

# درآمدی بر عناصر سازنده بازی‌های سنتی

علی آبی‌زاده<sup>۱</sup>

## چکیده

بازی‌های سنتی به چهار دسته بازی‌های آیینی، حرکتی، کلامی و نمایشی تقسیم می‌شوند و هر کدام از آنها دارای کارکردها و عناصری می‌باشند. هدف از بازی‌های آیینی، اجرای آیین‌ها و در نهایت ایجاد فضای مناسب برای اجرای بازی می‌باشد. بازی‌های حرکتی گستره وسیعی از بازی‌های ذهنی، فکری، سرعتی، ورزشی و سرگرمی را در برمی‌گیرد. بازی‌های کلامی بر سرعت، دقت، صحت در کلام و نظم و هماهنگی در ادای حروف و کلمات استوار هستند و بازی‌های نمایشی بنا بر مناسبت‌های مختلف در جشن‌ها و اعیاد به وسیله مردم و بدون استفاده از بازیگران حرفه‌ای اجرا می‌شوند. **کلیدواژه‌ها:** بازی‌های سنتی، بازی‌های آیینی، بازی‌های حرکتی، بازی‌های کلامی، بازی‌های نمایشی

---

۱. کارمند پژوهش واحد فرهنگ مردم anizadehali@yahoo.com

## مقدمه

هدف بازی تنها سرگرمی و گذراندن اوقات نیست؛ بازی‌ها براساس پاسخگویی به نیاز انسان‌ها پدید آمده‌اند و در همه اعصار بوده‌اند و خواهند بود. بازی‌های سنتی نمادی اجتماعی و فرهنگی هستند که عواطف و احساسات و خواسته‌های اقوام مختلف را بیان می‌کنند. با کنکاش در بازی‌ها می‌توان ریشه بسیاری از ویژگی‌های فرهنگی و تاریخی این مرز و بوم را جستجو کرد. اما امروزه سیل بازی‌های رایانه‌ای، جلوه بسیاری از بازی‌های آیینی و سنتی را کم رنگ کرده است و بیم آن می‌رود بازی‌هایی که در تار و پود سنت‌ها، آیین‌ها و مراسم ملی، مذهبی و اجتماعی مردم تنیده شده‌اند، کم‌کم فراموش شوند.

روش تحقیق در این مقاله اسنادی و میدانی می‌باشد.

## تعریف و اهمیت بازی

واژه «بازی» در اصل زبان پهلوی «واژیک» بوده و در متون پهلوی در کنار سایر تفریح‌های عمومی و مجاز استعمال می‌شده است. در ایران عصر ساسانی، هر تفریح و شادمانی شایان توجه را عنوان بازی می‌دادند. (اشرفی، ۱۳۸۶: ۱۴۳) اریک برن در کتاب **بازی‌ها، روان‌شناسی روابط انسانی** در تعریف بازی آورده است: بازی یک رشته تبادل مکمل با هدف نهفته است که تا حصول به نتیجه پیش‌بینی شده و کاملاً مشخص پیش می‌رود و جریان پیدا می‌کند، یعنی هر بازی یک رشته تبادل مشخص و اغلب تکراری، با ظاهری قابل قبول و دارای انگیزه‌ای پنهانی یا به زبان عامیانه‌تر یک رشته حرکت با دام و کلک است. در تعریف بازی شاید بتوان گفت هر گونه فعالیت فیزیکی یا فکری چه به صورت فردی یا جمعی در جهت گذراندن وقت، آمادگی جسمانی، تقویت حافظه و هوش، اجرای مراسم آیینی، نیایشی، رزمی و ... برای رسیدن به یک هدف را بازی می‌گویند یا در تعریف بازی می‌توان به صورت خلاصه اظهار کرد هر نوع تحرک یا فعالیت هدف‌دار را بازی می‌نامند. (محمدی، ۱۳۸۳: مقدمه)

هر چند وجود هدف واحد در بازی، کوشش جمعی برای دستیابی به این هدف، همبازی‌ها را متحد می‌سازد (بوندارنکو، ۱۳۷۷: ۸) اما بسیاری از روان‌شناسان معتقدند بازی خود خواسته، ارادی و به خاطر خودش انجام می‌شود و هدفی ندارد. (فردرو، ۱۳۷۸: ۱۲۴) روان‌شناسان بر این باورند که بازی راهی برای کسب لذت فردی و ایجاد تنوع در زندگی است. روان‌شناسان اجتماعی نیز معتقدند نیاز انسان به بازی از نیاز او در به مصرف رساندن انرژی اضافی نشئت می‌گیرد. بازی از منظر علوم مختلف تعاریف متفاوتی دارد. زیست‌شناسان و رفتارشناسان گفته‌اند علاقه انسان به بازی، ارتباط تنگاتنگی با کنجکاوی‌های او در کشف و شناخت خود و محیط پیرامونش دارد. جامعه‌شناسان بازی را نیاز اجتماعی تلقی می‌کنند و اعتقاد دارند که انسان با پرداختن به این بازی‌ها رفتار و گرایش‌های اجتماعی را تمرین می‌کند و به ارزش نظم و قانون در جامعه پی می‌برد و مهارت‌هایی را که لازمه زندگی اجتماعی است می‌آموزد. (قرل ایاغ، ۱۳۷۹: مقدمه) جامعه‌شناسان معتقدند بازی‌ها بزرگ‌ترین نقش را در اجتماعی کردن و انتقال ارزش‌های اجتماعی و فرهنگی به کودکان ایفا می‌کنند و اجتماعی شدن چیزی نیست جز ساز و کار اخذ هنجارها، ارزش‌ها و اعتقادات اجتماعی. (فردرو، ۱۳۷۸: ۹۶) نطفه اجتماعی شدن در طفولیت و کودکی شکل می‌گیرد. به نظر نویسندگان، بازی‌ها به دلیل برخورداری از قاعده‌مندی و فقدان اجبار، اضطرار، مهم‌ترین وسیله در اجتماعی کردن کودک هستند و کودک در فرایندی با موقعیت‌های اجتماعی آشنا می‌شود، آنها را درونی می‌کند و در زندگی واقعی به کار می‌گیرد. (همان: ۱۲۳)

کودک ضمن بازی رفته رفته خود را عضوی از یک جمع احساس می‌کند و به ارزیابی منصفانه رفتار و کردار خویش و همبازی‌هایش می‌نشیند. (بوندارنکو، ۱۳۷۷: ۹) به زبان دیگر، بازی، کودک را از خودمحوری می‌رهاند و اجتماعی‌زیستن و اجتماعی بودن را به او می‌آموزد. در واقع کودک با پرداختن به بازی‌ها واقعیت‌های زندگی آینده را تمرین می‌کند.

اهمیت بازی در دوران کودکی تا آنجاست که رسول اکرم (ص) فرموده‌اند: «در هفت سال اول زندگی، محور فعالیت‌های کودک را بازی تشکیل می‌دهد». کودک بدون بازی، کودک بدون دوران کودکی است. برای کودکان، بازی راهی است به سوی شناخت

جهانی که در آن به سر می‌برند و رسالت تغییر و دگرگون ساختن آن را بر عهده دارند. (همان: ۷)

این امر از سویی ما را به اهمیت، ضرورت و نقش بازی‌ها در زندگی انسان‌ها و به ویژه کودکان متوجه می‌سازد و از سوی دیگر توجه و نظر ما را به بازشناسی تاریخی بازی‌ها سوق می‌دهد. اینکه بازی‌ها چگونه به وجود آمده‌اند؟

بسیاری معتقدند که نمی‌توان علت یا زمان خاصی را برای پیدایش بازی‌ها مشخص کرد، بعضی دیگر معتقدند چگونگی نحوه پیدایش بازی‌ها را باید از طریق آداب و سنن پی جویی کرد زیرا تبدیل بازی‌ها به آیین‌های سنتی یا برعکس، پیوند ناگسستنی با زندگی مردم دارد. (اشرفی، ۱۳۸۶: ۱۴۴) بعضی از دانشمندان معتقدند که بازی‌ها برگرفته از عوامل تاریخی، حوادث و رویدادهای طبیعی دوره‌های مختلف هستند مانند جنگ‌ها، قحطی‌ها، بلاها و ... که با تکرار و پالایش و اضافه و کم کردن از نسلی به نسل دیگر انتقال یافته‌اند. علاوه بر این محیط طبیعی مانند کویری یا جنگلی بودن نظام اجتماعی، مذهب، نوع معیشت اعم از زراعت، دامداری یا شکار را در پیدایش بازی‌ها نمی‌توان نادیده گرفت. اما مسلم این است که بازی‌های سنتی بر اساس نیازهای مختلف جامعه پدید آمده‌اند. این بازی‌ها عموماً به بخشی از احتیاجات جامعه پاسخ می‌دهند. بعضی از آنها صرفاً جنبه تفریحی و بعضی دیگر جنبه آموزشی دارند و هر کدام به صورتی در پرورش اندیشه و جسم و کسب و افزایش مهارت‌ها دارای نقش مثبت هستند. (فردرو، ۱۳۷۸: ۱۵۱)

به همین دلیل می‌توان گفت بازی‌ها احساسات، خواسته‌ها و امیال یک قوم هستند و از روی همین پدیده‌ها می‌توان به جنبه‌های مختلفی از امیال، خواسته‌ها و نیازهای گذشتگان در سنین مختلف و در مکان‌ها و زمان‌های متفاوت پی برد (لیراوی، ۱۳۸۲: ۲) زیرا هر بازی نمودی از عوامل مختلف تاریخی، اجتماعی، فرهنگی و جغرافیایی را در طول زمان‌های مختلف در خود ته‌نشین می‌کند از این رو می‌توان ادعا کرد با تجزیه دقیق و بازشناسی بازی‌های یک جامعه می‌توان روحیات و خلیات مردم آن را شناخت و حتی بر اساس آن برنامه‌ریزی خوبی متناسب با نیازهای افراد به عمل آورد. زیرا بازی‌ها به مثابه نمونه روشنی از یک پدیده فرهنگی اجتماعی همگام با تغییراتی که در

لایه‌های اجتماعی، اقتصادی، سیاسی یک اجتماع روی می‌دهد، تغییر می‌یابند و متناسب با شیوه زندگی آن جامعه رنگ و بوی جدید می‌گیرند.

### اهداف و شاخص‌های بازی‌های سنتی

انسان در مقاطع مختلف سنی نیازهای خاصی دارد و از اطراف و پیرامون خود اطلاعات و مفاهیم مرتبط با آنها را پی‌جویی می‌کند. بازی از جمله راه‌هایی است که این مفاهیم را غیر مستقیم و به زیبایی به انسان منتقل می‌کند عمده‌ترین این مفاهیم عبارتند از:

مفاهیم و قوانین فیزیکی و شیمیایی (تعادل، مرکز ثقل، شکست نور، اصطکاک، سرعت...)

مفاهیم و قوانین ریاضی و هندسی (تقسیم کردن، کم کردن، اضافه کردن...)  
مفاهیم اجتماعی و اقتصادی (رقابت، همکاری، گذشت، احقاق حق، همدلی کردن، دوست‌یابی، حفظ دوستان، آشنایی با مشاغل، صرفه‌جویی، مالکیت، پس‌انداز، مشارکت و ...)

فرایندهای بنیانی شناختی و روانی (درک رابطه علت و معلول، حل کردن مسئله، قضاوت، تمرکز، حس کردن، اعتماد به نفس داشتن، هویت‌یابی جنسی و تصویر مثبت از خود داشتن...)

فضایل اخلاقی (راستگویی، امانتداری، رعایت حریم مالکیت دیگران، رعایت حریم حقوق دیگران، رعایت نوبت و ایثار...)

مهارت‌های روانی - حرکتی (پرییدن، جهیدن، کشیدن، هل دادن، پرتاب کردن، هماهنگی دید و دست، هماهنگی دید و پا...)

توانمندی‌های ارتباطی (گسترش دایره لغات، شناخت واژه‌های مترادف و متضاد، آشنایی با اصول حرف و خط و نقاشی...)(فردرو، ۱۳۷۸: ۶۷ و ۶۶)

از میان ویژگی‌های متعدد بازی‌ها، اهداف مشترک و متعالی‌تر و شاخص‌هایی که لازمه و زمینه‌ساز بازی‌ها هستند را می‌توان در دو گروه زیر تقسیم‌بندی کرد:

**اهداف:** افزایش روحیه مسئولیت‌پذیری، ایجاد هنجارپذیری، تقویت روحیه استقلال‌طلبی، افزایش تعاون و همکاری، ایجاد نشاط و شادی، افزایش بردباری و شکیبایی، نزدیکی به طبیعت، تأثیرات متقابل کودکان و بزرگسالان، برانگیختن روحیه اعتماد به نفس، پرورش خلاقیت و ایجاد سرگرمی.

**شاخص‌ها:** استقامت و قدرت، سرعت، انعطاف‌پذیری، چابکی و زیرکی، نظم و هماهنگی، حفظ تعادل، شعر و عبارات آهنگین، ساز و دهل (موسیقی) فردی، گروهی، محیط دایره، نشست، ایستاده، نشسته ایستاده، نشانه‌گیری، نقش‌پذیری، حضور ذهن و تمرکز حواس.

### انواع بازی‌های سنتی

تاکنون بازی‌های سنتی و محلی را از دیدگاه‌های مختلف براساس مکان، زمان، ابزار بازی، تعداد، جنس، نقش و گروه سنی بازیکنان به انواع مختلفی دسته‌بندی کرده‌اند: بازی‌های بدون وسیله، بازی‌های با وسیله، بازی‌های فردی، بازی‌های جمعی، بازی‌های گروهی، بازی‌های همراه با ساز و دهل، بازی‌های فصلی، بازی‌های شبانه، بازی‌های روزانه، بازی‌های آبی (در دریا و رودخانه)، سوارکاری، بازی‌های همراه با گویش، سرود، اشعار، بازی‌های نشسته، بازی‌های رزمی، بازی‌های استقامتی، بازی‌های هوشی و فکری، بازی‌های ویژه خردسالان، بازی‌های ویژه بزرگسالان، بازی‌های ویژه زنان، مردان، بازی‌هایی با حرکات سبک و آرام، بازی‌هایی با حرکات سنگین و سخت... (اشرفی، ۱۳۸۶: ۱۴۵) در این مجموعه سعی شده است تقسیم‌بندی بازی‌ها به گونه‌ای باشد که ضمن توصیف قواعد و قوانین بازی‌ها، جنبه فرهنگ مردمی آنها مد نظر قرار گیرد. بر این اساس بازی‌ها به چهار گروه آیینی، حرکتی، کلامی و نمایشی تقسیم شده‌اند و در جدول مربوط بازی‌های مشابه به لحاظ قواعد، قانون و ساختار آورده شده است.

**الف) بازی‌های آیینی:** همان‌گونه که پیش‌تر ذکر شد، چگونگی نحوه پیدایش بعضی از بازی‌ها را باید از طریق آداب و سنن پی‌جویی کرد زیرا تبدیل بازی‌ها به آیین‌های سنتی و برعکس، پیوند ناگسستنی با زندگی مردم دارد.

بازی‌های آیینی شامل دو دسته‌اند: دسته اول حاوی فعالیت‌ها و جلوه‌هایی است که هدف اصلی آنها اجرای آیین است. آیینی که به خودی خود منطبق با بسیاری از اهداف و شاخص‌های بازی‌های سنتی است مانند باران‌خواهی، آتش‌بازی و ... دسته دوم بازی‌هایی هستند که به واسطه اجرای آیینی خاص، فضایی فرح‌بخش و نشاط‌انگیز ایجاد می‌کنند و فرصت مغتنمی برای رقابت گروهی فراهم می‌آورند مانند تیراندازی، چوب بازی، گل بازی، کشتی جنگی و مانند اینها.

این فعالیت‌ها ممکن است مربوط به آیین‌های مراسم گذرنده مانند باران‌خواهی و بندآوردن باد و باران باشد یا در بستر آیین‌های مربوط به زندگی اجتماعی از تولد تا مرگ به وجود آیند مانند تولد، ختنه‌سوران، خواستگاری، مرگ و سوگواری.

البته گسترده‌ترین نمود بازی‌های آیینی، وابسته به جشن‌ها و مراسم ادواری موسمی و ملی است؛ آیین‌هایی چون برفی کردن، کوسه ناقلی، شب اسفند، پنجه، عرفه، چهارشنبه‌سوری و نوروز. هر چند مراسم مذهبی و ادواری هم فرصتی برای اجرای این بازی‌های آیینی فراهم می‌آورد، آیین‌های بسیاری هم هستند که در ماه‌های صفر، رجب، رمضان، ربیع‌الاول و اعیاد غدیر و قربان به صورت بازی‌های آیینی جلوه کرده‌اند مانند کوله مرجوکشون.<sup>۱</sup>

#### (۱) نمونه‌ای از بازی‌های آیینی<sup>۲</sup>

**شرح بازی:** آیین باران‌خواهی معمولاً در فصل پاییز انجام می‌گیرد یعنی زمانی که گندم دیمی به باران نیاز دارد. در این زمان اگر بارش باران کم شود یا باران نبارد. بچه‌ها در ابتدای شب جمع می‌شوند و یک نفر را به شکل دلچک یا به زبان محلی هل هله کوسه "hal hala kusa" در می‌آورند و لباس پاره و رنگارنگ به او می‌پوشانند و چوب بلندی در حدود یک متر در وسط دو پای او قرار می‌دهند و با طناب چوب را

۱. کوله مرجوکشون از جمله بازی‌های آیینی است که بچه‌ها با آتش کشیدن آدمک‌های پارچه‌ای بر سر بام‌ها در شب بیست و هفتم رمضان اجرا می‌کنند.

۲. نگارنده نمونه مثال‌های انواع بازی‌ها و دیگر عناصر سازنده مرتبط با بازی‌ها را از زادبوم خود، لرستان برگرفته است.

محکم می‌بندند و چند عدد زنگوله پر سر و صدا به دو سر چوب می‌بندند به گونه‌ای که هل هل کوسه سوار بر اسب تجسم شود.  
سپس هل هل کوسه به سرعت به جلوی جماعت کودکان حرکت می‌کند و بچه‌ها به دنبال او این اشعار را می‌خوانند:



hal hal haluna

هل هل هلونه

amre xodâ bâruna

هل هل هلونه

امر خدا بارونه

hal hala kusa čâlâka

آمدن باران به امر خداست

هل هل کوسه چالاکه

ganemâ ve zire xâka

هل هل کوسه چالاک است

گنما و زیر خاکه

hal hala kusa beduša

گندم‌ها به زیر خاک است

هل هل کوسه بدوشه

šâxeš mese derowša

هل هل کوسه عصبانی است

شاخش مته دروشه

شاخش مثل درفش تیز و برنده است.

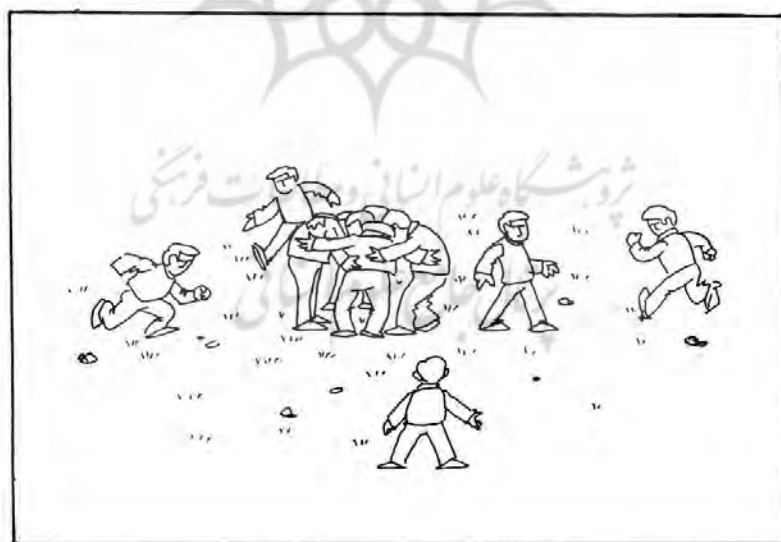


بچه‌ها با خواندن این اشعار در هر منزلی را می‌زنند و از آنها چیزهایی مثل آرد، قند، چای، پول، و ... طلب می‌کنند. بعضی خانواده‌ها از بالای بام خانه آب بر روی کوسهٔ دلقک می‌ریزند و عقیده دارند با این کار باران خواهد آمد. در انتها نیز هر آنچه را که از خانه‌ها جمع کرده‌اند به یک خانواده بی‌بضاعت می‌دهند تا از دعای خیر ایشان باران ببارد. (سلیمانی، الیگودرز، ۴۶/۳/۱۵)

## ۲) نمونه‌ای از بازی‌های حرکتی

**شرح بازی:** در بازی «تنیر tanir» بازیکنان به دو دسته تقسیم می‌شوند. یک دسته، دست‌ها را در گردن هم و سرها را به سوی هم خم می‌کنند و حالتی شبیه به تنور به خود می‌گیرند و یک نفر به عنوان سالار دست به تنور می‌چرخد. گروه دیگر سعی می‌کند بر کول آنها سوار شوند و یکی یکی از هر طرف این کار را می‌کنند. اگر در حین پریدن و سوار شدن، سالار موفق شود یکی از آنها را با پا بزند که در این صورت جای دو گروه عوض می‌شود. به هر حال هر زمانی که تنور خراب شود، گروه تنور، بازنده و گروه دیگر برندهٔ بازی خواهند بود. البته افراد گروه تنور حق ندارند که بدن خود را کج و کوله کنند و باعث خراب شدن تنور شوند. (پروری، بروجرد، ۸۱/۹/۲)

زرین، بروجرد، ۸۶/۴/۵



۳) بازی‌های کلامی: سخن ادبی که روان و مطبوع و از پیچیدگی و اغلاق خالی باشد، آن را سلیس و منسجم و آن حالت را سلامت و انسجام می‌گویند و جزالت آن است که سخن فشرده و پر مغز دارای الفاظ قوی و محکم باشد. (همایی، ۱۳۶۸: ۱۳ و ۱۴) کلمه‌ای که نامأنوس و دور از ذهن یا در گوش مستمع سنگین و ناخوش‌آهنگ باشد آن را وحشی و غریب یعنی بیگانه و ناآشنا یا ثقیل و بدآهنگ و آن حالت را غرابت می‌گویند. (همان: ۱۴ و ۱۵) با این تعریف از سخن ادبی می‌توان گفت بازی‌های کلامی به بازی‌هایی گفته می‌شود که با حفظ بعضی صناعات ادبی، بر اساس موانع فنون بلاغت به وجود می‌آیند.

اصلی‌ترین مانع در فن بلاغت، تنافر یا همان رمندگی و ناسازگاری است، بدین معنی که بین حروف و کلمات یا جمله‌های متوالی، تناسب و سازگاری و هم‌آهنگی وجود نداشته باشد. تنافر به دو قسم لفظی و معنوی است و تنافر لفظی نیز به دو قسم تقسیم می‌شود: تنافر حروف و تنافر کلمات. اگر آهنگ تلفظ کلمه‌ای بر زبان سنگین و دشوار باشد آن را تنافر حروف می‌گویند مانند حروف قریب‌المخرج و اگر الفاظ جمله هر کدام به تنهایی تنافر نداشته باشند اما گفتن آنها به توالی و پشت سر یکدیگر بر زبان سنگین و دشوار باشد به گونه‌ای که گفتن آن چند بار پشت سر یکدیگر دشوار باشد آن را تنافر کلمات می‌گویند. (همان) پس اصلی‌ترین دلیل به وجود آمدن بازی‌های کلامی، تنافر حروف و بخصوص تنافر کلمات است. هدف از این بازی‌ها که معمولاً در گذشته در شب‌های سرد زمستان اجرا می‌شد، تقویت مهارت‌های لفظی (گفتاری) و پرورش خلاقیت ذهنی بازیکنان بوده است. هر چند فضای مفرح و با طراوت و انبساط خاطر حضار را که بر اثر خطای لفظی و معنای مخالف ایجاد شده بازیگر کلامی به وجود می‌آورد نمی‌توان نادیده گرفت. در بازی‌های کلامی نحوه پیشش حروف و کلمات در کنار یکدیگر، به گونه‌ای انتخاب می‌شد که گویاترین، متکلم‌ترین، حراف و خوش‌بیان‌ترین افراد را به اشتباه وا می‌داشت؛ اشتباهی لفظی که گاه معنایی مخالف را منتقل می‌کرد.

بر همین اساس بازی‌های کلامی به تمرکز حواس، رعایت سرعت، دقت، صحت در کلام و نظم و هماهنگی در ادای حروف و کلمات وابسته‌اند و تقریباً در تمام گروه‌های

سنی با رعایت مضمون درست و خطای جملات قابل اجرا هستند. این بازی‌ها به ابزار خاصی نیاز ندارند و در تمام مکان‌ها و زمان‌ها با رعایت حال مجلس و عرف می‌توانند انتخاب و اجرا شوند. بازی‌های کلامی از آنجا که از سویی بر صناعات ادبی استوارند و از سوی دیگر پاسدار کلمات اصیل محلی هستند می‌توانند بستر خوبی برای اجرای مسابقات تلفنی و حضوری تلویزیونی گروه‌های سنی کودکان و نوجوانان باشند، همچنین از آنجا که هنر «بیان» یکی از ابزار و فنون اصلی بازیگری است با تقویت، تعدیل و تغییر کلام این بازی‌ها می‌تواند منبع خوبی برای بهره‌گیری هنرجویان و دانشجویان رشته بازیگری تئاتر و سینما باشد.

از سوی دیگر با توجه به اینکه زبان‌های محلی گرفتار طوفان بی‌مهری هستند و گروه سنی خردسالان و کودکان در اوج زبان‌آموزی می‌باشند، بازی‌های کلامی می‌توانند یکی از بهترین شیوه‌های بیمه کردن گویش‌های محلی و انتقال ظرایف آن به خردسالان باشد.

### دو نمونه از بازی‌های کلامی

**شرح بازی:** این جملات چندین مرتبه، بدون خطا، سریع و صحیح تکرار می‌شود. تکرار این جملات توسط بچه‌ها باعث تقویت، تمرکز و تعادل و کسب مهارت در کلام کودکان آنها می‌شود.

رتم و تپه، دی‌یم نه سیلا، هر سیلا هم نه روآ، هر روآ هم نه بیچه، هر بیچه هم نه کاسه، هر کاسه هم نه کمچه

ratem ve tapa, diyem noh silâ, har silâ ham noh ruâ, har ruâ  
ham noh bača, har bača ham noh kâsa, har kâsa ham noh kamča.

رتم به تپه، دیدم نه سوراخ، در هر سوراخ نه روباه وجود داشت، هر روباه هم نه بیچه داشت، هر بیچه روباه هم نه کاسه داشت و هر کاسه هم نه قاشق داشت. (نصیری، خرم‌آباد، ۵۱/۲/۷)

لری و ای ره رت رغو رخت و رغو لشت

lori ve i ra rat, requ rext o requ lešt

لری به این راه رفت، روغن را ریخت و روغن را لیسید. (بهاروند، خرم‌آباد، ۵۱/۳/۴)

**شرح بازی:** تکرار سریع و صحیح و چند مرتبه‌ای این جمله باعث آموزش، روان‌گویی و تقویت زبان گفتاری کودکان می‌شود.

آفرین ز ذات ساج شاطه‌ساز

آفرین به ذات و جنس تابه نان‌پزی. (کرزبر یاراحمدی، بروجرد، ۴۷/۱۰/۱۸)

**۴) بازی‌های نمایشی:** بازی‌های نمایشی دربرگیرنده فعالیت‌های نمایشی خاصی هستند که در مجالس میهمانی و بنابر مناسبت‌ها در جشن‌ها و اعیاد به وسیله خود مردم و بدون استفاده از بازیگران حرفه‌ای و نیمه حرفه‌ای انجام می‌گیرند. (قزل ایباغ، ۱۳۷۹: مقدمه) مانند بازی‌هایی که اغلب در محافل و مهمانی‌های دُنگی در بسته خودمانی زنانه با دایره و تنبک و در صورت نبود آلات موسیقی با قابلمه و دبه انجام می‌گرفت. اصل در این گونه بازی‌ها، بازی کردن نبود بلکه «بازی در آوردن» بوده است.

البته بازی‌های نمایشی محدود به مجالس زنانه نبوده و با توجه به اینکه اجرای این بازی‌ها از جانب بازیگران به هنر نمایشی خاصی نیاز داشته و عرف نیز زنان را مجاز به اجرای این گونه بازی‌ها در انظار عمومی و مردانه نمی‌دانست، بسیاری از این نمایش‌های خانگی و طرب‌انگیز به شیوه‌ای ظریف‌تر و کامل‌تر از سوی بازیگران روحوضی در نمایش‌های سیاه بازی و سنتی در جشن‌های عروسی و ختنه‌سوران مردان نیز اجرا می‌شد. اما در این مسئله که بازی‌های نمایشی شکل ساده شده و باقی مانده‌ای از هنر نمایش بازیگران روحوضی هستند یا هنر نمایشی وامدار این گونه بازی‌های خانگی است هنوز جای تردید و سؤال است که خود تحقیق جامع و جداگانه‌ای را می‌طلبد اما مسلم این است که این گونه بازی‌ها به دلیل موضوعات انتقادی-اجتماعی و خط قرمزهای آن همواره مهجور مانده‌اند. بسیاری از این بازی‌ها از جامعه مردسالار و از عقده‌ها، خواسته‌ها، امیال و مطلوب‌های جامعه زنان حکایت می‌کند و این لبه تیغ با تمام اهمیت آن هیچ‌گاه در بوتۀ نقد و عرضه‌جدی قرار نگرفته است. البته شاید مرز میان بازی و هنر نمایش هم از دیگر دلایلی باشد که باعث شده این گونه بازی‌ها کمتر محل تمرکز قرار گیرند.

تنها مجموعه‌ی کاملی که از بازی‌های نمایشی تاکنون منتشر شده کتاب بازی‌های نمایشی نوشته استاد سید ابوالقاسم انجوی شیرازی است که در سال ۱۳۵۲ از سوی انتشارات امیرکبیر به زیور طبع آراسته شده است. در این کتاب به بیست بازی نمایشی با روایات مختلف (بر اساس شهرهای مختلف ایران) پرداخته شده است و بعد از آن بازی‌های نمایشی با بی‌مهری روبه‌رو بوده‌اند. چنان‌که شاید تنها بتوان چند بازی نمایشی را به صورت پراکنده در لابه‌لای کتاب‌های بازی‌های مناطق مختلف یافت.



یکی از بازی‌های نمایشی، بازی «ماخام رخت بشورم» است این بازی حکایت زن جوانی است که از شستن رخت شوهرش اظهار رضایت و از شستن لباس مادر شوهرش اظهار نارضایتی می‌کند. در این بازی زنی با حرکاتی نمایشی وسط مجلس

۱. این بازی در صفحه ۵۷ کتاب بازی‌های نمایشی استاد انجوی با نام «آبجی گلبهار» آورده شده است.

می‌نشینند و در حالی که لگن ظرفشویی جلوی خود گذاشته اشعاری را می‌خوانند.  
(روزبهرانی، بروجرد، ۵۱/۱۰/۲۸ و شیرینی، ۵۱/۱۰/۲۵)

### ابزار بازی‌های سنتی

ابزار بازی، شاید اسم عامی برای کلیه وسایل و لوازم بازی باشد؛ چه برای بزرگسالان و چه برای کودکان و نوجوانان (فردرو، ۱۳۷۸: ۱۳۳) بازی‌ها به مدد ابزار و وسایل بازی، تأمین‌کننده نیازهای روانی، زیستی و اجتماعی ثابت و متغیر انسان‌ها هستند و بر اساس همین نیازهاست که می‌توان آنها را طبقه‌بندی کرد. دسته‌ای از بازی‌ها و ابزار و وسایل بازی هستند که در پاسخ به نیازهای روانی، زیستی و اجتماعی متغیر به وجود آمده‌اند. این بازی‌ها حیاطشان به پایایی این نیازها بستگی دارد. با رفع یا تغییر این نیازها، بازی‌های وابسته به آن نیز خود به خود ضرورت وجود خود را از دست می‌دهند. (همان: ۶۸)

اما در مقابل، انسان دارای نیازهای روانی، زیستی و اجتماعی ثابتی است که بازی‌های ثابتی را می‌طلبد، بازی‌هایی مانند خاک‌بازی، آب بازی، گل‌بازی، شن‌بازی، سنگ‌بازی. این بازی‌ها در طول اعصار و در فرهنگ‌های مختلف از ساختار به نسبت ثابتی پیروی می‌کنند و به همین دلیل ابزارهایی را به عنوان اسباب‌بازی به کار می‌گیرند که کمتر دچار تغییر و تبدیل می‌شوند ابزارهایی چون خاک، آب، گل، شن، ماسه و غیره. (همان: ۶۶) دانش امروز تأکید بسیاری بر استفاده از مواد خام مانند (شن، گل رس، نخ، کاغذ و غیره) دارد و اعتقاد بر این است که چنین وسایلی آزادی بیشتری برای کشفیات جدید در اختیار کودکان می‌گذارد. (همان: ۸۳)

بازی‌های سنتی به سبب قدمت و ریشه تاریخی‌شان از ابزار و وسایل خام و ساده‌ای بهره‌مندند و شاید بتوان گفت راز کهن و ماندگاری بازی‌های سنتی همین ابزار ساده و خام است.

این وسایل ساده و ابزار خام بازی را اغلب خود بچه‌ها از وسایل دم‌دستی و پاره یا اشیایی که دیگر به کار نمی‌آیند می‌سازند. به همین دلیل وسایل بازی‌های سنتی جنبه

کالایی و خریداری ندارند و بچه‌ها هر چقدر بخواهند می‌توانند با آنها بازی کنند و به این ترتیب تا وقتی که بزرگ شوند، ده‌ها نمونه از آن را می‌سازند و از بین می‌برند. ابزار و وسایل بازی‌های سنتی به واسطهٔ سادگی، انعطاف‌پذیری، گوناگونی، ایمنی جسمی و روانی، اقتصادی بودن و تجانسی که به لحاظ سنی و ذهنی با گروه‌های سنی مختلف دارند و همچنین به دلیل قرابت با واقعیت و فرهنگ و ارزش‌های اجتماعی افراد به آنان کمک می‌کنند از طریق تجربه با وسایل ابتدایی به نوعی اکتشاف دست یابند همچنان که از سوی دیگر موجب رشد مهارت و توانایی‌های بدنی و پرورش و توسعه قوای خلاقه و آفرینندگی آنها می‌شود. از این رو باید گفت ابزار بازی‌ها در واقع تعیین‌کنندهٔ حرکت اعضای بدن نسبت به ابزار هستند.

### زمان، مکان و فضای امروزی بازی‌های سنتی

به طور معمول ذهنیت اولیه ما از بازی‌های سنتی، بازی‌هایی است که در دل طبیعت و در فضایی باز و فراخ در فصل تابستان انجام می‌گیرد و قابل اجرا در محیط‌های آپارتمانی و فضاهای امروزی نیست اما واقعیت جز این است. بسیاری از بازی‌های سنتی برای کوتاه کردن شب‌های طولانی زمستان طراحی شده‌اند و قابلیت اجرا در وسایل نقلیه و آپارتمان‌های امروزی را دارند.

آنچه به بازی‌های سنتی هویتی ویژه بخشیده است تنوع این بازی‌ها از حیث زمان و مکان اجرای آنهاست. چه بسیار بازی‌ها که تنها در شب‌های مهتابی و در فضاهای باز قابل اجرا هستند و چه بسیار بازی‌هایی که تنها در مناطق برفی یا رودخانه‌ها یا مناطق کوهستانی به اجرا درمی‌آیند.

اما آنچه بازی‌های سنتی را از یکنواختی می‌رهاند همین محدوده زمانی و مکانی متفاوت آنها می‌باشد. بازی‌های بسیاری وجود دارند که شاید یک بار در سال به آنها پرداخته شود یا به بهانه جشنی یا برگزاری آیینی جلوه‌گری کنند.

### تعداد، گروه سنی، جنس و نقش بازیکنان

هر چند واژه بازی یادآور گروه و اجتماع کودکان است، حقیقت این است که بازی خاص کودکان و نوجوانان نیست بلکه کلیه گروه‌های سنی را شامل می‌شود اما بنا به شرایط سنی و ابزار آن متفاوت است. (همان: ۱۳۴) همچنان که بنا به مقتضیات تربیتی، فرهنگی و اجتماعی و نحوه اجرای آن نیز می‌تواند تفاوت یابد؛ بازی‌های سنتی از این حیث بسیار غنی و ارزشمند هستند و گستره متنوع و وسیعی را در بر می‌گیرند؛ از بازی‌های خاص گروه سنی خردسالان که تجارب بسیار روشن و دست اول را به کودک می‌آموزند و تفکر و احساس او را بر می‌انگیزند (مادر یا پدر در نقش مربی با مهربانی با کودک بازی می‌کنند و اولین مفاهیم و واژه‌ها را با شخصیت‌بخشی به انگشتان کودک به او آموزش می‌دهند) تا بازی‌هایی که در محافل در بسته و خودمانی زنانه اجرا می‌شود و دیگران مجاز به ورود و رؤیت بازی نیستند (ویژگی خاصی که بازی‌های سنتی برای جنسیت بازیکنان در نظر گرفته است). در میان بازی‌های سنتی و محلی ایران برای هر یک از گروه‌های سنی خردسال، کودک، نوجوان، جوان و بزرگسال بازی‌های خاصی وجود دارد که در بسیاری از آنها پسر و دختر، مرد و زن به صورت مشترک به بازی می‌پردازند و در بعضی دیگر به واسطه نوع و عرف و مهارت مختص به آن، گروه خاصی شرکت می‌کنند. بازی‌های سنتی برای دخترها و پسرها ویژگی‌های خاص خود را دارند. بازی‌ها انتظار جامعه را از یک مرد یا زن به صورت غیر مستقیم به کودکان منتقل می‌کنند. در بسیاری از بازی‌ها بزرگ‌ترها در نقش سرگروه در کنار بچه‌ها ایفای نقش می‌کنند و در بعضی دیگر از بازی‌های حرکتی و مردانه، کودکان و نوجوانان در نقش «نخودی» یا «دم‌قاشقی» و «سرقاشقی» خود را در بازی سهیم می‌کنند و نقش مرد کوچک را ایفا می‌کنند.

هر چند این نکات جدا از ویژگی نقش‌پذیری بازیکنان در بازی‌های سنتی است در بعضی بازی‌های سنتی، بازیکنان جدا از شخصیت بیرونی و حقیقی خود، در نقش ساختگی و خیال‌انگیز فرو می‌روند و از قالب «من» برای لحظاتی تهی می‌شوند و در کالبد «دیگری» جای می‌گیرند.



## قواعد عمومی بازی‌های سنتی

هر بازی برای خود چارچوب، قاعده، منطق و قانون خاصی دارد که آن را از دیگر بازی‌ها متمایز می‌کند اما اکثر بازی‌های گروهی بخصوص بازی‌هایی که مبتنی بر فعالیت‌های جسمی و حرکتی هستند از قواعدی عمومی برخوردار هستند و بازیکنان بر اساس این الگوها به نظم و هماهنگی خاصی دست می‌یابند و عدالت خاصی را بر روابط خود حاکم می‌کنند. قواعد عمومی بازی شامل قرعه‌کشی، یارگیری، تنبیه و تشویق است.

**الف) قرعه‌کشی:** قرعه‌کشی در بازی‌های سنتی معمولاً به شیوه‌های مختلفی انجام می‌گیرد که بسیاری از انواع آن را در دو دسته زیر می‌توان جای داد:

۱- قواعدی که براساس انتخاب بر مبنای شانس و اقبال هستند مثل قرعه‌کشی در بازی‌هایی که با دو گروه انجام می‌شود به منظور انتخاب و برتری یک گروه برای شروع یا انتخاب بالا یا پایین زمین بازی و در بازی‌های یک دسته‌ای به منظور تعیین نوبت یا انتخاب گرگ انجام می‌گیرد. متداول‌ترین شیوه قرعه‌کشی «تر یا خشک» است و به این ترتیب انجام می‌شود که یک طرف سنگ کوچک و صافی را با آب دهان خیس می‌کند و از دو سرگروه می‌خواهند یک طرف سنگ را انتخاب کنند. بعد از فرود آمدن سنگ به زمین، هر طرف آن که دیده شود قرعه دو گروه را مشخص می‌کند. «تر یا خشک» در بعضی مناطق لرستان با نام‌های دیگری خوانده می‌شود مانند: «گل یا گرده»<sup>۱</sup> «خدا یا زمین». گاه به جای سنگ از لنگه گیوه استفاده می‌شود که به آن شیوه «زیر یا رو» گفته می‌شود و منظور انتخاب زیر گیوه و روی بافتی آن است.

«شیر یا خط» طریق جدیدتری از همان «تر یا خشک» است که با سکه انجام می‌شود. «پُر یا پیک» یا «پُر یا پوچ» هم از ساده‌ترین شیوه‌های قرعه‌کشی است. در این روش یک نفر به عنوان داور سنگ کوچک یا هسته گیلان، شیء کوچکی را در دست می‌گیرد و پشت سر خود آن را دست به دست می‌کند و روبه‌روی دو سرگروه می‌گیرد، هر کدام که تشخیص دهند گل در کدام مشت است، بازی را شروع می‌کنند؛ البته

۱. گرده: نان

ممکن است اگر دو سرگروه موافق باشند نیازی به داور نباشد و یکی از آنها گل را دست به دست کند.

«تیک یا جفت»: از دیگر انواع قرعه‌کشی است. این شیوه هم برای تعیین گرگ و هم برای تعیین گروه شروع کننده بازی انجام می‌شود. اگر برای شروع بازی باشد داور و دو سرگروه یک دستشان را عقب سر می‌گیرند و با گفتن «قاقچ» (qâqč) همزمان یک دستشان را به صورت پشت یا رو پایین می‌آورند هر کدام که تیک باشد گرگ می‌شود اگر داور تیک<sup>۱</sup> بیفتد دوباره «قاقچ» می‌اندازند. این شیوه اگر در بازی‌های گروهی یک‌دسته‌ای باشد معمولاً برای تعیین گرگ به کار می‌رود و هر کدام که تیک بیفتد طبق قرار قبلی یا گرگ می‌شوند یا در امان می‌مانند.

۲- قواعدی که بر اساس شمارش هستند: این شیوه به طور معمول در بازی‌های یک‌دسته‌ای و برای تعیین گرگ اجرا می‌شود. شیوه شمارش به چند طریق صورت می‌گیرد:

«از من»: در این شیوه قرعه‌کشی همه بازیکنان جمع می‌شوند و یکی اعلام می‌کند «از من» یعنی از من شروع به شمارش کنید بعد همگی انگشت می‌اندازند و تعداد انگشتان را می‌شمرند و از همان شخص شروع به شمارش می‌کنند که آخرین عدد به هر کس بیفتد گرگ می‌شود.

«ده، بیس، سی، چل»: بازیکنان دایره‌وار می‌ایستند و یک نفر به سینه بازیکنان می‌زند و این گونه می‌شمارد: «ده، بیس، سی، چل، پنجاه، شصت، هفتاد، هشتاد، نود، صد» کسی که عدد صد به او برسد، گرگ می‌شود.

«ده، بیس، سه پونزه»: شیوه دیگر شمارش اعداد به این صورت است که یک نفر به سینه بازیکنان می‌زند و اعداد را این گونه تقطیع می‌کند و می‌شمارد: «ده، بیس، سه پونزه، هزار و شصت و شونزه، هر که موئه شونزه نی، هیفده هیژده نوزه بیس»، کسی که عدد بیست به او برسد گرگ می‌شود.

«آن مان»: این شیوه تقریباً در دهه‌های اخیر ساخته شده است و اغلب دختر بچه‌ها این گونه قرعه‌کشی می‌کنند بازیکنان دور تا دور می‌ایستند و یک نفر به جای شمارش

۱. منظور تک افتادن آورنده دست است.

اعداد اصوات زیر را بخش بخش می‌خوانند: «آن، مان، نبارا، دو، دو، اسکاچی، آنا، مانا، که، لا، چی، استکانِ نعلبکی» آخرین نفر که با صوت «کی» مشخص شود، گرگ می‌شود.

البته لازم است توضیح داده شود که انگشت انداختن بستگی به قرار قبلی دارد؛ گاه بچه‌ها قرار می‌گذارند آخرین عدد یا آخرین کلمه به هر کس افتاد از صف جدا شود و در امان بماند و گرگ از بین دیگر افراد با همان شیوه شمارش انتخاب شود.

«اره مره»: بعد از انقلاب اسلامی، شیوه دیگری بین بچه‌ها برای قرعه‌کشی و تعیین گرگ باب شد که بر اساس شمارش بود و این اشعار خوانده می‌شد: «اره، مره، شاه، خره، امام خمینی رهبره، بز، بکش، یکیش دره»

«دستمال من»: شعر دیگری که در اکثر مناطق ایران برای شمارش و قرعه‌کشی خوانده می‌شود چنین است: «اُ اُ دستمال من زیر درخت آلبالو گمشده، سواد داری نُچ نُچ، بی سوادی نُچ نُچ، پس تو خر من هستی» آخرین بخش یعنی «تی» به هر کس افتاد یا گرگ می‌شود یا از قرعه‌کشی کنار می‌رود.

**ب) یارگیری:** یارگیری در بازی‌های حرکتی دو دسته‌ای توسط دو سرگروه انجام می‌گیرد. انتخاب سرگروه به سن و سال، محبوبیت و قوی هیکل و قلدر بودن افراد بستگی دارد. یارگیری هم مانند قرعه‌کشی انواعی دارد که به قرار زیر است:

«به من ده»: این شیوه متداول‌ترین نوع یارگیری در بین بازی‌های حرکتی مردانه و به این صورت است که دو سرگروه روبه‌روی هم می‌ایستند و برای یارکشی با هم کشمکش می‌کنند تا بهترین یاران را زودتر از آن خود کنند، برای این امر یکی از سرگروه‌ها گفتگو را آغاز می‌کند و (مثلاً) می‌گوید: «هپم‌ده» سرگروه دیگر جواب می‌دهد: «ژگل‌ده» بعد فعل‌های «بریدم»، «خریدم»، «باftم»، «یاftم» به صورت رجز و گفتگو به ترتیب بین دو سرگروه رد و بدل می‌شود اگر یکی از سرگروه‌ها موفق شود گفتگو را به گونه‌ای تنظیم کند که خود بگوید «کشیدم» سرگروه مقابل را مجبور می‌کند جواب دهد: «کی را؟» پس اولین نفر و ماهرترین یار را برای خود برمی‌گزیند. این گفتگو تنها برای انتخاب نفر اول است و نفرات بعدی به ترتیب از طرف سرگروه‌ها انتخاب می‌شود.

«گردو شکستم»: این شیوه یارگیری بیشتر در بازی‌های دخترانه و در بازی‌های پسرانه در گروه سنی کودک و نوجوان اجرا می‌شود. به این ترتیب که دو سرگروه مسافتی را در نظر می‌گیرند و روبه‌روی هم می‌ایستند و هر بار «یک پا» یعنی به طول یک کفش جلو می‌آیند، یکی می‌گوید «گردو» و یک پا جلو می‌آید و سرگروه دیگر جواب می‌دهد: «بشکن» و او هم یک پا جلو می‌آید. این دو سرگروه آن قدر به هم نزدیک می‌شوند تا کفش یک سرگروه روی کفش سرگروه مقابل قرار بگیرد. در این حالت او را مغلوب کرده و می‌تواند اولین یار را انتخاب کند.

این شیوه با واژه‌ها و افعال دیگری مانند سیگار - کشیدم و ... نیز انجام می‌گیرد. **پ و ت) تنبیه و تشویق:** شاید به یادماندنی‌ترین لحظات در بازی‌های سنتی، چشیدن طعم تلخ و شیرین تنبیه و تشویق باشد. تشویق در بازی‌های سنتی می‌تواند از کسب شهرت و گرفتن عنوان و به دست آوردن یک رأس گوسفند تا تعویض نقش و بیرون کشیدن خود از موقعیت جبر و تنبیه متغیر باشد.

مهم‌ترین عامل هنجارپذیری و تقویت آن در بازی‌های سنتی، تنبیه است، تنبیه و مجازات در بازی‌های محلی متناسب با نوع و گروه سنی بازیکنان تعیین می‌شود و از کیفیت و تنوع بسیاری برخوردار است. از تنبیهات شیرینی چون قلقلک دادن و خیس کردن تا تنبیهات سخت جسمی و روانی مانند سواری دادن و هو شدن و برداشتن سنگ از آتش. در بعضی از بازی‌ها نوع تنبیه از پیش تعیین می‌شود و در بعضی از بازی‌ها که شاه، حکم می‌راند تنبیه و مجازات بستگی به دستور شاه دارد.

اما متداول‌ترین نوع تنبیه در بازی‌های آیینی تهیه تنقلات و در بازی‌های حرکتی سواری دادن و کتک خوردن و کنار رفتن از بازی است. هر چند تنبیه و تشویق نمادی از شکست و پیروزی است، زمان شکست در اینگونه بازی‌ها زمان فراموشی شکست‌های روزانه است از این رو از بازی به عنوان یک شیوه درمان استفاده می‌شود. (همان: ۱۴۹) شکست و پیروزی در بازی‌های محلی به گونه‌ای است که برنده و بازنده هر دو شاد و خندان هستند و بازنده غمگین وجود ندارد، ضمن اینکه باعث تقویت روحیه تعاون و همکاری هم می‌شود. (غفاری، ۱۳۷۴: ۱۱)

کودکان به واسطه تنبیه نه تنها هنجارپذیری را می‌آموزند بلکه روح و جسم خود را با قبول سختی‌ها و تبعات ناشی از تنبیهات بازی منعطف می‌کنند و طی بازی سعی می‌کنند این هنجارپذیری را به دیگر بازیکنان منتقل کنند برای مثال اگر بازیکنی زمین بخورد یا زخمی شود برای او می‌خوانند:

بازی اشکنک داره، سرشکستنک داره (مؤید محسنی، ۱۳۸۱: ۶۰۲)

## نتیجه‌گیری و راهبردها

### الف) گردآوری و تدوین بازی‌ها

- ۱- در خصوص بازی‌های سنتی کتاب‌شناسی صورت گیرد و کتاب‌ها، مقالات و تکنگرایی‌هایی که در مورد بازی‌های محلی به چاپ رسیده‌اند، گردآوری شود.
- ۲- بسیاری از مراکز فرهنگی تاکنون تلاش‌های پراکنده‌ای در خصوص جمع‌آوری بازی‌های محلی انجام داده‌اند که تاکنون فرصت چاپ آنها فراهم نیامده است، مراکز و سازمان‌هایی چون کانون پرورش فکری کودکان، سازمان عشایری، پژوهشکده مردم‌شناسی میراث فرهنگی، واحد فرهنگ مردم صدا و سیما و... گزارش‌های موجود در این مراکز در قدم بعد شناسایی، همسو و جمع‌آوری شوند.
- ۳- در بعضی از گزارش‌ها تنها اسم یا شرح مختصری از بازی‌ها ذکر شده است که باید به شیوه تحقیق میدانی تکمیل شوند.
- ۴- کلیه بازی‌های سنتی هر یک از مناطق براساس استانی و در صورت امکان در حوزه فرهنگی با تمام ظرایف، قواعد و ادبیات شفاهی وابسته به آن تدوین شود.

### ب) کدگذاری، چاپ و عرضه بازی‌ها

هر یک از بازی‌ها به لحاظ نوع، ابزار، مکان و زمان بازی‌ها، تعداد، گروه سنی، جنس و نقش بازیکنان و نیز اهداف و شاخص‌های آن کدگذاری شوند و به همراه شرح بازی‌ها تکمیل و چاپ شوند و در اختیار سازمان‌های فرهنگی آموزش و پرورش، سازمان ملی جوانان، سازمان تربیت بدنی، سازمان بهزیستی، مهد کودک‌ها، صدا و سیما، سازمان فرهنگی و هنری شهرداری‌ها و کانون پرورش فکری کودکان، امور

تربیتی، وزارت فرهنگ و ارشاد و ادارات وابسته به آن قرار گیرد تا در کمترین زمان قابلیت بررسی و تحلیل آنها فراهم شود.



#### پ) قابلیت سنجی و کاربردی کردن بازی‌ها

۱- بسیاری از بازی‌های سنتی بنا به عرف، سازگار با شرایط امروزه نیست و با تعدیل، تغییر و تلطیف ادبیات و قواعد می‌تواند در زمره بازی‌های شیرین امروز قرار گیرد.

۲- از آنجا که روایت‌های مختلفی از بعضی بازی‌ها در مناطق مختلف وجود دارد و نیز بعضی بازی‌ها در طول زمان سیر تدریجی تکاملی یا برعکس داشته‌اند، با تکمیل، ترکیب و تثبیت قوانین آنها می‌توان به بازی‌های کامل و تمام عیار در این زمینه دست پیدا کرد.

۳- بسیاری از بازی‌های سنتی حرکتی قابلیت تبدیل به یک ورزش حرفه‌ای را دارند. در این زمینه سازمان تربیت بدنی با تثبیت قوانین و عمومی کردن آنها می‌تواند راه را برای ملی کردن و در قدم بعدی جهانی کردن این بازی‌ها به عنوان یک ورزش حرفه‌ای و بین‌المللی هموار کند.

۴- از آنجا که بازی‌های کلامی تقویت‌کننده مهارت‌های ذهنی و گفتاری بازیکنان هستند و از جهتی دانشجویان و هنرجویان رشته‌های بازیگری تئاتر و سینما نیاز به تقویت «فن بیان» خود دارند بازی‌های کلامی به لحاظ تأکیدی که بر فنون و قرابت‌های آوایی دارند و نیز به دلیل آنکه بر گویش و لهجه‌های محلی بنا شده‌اند می‌توانند از تمرینات درس بیان بازیگران رشته بازیگری باشند.

۵- معلمان ورزش، مربیان مهدکودک‌ها و کانون‌های فکری کودکان و نوجوانان می‌توانند بسیاری از بازی‌های سنتی را که تقویت‌کننده قوه خلاقه کودکان هستند و در محیط‌های داخلی و بسته قابل اجرا هستند به کار برند.

۶- بعضی از بازی‌های نمایشی که بر طنز اجتماعی و انتقادی تکیه دارند می‌توانند به کمک نمایشنامه‌نویسان سنتی ایران بازنویسی، بازآفرینی و پرداخت شوند و در نمایش‌های روحی، سیاه‌بازی و سایه‌بازی به اجرا درآیند.

۷- برگزاری همایش‌های آیینی و وارد کردن آواها و حرکات آیینی بازی‌ها در کالبد حرکات موزون، سرود، ترانه و نمایش آیینی راه دیگری برای کاربردی کردن بازی‌هاست.

#### ت) رسانه‌ای کردن بازی‌ها

در زمینه کاربردی کردن و رسانه‌ای کردن بازی‌های سنتی سوالاتی مطرح است: با وجود نکات مثبت و ارزشمند بازی‌های سنتی، چرا بازی‌های محلی و سنتی رو به فراموشی می‌شوند و بازی‌های دیجیتالی با وجود تمام مشکلات و مصائب همراه با آن، جایگزین آنها می‌شوند؟ آیا بازی‌های رایانه‌ای و مدرن در تضاد و تقابل بازی‌های سنتی و محلی قرار دارند؟ آیا بازی‌های سنتی به تنهایی جوابگوی نیازهای امروزه انسان‌ها هستند؟

مسلم این است که انسان‌ها در همه اعصار به بازی نیازمند بوده‌اند، از سوی دیگر بازی‌ها در فرهنگ و اجتماع مردم تنیده شده‌اند و به همین دلیل خود را با مردم منطبق و با روح و جسم آنان هماهنگ و منعطف می‌کنند، این مهم به ما هشدار می‌دهد که جهان ماشینی معاصر در کنار هجوم و هجمه بی‌رحمانه‌اش با بهره‌گیری از جذابیت و تأثیر شگرف بازی‌های رایانه‌ای و دیجیتالی روح کودکان جهان را با تمام تفاوت‌ها و

ارزش‌های گوناگون فرهنگی و اجتماعی به سویی سوق می‌دهد که طراحان آن در پشت پرده با سیاست و تدبیر برنامه‌ریزی کرده‌اند. از سوی دیگر نه کودکان و جوانان امروز، توانایی و حوصله اجرای بعضی از بازی‌های پرتحرک، خشن و زورآزمایی‌های سنتی را دارند و نه فضاهای اندک و محدود شهری، مجال برای اجرای بازی‌های آیینی به آنان می‌دهد.

برای رفع بحران و چالش پدید آمده باید به فکر ایجاد یک فرصت بود، فرصتی که گذشته را به امروز پیوند دهد. فرصتی که روح جاری در بازی‌های سنتی را در حوضچه اکنون و در کالبد بازی‌های مدرن بدمد. اما چگونه؟

صدا و سیما به عنوان مؤثرترین و فراگیرترین رسانه می‌تواند به عنوان پلی مستحکم میان بازی‌های مدرن و سنتی عمل کند. از سویی جنس و لایه بیرونی بازی‌های جذاب دیجیتال و رایانه‌ای منطبق با جنس و بافت رسانه‌ای صدا و سیماست و از سوی دیگر روح جاری در بازی‌های سنتی منبع و سرچشمه مناسبی برای تغذیه برنامه‌های فرهنگی و آموزشی رسانه ملی به شمار می‌رود.

بدین منظور موارد ذیل پیشنهاد می‌شود:

۱- قابلیت‌های تصویری هر یک از بازی‌ها بر اساس نوع و قالب نمایشی سنجیده شود و از روی آنها در قالب‌های آموزشی، مستند، پویانمایی و مسابقه، برنامه تولید شود.

۲- بعضی از مسابقات کودکان و نوجوانان بخصوص مسابقات تلفنی، مجال مناسبی برای استفاده از بازی‌های کلامی و فکری هستند. مطالعات فرهنگی

۳- بسیاری از بازی‌های ساده سنتی که از ابزارهای خام مانند سنگ و پشگل استفاده می‌کنند بازی‌هایی کاملاً فکری هستند، این‌گونه بازی‌ها که اساس آنها جابه‌جایی سنگ در چاله یا خطوط موازی است، بهترین قابلیت را برای تبدیل به بازی‌های ساده دیجیتال دارند، شرکت‌های مخابراتی، شرکت‌های سازنده تلفن همراه، ساعت مچی و اسباب‌بازی‌های کنترلی کودکان می‌توانند این نوع بازی‌ها را به شکل خط و نقطه در فضای دیجیتال طراحی و در قالب بازی‌های رایانه‌ای به بازار عرضه کنند.



## منابع

### الف: کتاب و مقاله

- ۱- احمدی، مرتضی (۱۳۸۰) *کهنه‌های همیشه نو (ترانه‌های روح‌وضعی)* تهران: ققنوس.
  - ۲- اشرفی، لیلا (۱۳۸۶) «بازی‌های سنتی آذربایجان (شهرستان تکاب و اطراف آن)» فصلنامه فرهنگ مردم ایران، ش ۹.
  - ۳- انجوی شیرازی، سیدابوالقاسم (۱۳۵۲) *بازی‌های نمایشی*، تهران: امیرکبیر.
  - ۴- بوندارنکو، آ.ک. و ماتوسیک، آ. ای (۱۳۷۷) *نقش بازی در پرورش فکری کودکان*، ترجمه مهری باباجان، چاپ پنجم، تهران: دنیای نو.
  - ۵- غفاری، یعقوب (۱۳۷۴) *بازی‌های محلی استان کهگیلویه و بویراحمد*، یاسوج: نشر روایت.
  - ۶- فردرو، محسن (به کوشش) (۱۳۷۸)، *پیامدهای فرهنگی اسباب‌بازی (مجموعه مقالات)*، تهران: فرهنگ دانش.
  - ۷- قزل ایاغ، ثریا (۱۳۷۹) *راهنمای بازی‌های ایران*، تهران: دفتر پژوهش‌های فرهنگی و کمیسیون ملی یونسکو در ایران.
  - ۸- مؤید محسنی، محمدی (۱۳۸۱) *فرهنگ عامیانه سیرجان*، کرمان: انتشارات مرکز کرمان‌شناسی.
  - ۹- همایی، جلال‌الدین (۱۳۸۶) *فنون بلاغت و صناعات ادبی*، چ ۶، تهران: مؤسسه نشر هما.
  - ۱۰- محمدی (کلهر) آیت و محمدی، فاطمه (۱۳۸۳)، *فرهنگ بازی‌های محلی ایلام*، تهران: سمیرا.
  - ۱۱- لیراوی، الله‌کرم (۱۳۸۲) *هفتاد ورزش، بازی، سرگرمی در فرهنگ بومی و سنتی*، بوشهر: شروع.
- ب: گزارش‌های فرهنگیاران واحد فرهنگ مردم مرکز تحقیقات صدا و سیما
- ۱- بهاروند، ولی، خرم‌آباد، ۵۱/۳/۴

- ۲- پروری، مرضیه، بروجرد، ۸۱/۹/۲
- ۳- روزبھانی، پروانه، بروجرد، ۵۱/۱۰/۲۸
- ۴- زرین، عباس، بروجرد، ۸۶/۴/۵
- ۵- سلیمانی، عبدالله، الیگودرز، ۴۶/۳/۱۵
- ۶- شیرپی، رحیم، بروجرد، ۵۱/۱۰/۲۵
- ۷- کرزبر یاراحمدی، غلامحسین، بروجرد، ۴۷/۱۰/۱۸
- ۸- نصیری، عیدی، خرم آباد، ۵۱/۲/۷

