



شپڙه ښکاري ځايه علم انساني و مښالامات نړۍ کې
په ټول جامعه علوم انساني

کوښه ارزښتونه پرمختللي شيراز

گردآورنده : ابو القاسم فقيري
از انتشارات فرهنگ عامه اداره کل فرهنگ و هنر فارس

بازیکنان دوفسر را از میان خود بنام اوسا^۱ انتخاب میکنند. اوساها کناری ایستاده بازیکنان دوتا دوتا با هم مشورت کرده هریکی نامی برای خود برمیگزینند سپس نزد اوسا آمده و این گفتگو میان آنان و اوسائی که حق انتخاب با اوست صورت میگیرد.

بازیکن : علی علی

اوسا : گلاب به جمال علی

بازیکن : کی میخواد توپ طلا را - کی میخواد خونه

خدا را

یکی از اوساها : من میخوام توپ طلا را . بدین ترتیب بازیکنی که نام توپ طلا را برای خود برگزیده است جزء دسته او انتخاب میشود و بهمین ترتیب سایر بازیکنان انتخاب میشوند .

۱ - عمو یادگار

از بازیهای رایج در شیراز یکی بازی «عمو یادگار» است . بازیکنان که تعدادشان باید حتماً زوج باشد به دو دسته تقسیم میشوند . اوساها شیر یا خط میکنند تا یکی از دودسته ساخته محسوب شود افراد دسته ساخته کنار دو دیوار موازی «مثلاً در يك كوجه» رو بهم خم میشوند تا افراد دسته برنده بر کول آنها سوار شوند . بعد یکی از اوساها کلاه یا چیز دیگری را بدست میگیرد و چنین میخواند :

آرد جو خراسونی

به مردما میرسونی

مرد ما سپر داره

شمیر در بغل داره

عمو یادگار خوابی یا بیدار ؟

دیگری جواب میدهد : بیدار بیدار

همان اولی کلاه را برای جواب دهنده پرتاب میکند اگر توانست بگیرد بازی بهمین نحو ادامه مییابد در صورتیکه نتوانست کلاه را بگیرد دسته سواره پیاده شده به دسته پیاده «کولی» میدهند و بازی از نو آغاز میشود .

۲ - آژنگه شیر

بازیکنان از میان خود یکی را بر میگزینند وی دست بدیوار نهاده خم میشود سایر بازیکنان هریک خود را یکی از اندامهای شیر نامیده و چنین میخوانند :

آژنگشیر - بشین - بشین - بالابشین که سرشیر او مدرسید ، و بردوش فرد خم شده میبرد و فرود میآید - بعد نوبت به نفر دوم که او هم خود را یکی از اندامهای شیر می نامد میرسد و میخواند :

آژنگشیر - بشین - بشین - بالانشین که یال شیر او مد

رسید .

و بهمین ترتیب بازی ادامه مییابد و هرکس خود را بنام یکی از اعضای شیر معرفی میکند تا اینکه سرانجام یکی از افراد بازی زبانش بگیرد یا خود را بنام عضوی که قبلاً گفته شده معرفی کند و نوبت خم شدن باو میرسد .

۳ - لی لی حوضك

این بازی برای سرگرم داشتن کودکان كوچك است يك دست كوچك را گرفته با انگشت كف آنرا قیل قیلی میکنند^۲ و میخوانند :

لی لی حوضك

انگشت كوچكك دستش را بطرف توخم میکنند .

ای افتاد تو حوضك

انگشت دوم را خم میکنند

ای رفت درش آورد

انگشت سوم را خم میکنند

ای ششش

انگشت چهارم را خم میکنند

ای پختش

شست دست را خم میکنند

دادش به ای کله گنیده^۳ ، خوردش

وبازی از سر نو شروع میشود .

۴ - گرگ و گله

از میان بازیکنان یکی را که از همه قوی تر باشد «گرگ» انتخاب میکنند و یکی را «چوپان» - چوپان در نقطه ای می ایستد و باقی بازیکنان که گله محسوب میشوند پشت سراو قرار میگیرند گرگ نیز مقابل همه آنها روبروی چوپان می ایستد و در حالیکه مدام از این سو و آنسوی چوپان خیال حمله به گله را دارد و چوپان راه را براو می بندد - این سوال و جوابها میان گرگ و چوپان و گله ردوبدل میشود :

گرگ : گرگم و گله می برم

گله : چوپون دارم نمیدارم

گرگ : بوام^۴ گفته دنبه بیار

گله : دنبه ندارم چکنم ؟

گرگ : من میبرم خوب خوبشو

چوپان : من نمیدم پشلكشو

گرگ : كارد من تیز تره

۱- اوسا Osso اوستا .

۲- آژنگه شیر Azange cir

۳- قیل قیلی Qel-Qeli قیلک .

۴- ای - این .

۵- بوام Bovâm - باپام .

چویان : من نمیدم پشگلشو

گرگ : کارد من تیزتره

گله : دنبه من چرب تره

گرگ : هیون هیونت می کنم

چویان : با سنگ قیونت می کنم

پس از اتمام این گفتگو - گرگ حمله میکند و هریار

یکی از گوسفندان را می برد تا بازی تمام شود .

۵ - آرامورا Arāmura

در این بازی عده ای دایره وار می ایستند - یکنفر از میان

آنها بعنوان اوسا انتخاب میشود . اوسا یکی از بازیکنان را

بوسط دایره برده بر کول او سوار میشود و بایک دست چشم

اورا گرفته با دست دیگر با ضربات آهسته انگشت بر او میزند

و چنین میخواند :

آرامورا

شمس کورا

تو که دز ، دز دریغی^۱

جب بر بد عملی

راست بگو ، دروغ نگو

چن در زمین^۲

چن در هوا

و هر اندازه از انگشتان دستش را که بخواهد بلند میکند

اگر بازی کن سواری دهنده توانست درست بگوید اوسا میشود

اگر نتوانست بگوید اوسا بکول یکی دیگر سوار میشود و تا

موقعی که یکی دیگر اوسا نشده بازی بهمین ترتیب ادامه دارد.

۶ - شیر گنده Gir gande

نفرات بازی تقریباً باید زیاد باشند آنگاه بدو دسته تقسیم

شده دسته اول دایره وار می ایستند و دسته دیگر بر کول آنها

سوار می شوند . بترتیب هریک از سواران پیاده شده در حالیکه

یک دور تمام میدود کلمه شیر را تا هنگامیکه باز بجفت خود

برسد بیک نفس میگوید ، چون بجفت خود رسید میگوید

« گنده » و می ایستد و نفر بعدی همین عمل را تکرار میکند تا

بازنده کسی استکه نفسش کلمه شیر را یارا نکند و یا قواعد

بازی را بشکند .

۷ - چشم بگیرك

بچهها یکنفر را بنام اوسا انتخاب میکنند . اوسا خطاب

به آنها میگوید :

چشم بگیرك چه باله ؟

یکی از بازیکنان جواب میدهد :

وقت گل اناره

اوسا میگوید :

چشم بگیرك که باله

ممکن است هیچکدام از بازیکنان حرفی نزنند - آنگاه

اوسا برای اینکه گرگ را معین کند از يك تا صد می شمارد

یا ده - بیست - سی چهل میکند نمره صد بهرکس افتاد چشمش

گرفته میشود . برای اینکه مبادا گرگ از زیر چشم ببیند بچه باو

میگویند : بوات «بابات» چندبار نمک داره ؟

گرگ میگوید : دوتا

بچهها : هر دو بار نمک توجیشت «چشمهایت» اگر

بازشون کنی .

آنگاه بازیکنان خود را در گوشه و کنار مخفی میکنند

گرگ شروع میکند به پیدا کردن آنها - اولین نفری که

گرفته شد بجای او گرگ میشود و بازی ادامه می یابد .

۸ - اتل * متل * توتوله

این بازی مخصوص بچههاست - بازیکنان دایره وار

می نشینند و پاهایشان را از هر طرف بمرکز دایره دراز میکنند

یکنفر بزرگتر در حالیکه انگشتش را هریار روی یکی از پاها

میگذارد میخواند :

اتل متل توتوله

گاب حسن چه جوره به

نه شیر داره نه پیسون^۹

شیرش بردن گلیسون^{۱۰}

یه زن گرجی بون^{۱۱}

اسمش بذار عمه قزی

دور قباش قرمزی

آره ، بره

یه پات بزن دره

آخرین کلمه بهریک از پاها بیفتد آن پا از بازی خارج

میشود تا آنکه يك پا بیشتر باقی نماند صاحب این پا برنده

است آنگاه همه با هم دست میزنند و میخوانند :

آقا کجان ؟ تو بالاخونه

کفش کجان ؟ تو آسونه^{۱۲}

عصاش کجان ؟ توطاچه

بی بی کجان ؟ تو باغچه

چی چی می چینه ؟ آلوچه

خانم کجان ؟ حموم شا

چی چی زائیده ؟ زنگوله پا

در این موقع همه بازیکنان با هم دم میگیرند :

۶- دز Doz دزد .

۷- چن Gan چند .

۸- گاب - گاو .

۹- پیون Pessun پستان .

۱۰- گلگون Golessun گلستان .

۱۱- بون Bossun پستان .

۱۲- آسونه Assune آستانه .

این بازی فقط در شبهای مهتابی قابل اجراء است بازیکنان از میان خود یک نفر بنام اوسا انتخاب میکنند اوسا ، اسخونی « Ossoxuni استخوان » را بدست گرفته در برابر چشم بازیکنان تامسافت ممکن بجلو پرتاب میکند آنوقت نفرات برای یافتن آن میدوند هرکه 'اسخون' را جُست سکوت میکند و بروز نمیدهد زیرا در غیراینصورت بازیکنان دیگر از او خواهند گریخت - یابنده اسخون یکی از بازیکنان را می گیرد و تا جایی که اوسا ایستاده برکولش سوار میشود و بازی از نو آغاز میگردد .

۱۰ - کَلِه قندی Kalle Qandi

یکی از میان بازیکنان انتخاب شده دست خود را بدیوار می گذارد و خم میشود دیگران يك بيك بر پشت او میجهند و سعی میکنند تا هنگامیکه این جمله را به تمامی ادا نکرده اند از پشت او بزیر نیفتند :

کله قندی - يك - دو - سه

هرکه قادر به گرفتن خود نشد و افتاد بازنده است و باید بجای بازی کن اولی خم شود .

۱۱ - اولی ، اول بهاره

از میان بازیکنان یکی انتخاب شده خم میشود و بازیکنان دیگر یکی یکی بوضع جفتک از روی او می پرند هر نیم بیت این ترانه متعلق بيك جهنده است :

اولی اول بهاره

دومی ، دوزلف یاره

سومی ، سرینجیه شیره

چهارمی ، چارهای گاروم

پنجمی ، پنجه خورشید

ششمی ، خاکینه بجوشه

هفتمی ، هفت محل خروشه

هشتمی ، هشت در بهشته

نهمی ، ماه زنونه

دهمی ، ماه خروشه

یازدهمی ، آبش روونه

دوازدهمی ، سالش تمومه

بازنده اولین کسی است که قادر بادای صحیح و صریح کلمات مربوط بشماره خود نشود - بنابراین او خم شده و بازی از نو شروع میشود .

۱۲ - آگرگه A gorge ۱۲

بچهها از میان خود يك نفر را بنام اوسا انتخاب میکنند . بعد همگی دایره وار می ایستند اوسا از خود شروع میکند بشردن - هرکس که شماره صد بهش افتاد «گرگ» است

برای یافتن گرگ بطریق دیگری هم عمل میکنند بدین ترتیب که کلمات آهنگین زیر را اوسا میخواند و با هر هجای آن به کسی اشاره میکند :

Ani-ouni-be goftâr آنی ، اونی ، به گفتار

Cani-cuni-be raftâr چنی ، چونی ، به رفتار

Agom-bagom-plis-tuk اگم ، بگم ، پلیس ، توك

هجای «توك» بهرکس افتاد «گرگ» محسوب میشود ممکن است اوسا یا سکونی یا قسمتی از دیواری را اوسا کنند - اوسا «پناه» محسوب میشود و هرکه خود را به اوسا رساند در امان است در اصطلاح می گویند دستم به اوسا . نفرات باید از گرگ دوری کنند اگر گرگ در همان وحله اول کسی را گرفت و رها نکرد شخص گرفتار به او میگوید :

میدان خدا انقدره ؟

و گرگ مجبور است تا مقداریکه نشان داده میشود عقب برود . در اینجا بازیکنان دیگر متفقاً میخوانند :

آگرگه

کی گرگه

مثلاً - محمود کَلِه گنده

وظیفه گرگ گرفتن آنها است - هرکس قبل از اینکه خود را به اوسا برساند گرفتار شود خود گرگ تازه است و بازی از نو آغاز میشود .

۱۳ - کشمشك آسه بیا - آسه برو که گربه ساخت نزنه

بازیکنان دو دسته میشوند و دو اوسا برای خود انتخاب میکنند هر يك از اوساها افراد خود را دور چشم اوسای دیگر نام گذاری میکند - یکی از اوساها چشم دیگری را میگیرد آنگاه بیکی از بازیکنان رو کرده میگوید :

کشمشك - آسه بیا - آسه برو که گربه ساخت نزنه -

انگشت بلور به چشم زاغت نزنه ۱۴ .

گذاردند بهم میگوید و بجای خود باز میگردد - آنگاه چشم بسته اوسا باز میشود و او می باید تشخیص دهد چه کسی سنگ را بهم کوفته است اگر تشخیص درست داد باید شاگردان او به کول افراد دسته اول سوار شوند و گرنه بعکس .

۱۴ - قنطر ، قنطر Qantar-qantar

اوسا که از میان بازیکنان انتخاب شده کمربند یا تسمه ای بدست گرفته جانوری را بنظر می آورد نخست بوسیله کمربند اندازه نوزاد جانور را نشان میدهد و چنین میگوید :

مرغکی دارم این تنه

آرد میخوره ، میخوره میشه این تنه

۱۳ - آگرگه - آقا گرگه .

۱۴ - آسه Asse آهسته .

و به همراه ادای کلمات بالا اندازه حیوان را زیادتر میکنند تا باندازه نسی جانور مورد نظر شود سپس یکی از بازیکنان رو به اوسا کرده میگوید:

خزنده است یا برنده، یا چرنده؟

اوسا میگوید مثلاً - برنده

هر کس بتواند نام حیوان را ببرد برنده محسوب شده و کمر بند نصیب اوست آنگاه اوسا فریاد میکند:

قنطر، قنطر

و با این حرف نفر برنده سر به تعقیب بازیکنان نهاده آنها را با کمر بند میزند آنگاه اوسا میگوید شوروو *çurvo* در این موقع نوبت دیگران است که زرنگی کرده و کمر بند را از دستش بگیرند.

۱۵ - کلاغ پر

یکی از بازیهای رایج در شیراز بازی کلاغ پر می باشد در این بازی عده ای از بچه ها دور هم می نشینند و یک نفر را بنام اوسا انتخاب میکنند اوسا یکی از انگشتانش را بزمین نهاده و بر میدارد میگوید:

کلاغ پر - گنجشک پر - کفتر پر^{۱۱}

و بناگهان اسم حیوانی را می آورد که قادر به پریدن نباشد:

- اسب پر

هر يك از بازیکنان که با شتاب انگشت خود را بلند کرد بازنده است او را خم کرده و بر پشتش می کوبند و میگویند:

تاپ تاپو - اندرتاپو - میخ یاسپایه؟

Tâp-tâpu-andartapu-mix-yâ sepaye
و دست خود را بشکل میخ یا سپایه روی پشت او می گذارند اگر بازنده درست گفت که او را رها کرده و بازی از نو شروع میشود. اگر درست نگفت میگویند:

- دکان چی چی میخواهی؟

- مثلاً دکان نانوائی

در این موقع همه بازیکنان مثل شاطران به پشت او میزنند و بازی بهمین ترتیب ادامه می یابد.

۱۶ - گاو - گوساله - پنیر

یکی از بازیکنان اوسا میشود سه دانه لوییا انتخاب میکند لوییای سفید به منزله «پنیر» است

لوییای سیاه به منزله «گاو» است

لوییای قرمز به منزله «گوساله» است.

اوسا برای شروع بازی یکی از این سه لوییا را در مشت خود پنهان کرده از يك بازیکن سوال میکند:

گاو - گوساله - پنیر؟

ممکن است که جوابی که بازیکن می دهد درست باشد و یا نادرست. اگر درست پاسخ داد از جمع بازیکنان خارج

میشود و نوبت سوال بدیگری میرسد تا اینکه همه از جمع بازیکنان خارج شوند مگر یکی.

اوسا چشم این آخری را گرفته و بازیکنان دیگر در پناه درها - گوشه کوجه و یا هر جای دیگر پنهان میشوند - آنگاه اوسا چشم او را باز میکند و خطاب بیکی از بازیکنان مثلاً به عباس میگوید:

عباس شافوتی؟

عباس از محلی که پنهان شده شافوتی میزند و یادست میزند و در اثر این شافوت یا صدا وی باید بتواند بگوید که

عباس کجا پنهان شده اگر درست گفت عباس «ماده» است و گرنه «نر» خواهد بود در صورت اول اوسا میگوید: بیرون بیا «ماده» و در صورت دوم خواهد گفت بیرون بیا «نر».

این پرسیدن جای پنهان شده ها در مورد همه آنها اجرا میشود و باین ترتیب گروهی از بازیکنان «نر» و گروهی

«ماده» خواهند بود. پس از آن «هرنر» به کول «ماده» ای سوار میشود و چشم او را میگیرد. اوسا انگشت خود را بلند

کرده میگوید سورولو *Surulu* ماده که چشمهایش بوسیله نر گرفته شده باید همان انگشت را بهمان شکل بلند کند و

بگوید: سورولو و گرنه اوسا بهمین طریق سراغ ماده بدیگری میرود و این عمل را تکرار میکند و ماده باید تا دور دیگر

که باز نوبت باو میرسد همانطور به نر خود کولی دهد.

۱۷ - باقله بچند مثقال^{۱۲}

بازیکنان بدو دسته تقسیم شده هر دسته اوسائی برای خود انتخاب میکند. اوساها میان خود عددی را برای جواب به

«باقله به چند مثقال» قرار میگذارند مثلاً عدد «نه» را - آنگاه یکی از آنها از شاگرد خود سوال میکند:

باقله بچند مثقال؟

شاگرد در جواب او باید بگوید: به نه مثقال؟

و بعد اوسای دیگر از شاگرد خود سوال میکند. باید توجه کنید برای اینکه معلوم شود کدام يك از اوساها باید

اول سوال کند شیرو خط میکنند يك بسار این اوسا و یکبار آن اوسا آقدر نوبت از شاگردان خود میبرند: باقله

بچند مثقال؟ که سرانجام یکی از دودسته درست بگوید - دسته ای که زودتر جواب درست بدهد - برنده محسوب میشود

و دسته بازنده موظف است دسته برنده را به کول بکشد و مسافتی ببرد.

۱۸ - حموم شاه مورچه داره

ابتدا بازیکنان دستهارا بهم داده بطور دایره وار می ایستند - آنگاه یکی از بچه ها سنگی برداشته بنام سنگ پاماله

۱۵ - ای - این .

۱۶ - کفتر - کبوتر .

۱۷ - باقله - باقلا .

Sang-pâmâle ۱۸ ودر حالیکه دولادولا راه می‌رود به‌بچه‌ها نزدیک می‌شود. یکی از بچه‌ها می‌پرسد: خاله پیرزن کجا میری؟ پیرزن می‌گوید: می‌خواهم برم حمام شاه در این جا بچه‌ها همه با هم دم می‌گیرند: حمام شاه مورچه داره - بشین و باشو ۱۹ خنده‌داره بعد پیرزن سنگ پاماله‌اش را وسط دایره گذاشته می‌گوید: برم بچم شیردم و برگردم. یکی از بچه‌ها سنگ پاماله را دور می‌اندازد: پیرزن برگشته می‌پرسد: سنگ پاماله‌ام کجان؟

یکی از بچه‌ها می‌گوید توی طاقچه پائینی پیرزن روی پاهای بچه‌ها دست می‌کشد. باز یکی از بچه‌ها می‌گوید: روی طاقچه بالاتری پیرزن بالاتر دست می‌کشد. همین‌طور بالا می‌رود تا برس بچه برسد. در این موقع یکی از بچه‌ها می‌گوید: راستش را بخواهی گریه بردت.

پیرزن از جمع بچه‌ها خارج شده می‌خواهد گریه را بگیرد - گریه هم که یکی از بچه‌هاست از میان دست بچه‌ها فرار می‌کند - پیرزن در حالیکه می‌گوید اگر گریه را دیدم دمش می‌چینم گریه را دنبال می‌کند سرانجام او را گرفته و بازی از نوع شروع می‌شود.

۱۹ - چلک مته

در این بازی بازیکنان به دودسته تقسیم شده و هر دسته یکی را که بهتر از دیگران بازی کند بنام اوسا انتخاب می‌کنند. آنگاه شیر، خط یا تروخشک می‌کنند ۲۱ بقید قرعه دسته‌ای بالا می‌ایستند و دسته‌ای ته ۲۲ می‌روند اگر افراد هر دودسته مساوی نباشند اوسای دسته‌ای که بالاست و یار کم دارد می‌گوید: یه مرد یا دومرد تو کتم ۲۳ و خود اوسا بنوبت بجای آن دوفتر بازی می‌کند. وسایل بازی:

- ۱ - تعدادی چلک به طول بیست سانت
- ۲ - دوعند سه به طول پنجاه تا شصت سانت
- ۳ - دونیمه آجر که بطور موازی با مسافتی از یکدیگر کنار هم قرار میدهند.

جریان بازی - ابتدا بازیکنی بازی را شروع می‌کند که مهارت زیادی در بازی نداشته باشد - هر بازیکنی می‌تواند تا سه مرتبه با سه زیر چلک بزند اگر در این سه مرتبه نتوانست چلک را به مسافتی بچلو پرتاب کند سوخته و نوبت به دیگری می‌رسد که بازی را ادامه دهد - ضمناً در دومتری دونیمه آجر علامتی گذاشته‌اند که اگر کسی چلکش قبل از این علامت بزمین بیفتد سوخته و در اصطلاح بازی می‌گویند قومه Qume نفر دوم بازی را شروع می‌کند - اگر پائینی‌ها چلک را در هوا گرفتند شادی کنان به بالا می‌آیند اگر موفق نشدند یکی از

بازیکنان چلک را بطرف سه که بطور افقی کنار دونیم آجر نهاده اند پرتاب می‌کند، اگر چلک به سه خورد بازیکن دوم هم سوخته بحساب می‌آید اگر نخورد بازیکن اولی هم زنده می‌شود. بازی ادامه دارد تا تمام افراد بالا از دور بازی خارج شوند - یا اینکه دسته پائینی چلک را در هوا بگیرند - در این بازی هستند کسانی که رل خوش‌نشین را بازی کرده که بدانها همیشه بهار می‌گویند - همیشه بهار دائم بالاست و ته نمی‌رود. این بازی را بچه‌ها و جوانهای شیرازی بیشتر در فصل بهار و مخصوصاً روزهای تعطیل عید نوروز بازی می‌کنند. این شوخی هم در این بازی موسوم است اگر دسته پائینی خیلی ته مانندند بالاترینها می‌گویند:

روغن یه من چنه؟ Ruqan-ye-man çane

پائینی‌ها می‌گویند: هرچی خیکت بگیره

بالائی‌ها عصب به ته دیکت بگیره

۲۰ - شنبه یک‌شنبه

یکی دیگر از بازیهای محلی شیراز شنبه یک‌شنبه‌می‌باشد این بازی را یک نفر هم می‌تواند انجام دهد: البته اگر چند نفر باشند گرمی بازی بیشتر است - جریان بازی از این قرار است که یکی از بچه‌ها شنی گردی و مثلاً تویی را به دیوار زده می‌گیرد و در هر نوبت چنین می‌گوید:

شنبه

یک‌شنبه

دوشنبه

سه‌شنبه

چهارشنبه

پنج‌شنبه

جمعه

رفتم بیای

دیدم کلاغی

سرش بریده

خوش چکید

ننه‌اش می‌گه: وای وای

بعد از اولی نوبت به دیگری می‌رسد که بازی را ادامه دهد بازنده بازی کسی است که توپ از دستش بزمین بیفتد.

۱۸ - سنگ پاماله - سنگ پا.

۱۹ - پاشو Pâco - بلند شدن.

۲۰ - چلک سه çalok-mosse

۲۱ - یک روی قطعه سفال یا آجری را ترک کرده آنگاه یکی از

اوساها روی به دیگری کرده می‌گوید: تریا خشک؟

اوسای دیگر: مثلاً خشک - اگر درست گفت برنده می‌شود و گرنه، نه.

۲۲ - ته - پائینی.

۲۳ - کم komom شکم.