும்.</li> <li>• மொழிபெயர்ப்பின் துல்லியத்தைத் தீர்மானிப்பதில் நடுவரின் முடிவே இறுதியானது.</li> </ul>
சமநிலைச் சுற்று (tie-breaker)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ஒன்றுக்கும் மேற்பட்ட அணிகள் ஒரே மதிப்பெண்கள் பெற்று முதல் இடத்தில் இருந்தால், ஒரு வெற்றியாளரைத் தேர்ந்தெடுக்கும் வரை இச்சுற்று நடத்தப்படும்.</li> <li>• இச்சுற்றுக்கு, இதே விளையாட்டைத் தொடர்வதா அல்லது ஒவ்வொரு அணிக்கும் "குறுக்கெழுத்துப் புதிர்" (Crossword Puzzle) எனும் சுற்றை நடத்துவதா என்று போட்டியை நடத்துபவர் தீர்மானிப்பார்.</li> <li>• "குறுக்கெழுத்துப் புதிர்" சுற்றில் ஒவ்வொரு அணிக்கும் ஒரு புதிர்ப்பட்டியல் கொடுக்கப்படும். இது ஏற்கனவே வெளியிடப்பட்ட வார்த்தைகளை வைத்துத் தயாரிக்கப்பட்டிருக்கும்.</li> <li>• <b>30</b> நொடிகளில் அதிகபட்ச வார்த்தைகளை நிரப்பும் அணி, வெற்றி பெற்ற அணியாக அறிவிக்கப்படும்.</li> </ul>
எடுத்துக்காட்டு	<p><b>கேள்வி/பதில்:</b></p> <p>Fruits are healthy food பழங்கள் சத்தான உணவு.</p> <p><b>பட்டியல் வார்த்தைகள்:</b></p> <p>Fruit = பழம் /கனி Healthy food = சத்தான உணவு</p>



## நிலை 4 விதைகள்

<b>வார்த்தை தேடல்</b>	
வயது வரம்பு	<b>17</b> வயது வரை.
வடிவமைப்பு	ஒரு வார்த்தை ஒரு லட்சம் வடிவத்திலான போட்டி – அளிக்கப்படும் குறிப்புச் சொற்களைக் கொண்டு வார்த்தைகளைக் கண்டுபிடித்தல்.
கேள்விகள்	<ul style="list-style-type: none"> <li>• முன்பே வெளியிடப்பட்ட தமிழ் வார்த்தைகளைக் கொண்டே கேள்விகள் அமைக்கப் பட்டிருக்கும்.</li> <li>• வார்த்தைகளின் கடினத்துவம் வேறுபடும்.</li> <li>• எந்த அணிக்கு எந்த வாக்கியங்கள் வரும் என்பது வரிசைமுறை ஏதுமின்றித் (random) தேர்ந்தெடுக்கப்படும்.</li> <li>• கண்டுபிடிக்க வேண்டிய வார்த்தைக்கான நேர்மறைப் பொருளையோ, எதிர்மறைப் பொருளையோ அல்லது அந்த வார்த்தையைக் குறிக்கும் வேறு சொல்லையோ மட்டுமே குறிப்பாகப் (clue) பயன்படுத்த முடியும். (எ-டு) "தந்தை" என்ற வார்த்தைக்கு "அப்பா" என்ற குறிப்பைத் தரலாம்.</li> <li>• கண்டுபிடிக்க வேண்டிய வார்த்தைக்கான ஒருமையையோ, பன்மையையோ அல்லது ஒத்த இசை (rhyming) கொண்ட வார்த்தையையோ குறிப்பாகப் பயன்படுத்தக் கூடாது.</li> <li>• அனைத்துக் குறிப்புகளும் வழக்கு மொழி அல்லாத ஒழுங்கான தமிழ் வார்த்தைகளாக இருத்தல் வேண்டும்.</li> </ul>
நேரம்	<b>60</b> நொடிகளில் <b>ஐந்து</b> வார்த்தைகள் கண்டுபிடிக்க வேண்டும்.
சுற்று	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ஒவ்வொரு சுற்றிலும் ஓர் அணிக்கு 5 வார்த்தைகள் தரப்படும்.</li> <li>• வழக்கமாகப் போட்டியில் 5 சுற்றுகள் இருக்கும்.</li> <li>• நேரத்தைப் பொறுத்து, போட்டியை நடத்துபவர் சுற்றுகளின் எண்ணிக்கையைக் கூட்டவோ குறைக்கவோ வாய்ப்புள்ளது.</li> </ul>
மதிப்பெண்	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ஒவ்வொரு சரியான விடைக்கும் ஒரு மதிப்பெண் தரப்படும்.</li> <li>• அதிகபட்ச மதிப்பெண்கள் எடுத்த அணியே வெற்றி பெறும்.</li> <li>• விதிகளின்படி குறிப்புகள் தரப்பட்டனவா என்பதைத் தீர்மானிப்பதில் நடுவரின் முடிவே இறுதியானது.</li> </ul>



<b>வார்த்தை தேடல்</b>	
<p>சமநிலைச் சுற்று (tie-breaker)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ஒன்றுக்கும் மேற்பட்ட அணிகள் ஒரே மதிப்பெண்கள் பெற்று முதல் இடத்தில் இருந்தால், ஒரு வெற்றியாளரைத் தேர்ந்தெடுக்கும் வரை இச்சுற்று நடத்தப்படும்.</li> <li>• இச்சுற்றுக்கு, இதே விளையாட்டைத் தொடர்வதா அல்லது அல்லது வாக்கியம் அமைக்கும் சுற்றை நடத்துவதா என்று போட்டியை நடத்துபவர் தீர்மானிப்பார்.</li> <li>• வாக்கியம் அமைக்கும் சுற்றில், குறிப்பிட்ட நேரத்தில் கொடுக்கப்பட்ட வார்த்தைகளைக் கொண்டு வாக்கியங்களை அமைக்க வேண்டும்.</li> <li>• அதிகபட்ச வாக்கியங்களை அமைக்கும் அணி நிறைய மதிப்பெண்கள் பெற்று வெற்றி பெற்ற அணியாக அறிவிக்கப்படும்.</li> </ul>
<p>எடுத்துக்காட்டு</p>	<p><b>ஒரு சுற்றின் 5 வார்த்தைகள்:</b></p> <p>அடுப்பு அண்ணி அதிரசம் அப்பளம் அசல்</p>