

## بازی‌های دیروز، خاطره‌های امروز

### «تأملی در بازی‌های ساده مردمان دستجرده گلپایگان»

سیف‌الله احمدی<sup>۱</sup>

۱. سیف‌الله احمدی از فرهنگیان دیرینه واحد فرهنگ مردم است که همکاری خود را با مرحوم انجوی از سال ۱۳۴۶ آغاز کرد و با وجود کهولت سن، همچنان با انرژی و همتی وصف ناپذیر از فرهنگ مردم روستای دستجرده گلپایگان می‌نویسد. از جمله موضوعاتی که او درباره آنها تحقیق کرده و نوشته است عبارتند از: مراسم عید نوروز، کشت بهاره، درو کردن، کشت پاییزه، کشت مو، لایروبی قنات، مراسم عقد، حنابندان و عروسی، مراسم شب یلدا، مراسم عزاداری، بازی‌های سنتی و همچنین گردآوری قصه‌های شفاهی شاهنامه که بخشی از این قصه‌ها در اثر سه جلدی مرحوم انجوی شیرازی با عنوان **مردم و شاهنامه** به چاپ رسیده است. ایشان درباره خود می‌نویسد:

«بنده متولد سال ۱۳۰۷ هجری شمسی در روستای دستجرده گلپایگان هستم تا سیکل درس خوانده و کشاورز هستم. هشت فرزند دارم، پنج پسر و سه دختر و هفده نوه. در زمان مرحوم انجوی با اشتیاق فراوان برنامه فرهنگ مردم را که از رادیو پخش می‌شد می‌شنیدم و به دلیل علاقه وافری که به جمع‌آوری آداب و رسوم زادگاه داشتم و برای حفظ فرهنگ و سنن بومی منطقه‌ام از سال ۱۳۴۶ همکاری خود را با واحد فرهنگ مردم آغاز کردم. آقای انجوی شیرازی که روحش شاد و قرین رحمت باد با تلاش و دلسوزی و مهربانی فراوان مطالب ما را مطالعه می‌کردند و سپس گزیده‌هایی از آن را در برنامه رادیویی فرهنگ مردم می‌خواندند، ایشان همچنین در نامه‌هایی که برایمان ارسال می‌کردند آموزش می‌دادند که با چه کسانی مصاحبه کنیم و مطالبمان را چگونه بنویسیم، من نیز پس از انتخاب موضوع، به تحقیق و پرس و جو می‌پرداختم و با کامل شدن مطالب آنها را برای ایشان ارسال می‌کردم، از آن سال‌ها تاکنون همچنان با تشویق فرزندان و نیز مردم روستا به فعالیت و نوشتن مشغول هستم.»

خاطرات تلخ و شیرین فرهنگ مردمی این فرهنگیار دیرینه نیز خواندنی است: «تلخ‌ترین خاطره من زمانی بود که خبر درگذشت مرحوم سید ابوالقاسم انجوی شیرازی را شنیدم. بسیار متأثر شدم و احساس کردم یک «خودی» را از دست داده‌ام. او برای ما بسیار عزیز بود. افسوس! اما شیرین‌ترین خاطره من این بود که یکی از مطالب

ارسالی‌ام به نام «شیر دختر» با بیان شیوای آقای انجوی شیرازی از برنامه رادیویی «فرهنگ مردم» پخش شد.

آقای سیف‌الله احمدی، شاعر نیز می‌باشد، مجموعه اشعار ایشان در حدود ۴۰۰۰ بیت و در قالب‌های قصیده، مثنوی، قطعه، غزل، دوبیتی و رباعی است. او که بخشی از عمر خود را بی‌هیچ چشمداشتی مصروف گردآوری فرهنگ مردم کرده در آستانه ۸۰ سالگی، تنها خواسته‌ای که از واحد فرهنگ مردم دارد چاپ مطالب فرهنگیان

بازی، فعالیتی است لذت‌بخش با تأثیرات فراوان که ساده‌ترین تأثیر آن جنبه سرگرمی و تفریحی آن است که رفع کسالت و خستگی روحی بازیکن را در پی دارد. هر چند ایجاد شادی و نشاط اهمیت ویژه‌ای دارد اما این مسأله نباید ما را از تأثیرات دیگر بازی غافل کند، تأثیراتی که در ابعاد مختلف جسم، روح و اخلاق بازیکن خود را نمایان می‌کند. در این مقاله، نویسنده بر آن است تا اثرات بازی را در ابعاد مختلف فردی و گروهی مورد بررسی و تعمق قرار دهد. روش تحقیق در مقاله، میدانی (از طریق مشاهده بازی‌ها به طور مستقیم) است.

### کارکرد بازی‌ها

تقویت عضلات و پرورش نیروهای جسمانی و تأمین سلامتی در بُعد جسمانی است در صورتی که این مسأله در بُعد روح و روان نیز قابل بررسی است، به این ترتیب که اگر انرژی فراوان بازیکن به ویژه در سنین کودکی و نوجوانی مصروف بازی نشود، در روح و روان او تأثیری نامطلوب خواهد گذارد و خلق و خویی خشن و پرخاشگر در انتظار او خواهد بود. سرکوب انرژی و هیجان و قرار ندادن آن در مسیر درست برای استفاده بهینه، تأثیراتی نامطلوب‌تر از این نیز در پی خواهد داشت. فعلیت یافتن توانایی‌های بالقوه، از دیگر فواید ارزشمندی است که در جریان بازی، بازیکن به

است تا این میراث برای نسل‌های آینده باقی بماند و آنان با فرهنگ دیرینه خود غریب و بیگانه نباشند. او از اینکه دست نوشته‌هایش که حاصل ۴۰ سال همکاری با فرهنگ مردم است، در گنجینه این واحد ثبت شده احساس غرور می‌کند. شوق و همتش را می‌ستاییم و دو بیت از سروده‌های این مرد شیفته فرهنگ و ادب را تقدیم خوانندگان می‌کنیم:

از قلم پرسیدم آخر از چه لرزانی بگو      همچو ابر نوبهار از دیده‌گرانی بگو

گفت: ترسم دیده‌ای را بی‌سبب گریان کنم      یا که حقی را مبادا از کسی پنهان کنم

\* تنظیم مقاله توسط الهه شایسته رخ دانشجوی کارشناسی ارشد ادبیات فارسی انجام گرفته است.

آن دست می‌یابد، شناخت استعدادها و توانایی‌های فردی عاملی بس مهم در جهت تعیین وضعیت آتیۀ فرد است.

بازی به بازیکن آموزش می‌دهد که برای دستیابی به پیروزی باید از تکروی پرهیز کرد و همه اعضای گروه با پذیرش مسئولیت‌های خود و با تعاون و همکاری با یکدیگر در جهت غلبه بر حریف تلاش کنند، در این راستا، بازیکن یاد می‌گیرد که برای نیل به موفقیت باید دشواری‌های راه را در کمال آرامش یا بردباری طی کند، ممارست و آموزش شکیبایی و بردباری علاوه بر تأثیراتی که بر روح و روان بازیکن دارد، در زندگی اجتماعی او نیز بسیار مؤثر است.

همه بازی‌ها قوانین خاص خود را دارند که بازیکنان باید آنها را بپذیرند و به طور کامل اجرا کنند، فرود آوردن سر تسلیم در برابر قوانین و هنجارپذیری بازیکنان چه کودک و چه نوجوان و جوان، فرمانبرداری و اطاعت از قوانین جامعه را به او آموزش می‌دهد. برانگیختن روحیه اعتماد به نفس یکی دیگر از آثار بازی است که از خصایل مهم در شکل‌گیری شخصیت انسان است. به طور خلاصه بازی، کنشی است عمومی که در ادوار مختلف زندگی آدمی و در تمام جوامع اجرا می‌گردد و بنای آن بر فرهنگ هر جامعه استوار شده است.

در این نوشتار به چهار نمونه از بازی‌های مردمان روستای دستجرده گلپایگان از توابع استان اصفهان اشاره می‌شود. هر چند این بازی‌ها در این روستا اجرا می‌شود اما مطمئناً بازی‌های مشابه آن را می‌توان در دیگر نقاط سرزمین پهناور ایران مشاهده کرد.

## معرفی بازی‌ها

### ۱- آسمون چه رنگه؟

شاخصه اصلی این بازی حفظ تعادل و استقامت و قدرت بازیکنان است. هر دو بازیکن باید از نظر قد و وزن در یک اندازه باشند. بازی به این شکل انجام می‌گیرد که هر دو پشت به یکدیگر می‌ایستند و دست‌های خود را از بازو در دستهای یکدیگر

قلاب می‌کنند. آن گاه یکی از آن دو خم می‌شود، با خم شدن یکی از بازیکنان، بازیکن دیگر به روی کمر او و به عقب خم می‌شود و به این ترتیب صورت او به طرف آسمان قرار می‌گیرد و پاهایش نیز از زمین بلند می‌شود. آن‌گاه بازیکنی که خم شده و صورت او به طرف زمین است، از بازیکنی که بر پشت اوست می‌پرسد:

«آسمون چه رنگه؟» و بازیکنی که رو به آسمان دارد، در جواب او می‌گوید: «سرخ و سفید و آبی رنگه» این گفتگو به همین صورت ادامه می‌یابد تا زمانی که بازیکن خم شده دیگر توانی برای تحمل وزن بازیکنی که بر پشت اوست، نداشته باشد. در این هنگام بازی عکس حالت اول می‌شود. به این ترتیب که بازیکنی که در مرحله قبل خم شده بود در این مرحله از پشت روی کمر بازیکن دیگر قرار می‌گیرد و باز هم همان جملات گفته می‌شود: «آسمون چه رنگه؟» و پاسخ «سرخ و سفید و آبی رنگه» می‌شنود.

گاهی نیز یکی از بازیکنان کلمه «آفتاب» را به حالت کشیده می‌گوید و در حالی که جلو خم می‌شود دیگری را بلند کرده و بر پشت خود قرار می‌دهد. نفر دوم نیز همین کار را انجام می‌دهد ولی از کلمه «مهتاب» به صورت کشیده استفاده می‌کند. در نوبت‌های بعدی، یکی عبارت «آفتاب مهتاب چه رنگه» و دیگری «سرخ و سفید دو رنگه» را هنگام خم شدن می‌خواند.

## ۲- از من داری

سرعت، چابکی، زیرکی، نظم و هماهنگی بازیکنان از ویژگی‌های اصلی این بازی به شمار می‌رود. نحوه اجرای بازی به این ترتیب است که بازیکنان از بین خود یک نفر را انتخاب می‌کنند و او را «دب»<sup>۱</sup> می‌نامند، بقیه بازیکنان اطراف او می‌گردند و در هر فرصتی که می‌یابند یک مشت به او می‌زنند و خود را از دسترس او دور می‌کنند. بازیکنان با هر مشت که می‌زنند به او می‌گویند: «از من داری» اگر بازیکنی که «دب» نام

دارد، بتواند بازیکنی را که به او مشت زده است را بگیرد، جای خود را با او عوض می‌کند. گاهی بازی آنچنان سرعت می‌گیرد و بازیکنان پی‌درپی و پشت سر هم به دَب مشت می‌زنند که او دچار تشنگی می‌شود و همین که می‌خواهد بازیکنی را بگیرد، بازیکن دیگری به او مشت می‌زند و تا یکی از بازیکنان را بگیرد، همچنان باید مشت بازیکنان را تحمل کند.

### ۳- چسنگ<sup>۱</sup>

بازیکنان برای این بازی نشاط‌انگیز که ابزاری جز خاک نمی‌خواهد باید از قدرت بدنی خوبی برخوردار باشند و با چابکی و نیز حفظ تعادل این بازی را اجرا کنند. نحوه اجرای این بازی به این ترتیب است که بازیکنان با مقداری خاک، تپه کوچکی شبیه بالش درست می‌کنند که به آن «خاک مورِه» می‌گویند. یکی از بازیکنان در کنار «خاک مورِه» به حالت خمیده می‌ایستد، یک دست خود را به زانو و دست دیگرش را به زمین می‌گذارد؛ بازیکنان نیز یکی یکی از روی او به طرف دیگر (به روی مورِه) می‌پرند. پس از این که همه بچه‌ها از روی او پریدند، بازیکنی خم شده قدری عقب‌تر می‌ایستد، معیار فاصله‌ای که عقب‌تر می‌آید بر اساس جای پای شخصی است که آخر از همه از روی بازیکن خم شده پریده است. قبل از آنکه او از روی بازیکن خم شده بپرد، جای پای او را در نظر می‌گیرند، به این بازیکن (ته دال) نیز می‌گویند. آن‌گاه بازیکن خم شده در آن جا می‌ایستد و دوباره بازیکنان از روی او می‌پرند. باید توجه داشت هر کس موفق نشود از روی بازیکن خم شده بپرد باید جای خود را با او عوض کند. در هر مرحله در صورت موفقیت همه بازیکنان در پرش، بازیکن خم شده اندکی عقب‌تر و در جای پای آخرین بازیکن می‌ایستد و بازیکنان پس از پریدن از روی او باید پای خود را به «خاک مورِه» بزنند، در غیر این صورت بازنده محسوب می‌شوند و باید جای خود را با بازیکن خم شده عوض کنند.

در هر مرحله فاصله بازیکن خمیده با «خاک موره» بیشتر می‌شود و در نتیجه پرش بازیکنان و فرود آنها بر موره نیز سخت‌تر می‌شود. این فاصله گاه سه ذرع می‌شود، در این مرحله بیشتر بازیکنان قدرت و توان پرش ندارند، در نتیجه جابه‌جایی در این مرحله به سرعت صورت می‌گیرد. بازی به مرحله‌ای می‌رسد که فاصله بازیکن خمیده تا «خاک موره» به پنج ذرع می‌رسد که در این موقع تنها تعداد کمی از بازیکنان که از چابکی و چالاکی و توان ویژه‌ای برخوردار هستند، می‌توانند این پرش را انجام دهند. پایان بازی زمانی است که بازیکنان از فرط خستگی توانی برای ادامه بازی نداشته باشند، ضمن این که فاصله پرش به قدری زیاد می‌شود که دیگر کسی نمی‌تواند بپرد.

#### ۴- گل بازی

گل بازی از دیگر بازی‌هایی است که اوقات فراغت نوجوانان و جوانان دست‌چرده را سرشار از شادمانی و نشاط می‌کند. بازی به این ترتیب اجرا می‌شود: ابتدا یکی از بازیکنان یک سینی بر می‌دارد و تعداد ۹ یا ۱۲ عدد درب شیشه در آن می‌چیند، آن‌گاه سینی را در پشت سر خود یا در پشت مانع یا هر چیز دیگری که بازیکن دیگر آن را نبیند، قرار می‌دهد و سپس یک سکه در زیر یکی از این درها پنهان می‌کند و بقیه آنها را نیز حرکت می‌دهد و جابه‌جا می‌کند تا بازیکن رقیب با سرو صدای آن متوجه در اصلی که سکه زیر آن پنهان شده نشود. در مرحله بعد بازیکن رقیب باید دری را که سکه زیر آن پنهان شده را بردارد، در صورتی که تشخیص این بازیکن درست باشد، او برنده محسوب می‌شود اما اگر دچار اشتباه شد، مرحله سوم بازی آغاز می‌شود. در این مرحله بازیکن رقیب باید تمام درهایی را که سکه - که در بازی به آن گل می‌گویند - زیر آن نیست را بر دارد و در پایان دری که گل در زیر آن پنهان شده، باقی می‌ماند و در این صورت این بازیکن برنده شناخته می‌شود. اما اگر در این مرحله، دری را که گل زیر آن پنهان شده بردارد، بازنده است. در هر حال بازیکن برنده باید سینی را تحویل بگیرد و این بار خود او گل را پنهان کند. در پایان جایزه‌ای از طرف بازیکن بازنده به بازیکن برنده داده می‌شود.

گاهی نیز بازی با حضور دو گروه اجرا می‌شود و نحوه امتیاز دادن بدین گونه است

که هر گروهی که در ابتدای بازی، سینی و گل را بر ندارند، ۱۰ امتیاز می‌گیرند و به این ترتیب ۱۰ بازی برای آنها حساب می‌شود و اگر بتوانند جای گل را تشخیص دهند، ۱۰ امتیاز دیگر به امتیازات آنها اضافه می‌شود و در صورتی که موفق نشوند، از امتیاز اولیه آنها کاسته می‌شود.

### نتیجه‌گیری

صرف‌نظر از اهداف بازی‌ها که در ابتدای مقاله ذکر شد، یکی از مهمترین دستاوردهای این قبیل بازی‌ها، حفظ رفاقت در اوج رقابت است و موجب خرسندی است که بازیکنان میدان بازی، این تجربه را در دیگر عرصه‌های زندگی نیز به کار بندند.

رسانه ملی صدا و سیما به عنوان یکی از اثر گذارترین بخش‌ها در امر فرهنگ‌سازی می‌تواند با ارائه برنامه به شکل مسابقه‌های گروهی تلویزیونی و معرفی بازی‌های سنتی ایران، ضمن حفظ و اشاعه این بخش از فرهنگ عامه به تقویت و بسط هم‌مدلی، تفکر گروهی داشتن و قانون پذیر کردن هر چه بیشتر افراد بپردازد.



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی  
پرتال جامع علوم انسانی