



بازی‌های محلی هورامان

باقی صفاری*

با مقدمه حمزه محمدی

مقدمه

بررسی و شناخت یک فرهنگ در گرو شناخت همه عناصر آن می‌باشد. در هر حوزه‌ی فرهنگی ما شاهد عناصر به هم پیوسته و ویژه آن حوزه می‌باشیم. بازی و تفریحات نیز از اجزاء و عناصر فرهنگ یک جامعه محسوب می‌شوند که با توجه به شرایط اکولوژیک و فرهنگی دارای ماهیتی متمایز و جداگانه می‌باشند. «بازی و تفریحات» دارای کارکردهای متعددی می‌باشند. رویکرد کارکردگرا بیانگر آن است که «هر عمل اجتماعی و هر نهاد را با توجه به روابطی که با تمامی کالبد اجتماعی دارد در نظر بگیریم» (روح‌الامینی، ۱۳۷۲، ۱۲۱). کارکرد «بازی و تفریحات» با توجه به دوره‌های سنی تا حدودی متفاوت می‌باشد. شایسته یادآوری است که انواع بازیها متناسب با دوره‌های سنی است، به تدریج که به دوره‌های بالاتر می‌رسیم بازیها پیچیده‌تر و به عبارتی دیگر دارای شاخصه «فکری - ذهنی» می‌باشند. مردم‌شناسی، جامعه‌شناسی و روان‌شناسی متناسب با رویکرد علمی خود به مطالعه «بازی‌ها» و انواع کارکردهای آن می‌پردازند. مردم‌شناسی آن را در قالب «فولکلور» و به عنوان اجزاء هویت بخشی و کارکردی فرهنگ، و جامعه‌شناسی آن را در قالب تئوریهای اجتماعی شدن مورد بررسی و مطالعه قرار می‌دهند. روان‌شناسان نیز بازیها را بعنوان عاملی اساسی در تکوین شخصیت تلقی می‌کنند.

بیان مسئله

مردم‌شناسان کارکردگرا فرهنگ را به عنوان یک سیستم همبسته مطالعه می‌کنند. در این سیستم همبسته همه عناصر و اجزا در پیوستگی کامل با هم قرار دارند و هر کدام به نوعی نیازهای سیستم را برآورده می‌کنند. مثلاً وقتی که به مطالعه یک جشن یا یک نوع بازی می‌پردازیم، زمانی این مطالعه کامل است که ارتباط آنرا با خانواده، سیاست، دین ... مشخص شده باشد. «بازی و تفریحات» بخشی از نظام فرهنگی هر جامعه محسوب می‌شوند که باعث متمایز شدن آن از سایر گروهها و جوامع دیگر می‌باشند. با نگاهی به اقوام و گروههای

* دبیر شیمی دبیرستان‌های مریوان

مختلف به این نکته پی خواهیم برد که «بازی و تفریحات» در تمامی جامعه دارای شاخصه‌های متمایز خود می‌باشند. مردم‌شناسان معتقدند یکی از ویژگیهای فرهنگ «فرهنگ عام ولی خاص است»، که این امر بیانگر آن است که با وجود تشابه در کلیات و خطوط اصلی، تفاوت‌های چشمگیری در اعمال، رسوم و جلوه‌های فرهنگی دارند.

«بازی‌ها و تفریحات» علاوه بر اینکه نمایی ویژه از هویت فرهنگی یک جامعه را نشان می‌دهند دارای کارکردهای ویژه خود می‌باشند. هویت اجتماعی کودک در بازیهای پیش دبستانی شکل می‌گیرد، ضمن اینکه بخشی از اوقات زمانی کودک بدون برنامه‌ریزی سازمان یافته در گروه‌های همسال با انجام بازی‌ها و تجدید قوای جسمانی سپری می‌شود. در دوره‌های بعد فرد به بازی‌های جمعی و سازمان یافته روی آورده و بدین ترتیب با ظرافت‌های جمعی آشنا می‌شود. در دوره بعد از نوجوانی «بازی و تفریحات» بیشتر دارای کارکرد «گذران اوقات فراغت» می‌باشند. در هر حال، فرد در جریان انجام بازی از طریق تجربه اعمال متفاوت شخصیت متمایز پیدا می‌کند.

در این پژوهش میدانی، محقق بر آن است که به توصیف کامل «بازی و تفریحات» محلی «هه‌ورامان» متناسب با دوره‌های سنی متفاوت بپردازد.

روش تحقیق

روش تحقیق پژوهش حاضر «مردم‌نگاری» می‌باشد. «مردم‌نگاری عبارت است از مطالعه دقیق و همه‌جانبه تظاهرات مادی و غیر مادی فعالیت‌های انسانی در جامعه‌ای محدود» (روح‌الامینی، ۱۳۷۲، ۹۷). مردم‌نگاری به منزله گزارش‌های توصیفی در مورد موضوعات ویژه می‌باشد. در این روش برای گردآوری اطلاعات می‌توان از تکنیک‌های مختلف نظیر گفتگو و درد دل و مشاهده استفاده کرد. در پژوهش حاضر اطلاعات به وسیله مشاهده دقیق و همه‌جانبه و همچنین مشاهده مشارکتی گردآوری شده است.

ادبیات نظری

۱-۱- تئوری تفریح و تجدید قوا

موریتس لازاورس (استاد فلسفه دانشگاه برلین): بازی انرژی اضافی را از بین نمی‌برد بلکه باعث اضافه و انباشت انرژی است وقتی شخصی در اثر کار و فعالیت خسته و کسل شده است انرژی او در اثر کار از بین رفته، بازی انرژی از دست رفته را به او باز می‌گرداند (غلامی، ۱۳۷۸).

۱-۲- تئوری تصفیه و پالایش

بر اساس نظر روانشناس آمریکایی: «اگر انواع متعدد بازی‌های سازمان یافته خوب در جامعه نبود تا بدان

وسيله انرژي انباشته و خطرناك جوانان خالي و مصرف شود ، كار معلمان و والدين واقعا وحشتناك مي‌شد.» (همان، ۱۳۷۸).

۳-۱- تئوری رفع خستگی

جی. تی. پاتریک روانشناس آمریکایی معتقد است: «بازی اثرات مفید و مؤثر روی سلامتی و نشاط و تندرستی «انسان جامعه مدرن» گذاشته و عاملی برای جلوگیری از رفتار ضد اجتماعی دوران نوجوانی می‌باشد. بازی؛ تمام فعالیت آزاد و دلخواه که صرفاً به خاطر بازی انجام می‌گیرند، می‌باشد. سود بازی در «خود پرورشی» است و انجام بازی تحت فشار هیچ یک از عوامل اجبار درونی و بیرونی نیست.» (همان، ۱۳۷۸).

۳-۲- تئوری اجتماعی شدن

سی شور روانشناس (۱۹۶۱) معتقد است: «کودک به تدریج به واقعیت‌های دنیای بزرگسالان نزدیک می‌شود. او به سختی، نرمی، گرمی، سردی، آشفتگی و عصبانیت، استدلال و قانع شدن را از طریق پرداختن به بازی، تمرین کرده و یاد می‌گیرد و بدون اینکه ویژگی‌های اصلی بازی را افزایش یا کاهش دهد، آنها را با وظایف و مسئولیت‌ها و امکانات و پیروزی‌های بازی وفق داده و بازی اصولاً اجتماعی است. یکی از هدفها و بازده‌های بازی حس دوستی و معاشرت است. بازی سازنده انسان اجتماعی است.» (همان، ۱۳۷۸).

مکروگال روانشناس (۱۸۱۸) بر این نظر است: «بازی وسیله عمده رشد است، معرفت و شناخت دوران بزرگسالی را طبیعی و متعادل می‌کند. رشد سالم یک زندگی پربار را میسر می‌کند. بدون بازی قدرت اراده، تصمیم‌گیری و رشد کامل نخواهد شد.» (همان، ۱۳۷۸).

گزل و ایلگک دو روانشناس اوائل قرن بیستم: «بازی‌های کاملاً جاذب، برای رشد کامل عقلی و جسمی ضروری هستند.» (همان، ۱۳۷۸).

۳-۳- نقش بازی در تکوین شخصیت

لورنس فرانک روانشناس معتقد است: «بچه‌ها به وسیله بازی چیزهایی را یاد می‌گیرند که هیچ کس نمی‌تواند آنها را به بچه‌ها بیاموزد. کودک از طریق بازی واقعیت‌های دنیای خارج از قبیل زمان، مکان، اشیاء، حیوانات، ساختمان‌ها، و مردم را کشف کرده و خود را با آنها آشنا می‌سازد. ارزش‌های معنوی و مادی را می‌آموزد. بازی نمونه‌های متعدد و پیچیده و ظرفیت زندگی انسان‌ها و روابط مابین آنها را به کودکان می‌آموزد. بازی باعث تمرین و تکرار این روابط شده تا آنها را فرا گیرند و خود را در بزرگسالی برای زندگی اجتماعی آماده کنند.» (همان، ۱۳۷۸).

ابن مسکویه (۳۲۵ - ۴۲۱ ه.ق) معتقد است: «شایسته است در بعضی اوقات کودک را رها کنند برای بازی کردن و استراحت نمودن تا از زحمت تحصیل و تأدیب استراحت نماید.» (همان، ۱۳۷۸).

امام محمد غزالی (۵۵۰ - ۴۵۰ ه.ق) معتقد است: «هر روز یک ساعت کودک را از بازی باز ندارند تا فرهیخته شود، تا تنگدل نشود که بدخوی و کوردل گردد.» (همان، ۱۳۷۸).

آلفرد آدلر روانشناس می‌گوید: «بازی به کودک امکان بروز امیال برتری جویی، خودنمایی، قدرت را داده و ناراحتی‌ها را تخفیف می‌دهد. هرگز نباید به بازی‌ها به عنوان روشی برای وقت کشی نگاه کرد.» (همان، ۱۳۷۸).

۴- کار و بازی

پیاژه روانشناس سویسی (۱۹۶۲) کار و بازی را با هم مقایسه کرده جهت تمیز آن دو، پنج ضابطه را بیان نموده است:

۱. هدف بازی در بازی نهفته است در صورتی که هدف کار در خارج از محدوده‌ی کار است.
 ۲. بازی فعالیتی اختیاری بوده در صورتیکه کار فعالیتی اجباری و الزامی است.
 ۳. بازی خوشنودی و خوشحالی را برای بازیگر به همراه دارد، کار ضرورتاً خوشایند نیست.
 ۴. بازی از قید سازمان رها و آزاد بوده در صورتی که کار با سازماندهی همراه است.
 ۵. بازی از کشمکش و پرخاش به دور است، کار گرایش به سوی کشمکش و پرخاش است.
- پیاژه می‌گوید: «بازی‌های تخیلی یکی از اصیل‌ترین اشکال تفکر سمبلیک در کودکان خردسال است و استفاده از آن به کودک فرصت می‌دهد تا واقعیت‌ها را بر حسب علایق و دانش‌های پیشین خود در دنیای پیرامونش درونسازی نماید.» (همان، ۱۳۷۸).
- سیمیلانسکی (۱۹۶۸) معتقد است: «بازی‌های نمایشی - اجتماعی به قابلیت‌های کودک در زمینه نقش‌های اجتماعی و همچنین تعمیم مفهوم نقش به درجات وسیع‌تر کمک می‌کند» (همان، ۱۳۷۸).
- ماکارنکو مربی برجسته شوروی سابق می‌گوید: «کودک در بازی هر طور باشد، وقتی بزرگ شد، در کار هم همانگونه خواهد شد. زیرا در بازی خوب قبل از هر چیز کوشش کار و کوشش فکر وجود دارد. بازی خوب، شبیه کار خوب است.» (همان، ۱۳۷۸).

بازی‌های محلی هه‌ورامان

الف: بازی‌های پیش دبستانی هه‌ورامان

- ۱- زهنگ له‌وپا: زمانی که کودک هنوز شیوه راه رفتن را نیاموخته است و خود را روی زمین می‌کشد (گانه کوتی) یکی از بزرگان خانواده زیر بغل کودک را گرفته و خود در پشت سر او قرار می‌گیرد و به آرامی

کودک را وادار به راه رفتن کرده و با نوایی خوش آهنگ این بیت را می‌خواند: «زهنگ لهوپا، پا هورگیره، بگنهرپا، زهنگ لهوپا» (پایت را بلند کن و راه بیفت).

۲- **هه‌ئور پلور ته‌کامه:** در شب‌نشینهای پاییز و زمستان و روزهای زمستان، در خانه‌ای که چند کودک وجود داشته باشند، مادر بزرگ و پدر بزرگ کودکان را در کنار هم پشت به دیوار می‌نشانند و پایشان را به صورت موازی دراز می‌کشند، خود نیز در کنار آنها قرار گرفته و با دست روی ران بچه‌ها می‌زند و این جمله را موزون و با صدای خوش آهنگ تکرار می‌کند: «هه‌ئور پلور ته‌کامه، زهرد و سور و شه‌مامه، که‌له بیژن ده‌بیژن، دهرمانی حاجی لوکم، حاجی لوکم رۆیوه، که‌ره له به‌غدا سه‌ریوه، نه‌ی گنه گنه نه‌ویش گنه، پال پالنجه پالی سنجه، سلیمان قاره، دهنگی زاره، چۆپی کیسه پا هورکیسه» لحظه‌ای که «پا هورکیسه» (پایت جمع کن) را ادا می‌کند آن کودک پایش را جمع کرده و در زیر خودش می‌گذارد و رتبه اول را کسب می‌کند و عملیات دوباره تکرار می‌شود.

۳- **وه‌یوه‌وله بازی (عروسک بازی):** دختر بچه‌ها و پسر بچه‌ها بازی‌های مرسوم این شرایط سنی را با توجه به محیط زندگی خود و ابزار و وسایلی که در اختیار خواهند داشت با تخیلات خود در هم آمیخته و به انجام می‌رسانند. «وه‌یوه بالی مه‌رو پی‌ران یا خوا بو‌ارو پهی فه‌قیران».

ب - بازیها و سرگرمیهای که در دوران دبستان (ابتدایی) مرسوم می‌باشد

۱- **خه‌لای مه‌لای:** چند کودک دبستانی یک سبد چوبی کوچکی را با نخ می‌بندند. با توجه به اینکه بام خانه‌های هورامان با همدیگر مرتبط بوده و اکثراً یک طبقه می‌باشند، کودکان خود را به پشت بام‌ها می‌رسانند و سبدهای را که به همراه دارند از «رۆچن» (نورگیر) یا دودکش خانه‌ها به درون خانه‌ها آویزان کرده و با صدای کودکانه خود می‌خوانند: «خه‌لای مه‌لای کور و که‌نیشکتان بداتی، که‌نیشکه‌که ژیر بی، کوره‌که می‌ری بی، ده‌سی بکه بوخچه چته‌ی بده‌روه به‌چه». صاحب خانه با شنیدن صدای کودکان و تقاضای آنها نخود و کشمش، گردو، توت و ... و گاهی یک زغال افروخته را درون سبد قرار داده و کودکان با بالا کشیدن آن سهم خود را می‌برند و آن را در بین خود تقسیم می‌کنند.

۲- **توپ توپانی په‌شته و بانای یانه و سانی:** بزرگ قوم را سان گویند. چندین کودک توپ پلاستیکی کوچکی را با خود برده و در بام خانه‌ای که گنجایش بازی آنها را دارد قرار می‌گیرند. توپ را به زمین می‌زنند، توپ به بلندی قد آنها منعکس می‌شود و دوباره با کف دست ضربه‌ی دوم و سوم و ... را می‌زنند و با شمارش این ضربه‌ها رقابتی سالم در بین آنها به وجود می‌آید و نفرات برتر را مشخص می‌کنند. اگر کسی نتواند پی‌درپی

توپ را بزند بازنده خواهد بود.

۳- **خولانی:** یک نفر توپ را به زمین می‌زند طوری که انعکاس آن خیلی بیش از بلندای قدش باشد، چند دور به دور خود می‌چرخد و در لحظه‌ای چرخش باید مواظب برگشت توپ باشد اگر توپ به زمین برخورد کند بازنده است (کزیای). با شمارش این اعمال نفر برتر مشخص می‌شود.

بازی دیگری که با توپ انجام می‌گیرد به اینصورت است که دو نفر در مقابل هم در فاصله‌ی دو متری قرار می‌گیرند یکی از آنها توپ را در مرکز خط فاصل طوری به زمین می‌زند که به طرف رقیب انعکاس پیدا کند و طرف مقابل فوری با کف دست توپ را در مرکز خط فاصل به زمین زده و به سوی هم بازی انعکاس می‌یابد، اگر کسی توان انعکاس توپ را به سوی همبازی نداشته باشد و توپ در زمین او فرود بیاید بازنده (کزیای) است.

۴- **خلورتانی:** فرقه‌ای چوبی (درخت بنه) که میخ نعل را به نوک آن زده‌اند و در دست گرفته، سپس نخعی را به دور آن پیچانده و انگشت شصت را روی میخ می‌گذارند و با کف دست استوانه خلوته را گرفته آن را به یک متری خود پرتاب می‌کنند و فوری نخ را به سوی خود می‌کشند و خلورته حرکات دورانی خود را شروع می‌کند و رقابت در بین صاحبان خلورته شروع می‌شود و خلورته‌ای که زمان طولانی‌تری بچرخد صاحبش را برنده می‌کند. بعضی از خلورته‌ها در سطح دارای روزنه‌های ورود و خروج هوا هستند و هنگام چرخش (بوره‌ای) صدایی می‌آفرینند.

۵- **سنجوقانی:** نیزه نیم متری چوبی انتخاب کرده، این سنجوق نوک تیز و برای دارد، در محلی به نام «بؤلگا یا سه‌وروگا» که زمینی نرم و ناهموار دارد، یک نفر تمام نیروی خود را در بازوانش منسجم کرده و سنجوق را به زمین کوبیده و سنجوق عمود در زمین فرود می‌رود و دیگران با کوبیدن سنجوق خود در کنار سنجوق اولیه سعی می‌کنند که آن را بیندازند. برنده کسی است که سنجوق اولیه را ریشه کن کند.

۶- **گونده‌لانی:** در فصل زمستان، زمین از برف سفید پوشیده شده است. مقداری برف را در دست گرفته و آنقدر آن را این دست و آن دست کرده تا شبیه توپ شود و به سوی همدیگر پرتاب می‌کردند. گاهی این توپ برفی را آنقدر فشار می‌دهند تا حالتی یخی به خود بگیرد، سپس آن را زمین گذاشته با پنجه پا کم کم آن را فشار می‌دهند، لحظه‌ای فرا می‌رسد که می‌توانند روی توپ برفی قرار بگیرند و تحمل وزن آنها را داشته باشد و له نشود و یک پا روی توپ برفی گذاشته و بدور محور خود می‌چرخند.

۷- **هه‌ملوقوانی (قه‌مچانی):** دختر بچه‌ها و گاهی پسر بچه‌ها پنج عدد سنگریزه صاف رودخانه را جمع‌آوری کرده و آنها را روی زمین پخش می‌کنند، در حالت نشسته قرار گرفته یکی از سنگها را به هوا پرتاب می‌کنند

و سنگی را برداشته و با همان دست سنگ هوا را می‌گیرند، تا سنگهای زمین را یکی یکی بردارند. سپس پنج سنگ را در مشت گرفته، یک سنگ آنها را به هوا پرتاب کرده و سنگ‌های مشت را دو به دو زمین می‌گذارند و یک جفت سنگ را برداشته و سنگ هوا را می‌گیرند. در مرحله سوم سنگها را سه به یک زمین گذاشته سنگ را به هوا پرتاب کرده تک سنگ را برداشته و سنگ هوا را می‌گیرند. در مرحله چهارم سنگ را به هوا پرتاب کرده و چهار سنگ را زمین گذاشته و سنگ هوا را می‌گیرند سنگ را به هوا پرتاب کرده و چهار سنگ را با هم برداشته و سنگ هوا را قبل از سقوط می‌گیرند. در مرحله پنجم سنگها را روی زمین پخش می‌کنند و بازیگر با دو انگشت دستش (شصت و شاهد) دروازه‌ای رو به سنگها درست می‌کند و به هم‌بازی می‌گوید کدامیک از سنگها عروس است (وهیوه)، در نظر می‌گیری و او عروس را انتخاب می‌کند، سپس یکی از سنگها را برمی‌دارد به هوا پرتاب می‌کند و دست دیگرش را دروازه قرار می‌دهد و قبل از برگشت سنگ از هوا و برخورد آن با زمین باید سنگها را یکی شوت کرده و از دروازه‌ی دستش عبور دهد تا مرحله آخر نوبت به عروس می‌رسد و باید قبل از برگشتن سنگ هوا با یک ضربه، عروس را از دروازه عبور دهد، در غیر این صورت بازنده است و بازی توسط دوستش ادامه پیدا می‌کند و اگر پیروز شود با انگشت دست دروازه‌ای شبیه دروازه بسکتبال باز کرده و عملیات را ادامه می‌دهد و...

۸- **هله‌لق مه‌لق:** چوب (دار) صاف و سالم را انتخاب کرده در محل اتکایی قرار می‌دهند طوری که تقارن داشته باشد و افقی قرار گیرد. دو کودک روی دو سر دار قرار می‌گیرند یکی از آنها رو به سوی زمین دیگری رو به هوا می‌رود و می‌خوانند «هله‌لق و مه‌لق داری دوه‌لق کیسه‌ی که‌مه‌ر یا پیغه‌مه‌ر» (النگ و دولنگ...).

۹- **دیله‌کانی (تاب):** روی ساقه درختان طنابی را آویزان می‌کنند و دو سر طناب را گره زده و تشکی روی آن می‌اندازند و خود روی تشک در بین دو طناب آویزان قرار گرفته و دیگری او را تاب می‌دهد. نوع دیگر این بازی (تخته) نام دارد، به این صورت که تخته‌ای را پیدا کرده دو سر طناب را به دو سر تخته متصل کرده و تابی بزرگ درست می‌کنند، یک نفر روی تخته می‌نشیند و دو نفر در اطراف او روی پای خود در حالت ایستاده قرار می‌گیرند و طناب را با دست گرفته و سپس به روی زانوی خود فشار می‌آورند و زانو را خم می‌کنند و این حرکت را تکرار کرده تا تاب به حرکت درآید.

۱۰- **بیل بیلانی:** این بازی هم توسط تپله و سکه فلزی و گردو صورت می‌گیرد. به این صورت که گردوهای را با کمی فاصله در یک ردیف قرار می‌دهند و در محلی مشخص با گردو یا تپله به سوی آنها نشانه‌گذاری می‌کنند، هر کس هر گردویی را بزند برنده آن خواهد بود.

۱۱- **واخانی:** ۹ عدد گردو را انتخاب کرده یکی از آنها را برمی‌دارند، گردوی باقیمانده را به آرامی روی زمین

پخش می کنند که کمی با هم فاصله داشته باشند. سپس در بین یک زوج گردو دو انگشت مماس را عبور می دهند طوری که با گردوها تماس برقرار نشود اگر برنده این مرحله شد، گردوی اول را به هوا پرتاب کرده و یکی یکی گردوها را قبل از سقوط گردوی هوا برمی دارد و در هر مرحله گردوی هوا را قبل از سقوط با مشت می گیرد.

۱۲- **ویشه لاری:** در کوجه پس کوجه ها، پشت بام ها، پشت دیوار باغ ها و درون طویله های در باز صورت می گیرد. یکی خود را پنهان کرده و دیگران او را می یابند. این بازی قایم موشک بازی است. یکی از آنها چشمانش را می بندد و می گوید: «**حهنوری، مهنوری شاننه بانه کوزی نه ته قه بو نه ره قه دی چه رمؤلی ویش شوژی ...**» سپس چشمانش را باز کرده و دنبال کسی که پنهان شده می گردد.

۱۳- **چالانی:** گودالی کوچک در زمین حفر می کنند و در شهریور ماه که گردوها رسیده و پوست سبز آنها کنده می شود، چند نفر- در ده متری «چال» (گودال) قرار گرفته و یک دسته (۱۰ عدد) گردو را به طرف چال پرتاب می کند گردوهای که در چال افتاده اند می شمارند. کسی که گردوی بیشتری در چال بیندازد- گردوی سایرین را نیز صاحب می شود.

۱۴- **هفت سهنگ:** هفت سنگ کوچک و مسطح را یافته، روی همدیگر می چینند. سپس یک نفر A نگاهیان آنها خواهد بود و نفر دوم B با توپی کوچک در دست، در ۱۵ متری آنها قرار می گیرد، روی خط نشانه (قیزگه) توپ را به سوی سنگ ها پرتاب می کند، اگر نشانه گذاری خوبی داشته باشد سنگ ها را می زند و برج آنها را ویران و به سوئی پرتاب می شوند، توپ نیز به سوی می رود. فرد A به سوی توپ دویده، می خواهد توپ را برداشته و با آن فرد مهاجم را بزند، اگر موفق شود برنده است، اگر موفق نشود باید دوباره به سوی توپ دویده آن را بردارد و به سوی B برود در این لحظات فرد B سعی می کند، سنگ ها را روی هم بچیند، اگر موفق شود برنده است و اگر زده شود بازنده (کزیا) و باید فرد A را سوار خود کرده و مسافتی را بیماید. اگر برنده باشد فرد A باید سواری بدهد و...

۱۵- **هه لك، مه لك، شه لك:** دو تکه سنگ را در سی سانتی متری همدیگر قرار می دهند، چوبی را روی آنها قرار می دهند. فرد A با یک چوب دستی در پشت سنگ ها قرار می گیرد و چوب روی سنگ ها را با چوب دستی به سوی فرد B پرتاب می کند، اگر فرد B موفق شود آن را از هوا بگیرد برنده است. در غیر این صورت چوب سقوط می کند و باید آن را بردارد و به سوی سنگ ها پرتاب کند، و فرد A هنگام نزدیک شدن چوب به سنگ ها آن را با چوب دستی می زند و چوب را دور می کند، چوب در هر کجا سقوط کرد به سوی چوب می رود، چمباتمه زده با چوب دستی خود ضربه ای به نوک چوب می زند و می گوید (هه لك) وقتی که چوب در

اثر ضربه زمین گیر می‌شود با چوب دستی ضربه‌های متوالی به آن می‌زند و از سنگ‌ها دور می‌کند هر کجا سقوط کرد، ضربه‌ی دوم را به نوک آن زده و (مه‌لک) می‌گوید، سپس در سومین مرحله ضربه سوم را وارد کرده و (شه‌لک) می‌گوید و چوب در هر کجا سقوط کند فاصله آن را تا سنگ‌ها با گام اندازه می‌گیرند باید به همان اندازه سوار فرد B شده و مسافت را بپیماید بعد نوبت B می‌رسد چوب را پرتاب کند.

۱۶- **موعه‌له‌ق:** دو نفر پشت به همدیگر ایستاده، پایشان را به اندازه شانه باز کرده در حالت رکوع قرار می‌گیرند و دست همدیگر را از زیر پاها می‌گیرند، نفر سوم در حالت رکوع سرش را بین محل تماس آنها قرار داده گردنش را خم می‌کند که به سرش آسیب نرسد، نفرات بازیکن به ترتیب به سوی آنها رفته و سرشان را روی پشت نفر سوم قرار داده دست روی شانه او می‌گذارند و «موعه‌له‌ق» می‌زنند و با پا در آنطرف فرود می‌آیند.

۱۷- **به‌رزده‌قانی:** پارچه ضخیم یا چرمی را انتخاب کرده، دو سوی آن را سوراخ می‌کنند و با دو طناب می‌بندند آن را تا کرده سنگی را در آن قرار می‌دهند یکی از طناب‌ها را به دور دست می‌پیچند و طناب دیگر را در دست می‌گیرند، وسیله (به‌رزده‌قانی) را به دور سر چرخانده، وقتی که سرعت اولیه کافی به دست آورد، طناب دست را رها می‌کنند و سنگ مسافتی را طی می‌کند، با این وسیله نشانه‌گذاری می‌کنند و یا مسافت سنگ را که طی می‌کند وسیله رتبه‌بندی قرار می‌دهند. همان وسیله‌ای که جوانان فلسطینی با آن سربازان اسرائیلی را می‌زنند.

۱۸- **خلانی:** در روی یک سطح شیب‌دار زمین یک نفر گردویی را رها می‌کند، دیگران نیز هر کدام گردویی را رها می‌کنند (خل)، اگر گردوی رها شده از سطح شیب‌دار با سایر گردوها برخورد کند صاحب آن گردو رها شده آخری تمام گردوها را تصاحب می‌کند.

۱۹- **چه‌ته‌چه‌تالی:** بچه‌ها تفنگی چوبی را فراهم کرده و دو گروه را تشکیل می‌دهند، یک دسته آن‌ها گروه اجتماع را تشکیل می‌دهد و خود را حافظ منافع گروه قرار می‌دهد و دسته دیگر خود را «ضه‌ته‌ته» مهاجم یا راهزن ضد گروه قرار می‌دهد. درگیری عملی و تخیلی و صدای انفجار و زخمی شدن و پانسما و نجات زخمیان و دستگیری راهزن و زندانی کردن و محاکمه یا پیروزی مهاجم و نابودی گروه شروع می‌شود ... نوجوانان نیز این بازی را انجام می‌دهند.

ج- بازیهای نوجوانی و جوانی :

۱- **ده‌س دی (هندبال):** بچه‌ها دو گروه را تشکیل می‌دهند. در مرکز زمین توپ را به هوا پرتاب کرده و یکی

از افراد موفق به گرفتن توپ می‌شود و فرار می‌کند تیم مقابل می‌خواهند توپ را از او گرفته و (کؤ) گل کنند. آن فرد توپ را به افراد هم تیمیش پاس می‌دهد و توپ دست به دست می‌گردد. به سر و کول هم می‌پزند، گاهی ساعت‌ها توپ دست به دست می‌شود ولی کسی موفق نمی‌شود آن را به (کؤ) برساند.

۲- **تۆپقار** (تنیس): دو نفر راکتی چوبی دست‌ساز را به دست گرفته و توپی پلاستیکی کوچک را به همدیگر پاس می‌دهند اگر کسی با تخته دستش نتواند توپ را به طرف مقابل پاس بدهد بازنده است. این بازی بدون تور صورت می‌گیرد.

۳- **کلاو فرانکی**: دایره‌ای در میدان رسم می‌کنند، شش نفر کلاه به سر در دایره می‌نشینند، طوری که پایشان را از محیط دایره دراز بکشند، یک نفر نگهبان کلاه به سر روی خط دایره به دور آن‌ها می‌چرخد و از کلاه آن‌ها محافظت می‌کند و افراد گروه بیرون دایره تلاش می‌کنند کلاهی را از سر ساکنان دایره برابند، محافظ با لگد زدن مانع ربودن کلاه می‌شود. اگر پای محافظ یا پای ساکنان دایره به افراد گروه مقابل برخورد نماید از دایره بیرون آمده دیگران می‌نشینند. اگر کسی کلاه را ببرد، فرار می‌کند و خود را به محل در نظر گرفته شده (کؤ) می‌رساند و کلاه را به آن می‌زند در مسیر حرکت افراد دایره دنبال او را گرفته و می‌خواهند کلاه را پس بگیرند. اگر موفق شوند برنده خواهند بود و اگر دستی به او بزنند نیز برنده مسابقه می‌شوند و نوبت گروه دیگر است که در دایره قرار گیرند.

۴- **که‌که‌پری**: حدود چهار یا شش نفر در حالت ایستاده رو به مرکز دایره کرده، دست روی شانه‌ی همدیگر قرار می‌دهند و یک نفر روی خط دایره نگهبان آنها بوده و دایره را دور می‌زند و مهاجمین سعی می‌کنند از غفلت نگهبان استفاده کرده، تند و سریع و چابک، سوار کول (شانه‌ها) یکی از ساکنان دایره شوند. اگر نگهبان بتواند با پا لگدی به مهاجمین بزند، برنده خواهند بود و مهاجمین در دایره قرار می‌گیرند. مهاجمین می‌توانند در صورت امکان نگهبان را از گود خارج کرده و او را با شال کمر ببندند و سوار ساکنان دایره شوند.

۵- **گۆرۆ خیت**: دایره‌ای را رسم کرده، چهار الی شش نفر شال کمر خود را باز کرده، یک سر آن را گره زده و گریزی (گره بزرگ) درست می‌کنند و در روی خط دایره قرار داده به طوری که سر گرز رو به بیرون دایره باشد. ساکنان دایره پایشان به اندازه شانه خود باز کرده و روی گرز قرار می‌گیرند و در حالت ایستاده و آماده از گزر محافظت می‌کنند، مهاجمین با شعار دادن و داد و فریاد و حمله کردن ساکنان دایره را آشفته حال کرده و از غفلت یکی از آنها استفاده می‌کنند و گرز را از زیر پایش خارج می‌کنند. «حالا نزن کی بزن» با گرز به

1- کؤ: محلی است که در گوشه‌ای از زمین در نظر گرفته‌اند و باید توپ را به آن بزنند.

جان ساکنان دایره می‌افتند و گرزهای بیشتری به دست می‌آورند و با اسلحه ساکنان دایره خود آن‌ها را مورد یورش قرار می‌دهند. اگر یکی از ساکنان با پا تک پای به یکی از مهاجمین بزند می‌گویند «کزیا» سوخت و مهاجمین در دایره قرار گرفته و مورد حمله قرار می‌گیرند.

۶- **قوله شورانی:** بازی با دو گروه هشت نفری شروع می‌شود، شیر یا خط کرده دسته‌ی «زه‌ما» (داماد) مشخص می‌شود، سپس در پائین زمین بازی محلی را به عنوان نشانه (کۆ) در نظر می‌گیرند. دسته‌ی «زه‌ما» رو به سوی «کۆ» کرده و دسته مدافع «کۆ» پشت به «کۆ» رو به «زه‌ما» قرار می‌گرفتند. دسته‌ی «زه‌ما» یک نفر ماهر و چابک و تیزپا را به عنوان «زه‌ما» در نظر می‌گرفتند و از او محافظت می‌کردند. حال بازیگران روی پای چپ خود قرار گرفته و با دست چپ، پای راست را که به پشت زانوی پای چپ آورده بودند می‌گرفتند و یک پا با دست راست حمله می‌کردند یقه همدیگر را چسپیده سعی می‌کردند طرف مقابل را زمین بزنند و پای راست او را آزاد کنند. اگر موفق به این کار شوند فردی که توان نگهداری پای راست را از دست می‌دهد از گردونه بازی خارج شده و می‌گفتند: کزیا (سوخت).

«زه‌ما» از آب گل آلود ماهی گرفته و با هر ترفندی سعی می‌کرد خود را به «کۆ» برساند و دستش را به آن بزند گروه مدافع «کۆ» به سوی «زه‌ما» هجوم می‌برند و اگر موفق به دستگیری یا تماس دست با او می‌شدند می‌گفتند: «وهیوه»، عروس را گرفتیم و «زه‌ما»، «وهیوه» عروس می‌شد و دسته مدافع برنده بوده و در طرف مقابل «کۆ» قرار می‌گرفتند و بازی ادامه می‌یافت.

۷- **زه‌ما زهمالی:** دو گروه حداقل شش نفره تشکیل می‌شد. گروه محافظ «کۆ» و گروه «زه‌ما»، گروه «زه‌ما» سعی می‌کردند یقه‌ی افراد گروه محافظ را چسپیده و او را زمین گیر کنند و «زه‌ما» بتواند خود را به «کۆ» برساند و دستی به آن بزند. افراد محافظ هم سعی می‌کردند بدون اینکه دستگیر شوند خود را به «زه‌ما» برسانند و او را دستگیر کنند. اگر موفق به این کار می‌شدند گروه «زه‌ما» می‌بایست جای خود را به محافظین بدهد و خود محافظ «کۆ» شود، در غیر این صورت «زه‌ما» با سرعت خاصی دویده و خود را به «کۆ» می‌رساند و برنده مسابقه می‌شوند.

۸- **سنگ و باز (پرش یک گام):** در فصل بهار در چمنزارها کپه‌ای از چمن درست کرده و آن را «فیزگه» می‌نامند. بازیگران مقداری از «فیزگه» فاصله گرفته و به دو خود را به «فیزگه» می‌رسانند و پای چپ خود را روی آن قرار داده و با سرعت خاصی در هوا پریده و گامی بزرگ برداشته و در آن سوی «فیزگه» فرود می‌آمدند (به این گام باز می‌گفتند). هر کسی که بیشتر ببرد برنده مسابقه خواهد بود.

۹- جفتی: در چمنزارها «فیزگه» نشانه‌ای درست کرده و دو پا روی آن قرار می‌دهند، زانوها را خم کرده با تکان دادن دست‌ها انرژی اولیه کسب می‌کنند و در هوا پریده و با پای جفت شده در آن سوی «فیزگه» فرود می‌آیند. کسی که بیشتر بپرد برنده مسابقه خواهد بود.

۱۰- سی باز (پرش سه گام): در چمنزار «فیزگه» نشانه‌ای در نظر گرفته، از آن فاصله می‌گیرند و به سوی «فیزگه» دویده به محض تماس پای چپ با آن، خود را در هوا پرتاب کرده و سه گام متوالی بزرگ برمی‌دارند و فرود می‌آیند. هر کسی مسافت بیشتری بپرد برنده مسابقه است.

۱۱- کیلو به‌رد: در زمینی مسطح و همواری دو گروه از جوانان A و B هر کدام سه سنگ کله قندی را یافته و رو به روی همدیگر در روی یک خط با حد فاصلی در زمین می‌کاشتند. گروه A سنگهای گروه B را با سنگی که در دست داشتند مورد هدف قرار می‌دادند تا آن‌ها را ریشه کن کنند و گروه B هم سنگ گروه A را با سنگی که در دست داشتند می‌زدند، گروهی که زودتر سنگ‌های گروه مقابل - با تعداد معینی شلیک سنگ - را ریشه کن کنند برنده بوده و می‌بایست سوار گروه بازنده شوند و گروه بازنده سواری داده و افراد سواره را به محل از پیش تعیین شده برساند.

۱۲- که‌وشه‌ک: در چمنزارها و زمین‌های نرم و هموار، «فیزگه» (نشانه‌ای) در نظر گرفته و یک جفت کفش را به شکل T قرار می‌دهند، یک نفر رهبر شده و روی آن می‌پرد و دیگران نیز عملیات پرش را تکرار می‌کنند. سپس محل یکی از کفش‌ها را تغییر می‌دهند و با رعایت نوبت روی آن می‌پرند و در مراحل بعد به ترتیب کفش‌ها را تغییر مکان داده **۱**، تا جایی که حدود یک متر و نیم از نشانه فاصله می‌گیرد و پریدن از «فیزگه» (نشانه) تا آن سوی کفش‌ها به سختی امکان‌پذیر است، رهبر اولین پرش را اگر بتواند به انجام برساند دیگران هم باید بپرند، اگر کسی در حین پرش و فرود آمدن، پایش به کفش‌ها تماس حاصل نماید بازی را باخته و می‌گویند سوخت (کزیا). این فرد سوخته باید در محل نشانه به حالت رکوع قرار گیرد و کفش‌های بازی را در جلوی پایش (T) قرار دهند. رهبر روی این فرد می‌پرد و مکان یک کفش را عوض کرده و فرد سوخته در حالت هم ردیف با کفش‌ها **۱** رکوع نموده و دیگران روی او می‌پرند. آنقدر این عملیات تکرار می‌شود و فرد سوخته از «فیزگه» (نشانه) فاصله می‌گیرد که پرش روی او کاری طاقت‌فرسا و خارج از توان انسان خواهد بود. در این لحظه کسی که نوبتش فرا رسیده و باید روی او بپرد چند بار با دو به سوی «فیزگه» آمده و خود را امتحان نموده و وقتی که اطمینان حاصل کرد توان این کار را ندارد می‌سوزد (کزیا) و باید در «فیزگه» بخوابد و دیگران روی او بپرند ...

۱۳- سی‌قسه و بی‌قسه: حداقل پنج نفر شروع کننده بازی هستند. دو به دو از همدیگر فاصله گرفته و پاشنه‌ی پایشان را با انگشت پای دیگر خود تماس داده و با بیان این کلمات گام به گام (پا به پا) به سوی همدیگر می‌روند «هه‌ستم، مه‌ستم، چوارپات‌گه‌ستم» این پا به پا کردن آنقدر ادامه می‌یابد تا روبه‌روی همدیگر قرار گیرند و دیگران شاهد بازی هستند. اگر در این لحظه یکی از آن‌ها پا پیش بگذارد و مثلاً بگوید «مه‌ستم»، در حالی که نوبت دیگری باشد، پا پیش بگذارد و پایش روی پای طرف مقابل قرار گیرد و بگوید «گه‌ستم» (گزیدم). این فرد گزیده شده (کزیا) مشخص شود که این فرد سوخته است «گه‌ستم» را تکرار نماید تا در نهایت فرد سوخته شده (کزیا) مشخص شود و این فردی که سوخته است باید در حالت رکوع قرار بگیرد و دیگران با رعایت نوبت سه بار بدون صحبت کردن و سه بار با صحبت کردن (ادای کلمات دلخواه): ها، هو، هی، جا، کی، می و... در لحظه پریدن روی او بازی را ادامه بدهند. اگر کسی در طی این سه مرحله، لحظه‌ای سکوت کند یا در هنگام صحبت سکوت کند می‌سوزد و باید برای دیگران بخواهد تا روی او بپرند. اگر کسی نسوزد و این دو مرحله را با موفقیت بگذرانند به فردی که خوابیده است می‌گویند فوق‌العاده یا کون، اگر فوق‌العاده را انتخاب کند افراد باید با کف زدن به سوی او بروند و دستشان را محکم روی شانه او زده و روی او بپرند و اگر کون را انتخاب کند سایر افراد هنگام پریدن می‌بایست به آرامی بپرند طوری که نشیمنگاه آنها با پشت (کمر) فرد خوابیده تماس حاصل کرده و اصطلاحاً لیز بخورد. اگر کسی طوری بپرد که بدنش با بدن فرد خوابیده تماس برقرار نکند، می‌سوزد و باید بخواهد و مرحله سوم دستمال تا شده روی پشت او قرار می‌دهند و می‌پرند اگر دستمال بیفتد می‌سوزند.

۱۴- قنه‌خلیشکی (اسکی نشسته)، کریله خزه‌خزالی: در فصل زمستان کوه‌ها، کوهپایه‌ها تپه‌ها پوشیده از برف شده و محل مناسبی برای انواع بازی روی برف بوده: به سروکول هم پریدن، مجسمه حیوانات را درست کردن و... یکی از این بازی‌های شادی آفرین (کریله) می‌باشد. در قله‌ی تپه قرار می‌گیرند و یک نفر نایلونی را زیر خود گذاشته زانوهایش را به طرف شکم خم کرده با دست می‌گیرد و خود را از آن سرایشی پر از برف رها می‌کند و دیگران نیز دنبال او همین کار را تکرار می‌کنند. گاهی با دست همدیگر را چسپیده و اصطلاحاً شبیه قطار شروع به اسکی نشسته می‌کنند و یا با پا سطح پوشیده از برف همواری را می‌کوبند تا سفت و سخت شده و حالت یخی شکل به خود بگیرد، سپس به سرعت روی این سطح یخی خود را رها می‌کنند یا در حالت ایستاده یا روی پا نشسته و مسافت را با سرعت اولیه‌ای که دارند می‌پیمایند و به مرور، زیر کفش آنها برجستگی خود را از دست داده صاف می‌شود و در خانه آنها را کتک می‌زنند و...

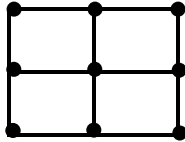
بازیهای عمومی: مخصوص تمام شرایط سنی (بازیهای فکری)، به استثناء کودکان

۱- **گوره بازی** (جوراب بازی): شبهای پاییز و زمستان و گاهی اوایل بهار که از کار توان فرسای کشاورزی و دامداری و باغبانی و... فارغ شده‌اند. شب نشینی‌ها شروع می‌شود و بعد از صرف چایی و تنقلات و... صاحب خانه و مهمانان خود را آماده «گوره بازی» می‌کند. پنج جفت جوراب را از پا کنده و آن‌ها را تا کرده روی قالی می‌چینند و دور آن‌ها حلقه می‌زنند دو تیم را تشکیل می‌دهند و یک نفر شیر یا خط کرده و شروع کننده بازی مشخص می‌شود. تیم شروع کننده یک نفر ماهر را انتخاب کرده و این فرد سکه کوچکی را در کف دستش پنهان می‌کند و دستش را زیر جوراب‌ها برده و یکی یکی آن‌ها را می‌گردد، سپس تیم ناظر باید مکان سکه را در زیر جوراب‌ها حدس بزنند. با هم مشورت می‌کنند نظر همدیگر را جمع‌بندی می‌کنند و یک نفر از آن‌ها انتخاب شده جوراب‌ها را «پُر یا پوچ» می‌کند. مثلاً به یکی از جوراب‌ها می‌گوید پوچ و آن را برمی‌دارد و با اشاره به جوراب دیگری می‌گوید پُر و آن را نیز برمی‌دارد اگر پُر باشد برنده خواهند بود و جوراب‌هایی را که مانده‌اند می‌شمارند و به تعداد آن‌ها روی کاغذ امتیاز برای خود محسوب می‌کنند. هر بازیگر تا دوبار می‌تواند حدس پُر بزند. اگر بار اول پُر بگوید ولی جوراب خالی باشد، باید حدسش را دقیق‌تر کرده و بی‌مورد حدس و گمان نزنند. چون فقط یک بار دیگر می‌تواند حدس بزنند. این عملیات آنقدر تکرار می‌شود تا امتیاز یکی از آن‌ها به ۱۰۰ برسد و برنده شود، اگر تیم ناظر هنگام حدس و گمان زدن دوبار کلمه پُر را بیان کنند ولی هر دو بار پوچ (خالی) باشد، امتیاز جوراب‌های مانده برای تیمی منظور می‌شود که سکه را پنهان کرده است.

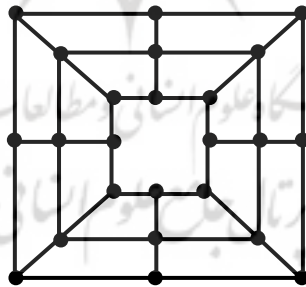
۲- **شاه، وه‌زیر**: بازی با حداقل چهار نفر شروع می‌شود، کبریت پُری را در نظر گرفته و روی قسمتی از آن که گوگرددار است کلمه وزیر را می‌نویسند و روی قسمت گوگرددار دیگر آن کلمه‌ی شاه را می‌نویسند. یکی از دهانه‌های کبریت را دزد و در نظر گرفته و دهانه دیگر آن را پاسبان در نظر می‌گیرند. حال به ترتیب کبریت را به دست گرفته و در هوا می‌چرخانند تا روی سطح مسطحی فرود آمده و بنشینند. اگر در حالت شاه قرار گیرد، آن فرد شاه خواهد شد و اگر در حالت وزیر قرار گیرد، آن فرد وزیر می‌شود و تابع اوامر ملوکانه خواهد بود و اگر یک نفر تخت سلطنت را بیاورد باید آرنج دست و زانوهایش را روی زمین گذاشته و با بدن خود تخت سلطنت را آماده کند و شاه روی شانه‌ی او سوار شده و بنشیند. اگر کسی دزد بیاورد شاه به وزیر فرمان می‌دهد او را شلاق بزنند و وزیر به پاسبان دستور می‌دهد دست و پای او را با شال کمر بسته و فلک ببنند (شلاق بزنند). حالت تخت سلطنت زمانی است که کبریت روی سطح مستطیل خود به صورت تخت قرار گیرد ...

۳- **سیّ جوز**: مقوایی را انتخاب کرده و مربعی را در آن رسم می‌کنند، نیم‌ساز خطوط مربع را رسم می‌کنند تا

چهار مربع یک نواخت تشکیل شود (به صورت شکل زیر) بازی دو نفره می‌باشد و نفر A سه دانه نخود و نفر B سه دانه لوبیا را به دست گرفته و با شیر یا خط کردن شروع کننده بازی مشخص می‌شود، مثلاً A نخود را در یکی از نقاط تقاطع خطوط قرار می‌دهد، دیگری لوبیا در نقطه‌ای اختیاری قرار می‌دهد و دومی و سومی را می‌گذارند، اولین نفری که لوبیا یا نخود خود را در سه نقطه هم راستا قرار بدهد می‌گوید «چوژ» و یک دانه مهره طرف مقابل را می‌خورد و برنده خواهد بود. اگر بعد از قرار دادن مهره‌ها هیچکدام «چوژ» نکرده باشند در نقاط خالی حرکت می‌کنند تا بتوانند «چوژ» کنند و برنده شوند.



۴- دوازده چوژ: در روی یک صفحه‌ی مقوا، یک مربع بزرگ را رسم کرده، در داخل آن دو مربع دیگر رسم می‌نمایند، نیمساز خطوط مربع‌ها را رسم می‌کنند، سپس گوشه‌ی مربع‌ها را به همدیگر وصل می‌کنند (به صورت شکل زیر). بازی دو نفره خواهد بود. فرد A، ۱۲ دانه نخود و فرد B، ۱۲ عدد لوبیا انتخاب می‌کنند با شیر یا خط شروع کننده بازی مشخص خواهد شد. مثلاً A نخودی را به دلخواه در نقطه تقاطع خطوط قرار می‌دهد سپس فرد B نیز همان کار را تکرار می‌کند. اگر کسی زودتر بتواند مهره‌های خود را در یک راستا قرار بدهد می‌گوید «چوژ» و طرف مقابل باید یک مهره خود را در مرکز مکعب قرار دهد و بعد از قرار دادن تمامی مهره‌ها در روی صفحه، با رعایت نوبت مهره‌ها در روی تقاطع خالی حرکت می‌دهند فقط باید یک گام مهره را حرکت داد و سعی می‌شود مسیر حرکت مهره‌ی رقیب را با قرار دادن مهره خود مسدود کرد، اگر با حرکت دادن مهره‌ها بتوان سه مهره را در یک راستا قرار داد «چوژ» بوده و به طور دلخواه یک مهره‌ی رقیب را از گردونه خارج می‌سازند. برنده کسی است که «چوژ» بیشتری انجام دهد.



۵- بیست و پنج ریز: در روی یک صفحه‌ی مقوا، مربع بزرگ ۵*۵ سانتی متری را رسم کرده و تمام اضلاع مربع را به پنج قسمت مساوی تقسیم کرده نقاط را به هم وصل می‌کنند و مربعی با ۲۵ خانه یکنواخت ساخته می‌شود، بازی دو نفره می‌باشد. A و B، فرد A سه دانه نخود را انتخاب کرده به اختیار آن‌ها را در سه خانه قرار می‌دهد و فرد B بیست و پنج دانه گندم یا سنگریزه را در پنج دسته پنج تایی در مقابل خانه‌ها قرار می‌دهد. فرد B یک دانه گندم را در داخل خانه‌ی اول می‌گذارد و فرد A نخود را یک خانه حرکت می‌دهد. اگر گندم در کنار نخود قرار گیرد و خانه‌ی آن طرف گندم (هم راستا) خالی باشد، نخود می‌تواند روی گندم بیرد و آن را بخورد و در خانه‌ی دوم فرود آید. اگر دو دانه گندم در دو خانه مجاور نخود قرار گیرند نخود نمی‌تواند روی آن‌ها بیرد، برنده بازی صاحب نخود است، در صورتی که بتواند تمام گندم‌ها را بخورد.

۶- دامه: روی یک صفحه مقوا جدولی ۶۴ خانه‌ای یکنواخت (۸*۸) رسم می‌کنند (مثل صفحه بازی شطرنج). بازی دو نفره بوده با ۳۲ مهره شروع می‌شود هر کدام (A) ۱۶ دانه نخود و (B) ۱۶ دانه لوییا. هر کدام از آنها پشت ردیف دامه مهره‌های خود را در دو ردیف می‌چینند و مهره‌ها را به سوی همدیگر حرکت می‌دهند، هر مهره یک خانه به سمت جلو یا سمت چپ یا راست می‌تواند حرکت کند ولی راه برگشت ندارد فقط باید پیشروی کند یا مواضع خود را افقی تغییر مکان داده و مواضع بگیرد. اگر مهره B روبروی مهره A قرار بگیرد و یک خانه آن سوی A خالی باشد و پشت سر B پُر باشد، B می‌تواند روی A بیرد و آن را بخورد ولی A نمی‌تواند بیرد چون خانه‌ای که باید فرود آید پُر است. در حالت راست و چپ هم می‌توانند روی همدیگر بیروند به شرطی که خانه فرود آنها خالی باشد. اگر مهره‌ی B یا A بتواند از مرز همدیگر عبور کنند و به پشت جبهه نفوذ کنند (محدوده‌ی دامه) امتیاز خاصی را کسب می‌کنند آن مهره می‌تواند چند خانه متوالی بیرد و یک مهره رقیب را بخورد و برنده کسی است که مهره‌های بیشتری از رقیب را خورده و از گردونه خارج کند.

۷- ته‌خته‌نبرد: تخته‌ای از جنس چوب گردو و نازک کاری شده، دارای سی مهره‌ی چوبی کروی شکل در دو رنگ متفاوت با بیست و چهار خانه و دو عدد تاس از جنس عاج یا پلاستیکی مکعب مربع شکل با نقطه‌هایی در سطوح مکعب یک الی شش نقطه که نشان دهنده‌ی اعداد یک الی شش می‌باشند. طریق چیدن مهره‌ها به صورت عدد ۲۵۳۵ است. بازی دو نفره بوده و «ته‌خته‌نبرد» را در بین دو نفر قرار می‌دهند، مهره‌ها را چیده و تاس را انداخته، با توجه به اعداد روی تاس به همان اندازه مهره‌های خود را به سوی خانه خودی حرکت داده تا کل مهره‌ها تجمع پیدا کنند. در این بازی طبق قواعدی می‌توان مهره طرف مقابل را از گردونه خارج کرده و سکونی در حرکت رقیب ایجاد نمود. بعد از جمع کردن مهره‌ها در خانه خود شروع به خوردن آن‌ها می‌نمائیم، کسی که زودتر مهره‌هایش را از گردونه خارج کند برنده است و بازی با کسب ۵ امتیاز بُرد به

اتمام می‌رسد. اگر کسی موفق شود کل مهره‌هایش را بخورد ولی دیگری موفق به خوردن یک مهره نشده باشد، آن را «مارس» می‌گویند و دو امتیاز کسب خواهد کرد.

منابع

- ۱- روح‌الامینی، محمود (۱۳۷۲) **مبانی انسان‌شناسی**، تهران، انتشارات عطار.
- ۲- غلامی، غلامعلی (۱۳۷۸) **تئوریهای اولیه بازی**، ماهنامه تربیت، شماره ۵، سال پانزدهم.



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی