



اطلاع‌رسانی

مطالعه و تحقیق:

هادی مفتاری

کارشناس تربیت بدنی

بازی‌های بومی و محلی کوه سرخ - روستای ایور



برنامه‌های تجویز شده برای اوقات فراغت و فاقد روح شادی و نشاط، فقدان امکانات و شرایط لازم برای گذران اوقات فراغت، و شناخت نداشتن اقشار گوناگون نسبت به فرهنگ، آداب و سنت‌های گذشته و... باعث شده است، اوقات فراغت بسیاری از جوانان و بزرگ سالان به بطالت بگذرد. نهادهای فرهنگی و ورزشی نقش بسزایی در شناساندن بازی‌های ایرانی به مردم دارند. آموزش و پرورش، فرهنگ و ارشاد اسلامی، صدا و سیما، تربیت بدنی، میراث فرهنگی، ایران‌گردی و جهان‌گردی و جهاد کشاورزی، از مهم‌ترین دستگاه‌های اجرایی هستند که می‌توانند، بازی‌های محلی را در قالب همایش‌ها، جشنواره‌ها، مسابقات و... به مردم بشناسانند.

به هر حال وقت آن رسیده است که میراث کهن و به جای مانده، بازیافت و بازسازی شود. هر چند که تحولات سریع اجتماعی و زندگی امروزی امکان پرداختن به بازی‌ها را همانند گذشته به دست نمی‌دهد، اما همین که نهادهای فرهنگی به این مهم توجه نشان دهند و زمینه‌ی شناساندن

این که بازی‌ها از چه زمانی و مکانی آغاز شده‌اند، اطلاع دقیقی در دست نیست. ولی از نوشته‌ها، کتیبه‌ها و نقش‌های غارها و دیوارها چنین استنباط می‌شود که بازی‌ها در حقیقت نوعی سخن گفتن و انتقال اطلاعات و معلومات بوده‌اند و به منظور ایجاد و حفظ آمادگی جسمانی برای جنگ‌ها، ایجاد سرور و نشاط، شکرگزاری به درگاه خداوند و... انجام می‌شده‌اند. نکته‌ی مهم این است که بازی‌ها فرهنگ و ویژگی‌های خاص خود را دارد و در این زمینه می‌توان به ابزار و امکانات، مکان و گستره‌ی بازی، و سن و جنس بازیکنان اشاره کرد.

یکی از بزرگ‌ترین دغدغه‌های انسان عصر حاضر، به ویژه در کشور ما، چگونگی پرکردن اوقات فراغت است. همه‌ساله به خصوص در ایام تابستان، دستگاه‌های اجرایی بسیج می‌شوند تا زمینه‌ی پرکردن اوقات فراغت میلیون‌ها دانش‌آموز را فراهم کنند. برنامه‌ی اوقات فراغت تنها به شرکت در کلاس‌های درسی و علمی و هنری محدود می‌شود که چندان مورد علاقه‌ی نوجوانان و جوانان نیست. جاذبه نداشتن

در فرهنگ لغات فارسی، «بازی» به معنی سرگرمی، مشغولیت، تفریح، کار، ورزش و فریب آمده است. زیست‌شناسان و روان‌شناسان نیز در مورد بازی نظرات متفاوتی ارائه داده‌اند. زیست‌شناسان بر این باورند که علاقه‌ی انسان به بازی، با کنجکاو‌ی وی در کشف و شناخت محیط اطراف، ارتباط دارد. روان‌شناسان نیز می‌گویند، نیاز انسان به بازی، در حقیقت نیاز به مصرف انرژی نهفته در وجود اوست. البته جامعه‌شناسان بازی انسان را وسیله‌ای برای تمرین زندگی اجتماعی توصیف می‌کنند. برخی بر این باورند که بازی خود هنری است، ناشی از فرهنگ و آداب و سنن هر جامعه. اگر بخواهیم به این مقوله عمیق بنگریم، بازی همه‌ی این نظرات و تعاریف را در بر می‌گیرد. در کشور پهناور ایران که از تنوع اقلیمی و قومی و قبیله‌ای خاصی برخوردار است، انواع بازی و سرگرمی رواج داشته و دارد. این بازی‌ها در مراسم عروسی، قبل و بعد از آغاز کاشت و برداشت محصولات کشاورزی، شب‌نشینی‌ها و... اجرا می‌شوند.



آن را به مردم فراهم کنند، مردم تشنه‌ی فرهنگ اصیل این مرز و بوم خواهند کوشید، با این بازی‌ها زمینه‌ی لذت روحی و جسمی خویش را فراهم آورند. بازی «گوی راهیک» یکی از مهیج‌ترین بازی‌های بومی است که در بزرگ‌ترین روستای منطقه‌ی کوه سرخ، روستای «ایور» انجام می‌شود. البته این بازی در مناطق گوناگون کوه سرخ با نام‌های دیگری، از جمله «گوی بالادو» در روستای «نامق»، انجام می‌شود.

اهداف جسمانی این بازی عبارت‌اند از: سرعت، چابکی، هماهنگی عصب و عضله، استقامت قلبی و عروقی، تقویت توان روحی و هوشی، و تمرکز حواس.

اگر به روستاها سفر کنیم و با اهالی به گفت‌وگو بنشینیم، متوجه خواهیم شد که در روستاها، بازی‌های محلی متنوعی وجود داشته‌اند که کم‌کم به دست فراموشی سپرده می‌شوند. اما ما می‌خواهیم شما را به روستای بزرگی از بخش «کوه سرخ» کاشمر ببریم که بازی‌های بومی و محلی آن، در مدارس در میان مردم روستا و به ویژه جوانان، علاقه‌مندان زیادی دارد. جوانان عاشق آن هستند و چوب و گوی این بازی طرفداران زیادی دارد.

از بخش «ریوش» که می‌گذریم و به سمت شرقی این بخش می‌رویم، در ۱۵ کیلومتری بخش، روستای ایور قرار دارد. آن‌چه در نگاه اول به چشم می‌آید، خانه‌هایی هستند که در آغوش تپه‌های بزرگی جای گرفته‌اند؛ منظره‌ای بسیار زیبا، همانند شهر ماسوله در شمال کشور.

تپه‌های آن به زبان مردم روستا تیغ

جایگاه است. سرمل در فاصله‌ی ۶۰ تا ۱۰۰ متری محل ضربه به گوی قرار دارد. بازیکنانی که به گوی ضربه می‌زنند، باید این فاصله را طی کنند تا به سرمل برسند و در موقعیتی مناسب، دوباره به پیش‌مل برگردند. ۲. پیش‌مل بازی: در نزدیک محل ضربه به گوی قرار دارد. بازیکنانی که به گوی ضربه می‌زنند، باید در این محل قرار گیرند تا در موقعیتی مناسب خود را به سرمل برسانند و دوباره برگردند.

۳. تیم پایین‌تپه: تیمی که به گوی ضربه می‌زند، هر بازیکن بعد از سه ضربه در محل پیش‌مل قرار می‌گیرد. ضربه‌ی گوی باید به طرف بازیکنان بالا تپه باشد و محدوده‌ی بُرد آن بستگی به تعداد بازیکن و توافق دو تیم دارد.

۴. تیم بالای تپه: تیمی که در فاصله‌ی پیش‌مل تا بعد از سرمل قرار می‌گیرد. اعضای این تیم باید بعد از این که توپ را گرفتند، در فاصله‌ی پیش‌مل تا سرمل آن را به بازیکن پایین‌تپه‌ی در حال دویدن بزنند تا برنده شوند.

۵. بازیکن مرده: هر بازیکن یک تیم اجازه دارد، سه ضربه به گوی

محل، تیغ قینار، تیغ سفید و تیغ بصری نام دارند. هم‌چنان که به گردش ادامه می‌دهیم، به تیغ بصری می‌رسیم. تعدادی دانش‌آموز را به همراه مربی‌شان در پایین تپه می‌بینیم. یکی از آن‌ها یک چوب و گوی در دست دارد. تعدادی دانش‌آموز هم در بالای تپه به صورت پراکنده ایستاده‌اند. حس کنجکاوی ما باعث می‌شود یکی از دانش‌آموزان را صدا بزنیم. بعد از عرض سلام و خسته نباشید می‌پرسم: «این جا چه می‌کنید؟»

پاسخ می‌دهد: «گوی راهیک بازی می‌کنیم.»

بسیار تعجب می‌کنم و می‌پرسم: «می‌توانید بازی‌های محلی این روستا را نام ببرید؟»

- تعداد بازی‌ها زیاد است: گوی راهیک، سه پایه، بی‌بی قضا، گورنه‌رخت، خرپلوک بازی، و الک بازی.

سیس از او خواهش می‌کنم که بازی گوی راهیک را برای ما توضیح دهد:

اصطلاحات

۱. سرمل بازی: مل به معنی

پیش مل تا سرمل را (بدون برخورد به گوی) طی کنند، بازیکنان مرده می شوند و بازی را واگذار می کنند. در این جا نکته ی مهم آن است که در حین دویدن بازیکن پایین تپه به سمت سرمل، یا برعکس از سرمل به پیش مل، اگر بازیکنان بالا تپه گوی را به بدن بازیکن بزنند، بازیکنان تیم بالا تپه سریعاً به پشت سرمل یا پیش مل حرکت می کنند تا بازی را برنده شوند. در این صورت جای دو تیم عوض خواهد شد و بازیکنان بالا تپه به پایین تپه می آیند تا به گوی ضربه بزنند. اما اگر دوباره در حین دویدن بازیکنان بالا تپه به پشت مل ها، گوی به آن ها برخورد کند، باید همان تیم پایین تپه بازی را آغاز کند و اصطلاحاً به این عمل «شَقَزی» گویند.

به هر حال همان طوری که ذکر شد، بازیکنان تیم پایین تپه باید در محل پیش مل که کمی دورتر از محل ضربه قرار دارد، منتظر بمانند تا در موقعیتی که گوی از دست رس بازیکنان بالا تپه دور شد، خود را به سرمل برسانند و در موقعیتی مناسب به پیش مل برگردند تا دوباره اجازه ی ضربه زدن به گوی را پیدا کنند.

لازم به ذکر است، اگر از سه ضربه ی گوی که هر بازیکن پایین تپه مجاز است بزند، بازیکنان بالای تپه یکی را با یک دست خود مستقیماً بگیرند، اصطلاحاً گوی را «پوچ» کرده اند و تیم پایین تپه بازی را واگذار می کند و جایش با تیم بالا تپه عوض می شود. حالا اگر بازیکنان بالا تپه گوی را با دو دست بگیرند، بازیکنان زنده ی ضربه، دیگر اجازه ی زدن توپ بعدی را ندارد و باید در پیش مل منتظر بماند.



بازی را آغاز کند و در جایگاه ضربه (تیم پایین تپه) قرار گیرد، اعضای تیم مقابل به صورت پراکنده در بالای تپه به صورتی که بتوانند توپ زده شده را در کمترین زمان دریافت کنند، قرار می گیرند. یکی از بازیکنان تیم باید در نزدیکی محل ضربه قرار گیرد تا توپ را در پایان هر ضربه، به بازیکن زنده ی ضربه در تیم مقابل بدهد.

در تیم پایین تپه، هر کدام از بازیکنان اجازه دارند تا سه ضربه به گوی بزنند. بازیکن باید دقت کند، ضرباتی که به گوی می زند به گونه ای باشد که بازیکنان بالا تپه به راحتی نتوانند آن را تصاحب کنند و تا تصاحب گوی زمانی بگذرد. بعد از این که بازیکن آخرین گوی را زد و گوی به نقطه ای دور دست پرتاب شد، باید سریعاً خودش را به سرمل برساند. اما اگر ضربه پر قدرت نبود، باید در پیش مل منتظر بماند تا با ضربه ی دیگر هم تیمی خود، راهی سرمل شود. اگر همه ی افراد تیم به گوی ضربه بزنند و نتوانند مسیر

بزنند و بعد از آن بازیکن مرده نام دارد. در پایان آخرین ضربه، می تواند به سوی سرمل بدود (به همین علت این بازی گوی راهیک نام گذاری شده) و یا در پیش مل منتظر بماند تا با ضربات هم تیمی های خود به طرف سرمل بدود و دوباره برگردد که در این صورت، بازیکن در اصطلاح زنده می شود و می تواند سه گوی دیگر بزند.

وسایل بازی

۱. گوی که معمولاً از جنس لاستیک فشرده است و دور آن را نخ می کشند و محیط آن از ۵ تا ۱۰ سانتی متر است.
۲. چوب درخت گردو به ارتفاع ۴۰-۵۰ سانتی متر.
۳. زمین بازی که بهتر است تپه مانند باشد.

شرح بازی

از ۷ تا ۱۳ نفر برای هر تیم بازی می کنند. بعد از این که به وسیله ی سکه مشخص شد، کدام تیم باید