

بازی‌های سنتی نهند

شادروان فریدون سیفی

اشاره

یکی از زیرمجموعه‌های خرده فرهنگ‌ها بازی‌های سنتی و اصطلاحات و قوانین و ضوابط اجرای آن‌ها در تاریخ و فرهنگ ملت‌هاست و شناخت و معرفی آن‌ها کم‌ترین اقدامی است که می‌توان و باید برداشت. با چنین دیدگاهی بازی‌های سنتی نهند بارها در این فصل‌نامه مطرح شده‌اند و بیش از همه جناب آقای امان‌الله بوتربی در این خصوص با مجله همکاری داشته‌اند. هم‌چنین مرحوم فریدون سیفی از چهره‌های هنرمند و خوش ذوق و آشنایی است که در این خصوص فعالیت داشته‌اند و تا کنون چندین بار از نوشته‌ها و خاطرات ایشان را در فرهنگ‌گان مطالعه کرده‌اید. اینک، ضمن گرامی داشتن نام و یاد آن همشهری سفر کرده توضیحات تکمیلی ایشان را در خصوص بازی‌های سنتی با اصلاحاتی به اطلاع خوانندگان می‌رسانیم و باز یادآور می‌شویم که این مباحث هم‌چنان پایان نیافته اعلام می‌شوند و حتی ممکن است بعضی توضیحات این بازی‌ها ناقص و ناکافی باشد و از مطلعان همشهری درخواست می‌کنیم ناگفته‌های دیگر چنین مطالبی را با نوشته‌های ارسالی خود تکمیل کنند.

«فرهنگ‌گان»

مدت‌ها به این فکر بودم تا بازی‌های سنتی نهند را برای آگاهی جوانان امروز و نسل آینده بنویسم. بازی‌هایی که نوجوانان و جوانان حتی بزرگسالان را در ساعات فراغت روزهای تعطیل، مخصوصاً ایام نوروز علی‌الخصوص روز سیزده بدر (سیزده ودر)، سرگرم می‌کرد.

تا این‌که جناب آقای امان‌الله بوتربی، همشهری باذوق و هنرمند و فاضل، که به حفظ آداب و رسوم و فرهنگ گذشته‌ی زادگاه خود نهند علاقه‌مند است به معرفی

حدود پنجاه و پنج بازی محلی نهادند اقدام نمود و در فصل نامه فرهنگان شماره‌ی یازده درج گردید. در عین حال مجله‌ی «فرهنگان» از معمران و مطلعان همشهری خواسته است اگر اطلاعاتی از این نوع بازی‌های نهادندی همراه با گویش محلی آن دارند در اختیار فرهنگان بگذارند.

حقیر، ضمن عرض تشکر و سپاس از مؤسسه‌ی فرهنگی علیمرادیان و مدیر مسئول و همشهریانی که برای زنده نمودن فرهنگ و آداب و رسوم و گویش نهادندی می‌کوشند، مطالب آقای بوتربی را دنبال کردم و آنچه به قول ایشان در بایگانی حافظه داشتم استخراج کردم و اینک به محضر همشهریان و علاقه‌مندان به فرهنگ نهادندی تقدیم می‌کنم.

بازی‌ها و سرگرمی‌هایی که در گذشته بین نوجوانان و جوانان و دخترخانم‌ها و خانم‌ها و حتی بزرگسالان در نهادند مرسوم بود و علاوه بر اوقات فراغت، در ایام تعطیلی عید نوروز و شب‌نشینی‌های زمستانی (شونشینی‌ها)، که به منزل اقوام می‌رفتند و در مراسم عروسی‌ها اجرا می‌شد، بیش‌تر از پنجاه و پنج بازی است. متأسفانه این بازی‌ها با اجرا نشدن آن‌ها و هم‌چنین مکتوب نشدنشان به فراموشی سپرده شده‌اند که با رفتن من و هم‌سن و سال‌های من که تا حدودی از این بازی‌ها اطلاعاتی داریم دیگر از بازی‌ها و آداب و رسوم محلی نهادندی چیزی به جا نخواهند ماند. البته، راهی که فصل‌نامه فرهنگان در پیش گرفته قابل ستایش است و تنها از طریق درج آن‌ها در مجله سابقه و پیشینه‌ی آن‌ها محفوظ خواهد ماند.

این بازی‌ها را به سه دسته می‌توان تقسیم کرد. یک‌دسته برای خردسالان، چه دختر و چه پسر، دسته‌ی دوم برای نوجوانان ده تا پانزده ساله و دسته‌ی سوم برای جوانان و بزرگسالان، حتی پیرمردان.

مکان‌های مناسب برای بازی

مکان مناسب برای بازی خردسالان دختر خانم‌ها و خانم‌ها و آقا پسرهای کم سن و سال صحن حیاط (مین قلا) بود. برای جوانان پسر ده تا پانزده میدان‌های محله و بازار و معابر مناسب بود. مکان بازی برای جوانان و بزرگسالان و پیرمردان چمن‌های طبیعی مَرِن بود که در خارج از شهر قرار داشتند.

ساعات و وقت‌بازی

دختر خانم‌ها و پسران خردسال، معمولاً عصرها پس از آب و جارو نمودن صحن حیاط (مین قلا) بازی می‌کردند، چون صحن حیاط‌ها خاکی بودند و باید آب‌پاشی می‌شد. فقط تعدادی از منازل متمولین شهر آجرفرش شده بود. بنابراین صحن حیاط را با آفتابه آب‌پاشی می‌کردند و جارو می‌زدند. سپس، بچه‌ها در یکی از منازل، که دارای صحن حیاط بزرگی بود و برای بازی مناسب بود، برای اجرای بازی جمع می‌شدند. بازی‌هایی که این بچه‌ها در این مکان انجام می‌دادند عبارت بود از چشم قامکی، همراه برد، کوشک. ننه ننه او بردم، قارچو، یکوچلیکو، تره توله‌ای و رچنیمو، گرگی داریم نخورمو.

مکان بازی نوجوانان ده تا پانزده ساله

در میدان‌های محله، مانند محله‌ی دو خواهران (دُخُوَاژ)، جلوی امامزاده و جای مسجد فعلی، محله‌ی میدان، توی میدان (مین پاقلای) و پشت پاقلای (بالتر از پله‌های فعلی کوچه خانه دوستی که به سرازیری خونسیری معروف بود و در آن زمان پله‌ای نبود). بچه‌های گلشن جلوی حمام و محله‌ی دروازه‌ی گایلگاه که هنوز هم بایر و بلا استفاده مانده، محله‌ی در شیخ، محله‌ی گوشه سرتل، محله‌ی گیان راه (گیوراه)، پشت دروازه‌ی میرزا آقاجان (کلانتری فعلی)

مکان‌های بازی برای جوانان و بزرگسالان

معروف‌ترین این محل‌ها عبارت بودند از مَرِن مولوی، مَرِن گُرجیو و باغ آقابزرگه. مَرِن به چمن‌های سرسبزی گفته می‌شد که با روئیدن چمن طبیعی ایجاد شده بود. مَرِن مولوی (شهرک شهید آیت‌الله دستغیب فعلی) در آن زمان بسیار سرسبز بود و تعدادی درخت بید در اطرافش وجود داشت و دارای چندین چشمه آب گوارا بود و بقایای آن‌ها هنوز وجود دارد.

باغ آقا بزرگه باغ وسیعی بود که هم اکنون به جای آن دو دبیرستان دخترانه، ورزشگاه شهید عباد (شهید مبارز گروه ابوذر)، ساختمان باشگاه ورزشی مهندس علیمرادیان و تمام ساختمان شرکت منطقه‌ی برق نهاوند واقع شده‌اند. مردم نهاوند روزهای تعطیل با زن و بچه‌ی خود به این مکان می‌آمدند. این باغ دارای درخت‌های بسیار بود و چشمه آبی در آن جاری بود و هم اکنون این آب جاری است.

مَرِن گُرجیو حدود دویست یا سیصد متر بالاتر از بیمارستان شهید حیدری فعلی است. چمن سرسبزی بود با چند درخت بید و کهریز آبی بسیار گوارا با محوطه‌ای حدوداً به طور تقریب چهار پنج هزار متر مربع. روزهای تعطیلی مخصوصاً روز سیزده به در مردم مناطقی چون گلشن، پاقله و گوشه سرتل و اطراف این مناطق به این مَرِن می‌آمدند و در تمام مدت طول روز در گوشه و کنار این مکان‌ها، که گفته شد، نوازندگان با نواختن آهنگ‌های محلی شور نشاطی به محل می‌دادند. و جوانان نیز به اجرای بازی‌های سنتی مشغول می‌شدند.

بازی‌هایی که برای بازی در این محل‌ها مناسب بود عبارت بودند از: بازی تنوره، دُرِنه، الک دمبک و گزپر، آقای بوتربی در فرهنگان یازده مشروحاً آن‌ها را تشریح کردند. تنها لازم است توضیح دهم چون این بازی احتیاج به زمین خاکی داشت در مکان‌های خاکی کنار مَرِن اجرا می‌شد.

بازی الک دمبک

این بازی در محله‌های شهر توسط بچه‌ها انجام می‌گرفت ولی این بازی در این جا با آن بازی خیلی تفاوت داشت. بازی‌کنان همگی بزرگسال و از مردان سرشناس ورزشکار باستانی یا افراد بازاری بودند و گاهی اوقات دمبک به دست فردی می‌افتاد که تجربه‌ی الک بازی‌اش زیاد بود. هنگام ضربه زدن به الک (امبشک) آلیکنه چنوقیق می‌کرد که سیل داشت. اوقت ابازی کومخاس که در بکشیه، یعنی وقتی دمبک به دستش می‌افتاد هم‌چنان به زیر الک می‌زد که الک آن قدر به آسمان می‌رفت که از چشم می‌افتاد. به این فاصله‌ی زمین تا آسمان می‌گفتند قیقش کرد و به آن که دنبال الک می‌دوید می‌گفتند در بکش یعنی بدو دنبال الک) بازی تماشائی بود و تعدادی تماشاچی داشت. بازی‌کنان هم آن قدر با شور و هیجان بازی می‌کردند که عرق از سر و صورتشان جاری می‌شد. این بازی‌ها همگی توأم با نشاط بودند.

تنوره

بازی دیگر به بازی تنوره (تنیره) بود که پس از انجام «تریاشک» «یازیره یازیره» یازگیری می‌کردند و معمولاً این بازی بین بزرگسالان اجرا می‌شد و تعداد بازی‌کن هر چند نفر بود اشکالی نداشت.

در این بازی فقط یکی از بازی‌کنان سالار (سه لار)، به قول امروزی‌ها کاپیتان می‌شد. سپس افرادی که با «تریاشک» باخته بودند می‌بایست به طور استوانه شکلی با قرار دادن دست‌های خود به روی شانه هم‌دیگر تنوره‌ای را تشکیل بدهند و سالار می‌بایست بسیار چابک و زرنگ باشد، به طوری که یک‌دست خود را روی شانه‌ی افراد تنوره بگذرد و با سرعت و چرخش از تنوره حفاظت کند. چون افرادی که

خارج ایستاده بودند به کول (پشت) افراد تنوره می‌پریدند و سوار بر آنها می‌شدند و فرد سالار باید با دور زدن، سعی کند فردی را که قصد سوار شدن دارد قو کند (به ضربه‌ای گفته می‌شد که سالار باید از کمر به پایین به فرد مهاجم بزند).

دور زدن سالار، پریدن بازی‌کنان به منظور سوار شدن و چرخش‌های صریح و فریاد تماشاچیان، به بازی شور و حالی می‌داد و هرگاه یکی از افراد مهاجم که قصد سوار شدن را داشت قو می‌شد همراه با فریاد تماشاچیان افراد تنوره تعویض می‌شد و بازی به همین روال ادامه می‌یافت و هرگاه تصمیم به ختم بازی می‌گرفتند چون بزرگسال بودند دوستانه به بازی پایان می‌دادند و از گفتن دالِ مَه دالِ ژوژو (تلفظ صحیح ژه ژو است) خودداری می‌کردند.

بازی دُرِنَه

طبق معمول پس از یارگیری، دایره‌ای به قطر سه متر روی زمین چمن (مَرِن) رسم می‌کردند. چون روی چمن کشیدن خط معلوم نیست خط را یا با خاکستر می‌کشیدند یا با نُک کلنگ حفره می‌کردند. سپس با انجام «تريا خشک» معلوم می‌شد که کدام گروه باید در دایره قرار گیرند.

افراد این بازی را ده یا هشت نفر تشکیل می‌داد. آنها به دو گروه چهار یا پنج نفری تقسیم می‌شدند و با انداختن کمربندی به زیر پای خود و قرار دادن یک پا این طرف کمربند و یک پا به طرف دیگر آن، می‌بایست از کمربند مراقبت کنند.

افراد خارج از دایره، اول با دادن دست به هم سعی می‌کردند آن‌که را در دایره قرار دارد به بیرون بکشند و یا آن‌که در بیرون است به داخل دایره کشیده شود تا بتوان او را قو کرد. نقش عمل قو کردن در بازی‌های تنوره و دُرِنَه مهم بود. هرگاه بازی کنی به بیرون برده می‌شد این فرد باید در بیرون دایره بماند تا موقعی که

کمربندی به دست یکی از بازی‌کنان مهاجم بیفتد.

در این بازی افرادی بودند که هنگام دست دادن‌ها با یک چرخش، که به آن «گَویِل» می‌گفتند، یک یا دو کمربند را از زیر پای افراد داخل دایره می‌ربود. در چنین لحظاتی آن چنان داد و فریاد تماشاچیان به هوا بلند می‌شد که تماشائی بود (گو یعنی گاو و پیل یعنی غلتیدن یا غلت خوردن).

کمربندها چرمی بود و هنگام انداختن کمربند در دایره باید نک کمربند روی خط دایره باشد. وقتی که کمربندی به دست افراد مهاجم می‌افتاد می‌بایست به وسیله‌ی آن کمربند سایر کمربندها را از زیر پای بازی‌کنان برابیند و با ضربه زدن‌های مکرر این کار صورت می‌گرفت. افراد داخل دایره با دادن پای خود به جلو ضربه‌ی کمربند از بیرون کشیدن آن جلوگیری می‌کردند و هرگاه بازیکنی قوی می‌شد با هورا و سر و صدای تماشاچیان جای بازی‌کنان عوض می‌شد.

هرگاه چهار یا پنج کمربند به دست به جان چهار یا پنج نفر داخل دایره می‌افتادند اوج بازی و لحظه‌ی تماشائی آن بود. چهار نفری که با کمربند چرمی می‌زدند و چهار نفری که بدون داشتن وسیله دفاع جز قو کردن چاره‌ای نداشتند!

آقای عبدالله قیاسی فرزند حاج جعفر بقال خاطره‌ای از بازی دُرَنه برایم تعریف کرد و گفت در ۱۳۵۵ هیجده سال داشتم که در یک بازی درنه شرکت کردم. طولی نکشید که گروه ما باخت و از بس کمربند به ما زدند که پاهای من از کمر به پائین کبود (کِوو) شده بود، به طوری که چندین هفته به حمام نرفتم زیرا اثر کمربندهای چرمی در بدنم ظاهر بود. گفتم نوش جان، بازی این‌ها را هم دارد.

بچه‌های پاقلای و سرچشمه دعوئی (گلشن) و محله‌ی گاییل‌گاه و کوچه درازه معمولاً در مَرِن گُرجیو بازی می‌کردند. بچه‌های این محله‌ها گاهی اوقات به جای

کمر بند معمولی از تنگ اسب (کمر بند چرمی با قطری حدود ده سانت) استفاده می‌کردند (زین اسب را به وسیله آن به زیر شکم اسب می‌بندند). قبل از شروع بازی قرار می‌گذاشتند که باید هنگام بازی افراد شلوار خود را تا به زیر زانو بالا بزنند (تُموناشوَنَه وِراجِنن). این نوع بازی با این تعریفی که شد دیدن داشت. تماشاچی‌ها مانند بازی فوتبال امروز گرداگرد دایره را می‌گرفتند و با هلله و داد و فریاد بازی‌کنان را تشویق می‌کردند. بازی‌کنان هم اغلب از جوانان قدرتمند و ورزشکار باستانی بودند و افتخار می‌آفریدند. آن‌ها هنگام بازی دُرَنه باگو پِل گاهی اوقات آن‌چنان فرز و چالاک حرکت می‌کردند که دو یا سه کمر بند را می‌ربودند و آن‌چنان با کف زدن و هورای تماشاچیان روبه‌رو می‌شدند که باید چنان وضعیتی را در میدان‌های فوتبال کنونی دید. این نوع بازی‌ها، با این وصف که گفته شد، مخصوص روز سیزده به در بود که افراد زیادی در مرن به اتفاق خانواده برای گذرانیدن این روز به دشت و صحرا می‌آمدند.

بازی گزپر

گز در این جا به معنای متر است. برای اجرای این بازی محلی از زمین را حفر می‌کردند و جوانان مایل به اجرای این بازی در محل جمع می‌شدند و با جفت پا زدن به زمین فاصله‌ای (یک گز) را می‌پریدند یا با دو پا از فاصله‌ی بیش‌تری که تعیین شد می‌پریدند. پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی

این بازی گزپر همان بازی پرش طول است که اکنون نیز در میادین ورزشی اجرا می‌شود.

از دوست و همشهری آقای حسن سیف که ذوق شاعری دارد، خاطره‌ای به یاد دادم. او یکی از این بازی‌کنان گزپر بود و اکنون در هفتاد سالگی به سر می‌برد. وی

هنگام بیان خاطره‌اش جوراب پایش را درآورد و انگشت شست پای چپ خود را به من نشان داد. گوشه‌ی این انگشت به اندازه‌ی یک زرده تخم مرغ برآمده بود. او با خواندن این شعر خاطره‌اش را تکمیل کرد:

سَرِ مَرِنِ در اَیامِ جوانی	برفتم گز پر و خوردم کمی سُر
در آن بازی شکست انگشت پایم	ولی رفتم به خانه با دل پُر
فغان می‌کردم از دردش و لیکن	نه دارو و نه درمان و نه دکتر
ز بس فریاد و آه و ناله کردم	که شد آگه ز احوالم علی لُر
بیامد خانه و دیدم در آن حال	صدا زد یار مراد گوشِ خر بُر
بغل کرد و سوار بر خرم کرد	ببردم سوی آبادی دِه لُر
زنی آمد به نزدم این چنین گفت	حکیم رفته به صحرا پیشِ کَل هُر
نشستیم تا حکیم آمد ز صحرا	عبای کهنه‌ای داشت و قبا دُر
نگاهم کرد و با تأکید گفتا	بیارید دنبه و خرما و کُن دُر
بکوبید و نهادش روی پایم	سپس گفتا بکن این کیسه را پر
نبودم پول تا در کیسه ریزم	گرفتم قرض از مشدی بهادر
بدادم پول و بهرم قصه‌ای گفت	هم از رعیت هم از ارباب قلدر
غرض با دوست خود این قصه گفتم	بگفتا بر گذشته غصه کم خور

بازی سوار سواره

این بازی مخصوص پسر بچه‌های ده تا پانزده ساله بود و می‌بایست در معابر و بازار انجام بگیرد. دو تا از پسر بچه‌ها که قصد این بازی را داشتند با انجام تر یا خشک یا پر یا پوچ (پُریا پتی یعنی خالی) بچه‌ی برنده روی کول بچه‌ی بازنده سوار می‌شد (بچه‌ای که بُرده بی مِرَفَت گُرده بچه‌ای که باخته بی). آن وقت به هر کس که

می‌رسیدند راه‌گذر، مغازه‌دار و...) می‌پرسید «سوار، سواره یا پیاده، سواره» آن‌ها به بچه‌ها نگاه می‌کردند، چنانچه بچه‌ای که مرکب شده از بچه‌های فضول و شیطان بود، می‌گفتند «سوار هی سواره» و اگر از بچه‌های آرام و خوش‌رفتار بود، می‌گفتند «پیاده سواره» و فوراً جایشان را عوض می‌کردند.

گاهی اوقات اتفاق می‌افتاد که بچه‌ی خوب و سربه‌زیر و کم‌آزاری سوار بچه‌ی شیطان و مردم آزاری شده بود. در این موقع به هر کس یا به هر مغازه که می‌رفتند و می‌پرسیدند «سوار سواره یا پیاده سواره» جواب می‌گرفتند «سوار هی سواره» و ساعت‌ها بچه‌ی خوب هی سوار بود تا این که یکی از آشنایان یا اقوام دیگری سر برسند و بگویند «پیاده سوار». در این صورت بچه‌ی خوب همیشه و در همه اوقات سوار بود و این بازی خوبی و بدی بچه‌ها را نشان می‌داد.

بازی‌های دخترانه

بازی‌هایی که برای خانم‌ها و دخترخانم‌ها و بچه‌های کم سن سال مناسب بود، عبارت بودند از:

- ۱- بازی همراه برد؛ ۲- بازی ننه ننه او بُردم (مادر، مادر آب بردم) ۳- تره توله‌ای و رچینمو، گرگی داریم نخوره‌مو ۴- خاکله میشو ۵- ملا، ملاجونه ملا ۶- ریق (ریک) و دامو (دامن) ۷- قارچو ۸- آسموچه رنگه ۹- چش قامکی

همراه برد

در بازی «همراه برد»، بچه‌ها به دو دسته تقسیم می‌شدند (به هر تعداد نفر که میسر بود). با تر یا خشک گروه برنده معلوم می‌شد. سپس گروه بازنده می‌بایست در یک خط جلوی گروه برنده قرار بگیرد و هر گروه از بین خود یک نفر را که همان سالار است، انتخاب کند. سالارِ صف برنده به بچه‌ها اشاره می‌کرد. سپس بچه‌ها نک

انگشت خود را به کمر بچه‌ی جلوی خود می‌گذاشتند و سالار دستور حرکت می‌داد. در بین راه بچه‌ها جای خود را عوض می‌کردند. وقتی که به پایان خط، که معمولاً پائین حیاط (دامونِ قلا) بود، می‌رسیدند شخص سالار داد می‌زد «همراه برد». سالار دیگری می‌گفت «کی برد؟» بچه‌ای که در صف جلو بود نام یکی از بچه‌ها را، می‌گفت. مثلاً اگر دختر بود می‌گفت اکرم و اگر پسر بود نام پسری از بچه‌ها را، که حدس زده، می‌گفت. اگر جواب درست داده بود از همان مکان سوار بر بچه‌ی بازنده می‌شد و اگر اشتباه بود بچه‌ی برنده سوار می‌شد تا جای اول که محل شروع بازی بود.

آسموچه رنگه

این بازی بین دخترها بیش از پسرها طرفدار داشت. دو نفر، دو نفر پشت به هم می‌زدند و دست‌هایشان را از زیر بغل همدیگر رد می‌کردند و پنجه‌ی خود را از جلو چفت می‌کردند. یکی از بچه‌ها که کمر خود را رو به زمین خم می‌کرد پای بچه دیگری از زمین بریده می‌شد و صورتش رو به طرف آسمان قرار می‌گرفت. بچه‌ی زیرین می‌پرسید «آسمو چه رنگه؟» بچه‌ای که صورتش به طرف آسمان بود می‌گفت «سرخ و سفید و آبی رنگه». این بازی علاوه بر سرگرمی برای کوچک نمودن شکم هم بسیار مناسب است.

ننه ننه او بردم (مادر، مادر آب بردم)

این بازی به این نحو اجرا می‌شد که دو تا از بچه‌ها مچ دست همدیگر را محکم می‌گرفتند و بچه‌ی سوم از طرف شکم به روی دست آن‌ها می‌افتاد. بچه‌ها حرکت می‌کردند و بچه‌ای که روی دست آن‌ها افتاده بود می‌گفت «ننه ننه او بردم». آن دو بچه جواب می‌دادند «روکه روکه نترس خدا پشت و پناته، جارو کله نُواته (مادر، مادر

آب بردم و جواب می‌دادند بچه، بچه نترس خدا پشت و پناهت است و جاروی کوچکی رو به روی توست).

گر چه کلمه‌ی «روآه» گردی است ولی با توجه به این‌که نهند در بین کرمانشاه و هم‌چنین لرستان قرار دارد، بعضی از کلمات کردی و لری نیز در این شهر رواج دارد. این بازی در مناطق خلیج نیز مرسوم بود. در آن‌جا می‌گفتند (دا، دا، او بردم جواب می‌دادند مترس مترس سرکلکی) روستاهای اطراف نهند نیز به مادر می‌گویند دا و به نترس می‌گویند مترس. کلک هم وسیله‌ای است که با بستن چند مشگ به همدیگر، از آن به جای قایق استفاده می‌شد. (مشگ پوست گوسفندی است دباغی شده. اکنون به جای مشگ از تیوب اتومبیل استفاده می‌نمایند). وجود این اشتراکات می‌رساند که بازی‌ها و لهجه‌ها در بسیاری از مناطق کشور به همدیگر وابسته‌اند، مقوله‌ای که شرحی جداگانه را می‌طلبد.

تره توله‌ای ورچه نیمو

این بازی مخصوص بچه‌های پنج شش ساله بود. و آن‌ها به طور دسته‌جمعی در صحن حیاط پراکنده می‌شدند و می‌خواندند «تره توله‌ای ورچه نیمو گرگی داریم نخوره مو». آن‌ها ضمن گفتن این عبارت به جمع نمودن پوشال یا تکه‌های چوبی مشغول می‌شدند.

به نظر من اگر به این شعار و عبارت خوب بیندیشیم مسئله‌ی به قدرت رسیدن افراد ضعیف در برابر دشمن را می‌رساند (ورچینموبعنی جمع کنیم) و پیام آن سازنده است.

خاکله میشو

چون در آن عصر و زمان کوچه‌ها آسفالت نبود و صحن حیاط‌ها موزائیک نمی‌شد، بچه‌ها در کنار دیواری به ردیف می‌نشستند و با جمع کردن مقداری خاک و

پاشیدن نمی‌آب بر آن به شکل کله‌قندی (مخروطی) و با مالیدن دست بر روی خاک مخروطی همه با هم می‌گفتند (خاکله میشو می‌درار تا نونوروغه و ت بَم: ای خاک لانه‌ی موش مو در بیاور تا نان و روغن بهت بدم).

این بازی مدت‌ها طول می‌کشید تا سرانجام از خاک یکی از بچه‌ها موئی دیده شود. در این حال، با شور و حال، داد می‌زد: بچه‌ها خاکله میشون مه می‌درارده: خاک لانه‌ی موش من مو در آوردم).

بیرو بنیشو (بگیر و بنشین)

یادم هست حدود هفت یا شش سال داشتم (سال ۱۳۲۰ یا ۱۳۲۱ وقتی که مادرم را از انجام کارِ خانه بازمی‌داشتم و مرتب بهانه می‌گرفتم) که مادرم گفت برو خانه‌ی عمه آهو و بگیر بنشین را بگیر و بیاور (بیرو بنیشونه بسو بیار) من هم رفتم و گفتم عمه، نم گفت «او بیرو و بنیشونه به». عمه در جواب من گفت باشد بنشین تا بروم بیاورمش. من هم منتظر نشستم تا این‌که مادرم آمد و گفت چرا دیر کردی، پاشو بیا دیگر نمی‌خوام!

بازی مُلاملا

یکی از بچه‌ها بچه دیگری را به کول می‌گرفت. آن‌که کول بود دستش را به روی سربچه (که مرکب شده) می‌مالید و می‌گفت «ملا، ملا». بچه‌ای که مرکب شده بود می‌گفت «جونِه ملا»، سواره می‌گفت (آیرِ گفتمی اینا چنتا: اگر گفتمی این‌ها چند تا هستند) و تعدادی از انگشتان دست خود را انتخاب می‌کرد. چنان‌چه جواب صحیح بود، مثلاً سه تا انگشت را گرفته بود و جواب می‌شنید سه تا، فوراً جایشان را عوض می‌کردند و اگر صحیح جواب نداده بود هم چنان می‌بایست سواری بدهد و در طول بازی بقیه نظارت می‌کردند که تقلبی صورت نگیرد.

بازی ریق و دامو

«ریق» یعنی ریگ سنگی کوچک مانند سنگ‌های نان سنگکی. تعدادی از بچه‌ها به یک ردیف می‌نشستند و دو تا دو تا برمی‌خاستند و بازی را اجرا می‌کردند. یکی از بچه‌ها که ایستاده بود ریق را در دامن پیراهن بچه‌ای که نشسته بود می‌گذاشت. بچه‌ها پیراهن (جامه) خود را از توی شلوار (تومو) بیرون می‌آوردند و گوشه‌های آن را به دست می‌گرفتند. بعد بچه‌ای که سنگ را در دامن بچه‌ها می‌گذاشت می‌گفت: «آش دری آ ای در آر، بِلش دری: آن را در این دامن بگذار، از دامن این درش بیاور، بگذار دامن این» این کار را از بچه‌ی اول شروع می‌کرد تا به بچه‌ی آخر. آن وقت بازیگر مقابل با حدس زدن به این که ریگ در دامن کدام بچه است می‌گفت (آلش دری آ ای در آر بِلش دری) به یکی از بچه‌ها که حدس زده بود ریگ در دامن اوست می‌گفت (دَسِتِه بِنم): دستت را ببینم. اگر درست گفته بود برنده بود و اگر اشتباه گفته بود بازنده بود. آن وقت می‌بایست بچه‌ی بازنده بچه‌ی برنده را از آن محل تا به جایی که قبلاً معین کرده بودند، کول کند. یکی، یکی این بازی اجرا می‌شد.

چش قامکی

بچه‌های هفت، هشت ساله این بازی را اجرا می‌کردند. اگر دختر بودند در محوطه‌ی حیاط (مین قلا)، اگر پسر بودند یا توی حیاط یا در محوطه‌ی بیرون از حیاط. یکی از بچه‌ها سرش را بر روی دامن یکی از بچه‌ها، که انتخاب کرده بودند، می‌گذاشت، به طوری که چشمانش جایی را نبیند. سایر بچه‌ها در محوطه پراکنده و هر یک در گوشه‌ای پنهان (قایم) می‌شدند. آن وقت آن بچه که چشمش را گرفته بودند می‌بایست بچه‌ای را که در مکانی پنهان شده است پیدا کند و او از آن محل که پنهان شده بود می‌بایست بچه‌ی برنده را کول کند و او را تا جایی که بچه سردسته یا سالار ایستاده بود، برساند.

قارچو

این بازی را اغلب دخترها انجام می‌دادند. تعداد پنج عدد از همان ریق‌های نان سنگکی برای این بازی کافی بود و بازی دو نفره انجام می‌گرفت. یکی از بچه‌ها ریگ‌ها را توی دست به طور مشت (مُشک) می‌گرفت و آن‌ها را حدود ده سانتی به هوا پرت می‌کرد و پشت دست خود را به زیر آن‌ها قرار می‌داد. تعدادی از ریگ‌ها پشت دست او قرار می‌گرفت و بقیه به زمین پراکنده می‌شد. سپس با همان حالت اول ریگ را به هوا پرت می‌کرد و با دست آن را می‌گرفت، به طوری که به ریگی که در دست دارد نخورد. به این نحو دور اول تمام شد. و به این حالت می‌گفتند: بدون چق، یعنی ریگ اگر به ریگ دیگر بزند صدای چقش به گوش می‌رسد و بازنده است.

دوباره به همین نحو بازی ادامه می‌یافت، ولی این بار باید با چق باشد. یعنی سنگ باید سنگ بخورد و صدای چقش بگوش برسد. اگر نخورد باخته است. باز ریگ را به هوا امی‌انداخت و با یک حرکت تمام چهار ریگ روی زمین را جمع می‌کرد.

مرحله‌ی بعد ریگ‌ها را روی زمین محیط بازی (که به اندازه‌ی حدود بیست در بیست سانتی متر بود) پراکنده می‌کرد و دو انگشت شست و سبابه‌ی دست چپ خود را طوری روی زمین قرار می‌داد که اتاقی را نمایش دهد.

این بار با پرتاب نمودن ریگ به هوا، در همان لحظه باید یکی از ریگ‌های روی زمین را به داخل اتاق (غار) لای انگشت شست و سبابه بگذرانند. به این حالت عروس یک، عروس دو، عروس سه و عروس چهار می‌گفتند و این بار با پرتاب نمودن یک ریگ به هوا باید تمام ریگ‌ها را به داخل اتاق عروس رد کند و اگر رد نکند سوخته است.

بازی کوشک

این بازی به دختر خانم‌ها و هم‌چنین به خانم‌ها مربوط می‌شد و احتیاج به سه یا

چهار نفر داشت. دو نفر می‌نشست، به طوری که کف پاهایشان با هم مماس شود و هر کدام یک لنگ کفش (پالا) در دست راست داشتند. یک یا چند نفر از بازی‌کنان به سرعت از روی پاهای آنان می‌گذشتند و آن دو نفر با ضربه‌ی محکم به پشت آن‌ها می‌زدند، اگر می‌خورد به همان حالت بازی ادامه می‌یافت و اگر نمی‌خورد باید جای خود را، با آن کس که ضربه را زده بود، عوض می‌کرد.

بازی یکوچلیکو

این بازی بسیار شاد و مفرح مخصوص خانم‌هاست و بدین قرار انجام می‌گرفت. عصرها، که خانم‌ها کارهای خانه را انجام داده بودند، توی حیاط یکی از همسایه‌ها جمع می‌شدند. پس از گفت و گو، یکی از خانم‌ها پیشنهاد بازی یکوچلیکو را می‌داد و با موافقت سایرین بازی شروع می‌شد.

یکی از خانم‌ها سردسته می‌شد و بقیه گوش به حرف‌های سردسته (همان سالار) می‌دادند. او دست‌هایش را به روی دو زانوهایش می‌گذاشت و همگی به همین نحو عمل می‌کردند. سپس او با جست و خیز می‌گفت «یکوچلیکو سرپله ک»، بقیه جواب می‌دادند: «سرپله گه، ای منو ای تو، و مین ایو، ای منو ای تو، قلیون چاق کو، ای منو ای تو، آقامیایه، ای منو ای تو: سرپلکان، این من و این تو، در توی ایوان، این من و این تو، قلیان را چاق کن، این من و این تو، آقا می‌آید، این من و این تو».

به همین نحو کلمه‌ی یکوچلیکو را تا آخر بازی تکرار می‌کردند و این بازی بسیار شاد و مفرح برای بازی‌کنان بود. زنان در طول بازی چادرهای خود را به کمر بسته بودند تا اگر در حین بازی مردی در می‌زد و می‌خواست وارد منزل شود یا با آن‌ها صحبتی داشته باشد فوری چادر را به سر کنند و حجاب خود را حفظ نمایند.

کشمکو (حرف نزن)

این بازی شب‌های زمستان بازار پررونق‌تری داشت. وقتی شب‌نشینی می‌رفتند برای سرگرمی چند نفر پائین اتاق می‌نشستند و یک نفر به نام استاد انتخاب می‌شد. آن‌ها دایره‌وار می‌نشستند و استاد هر کاری که انجام می‌داد بقیه می‌بایست همان کار را تکرار کنند. گاهی اوقات استاد حرکاتی انجام می‌داد که بسیار خنده‌دار بود که هم بازی‌کنان را به خنده وامی‌داشت و هم سایر اهل منزل را و چنان‌چه یکی از افراد بازی‌کن حرف می‌زد (حرف مزه) باید از دور خارج شود، چون سوخته بود و باید از دور بازی خارج شود. بازی ادامه می‌یافت تا این‌که آخر کار معلوم شود چه کسی در حرف نزدن دوام آورده است (معمولاً استاد را از بین افرادی انتخاب می‌کردند که با حرکت‌های خاص، به قول امروز پانتومیم، بقیه را به خنده واردار کند).

کیک یا خروس و تله تله

بازی کیک یا خروس «تله تله» با استفاده از «بلموت» عملی بود. اما بلموت چیست؟ بهتر است آن را بشناسیم، آن وقت به نحوه‌ی بازی آن پردازیم. بلموت یا بهرموم، برادر مومی است که هم اکنون نزد فروشندگان عسل پیدا می‌شود. ولی در هر حال حاضر از بلموت خبری نیست. زیرا در زمان گذشته کندوهای زنبور عسل به طور سنتی بود و از شاخه‌های نازک درخت بید به طور استوانه‌شکلی ساخته می‌شدند و هنگامی که زنبور (زیم) بچه تولید می‌کرد و می‌بایست آن‌ها را زنبورداران در کندوئی دیگر جای دهند مورد استفاده قرار می‌گرفت. اکنون کندوها پرورشی هستند و مکعب شکل ساخته می‌شوند.

سابقاً، پس از این‌که (زیم) بچه‌های زنبور را جابه‌جا می‌کردند، زنبورها برای مسدود نمودن روزنه‌های کندو و جلوگیری از تابش نور و نفوذ هوا عمل مسدود

کردن روزنه‌ها را با تولید نوعی موم به نام برموم (بلموت) انجام می‌دادند. از آن جایی که کندوهای مکعب شکل روزنه‌ای ندارند نیاز نیست که زنبور وقت خود را برای آن‌ها صرف تولید بلموت نماید و تنها احتیاج به موم دارند، که موم هم در مغازه‌های عسل فروشی فراوان است.

نحوه‌ی بازی

برای بازی با بلموت بچه‌ها از دکان‌های عطاری مقداری از آن را با قیمت بسیار مناسب مثلاً یک ریال و دو ریال خریداری می‌کردند و چون کمی سفت بود با مالش دست و برخورد گرمای بدن نرم و قابل تغییر شکل می‌شد. از بلموت علاوه بر بازی تُل تُل و کیک یا خروس (کیک)، به جای خمیر مجسمه‌ی امروز استفاده می‌شد و بچه‌ها با آن مجسمه‌ی حیوان و انسان می‌ساختند.

بچه‌ها برای بازی تُل تُل محلی را در کنار دیواری که کمی شیب داشت انتخاب می‌کردند و هر یک با مقدار بلموتی که در دست داشتند در کنار شیب (سرازیری) می‌نشستند و قدری از بلموت خود را به اندازه‌ی یک نخود (گُئله) درمی‌آوردند و از بالای شیب رها می‌کردند. این گلوله تا پائین سراشیبی غلت (تُل) می‌خورد و در پائین می‌ایستاد.

نفر دوم نیز همین کار را انجام می‌داد. وقتی که گلوله‌ی بلموت هر یک از بچه‌ها به گلوله‌ی بلموت دیگری برخورد می‌کرد برنده می‌شد و تمام گلوله‌ها را جمع می‌کرد. گاهی اوقات با غلت (تُل) دادن یک یا دو گلوله برنده می‌شدند و گاهی هم با غلت (تُل) دادن چندین گلوله سرنوشت برنده معلوم می‌شد.

در بازی کیک (کک) یا خروس یک نفر مقداری بلموت در بین دو انگشت شست و سبابه (اشاره) قرار می‌داد و انگشتان را می‌چسباند. چون دست گرم بود بلموت به

هر دو انگشت می‌چسبید. بعد به فرد مقابل می‌گفت کک یا خروس؟ او هم یکی را انتخاب می‌کرد (یا کیک را یا خروس را) و وقتی نفر اول دو انگشت خود را باز می‌کرد اگر بلموت به انگشت شست چسبیده بود خروس بود و اگر به انگشت سبابه چسبیده بود کیک بود. می‌بایست به اندازه‌ی آن بلموت به برنده داده می‌شد.

بازی شاه وزیری

برای اجرای این بازی به یک عدد قاپ (قاپ یا کعب در استخوان گوسفند وجود دارد) احتیاج بود و اگر قاپ در دسترس نداشتند از قوطی کبریت استفاده می‌کردند. (در این صورت لازم بود نشانه‌های قراردادی را برای انتخاب شاه، وزیر و دزد، با توجه به ابعاد و قوطی کبریت، تعیین کنند). در قاپ نشانه‌ها به نام جک، بُک، اسب و خر، برای بازی‌کنان شناخته شده بود (قاپ اگر طوری به زمین می‌افتاد که قسمت گودی آن رو به زمین بود بُک گفته می‌شد و اگر برعکس، گودی رو به بالا بود جک بود و چنانچه قسمت کناری آن که کمی برآمدگی دارد رو به زمین قرار می‌گرفت اسب و برعکس، اگر قسمت صاف به زمین بود خر محسوب می‌شد).

بازی‌کنان در پائین اتاق می‌نشستند و قاپ یا کبریت را یکی یکی به زمین می‌انداختند. اول می‌بایست شاه معلوم شود، سپس وزیر و بعد دزد. اگر شاه معین می‌شد و نفر بعدی که قاپ را می‌انداخت هم شاه می‌شد، می‌گفتند شاهی را ازت گرفت و نفر دوم شاه می‌شد و به همین نحو بازی ادامه می‌یافت تا شاه و وزیر انتخاب شوند. این دو نفر دیگر قاپ نمی‌انداختند و سایرین شروع به قاپ‌اندازی می‌کردند.

همین که یکی از بازی‌کنان دزد شناخته می‌شد وزیر فوری قاپ آن را از زمین برمی‌داشت و رو به شاه می‌کرد و می‌گفت قبله‌ی عالم به سلامت باد، دزدی گرفتم در باغ و بستان نه گل گذاشته نه گلستان، هر چه پادشاه بفرماید انجام دهیم.

شاه نیز قیافه‌ای به خود می‌گرفت و مثلاً می‌گفت ده ضربه شلاقش بزنی و گاهی اوقات دستورات بسیار مضحک و نامعقول صادر می‌کرد. هرگاه دستوری می‌داد و از دادن آن دستور پشیمان می‌شد و آن را عوض می‌کرد، بدون هیچ‌گونه تحملی، به سر شاه می‌ریختند و او را به زمین می‌خوابانیدند و تنبیه می‌کردند تا عبرت بگیرد و حکم بی‌جا ندهد.

بازی رد کن (ردکو)

این بازی، هم در شب‌نشینی‌ها اجرا می‌شد و هم بچه‌ها آن را در روز و بیرون از منزل اجرا می‌کردند.

برای این بازی ابتدا شیئی را انتخاب می‌کردند (مثلاً یک ریگ، مهره، سکه...). سپس بچه‌های بازی‌کن دست‌های خود را پشت سر می‌گرفتند و شخصی که استاد بود آن شیء را در دست یکی از بازی‌کنان می‌گذاشت و وانمود می‌کرد که آن را در دست همه گذاشته است. آن وقت فرد مقابل با حدس زدن به آن که شیء مزبور نزد چه کسی است، به سوی او می‌رفت و می‌گفت رد کویا. چنانچه درست گفته بود برنده به حساب می‌آمد و اگر اشتباه می‌گفت بازنده بود (به نظر من این بازی نیز نظیر بازی ربق و دامونه، که قبلاً تشریح شده است).

رکله بیرکه

این بازی احتیاج به تعدادی قاپ داشت و در قدیم قاپ خود یکی از وسایل اسباب‌بازی‌های بچه‌ها بود و گاهی اوقات بچه‌های دیده می‌شد که تعداد زیادی قاپ دارد. بعضی‌ها قاپ‌ها را کتنه می‌کردند (کتنه مانند قطار فشنگ آن‌ها را با نخ به هم بسته بود) و بعضی‌ها قاپ‌ها را رنگ می‌زدند، قرمز یا آبی یا آن‌ها حنا می‌گرفتند و حتی قاپ خرید و فروش هم می‌شد. هر بچه‌ای که قاپ بیش‌تری داشت به بچه‌های دیگر پز می‌داد.

دایره‌ای حدوداً به قطر بیست سانتی‌متر روی زمین رسم می‌کردند. بچه‌ی بازی‌کن تعداد سه یا چهار عدد قاپ را توسط دایره می‌انداخت. سپس با دو انگشت و انگشت شصت و سبابه یا دو انگشت اشاره و سبابه می‌بایست ضربتی به یکی از قاپ‌ها بزند تا قاپ از دایره به بیرون خارج شود و چنان‌چه قاپی به حالت دوشاخه به زمین می‌نشست به آن (آل) می‌گفتند و باید با فوت آن را بیاندازد.

بازی پله، پله

یکی از بچه‌ها در کنار رودخانه می‌ایستاد و سنگی (معمولاً صاف و نازک) را برمی‌داشت و به دیگری می‌گفت پله پله، چند پله؟ او می‌گفت مثلاً سه پله. سپس نفر اول سنگ را طوری از روی آب با حرکت پرت می‌کرد که سنگ در آب غرق نشود و چندین پله (موج) روی آب تشکیل دهد.

هر بچه که سنگش روی آب پله‌های بیش‌تری را (موج) تشکیل می‌داد برنده می‌شد.

شاه وِت بخفتید (شاه گفت بخوابید)

این بازی محوطه‌ای را با مساحت زیاد می‌طلبید و بچه‌ها برای این بازی گاهی اوقات پشت دروازه‌ها یا میدان‌هایی که کشاورزان خاک (اوار) ساختمان‌های کلنگی برای مصرف مزارع در آن مکان ریخته بودند، انتخاب می‌کردند.

بچه‌ها، پس از یارگیری، به دو گروه تقسیم می‌شدند و با «تر یا خشک» گروهی که می‌بایست کار بازی را شروع کند معلوم می‌شد. این گروه افراد خود را کناره تپه‌ی خاک نگاه می‌داشت و گروه دیگر در محوطه پراکنده و در گوشه و کنار مستقر می‌شدند. بعد سردسته‌ی گروه اول داد می‌زد (شاه وِت بخفتید: شاه گفت بخوابید). بچه‌های گروه دوم به سرعت خود را پنهان می‌کردند (قایم مویین) و بچه‌های گروه اول بچه‌های مخفی شده

را پیدا می‌کردند و از همان محل روی کول آن‌ها سوار می‌شدند و تا قرارگاه بازی می‌آمدند. به همین ترتیب و با تعویض بازی‌کنان بازی ادامه می‌یافت.

قلعه بیری (قلعه بگیری)

بازی قلعه بیری نیز در همین مکان‌ها اجرا می‌شد. تعدادی از بچه‌ها روی تپه قرار می‌گرفتند. سپس تعدادی که قصد رفتن به نُک تپه را داشتند (مثلاً قلعه را تسخیر کنند) به آن‌ها حمله‌ور می‌شدند و بچه‌ها از تهاجم آن‌ها جلوگیری می‌نمودند، که به یک بزن بزن بین بچه‌ها منجر می‌شد. این برای بچه‌ها بسیار شیرین و هیجان‌انگیز بود.

سنگله خیز

این بازی نیز نظیر دو بازی قبلی است، با این تفاوت که بچه‌های گروه دوم در پشت سنگ (کمر)‌هایی که در محل قرار داشت پناه می‌گرفتند (در گذشته مناطق بایر و بدون ساختمان در سطح شهر زیاد بود و سنگ‌های بزرگی در محل وجود داشت که به آن «کمر» گفته می‌شد. در همین میدان پای قلعه جلوی مسجد، سمت شرقی از این نوع کمرها بسیار بود). آن‌گاه بچه‌های گروه اول می‌بایست بچه‌ها را از پشت سنگ‌ها پیدا کنند و بر آنان سوار شوند (این بازی و بازی شاه‌وت بَخْفَتید با بازی چشم‌قامکی چندان تفاوتی ندارند).

گلوبازی

این بازی در محلی مسطح اجرا می‌شد و نحوه‌ی بازی از این قرار بود که تعداد سه گودال، به اندازه‌ی یک پیاله‌ی ماست‌خوری، در فاصله‌ی معینی در زمین می‌کنند و اسم آن گودال و چاله را «ماله» گذاشته بودند.

وسيله‌ی بازی گُلو(تيله)یی بود به اندازه‌ی زرده‌ی تخم مرغی کوچک که از سنگ یا شیشه بود و یک تخته ماله (تخته ماله تخته‌ای بود به اندازه‌ی بشقاب کوچک

چهارگوش یا دایره مانند).

بازی‌کنان در فاصله‌ای که قبلاً تعیین نموده بودند با قِل دادن (تلنین) گُلوی خود به طرف چاله‌ها (به وسیله‌ی انگشت اشاره‌ی دست راست و قرار دادن دو انگشت شست و اشاره‌ی دست چپ) گلو غلت (تُل) می‌خورد و می‌افتاد به یکی از ماله‌ها و نفر دوم نیز به همین نحو عمل می‌کرد. بازی کن گلو یا تیله‌ی داخل چاله را درمی‌آورد و با پوشاندن چاله به وسیله‌ی تخته ماله، گلو را حرکت می‌داد. اگر آن گُلُو به گُلوی هم‌بازی برمی‌خورد یک تیر حساب می‌شد و هرگاه گلو هنگام برخورد با گُلوی مقابل تُل می‌خورد و در ماله‌ی دیگر می‌افتاد یک تیر و یک اشکار به حساب می‌آمد و اگر با یک تیر و دو ماله بود یک تیر و دو اشکار محسوب می‌شد. این بازی حتی بین بزرگسالان رسم بود و برای هر تیر یا یک ماله چند ریال جایزه معین می‌کردند.

گُلُو (تیله‌ی بازی، همان‌طور که گفته شد، معمولاً از سنگ بود. بعضی از بچه‌ها که سررشته داشتند سنگ مخصوصی که برای گلو مناسب بود از کنار رودخانه‌ها انتخاب می‌کردند و با ضربه زدن‌های مداوم و آهسته به آن (به وسیله‌ی تیکه‌ی آهن) آن را به اندازه‌ی یک زرده تخم مرغ درمی‌آوردند و برای صاف (صیقل) نمودن آن از سنگ پای حمامی استفاده می‌کردند، به این صورت که وسط آن را به اندازه گُلویی گود می‌کردند و گُلوی پرداخت نشده را در آن قرار می‌دادند و با کف دست راست آن قدر روی این گلو می‌کشیدند تا گلو در توی گودال سنگ پا چرخ بخورد و آهسته آهسته صاف شود.

در انتخاب سنگ باید دقت می‌شد که سنگ سخت و محکم باشد تا هنگام ضربه خوردن نشکند. سازندگان گُلوه‌ای ساخته شده آن‌ها را با قیمت‌های متفاوتی می‌فروختند.

گاهی اوقات که بچه‌ای را به بازی نمی‌گرفتند به ماله‌ها ادرار می‌کرد یا قبل از

این کار با گفتن (یامنه بازی کنید یا میچورم و ماله تو) اعتراض خود را به سایرین گوش زد می‌کرد.

توپ بازی

چون توپ در زمان ما مانند امروز در بازار وجود نداشت مقداری کش (مثلاً از کش پاره‌های بند جوراب) جمع می‌کردند با تیکه لاستیکی به اندازه‌ی یک گردو. سپس روی آن را به طور گلوله‌ای با نخ، به اندازه‌ی یک پرتقال بزرگ توپی می‌ساختند. افرادی بودند که توپ را گلچه می‌زدند، یعنی با نخ‌های رنگارنگ روی سطح کروی شکل توپ را نقش می‌زدند و به این کار گلچه می‌گفتند. این گلچه‌ها توپ را بسیار زیبا می‌کرد. بازی‌هایی که با توپ می‌شد عبارت بودند از «سر زَنک» و «توپ قرو» یا «توپ لرو» و «توپ زیر چو» به این شرح:

فرد می‌ایستاد یا روی دو زانو می‌ایستاد و توپ را به زمین می‌زد. وقتی که توپ از زمین برمی‌خاست به طور یک‌نواخت دوباره به سر آن می‌نواخت. هر که بیش‌تر توپ می‌زد برنده می‌شد، زیرا تعداد ضربات را می‌شماردند و همین ملاک برنده شدن در بازه‌ی سر زَنک بود.

فرد می‌ایستاد و با زدن ضربه‌ی مخصوص به توپ سعی می‌کرد به گونه‌ای باشد که توپ وقتی به زمین می‌خورد به چرخش بیفتد. او دوباره ضربه را تکرار می‌کرد. توپ هر کس بیش‌تر می‌چرخید و ضربه مؤثرتر می‌شد در بازی توپ قرو = توپ لرو برنده به حساب می‌آمد.

فرد در فاصله‌ای می‌ایستاد و دیگری توپی را به سوی او پرتاب می‌کرد. بیچه‌ی مقابل می‌بایست با چوبی (به اندازه‌ی هشتاد سانتی‌متر بود، یکی از دمبک‌های الک دمبک) چنان به توپ بزند که توپ دوباره به جای اول پرتاب برگردد و فرد مقابل آن را از هوا بقاپد (بگیرد). در این صورت برنده‌ی بازی توپ زیر چارچوب می‌شد.

پیل پرو (پول پرانی)

این بازی دو نفره اجرا می‌شود. سکه‌ای را در جایی قرار می‌دادند و در فاصله‌ای که با توافق همدیگر انتخاب شده بود می‌ایستادند. نفر اول سکه‌ای را به طرف سکه‌ی کار گذاشته پرت می‌کرد. برنده کسی بود که یا سکه را به سکه بزند یا با آن کم‌تر از یک وجب فاصله داشته باشد.

بچه‌هایی داشتیم که آن‌قدر انگشت شست و انگشت کوچک (انگشت نیته) خود را می‌کشیدند و مالش می‌دادند تا در نهایت طول وجب آن‌ها از یک وجب طبیعی بیش‌تر شود و در این بازی برایشان کارگشایی کند!

پیل دیواری (پول بازی دیواری)

نفر اول سکه‌ای را بین دو انگشت شست و اشاره می‌گرفت و لبه‌ی سکه را به دیوار می‌زد تا سکه پرتاب شود و در فاصله‌ای بیفتد. نفر دوم به همین نحو سکه‌ی خود را به دیوار می‌زد. او می‌بایست یا به سکه قبلی بزند یا با آن کم‌تر از یک وجب فاصله داشته باشد تا برنده شود.

پیل پخش (پول پخش کنی)

تعدادی سکه را روی هم می‌گذاشته و با سکه‌ای دیگر به آن تعداد سکه‌ی انباشته شده می‌زدند. هر تعداد از سکه‌ها پراکنده و پخش می‌شد به شخصی تعلق می‌گرفت که ضربه زده بود و بازی به این روال ادامه می‌یافت.

تیزنگه (تیزانگه)

در قدیم از بادبادک‌های رنگی که امروزه برای تزیین مجالس جشن به کار می‌رود یا مورد بازی بچه‌هاست خبری نبود. بچه‌ها با خرید تیزانگه از سلاخ‌ها (کسانی که

وسایل توی شکم گاو و گوسفند را پس از ذبح در بازار به فروش می‌رساندند) آن را برای بازی آماده می‌کردند. تیزانگه کیسه‌ی جای ادرار گوسفندان است، که با دمیدن به آن و مالش دادن آن بر روی زمین صاف، به اندازه‌ی یک بادبادک کوچک می‌شد که با آن بازی می‌کردند و یا صدا تولید می‌کردند! و بعضی از بچه‌های باذوق تیزانگه‌ی گاو را به کار می‌گرفتند که بسیار بزرگ می‌شد.

چنجه بازی

چنجه به هسته‌های زردآلو یا هلو گفته می‌شود. ابتدا چاله‌ای به اندازه‌ی یک پیاله ماست‌خوری به نام ماله (که در بازی گُلُوگفتم) می‌کنند و در فاصله‌ای که معین کرده بودند می‌ایستادند تا به نوبت چنجه (هسته) را برای ماله پرتاب کند هنگام پرتاب، اگر بچه‌ای کمرش را خم می‌کرد بچه‌ی مقابل می‌گفت (سیخِت چه میخِت، یعنی باید سیخ و مانند میخ بایستی نه این که خم شوی). بعد تعدادی چنجه را به طرف چاله پرت می‌کرد. هر تعداد چنجه در چاله می‌افتاد به همان تعداد از هم‌بازی خود چنجه می‌گرفت (این بازی را با گردو = گردکو نیز انجام می‌دادند).

قارقارکُنگ

قارقارکُنگ هم وسیله‌ی بازی برای بچه‌ها و هم مورد استفاده در باغ‌های میوه بود. این وسیله چون صدائی گوش‌خراش داشت باغبانان، مخصوصاً باغداران انگور از آن برای فرار دادن پرندگان استفاده می‌کردند.

قارقارکُنگ را نجارها با سه تیکه تخته، یک دسته به اندازه‌ی بیست سانت و یک دنده که آن را هم از چوب درست می‌کردند می‌ساختند. تیکه‌ی تخته‌ی پشتی طوری قرار می‌گرفت که لبه‌ی آن با چرخ دنده مماس می‌شد. در نتیجه وقتی که دسته را به

چرخش درمی‌آوردی تیکه تخته‌ای که در بین دنده‌ها قرار داشت به صدا درمی‌آمد و صدای قارقار تولید می‌کرد.

قله قی قو (الاکلنگ)

یک تیر چوبی به اندازه سه متر را روی دیواره‌ای یا مکانی که از زمین بلند بود، قرار می‌دادند، به طوری که در هر طرف آن یک نفر بتواند سوار شود و همزمان دو طرف چوب بالا بیاید و پایین برود. حالا بچه‌ها به بازی قله قی قو بازی «الاکلنگ» می‌گویند و در پارک‌ها و شهرک‌های بازی استفاده‌ی فراوان دارد.

یه پالازیا

یکی از بچه‌ها دست‌های خود را به روی زانو می‌گذاشت و دولا می‌ایستاد. بچه‌ی دیگر برای پرش، با زدن دست خود به پشت نفر اول خیز می‌گرفت و می‌پرید. در پرش‌های بعدی او باید از محل سقوط قبلی خود یک پالا (= کفش) زیاده‌تر بپرد (نوعی مسابقه‌ی پرش کودکان بود).

قرقروک

این وسیله را خراط‌ها (کسانی که با تراش چوب، قلیان و... درست می‌کردند) می‌ساختند. اکنون پلاستیکی آن به نام فرفره در بازار همراه، آب‌نبات چوبی به فروش می‌رسد.

بازی ملخ

این ملخ را نیز نجارها برای بازی بچه‌ها می‌ساختند و امروز در بازار همراه با آب‌نبات چوبی به فروش می‌رسد.

عقربازی

این بازی را گاهی اوقات در مراسم عروسی اجرا می‌کردند و خنده‌دار و تماشائی بود. دو تا بچه پاهای خود را از روی شانهِی همدیگر روی گردن می‌گذاشتند و برابر چشم حاضران روی دست‌های خود راه می‌رفتند.

شیشَه کُنک

این وسیله تولید صدا از گِل رس (سوفالی) به اشکال مختلف ساخته می‌شد (میمون، اسب و...)، به طوری که در یک پای آن یا از وسط سرش سوراخی تعبیه می‌شد و هنگام دمیدن (فوت) کودک به آن صدائی از آن شنیده می‌شد و حالا پلاستیکی این ابزار بازی به نام سوت سوتک در بازار عرضه می‌شود.

بازی قمرسیا

این بازی در شب‌نشینی (شونشینی)ها، هم‌چنین در مراسم عروسی اجرا می‌شد. یک نفر می‌نشست و دیگری پشت سر او می‌نشست، به طوری که دو دستش از زیر بغل نفر جلو بیرون بیاید. ضمناً نفر اول چادری روی سر خود می‌انداخت تا نفر دوم را بپوشاند و به خود بازیگر نیز حالت دهد.

سپس نفر اول داستانی را تعریف می‌کرد و نفر دوم ماجرا را با دست نشان می‌داد، که بسیار تماشائی می‌شد. این بازی را بیش‌تر خانم‌ها اجرا می‌کردند. برای مثال، بازیگر اول درباره‌ی خودش و هوویی که به سر او آمده بود، می‌گفت (یه ری داشتم هم‌چین، هوویی سَرِم آما اَغْصَه بيم هم‌چین: صورتی داشتم این‌قدر، حالا که هوو سرم آمده از غصه این چنن شده‌ام!)