



رفیق کلاهت رانگه دار!

نگاهی به بازی «کلاه بردار» در شهرستان ایذه
مصطفی سواری

بازی می‌توانند ۱۰ - ۲۰ نفر باشند و بازیکنان آن نیز بیشتر نوجوانان و جوانان (مقطع راهنمایی یا بالاتر) هستند و این بازی را می‌توان در فضای باز و هموار و هم‌چنین در حیاط مدرسه اجرا کرد. این بازی نیاز به ابزار خاصی جز تعدادی کلاه به اندازه بازیکنان تیم ندارد و پوشیدن لباس محلی اختیاری است. در این بازی که بیشتر به بازی کلاه و روباه معروف شده است، کلاه، نماد طعمه و روباه، نماد زیرکی و تیزهوشی است که با حرکات خود سعی می‌کند طعمه (کلاه) را از دست بازیکنان مدافع بریابد و به مقصد مورد نظر برساند. در این بازی استقامت، سرعت و عکس‌العمل، چابکی و تیزهوشی دانش‌آموزان تقویت می‌شود. تیمی که این ویژگی‌ها را داشته باشد شانس برنده شدن بیشتری را دارد.

نحوه بازی

در یک قسمت از زمین بازی، دایره‌ای به شعاع ۱/۵ تا ۲ متر کشیده می‌شود. در انتهای زمین و به فاصله قراردادی از دایره، نقطه‌ای

بازی‌های بومی و محلی از زمان‌های قدیم سخت مورد توجه مردم بوده و بخش مهمی از اوقات فراغت آنان را پر کرده است. این بازی‌ها هنگام برداشت محصول، پس از برداشت، در مراسم و جشن‌های گوناگون، به شیوه‌های خاص و جذابی برگزار می‌شده است. این گونه بازی‌ها که به شکلی ساده و بدون وابستگی خاص به ابزار و وسایل گران‌قیمت، در هر جا و مکان و هر فصلی قابل اجرا هستند، ریشه در فرهنگ اصیل و ملی و میهنی ما دارند اما با ورود بازی‌های مدرن متأسفانه در حال فراموشی هستند. علاوه بر این، بازی‌های محلی گروه‌های مختلف سنی را از کودکی تا کهن‌سالی می‌توانند زیر پوشش داشته باشند و از ویژگی‌های فردی، تیمی، نرمشی، نیایشی و رقابتی برخوردار هستند و احیا و ترویج و گسترش دوباره آن‌ها چه در داخل چه خارج از کشور امکان‌پذیر است.

- یکی از این بازی‌های قدیمی، بازی **کلاه و رؤانک یا کلاه‌بردار** است که به شکل گروهی (تیمی) اجرا می‌شود. تعداد بازیکنان در این



نظر برسد، برنده کل بازی خواهد بود. تصاویر (لباس محلی بختیاری) همگی از مدرسه راهنمایی شهید فهمیده شهرستان ایذه گرفته شده است. پس از تعیین گروه مدافع و مهاجم به وسیله قرعه کشی یک گروه به عنوان مدافع در دورن دایره قرار می گیرد و گروه دیگر به عنوان مهاجم بیرون از دایره دور تا دور دایره در حال تلاش برای ربودن کلاه مدافعان هستند. گروه مهاجم سعی در ربودن (تصاحب) کلاه مدافعان دارد و مدافعان نیز در حال تلاش برای حفظ کلاه هستند. اگر مهاجمان نتوانند کلاه را صاحب شوند، یعنی یکی یکی توسط مدافعان زده شوند، (دست و پای مدافعان به آن برخورد کند) امتیاز منفی می گیرند. پس از ربودن کلاه توسط مهاجمان، مهاجمان سعی در پاس دادن کلاه به همدیگر می کنند تا به نقطه از قبل مشخص شده برسند. اگر برسند پیروز می شوند و امتیاز مثبت می گیرند. مدافعان که کلاه را از دست داده اند سعی در به دست آوردن دوباره کلاه می کنند که اگر کلاه را تصاحب کنند، امتیاز مثبت و گروه مهاجم امتیاز منفی می گیرند و جای دو تیم (گروه) عوض می شود. اگر گروهی که کلاه را ربوده بود به فاصله مشخص شده از قبل (هدف) رسید برنده می شوند و امتیاز می گیرند و خوشحال و شادان می شوند. در صورتی که گروه مهاجمان نتوانند کلاه را به نقطه هدف برسانند، امتیاز منفی می گیرند و جای آن ها عوض می شود و مدافع می شوند.

را مشخص می کنند که به عنوان هدف یا مقصود در بازی مورد استفاده قرار می گیرد که تیم مهاجم باید پس از ربودن کلاه (طعمه)، کلاه را به آن نقطه برسانند. هر گروه (تیم) دارای یک سردسته است که بعد از یارگیری توسط آن ها، برای تعیین وضعیت تیم ها قرعه کشی می شود. افراد گروه مدافع در داخل دایره و روبه بیرون و پشت به هم می ایستند در حالی که هر کدام کلاهی بر سر دارند، که باید از آن به خوبی دفاع نمایند. افراد تیم مهاجم در حالی که دور تا دور دایره می چرخند، با حرکات و عکس العمل های خود سعی می کنند تا کلاه مدافعان را برابیند و در حین دویدن دور دایره، این جمله را به هم به صورت شعر و دست زدن تکرار کنند (کله کله ایبریم) یعنی (کلاه، کلاه می بریم) و مدافعان نیز در حالی که درون محیط دایره نشسته اند، در جواب آن ها با هم می گویند (ار ایترین، بیون بیرین) یعنی (اگر می تونین، بیاین بیرین). مدافعان نیز در حال نشسته سعی می کنند با دست یا پای خود مهاجمان را بزنند (به آرامی) تا به آن ها نزدیک نشوند. اگر مهاجم توسط مدافع زده شود، مهاجمان می سوزند و جای دو تیم عوض می شود، اما در صورتی که یکی از مهاجمان بتواند قبل از این که مورد اصابت قرار گیرد کلاه یکی از مدافعان را برابیند، باید سریعاً کلاه را به نقطه از قبل تعیین شده برساند. فردی که کلاه را ربوده است، می تواند در حال دویدن کلاه را به یاران خود پاس دهد و با مشارکت هم به نقطه مورد نظر برسند. مدافعان نیز به تعقیب رابینندگان کلاه می پردازند، اگر قبل از رسیدن مهاجمان به نقطه تعیین شده، کلاه را پس بگیرند، تیم مدافع برنده و مهاجم بازنده می شود و جای دو تیم عوض می شود و در غیر این صورت مهاجمان همچنان برنده اند و بازی در وضعیت قبلی تکرار می شود. امتیاز برنده شدن در این بازی نیز از قبل به طور قراردادی توسط خود دانش آموزان تعیین می شود، تیمی که زودتر به امتیاز مورد

