

# فرهنگ عامه آشتیان

ابوالقاسم نجفی

## ۱- باورها - پندارها

- ۱- آب جمعه به بهشت می رود؛ خوب نیست رخت بشوری؛ نه که آب عَقِد<sup>۱</sup> بی فاطمه<sup>۲</sup> زهرا است. جمعه پیش، غروب، صغرا خانم رخت می شست. گفتم: «جمعه که تمام نشده س چرا می شوری؟» گفت: «دامادُم سید است آزش اجازه گرفتم».
- ۲- آب که روی تن سگ یا گربه بریزی، پشت دستت واروک<sup>۳</sup> در می آد.
- ۳- آشا با چُمچه نخور، قاینه<sup>۴</sup> [qāyina-t] می میرد. ← هر کی با کفگیر ...
- ۴- ابابیل باد می خورد، کف می ریند.
- ۵- این شنبه گرفته است - برف یا باران -، تا شنبه دیگر می آد.
- ۶- بارش باران که همراه با آفتاب باشد، می گویند: «گرگ دارد می زَاد، علف به اندازه پنجه بچه گرگ می شَد».
- [در آذربایجان: در بارندگی همراه با آفتاب: گرگ بچه اش را می لیسَد.
- در زنجان: در بارندگی همراه با آفتاب: گرگ بچه می زاد.
- در گرگان: در بارندگی همراه با آفتاب: شغالها عروسی دارند.]
- ۷- بچه که آتش بازی کند، شب تو جاش (تورختخوابش) می شاشد.
- ۸- بچه که حَلغ<sup>۵</sup> بَجَوَد، ریشش کج در می آد، پشیش<sup>۶</sup> زن نمی دَن.
- ۹- بچه نه ماه و نه روز و نه ساعت و نه دقیقه تو شکم مادر است.
- ۱۰- بچه هر وقت بتواند بگوید: «سنگ»؛ ملاجش سفت می شَد.

۱. مهر.

۲. زگیل.

۳. مادرزنت، مادرشوهرت.

۴. به او.

۵. صمغ سنگ که آن را به مانند سَقَز می جوند.

- ۱۱ - بچه‌ها گویند: «برای<sup>۱</sup> مورچانه‌ها ناخورده<sup>۲</sup> [nāxūrda] بریزیم، روز قیامت با غُپاشان<sup>۳</sup> آب می‌آرن، می‌ریزن آتشِ جَهَنَّمَا خاموش مَنَن<sup>۴</sup>».
- ۱۲ - برف که موقع باریدن بازی کند، نشانه این است که ادامه‌دار است.
- ۱۳ - پلنگ متکبر است و هیچکس را نمی‌خواهد بالاتراز خودش ببیند. اگر آدم تو چالی باشد و پلنگ روی بلندی به آدم کاری ندارد. اما اگر آدم سر بلندی باشد و پلنگ دستِ پایین، مهلت نمی‌دهد و حمله می‌کند.
- ۱۴ - برای کم خوردن پنیر به کودکان می‌گویند: «پنیر ذهنا کور می‌کند».
- ۱۵ - چند ظرف که در یک راستا قرار گیرد مهمان می‌آد.
- ۱۶ - چه پنیر را بخوری، چه گوشت خرگوش را، هر دو مکروه است.
- ۱۷ - حضرت داوود یک روز گرم تابستان رفت «ابرقو»<sup>۵</sup>. از مردم آب و نان و سایبانی خواست. ندادندش و بیرونش کردند. حضرت در بیرون شهر از شدت خستگی زیر آفتاب دراز کشید و به خواب رفت. بیدار که شد صورت خود را در سایه یافت. دید ماری ستون شده و یک دال<sup>۶</sup> بر روی وی نشسته و بالهایش را همچون سایبانی باز کرده است. حضرت گفت: «صدساله شوی دال، تا تَکُنَّ نیتِ نمیری مار، بر دشتِ ابرقو جُفَتِ گاو نکند کار».
- ۱۸ - حضرت رسول (ص) گفته: «تره خیلی فایده دارد. فقط برای دندان خوب نیست. اگر تره جویدن نمی‌خواست، به جای همه چیز تره می‌خورد».
- ۱۹ - حوض که هر سال ترک بخورد، باید دو تا خِجُو<sup>۷</sup> هر کدام به کنج بنشینند آبشا بکشند که تَرَکد.
- ۲۰ - خواندن مرغ خانگی را بعضی به فال نیک و بعضی به فال بد می‌گیرند. ← مرغ خواباندن ...
- ۲۱ - غَلاغِ مَجْرُک<sup>۸</sup> بیشتر در کشتزارها و باغستانهاست و کمتر به خانه‌ها می‌آید. اگر گاهی به خانه‌ای فرود آید و آواز برآورد، صدایش را به فال نیک گیرند و او را رسانندهٔ خبری خوش - همچون رسیدن مسافر، نامه ... - دانند؛ و در پاسخ او خوانند: «خیر و

۲. خُرده نان.

۴. خاموش می‌کنند.

۶. نوعی پرندۀ لاشه‌خوار.

۸. کلاغِ زاغی، کشکرک.

۱. برای.

۳. غُپ: گونه، لُپ، اینجا به معنای دهان.

۵. یکی از بخشهای شهرستان یزد.

۷. هُوو.

خَبَر<sup>۱</sup>، خیر و خبر [xeyr-0-....]. طوقِ طلا به گردنت. تُکِتا طلا می‌گیرم. دستاتا (پنجه‌تا) حنا می‌گیرم. بُزک مانا می‌کشیم چرب روده‌ت می‌دم. شالا خوش خبر باشی.

۲۲- دَسیتا چفت نکن، خوب نیست.

۲۳- دختران اگر مغز گوسفند را بخورند زشت می‌شوند.

۲۴- دورِ خشکی صورت را میرزا با قلم خط بکشد خوب می‌شد.

۲۵- دو سرِ مداد را تراش، بابات می‌میرد.

۲۶- دهان قیچی باز بماند دعوا پیش می‌آد.

۲۷- دهان قیچی باز بماند غیبت ما را می‌کنند.

۲۸- روز شنبه، رخت شستن خوب است.

۲۹- روز شنبه ناخن گرفتن خوب نیست.

۳۰- ریختن برکت<sup>۲</sup> (برکتِ خدا) را به زمین گناه می‌دانند.

۳۱- زُلُفتا به تیرکمان<sup>۳</sup> نشان بده، بلند شد.

۳۲- زمستان برف نیاد، باران نیاد، باهار شب بیارد، روز بیارد، بیابان رو می‌آد<sup>۴</sup>.

۳۳- زین سیابخت<sup>۵</sup> یا دو بخته<sup>۶</sup> نباید انگشتر دست عروس کند؛ یا کفش پاش کند،

یا بساو بساو کند<sup>۷</sup>؛ یا حنا سر عروس بندد؛ یا آرد عروسی را آردبیز کند.

۳۴- زیر ناودان ننشین، بابات می‌میرد.

۳۵- ستاره‌ای که می‌لغزد<sup>۸</sup> می‌گویند: «یک نفر مرده است. هر کس ستاره‌ای دارد؛

وقتی مرد، ستاره‌اش هم از آسمان می‌رود».

۳۶- سَگَکِ آبی<sup>۹</sup> هرکی را گاز بگیرد ول نمی‌کند تا خرِ دجالِ عرعر کند.

[در زنجان: خرچنگ هرکی را گاز بگیرد ول نمی‌کند تا خرِ آبی‌رنگِ عرعر کند.]

۳۷- شب اگه بسم‌الله نگفته آب داغا بریزی، شاید رو چن پنی<sup>۱۰</sup> بریزد اونا را

اذیت کند.

۳۸- به فرد مجردی که هنگام صرف غذا به خانه‌ای وارد می‌شود می‌گویند: «شِبِ

عروسیت باران می‌آد».

۲. همچون: گندم، آرد، نان، نمک.

۴. خوب و سرسبز می‌شود.

۶. دارای هوو.

۸. شهاب ریز و کم‌نور.

۱۰. جن و پری.

۱. خیر یا خَبَر، خَبَر خیر باشد.

۳. رنگین‌کمان.

۵. سیاه‌بخت: بیوه، شوی‌مرده.

۷. قند بساید.

۹. آبدزدک، زمین‌سنبه.

- ۳۹ - شب ناخون<sup>۱</sup> گرفتن خوب نیست.
- ۴۰ - شصت، شیر می نشیند، هفتاد راه می افتد. یعنی شصت بهار شیر گوسفندان کم می شود. ده روز بعد باز زیاد می شود.
- ۴۱ - فشار قبر مالِ ترشَو<sup>۲</sup> [taraššo] است. (آب را طوری بریزید که کمتر ترشح کند).
- [در زنجان: فشارِ قبر مالِ نانِ سوخته خوردن است.]
- ۴۲ - به متأهلی که هنگام صرف غذا به خانه ای وارد شود گویند: «قایمت<sup>۳</sup> عزیزت دارد».
- ۴۳ - کَرَه اسب برعکس کَرَه الاغ هرگز از مادرش جلو نمی زند و دنیال مادرش حرکت می کند - نشانه نجابت.
- ۴۴ - کلنگها<sup>۴</sup> اگر در ارتفاع بالا بپرند می گویند: «کلنگا هوایی گرفته ن هواگرم می شد».
- ۴۵ - کلنگها اگر در ارتفاع کم بپرند گویند: «کلنگا زمینی گرفته ن هوا سرد می شد».
- ۴۶ - گربه که روی در حیاط دس پاشا بشورد مهمان می آد.
- ۴۷ - گربه که روی زمین بغلتد هوا سرد می شود.
- ۴۸ - گربه مان دس (دست) روشا می شورد برامان مهمان می آد.
- ۴۹ - غذا که در گلوی کسی می پرد و سرفه اش می گیرد؛ گویندش: «گلوت شکست؛ سوغات می خوری (برات سوغات می آد)».
- ۵۰ - گوش هرکس صدا کند (ونگ ونگ کند) معلوم می شود یکی درباره او حرف می زند. گوش راست زنگ بزند تعریفش را می کنند. گوش چپ زنگ بزند غیبتش را می کنند.
- ۵۱ - مار توی خانه باشد خوب است.
- ۵۲ - مایه خمیرمان که دراز شود نشان آن است که از ما بدگویی می کنند.
- ۵۳ - مردم این دوره زمانه گدای پرتکبرند. بابا نان ندارد بخورد می گویی بیا پلو بخور، می گوید: «انقدر پلو خورده ام که یه لقمه هم جا ندارم».

۱. ناخن.

۲. ترشح.

۳. مادرزنت، مادرشوهرت.

۴. غازهای وحشی که دسته جمعی و منظم پرواز می کنند.

- ۵۴- مردم این زمانه مار را درسته (درستا درست) قورت می‌دن.
- ۵۵- مرده را شب خاک کنند ستاره تو قبرش بیفتد باران نمی‌آد.
- ۵۶- مرغ که پر می‌ریزد مهمان می‌آد.
- ۵۷- مرغ که تخم دوزر دینه کند برا صاحبش خیر و برکت می‌آد.
- ۵۸- مرغ خوابانندن آمد نیامد دارد. ← خواندن مرغ ...
- ۵۹- موی سر ما برِ گرمینه اسبار عجب دارم که گوهر ناورد بار.
- ۶۰- موقع تحویل سال، پنبه رو آب می‌گردد.
- ۶۱- موقع دوختن و تعمیر لباس پوشیده بر تنت، نخ‌ی به دندان بگیرد، و الا به زودی کفنت را می‌دوزند.
- ۶۲- ناخن را که می‌گیریم اگر پای گزینۀ<sup>۲</sup> در بریزی، آخر الزمان تیغ می‌شد جلو خر دجال را می‌گیرد.
- ۶۳- ناخن را که می‌گیری اگر پای گزینۀ در بریزی، روز قیامت اون ناخونا طلا می‌شد.
- ۶۴- ناخونت خال سفید دارد برات سوغات می‌آد.  
[در زنجان: ناخنت خال سفید دارد لباس نو می‌پوشی.]
- ۶۵- نور<sup>۳</sup> که دیده شود می‌گویند: «امام یا امامزاده‌ای است که به دیدن یکی از امامان یا امامزادگان می‌رود. این شخصیت فقط نورش پیدا است».
- ۶۶- در مورد کلنگها<sup>۴</sup> گویند: «ته به جو ساوه می‌رسند نه به خرماي بغداد».
- ۶۷- وقتی باران ساعتها ببارد و موجب خسارت شود می‌گویند: «مرده کفنشا دهندش گرفته‌س». تازه‌ترین قبر را می‌شکافتند که کفن را از دهن مرده در آورند.
- ۶۸- هر غذا را بی‌بسم‌الله بخوری، پس مانده جنها را خورده‌ای.
- ۶۹- هرکس از وسط دو تازن رد شده کار سخت برایش پیش می‌آد.
- ۷۰- هرکه دارد خال پا آن نشانِ کربلا.  
هرکه دارد خال دست آن نشانِ مشهد است.  
هرکه دارد خال رو آن نشانِ آبرو.  
هرکه دارد خال سینه آن نشانِ وصله‌پینه.

۲. پاشنه در چوبی.

۴. غازه‌های وحشی.

۱. سر ما بریده، که هنگام سرما بریده شود.

۳. شهاب درشت و پر نور.

۷۱- هرکی برنج یا خوراکیی دیگر را با کفگیر بخورد قابنه ش<sup>۱</sup> می میرد.  
← آشابا ...

۷۲- هرکی چشم کله را بخورد برادرش می میرد.

۷۳- هرکی شب حَلغ<sup>۲</sup> بجود مثل این است که گوشت مرده بجود.

۷۴- هر وقت آلاله و گل محمدی به هم برسَن (همدیگر را ببینن) دنیا آخر می شد.  
[یادآور گفته «شهید بلخی» درباره نرگس و گل، در بیت:

دانش و خواسته است نرگس و گل      که به یکجای نشکفند به هم.]

۷۵- زنی در واره<sup>۳</sup> شیر آمیخته به آب را به همسایه می داده است. (زنی شیر

آمیخته به آب را می فروخته است). در حمام، هنگامی که شانه بر سر نهاده بود مسخ شد و به صورت بودبودک (شانه سرک) درآمد. پروازکنان از دریچه سقف حمام بیرون آمد و روانه صحرا شد. هر روز چندین بار به یاد تقلب خود می افتد و با اندوه و شرمساری می گوید: «بود بود بود، (آهسته: آب در شیر)، بود بود بود...».

۷۶- دختری که به حرف مادرش گوش نمی داده و به او دهن کجی می کرده است

به صورت گُلِ ماماخاتونک<sup>۴</sup> (گلِ ماماخاتونک) درمی آید.

۷۷- زنی در حال پختن نان بوده است. بچه چند ماهه اش خود را کثیف می کند. زن

بچه را تمیز می کند؛ اما با دست آلوده به پختن نان ادامه می دهد. به گناه بی احترامی نسبت به برکت (نعمت) خدا به یک کاشو<sup>۵</sup> [kāšū] بدل می شود. تشت خمیر او به صورت لاکی بر پشت او درمی آید که در سراسر عمر باید سنگینی آن را تحمل کند.  
[در زنجان: لاک پشت، آسیابانی بوده که در آرد تقلب کرده است.]

## ۲- آهنگین ها

۱- آلاله خوشبو، من ترا می خوام      دختر عمو، من ترا می خوام.

۲- آبالوگیلاس      دلم ترا خواس<sup>۶</sup>.

۳- آبرش هست؛ امرش نیست. (هوای ابری بی بارندگی را گویند).

۲. صمغ شنگ.

۴. گل زبان در قفا.

۶. خواست.

۱. مادرزنش، مادرشوهرش.

۳. بده و بستان کردن شیر بین چند خانواده.

۵. سنگ پشت.

۴- از اون بالا می آدی یک دست علمدار

کدام یار من است؟ - شالش قلمکار

آقا فرش کنم گوشه به گوشه

که شالش تا کنم ریشه به ریشه

۵- از اون دوری می آدی یک گله حوری

تمام چادر سفید، سینه بلوری

از اون بالا می آدی یک گله حوری

کدام یار من است؟ - سینه بلوری

چیچی زیرش کنم؟ - قالی دوریشه

چیچی دستش بدم؟ - قلیان شیشه

چیچی جیش کنم؟ - نُقل همیشه

۶- اگر خواهی ببینی لذت خواب خودت در سایه و پایت (پاهات) در آفتاب.

۷- آن قدیمها که زنها چاقچور<sup>۱</sup> پایشان می کردند، شب عروسی، «سلی» را

می آورده اند. عقرب تو کفه چاقچورش می رود نیشش می زند. آن شب، شوهر سلی از دست داده این شعرها را می گوید:

من که نچیدم ز وصال گلی

شوهر بدبخت تو خیری ندید

من که نچیدم ز وصال گلی

سفره را جمع کن که سلی سیر شده

من که نچیدم ز وصال گلی

چایی را دم کن که سلی تب داره

من که نچیدم ز وصال گلی

ارسی پای سلی را خوب بدوز

من که نچیدم ز وصال گلی

شانه زلف سلی را خوب بساز

من که نچیدم ز وصال گلی

ای سلی جائم سلی جانم سلی

عقرب بی پیر شب اول گزید

ای سلی جائم سلی جانم سلی

دست من و دامن تو پیر شده

ای سلی جائم سلی جانم سلی

دست من و دامن تو عطاره

ای سلی جائم سلی جانم سلی

دست و من و دامن تو اُرسی<sup>۲</sup> دوز

ای سلی جائم سلی جانم سلی

دست من و دامن تو شانه ساز

ای سلی جائم سلی جانم سلی

[در «اوسانه» صادق هدایت، ص ۲۸۳ چنین آمده است:

ای سُلی جائم سلی جانم سُلی  
 این ور بازار دویدم - اون ور بازار دویدم  
 ای سُلی جائم سلی جانم سلی..  
 آخر نچیدم ز وصالَت گُلی  
 پیرهن طوری خریدم - به تن سلی ندیدم  
 آخر نچیدم ز وصالَت گُلی..<sup>۱</sup>

۸- این یار من است که می رود گاویاری<sup>۱</sup>  
 آبجاری<sup>۲</sup> اش طلا و خرمنش مُرواری  
 این یار من است که می رود سربالا  
 مخمل بگیرد سایه کنید صحرا را  
 آفتاب نزند برگ گل نعنا را

۹- با این همه اوش و وویشش پاشنه نداره گویشش.

۱۰- بارِ اِلاها کم مگردان تو سه چیز از این اتاق

سفره پُرنان، کوزه پَرآب و هم قلیانِ چاق.  
 (معمولاً با خطی خوش بر جَوْشِن<sup>۳</sup> سقف اتاقها می نویسند).

۱۱- بَچَه ها (بَچَکا) دَس بزید، بَچَه ها (بَچَکا) دَس بزید، پا بزید

فردا آفتاب می شه برفا همه آب می شه.

۱۲- بُزبُزکِ طلائی بچه دارد مینایی

چهار پا دارد زمینی دو شاخ دارد هوایی.

کی آست کی آست تاپا تاپا تاپ می کند کاسه بچه های منا پر از خاک می کند؟

متم متم بزیزک هوایی یک شاخ دارم طلائی

یک شاخ دارم مینایی

کی خورده سَنگِلِ من کی برده مَنگِلِ من؟

یا بده مَنگِلِ من یا بیا به جنگ من.

۱۳- بلندی را تو داری چاله را من

سیاه زُلُفا تو داری شانه را من

سیاه چشما تو داری سُرْمه را من

سیاه چشمی که چشمک بر من انداخت منا از بچگی نوی غم انداخت

۱. شخم زدن زمین با گاو.

۲. بخش چوبی ابزار شخم زنی.

۳. تخته های رنده شده که فاصله تیرهای سقف را می پوشاند.



[مقایسه شود با دوبیتی زیر از «هفتصد ترانه از ترانه‌های روستایی ایران»، کوهی

کرمانی، ص ۶۴

سیه‌چشمی که چشمک وَر من انداخت      مرا از کودکی توی غم انداخت.  
 که بی‌دم کودکی و طفل نادون      چنین آتش که بر جون من انداخت؟  
 ۱۴- استاد کفش‌دوزی روزی به گازنش گفت:

«این کفش دلبر ماست، باید نکو بریدن».

گازن<sup>۱</sup> شنید و نالید، رو را به سنگ مالید.

گفت: «از تو یک اشاره، از من به سر دویدن».

۱۵- به کس کسانش نمی‌دم      به همه کسانش نمی‌دم

به کس می‌دم که کس باشد      ور (دامن / پارچه) قباش اطلس باشد

به مرد پیرش نمی‌دم      مانده (بیوه) می‌شد

به راه دورش نمی‌دم      خسته (مانده) می‌شد.

۱۶- بیا، زرده ملیج<sup>۲</sup> دورت بگردم      بیا این نامه را بالت ببندم

بیر این نامه را پیش گل من      بزن زانو بگو درد دل من

به آرامی بگو غیظش نگیرد      که بلکی وا کند قفل دل من.

۱۷- پسرعمو عزیز ترمه پوشم      کجا رفتی کلید عقل و هوشم

کجا رفتی کجا گیرم سراغت      شوم بلبل بگردم دور باغت

شوم بلبل بگردم دور بستان      ندانستم بهار است تا<sup>۳</sup> زمستان.

۱۸- حَسَن و حسین برادرن (برادرند)      نخورده شیر مادرن (مادرند).

۱۹- خداوندا بده باران رحمت      که آب از چاه کشیدن داره زحمت.

۲۰- خواهی که شوی عُمده      آهن بخر و پنبه

خواهی که شوی رسوا      کشمش بخر و خرما.

۲۱- خورشید خانم آفتاب کن      به مُشت (یه چنگه) نخود پرتاب کن

ما بچه‌های شیریم      از سرمایی می‌میریم.

۲۲- خیکم خیکم صَناری      بند خیکم مُرواری

مَشکک مَشکک زودی باش      گله آمد توی قاج<sup>۲</sup>

۱. نشگرده، ابزار آهنی برای بریدن چرم.

۲. گنجشک.

۳. یا.

۴. جای جمع شدن گوسفند در تابستان برای دوشیدن و استراحت.

قِرْقان<sup>۱</sup> بیار بدوشیم  
 اطلس کنیم بیوشیم  
 خیکم خیکم صنّاری  
 یار می خوام و یار می خوام  
 قِرْقان قلف آدار می خوام  
 چارقت (چارقد) گلدار می خوام  
 میش بزّه دار می خوام  
 خیکم خیکم صنّاری  
 نه و نه و یار می خوام  
 ستون طلاکار می خوام  
 مَشکک جائم زودی باش  
 بند خیکم پاره شد  
 شانِش<sup>۴</sup> ده و شانِش ده  
 دَوَم به خویشانِش ده  
 شائِم ده و شانم ده  
 دَوَم به چویائِم ده.  
 اوّل به مهمائِم ده

۲۳ - دستِ نَم درد نکند با این عروس آوردنش.

۲۴ - رفتم لب رودخانه دیدم گلِ پروانه

بلبل سرش می خوانه

گفتم بلبل دیوانه

قلیان بدم دودی کن

۲۵ - سرِ خاکم آمدی با نان و حلوا عروسیم نیامدی با ساز و سُرنا.

نظیر: چرا مرده پرست و خصم جانیم. «مولوی»

۲۶ - سرِ کوه بلند قِرْقان به بار است برنج تُل می خورد دل بی قرار است

برنج تُل می خورد با شیر میشان

۱. قفل.

۲. از زود هم.

۳. نوعی دیگ بزرگ و بی دسته.

۴. شان: مشکِ کره گیری.

[نزدیک به این دو بیت از «هفتصد ترانه از ترانه‌های روستایی ایران»، کوهی کرمانی، ص ۹۰:

سر کوی بلند دیگی به باره برنج جوش می‌خوره، دل بی‌قراره  
برنج جوش می‌خوره با شیر میشون جدا کردند مرا از قوم خویشون!

۲۷- سر کوه بلند کاشتم درختی که سایه‌ش می‌نشستم گاهی وختی  
که باد آمد درخت از ریشه انداخت که من طالع نداشتم هیچ وختی.  
۲۸- عَلَزْ عَلَوْ، باقلی پَلَزْ.

۲۹- ضمن نوازش کودک شیرخواره:

قربانیش و قرباناش و قرباناش

مخمل رارا تنبانش

۳۰- کیوتر با تو گویم با تو سویم

بپر در کوجه دختر عمویم

بگر دختر عمو هیات هیات

فرستم کاکلم بهر تو سوغات.

۳۱- کی برتر بچه‌ای آوردم از کو<sup>۲</sup>

که بلکه با من مسکین کند خر

کی برتر بچه‌ام چه بی‌وفا بود

که پشتش بر من و روش بر سر کو<sup>۲</sup>

۳۲- گلی گندم گل گندم مانا گشت

فشنگی دختر مردم مانا گشت.

۳۳- مسلمانان ببینید شب چه وقت است

که بلبل مثل شیدا بر درخت است.

۳۴- من و تو بلبل یک لانه بودیم

من و تو آب یک رودخانه بودیم

هر آنکس بر من و تو کرد خیانت

بگیرم دامشش روز قیامت.

- ۳۵- میش زنگی صدا زنگش می آید  
 زن اربابم صدا جـنگش می آید  
 زن اربابم عجب نانی پزیده  
 میانش سوخته و دورش خمیره  
 زن اربابم می آد با چوب و ریمان  
 چه خاک بر سر کند بیچاره چوپان.
- ۳۶- نانِ خالی؟  
 - یه گُلِ قالی (خوب، یَـتکه گُلِ قالی).
- ۳۷- در «هَرَنُو بازی»<sup>۲</sup> هنگام بالا و پایین رفتن خوانند - به دفعات -:  
 هَرَنُو      مِشَتِ باغِ نُو.
- ۳۸- هفتاد، برف افتاد؛ به حق پیر، به قَد تیر.
- ۳۹- همه نابییان گشتند بی بی<sup>۳</sup>      فلک برگشت از بی بی قدیمی.
- ۴۰- یارب این عالی عمارت تا ابد معمور باد  
 دوستانش شاد و خرم دشمنانش کور باد.
- ۴۱- یخ کردم، یخ کردم، گربه را تو مدیخ (مطیخ) کردم؛ عروسا سر تخ کردم<sup>۴</sup>.
- ۴۲- یه مرغک زردی داشتیم      چه خوب نگا (نگاش) می داشتیم  
 سیمبوره<sup>۵</sup> آمد و بُردش      سر (لب) چاله نشست و خوردش  
 خونش چُکَید تو چاله      چاله به ما علف داد  
 عَلَفا دادیم به گِجّی<sup>۶</sup>      گِجّی به ما پیشکل داد  
 پیشکِلا دادیم به تِنَدور<sup>۷</sup>      تِنَدور به ما نان داد  
 نانا دادیم به مَلا      مَلا به ما قرآن داد  
 قرآنا دادیم به خدا (بابا)      خدا (بابا) به ما خرما داد  
 خوردیم دیدیم (خرما را خوردیم) شیرین بود      گفتیم یکی دیگه بده.  
 یه سیلی (چک) زد تو گوشم      گلام افتاد تو طاقچه  
 خودم افتادم تو باغچه

۱. شاید مأخوذ از ترانه‌ای کردی باشد، چون مفهوم «جنگش»، «دعایش» می‌باشد.

۲. بازی الّا کَلنگ.

۳. عنوانی که برای احترام قبل از نام زنان می‌آورند.

۴. عروس را روی تخت نشاندم.

۵. سمور.

۶. بزر.

۷. تنور.

مقایسه شود با «مرغک خوبی داشتم، خوبش نگه نداشتیم...»، «اوسانه» هدایت، ص ۲۵۰.]

### ۳- چیستانها

۱- آمانه<sup>۱</sup> دوخته سوزن ندیده، میخ تراشیده نجار ندیده، آرد کشیده<sup>۲</sup> آسیاب ندیده. - سنجد

۲- آمده از همه دان، نه ترکی دان نه فارسی دان، غذای او بی استخوان.

- بچه شیرخواره

۳- اتاق شسته روفته، خانم به توش نشسته. - بادام

۴- اتاق سفید در بسته، خانم سبزپوش توش نشسته. - پسته

۵- از آسمان بیفتد نمی شکند، توی آب بیفتد می شکند. - کاغذ

۶- از اون بالا می آد یک شال زردی؛ سوار مادیان لاجوردی؛ لبش پر خنده و میلش به بازی. - خورشید

۷- اشتر بمرد از لاغری، از پس که پی<sup>۳</sup> بسیار داشت؛ نزدیک شام<sup>۴</sup>، دم سحر.

۸- اون چیست که در ندارد، مثل سبوسر ندارد، زینت مجلس بزرگان، دارد اسم

دو حیوان؟ - خربزه

۹- اون چیست که سرش مار و دمش بهاره؟ - زمستان

۱۰- این طرف کوه سفیدپلو؛ اون طرف کوه سفیدپلو؛ میان کوه زرده پلو.

- تخم مرغ

۱۱- چارتا برادرند که هرچه می دوند به هم نمی رسند. - ۱- هرزه گرد<sup>۵</sup>

- ۲- پای چارپایان

۱۲- چهار در زمین، دو در هوا؛ ای خر، بزه، ای خر، بزه. - بز

۱۳- دالان دراز تنگ و تاریک؛ آقا خوابیده دراز و باریک. - نیام و شمشیر

[در «اوسانه» هدایت، ص ۲۷۱، جواب «نیام قداره» است.]

۱۴- دست دارد و پا ندارد؛ شکم دریده جان ندارد. - گگت

۱۵- دستمال آبی، پراز سیب و گلابی. - آسمان صاف در شب

۱. انبان.

۲. آسیاشده، آردشده.

۳. پیه، اینجا مقصود: بار پیه، محموله شتر.

۴. سوره، شامات.

۵. ابزار باز کردن کلاف نخ.

۱۶ - دم دارد و نم دارد؛ دیگی به شکم دارد؛ ما میل به او داریم؛ او میل به پول دارد. - حمام

۱۷ - دوتا برادرند، یک کله دیوارک وسطشان، همدیگر رانمی بینند. - چشمها

۱۸ - رنگرز نیستم و رنگینم؛ آسیابان نیستم و آردینم؛ نجار نیستم و چوبینم.

- سنجد

۱۹ - زرد است و زردی می زند؛ گُرکش نمدی می زند؛ دست تاجر هاست؛

خوراکِ اعیاناست. - به

۲۰ - زردم، زبرم، زیرزمین معتبرم، کلاه سبزی به سرم

[زردم، زبرم، زیرزمین معتبرم. - زردک. «اوسانه» هدایت، ص ۲۷۲.]

۲۱ - شب خانم است، روز کلفت. - جارو

۲۲ - شتر پلنگ بی دم؛ نه جو خورده نه گندم؛ گشتی زند بیابان؛ مالِشا دهد به

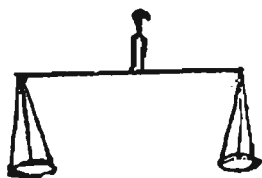
مردم. - زنبور عسل

[بوزپلنگ بی دم؛ نه جو خورده نه گندم؛ گشت زند بیابان؛ نفع دهد به مردم.

- زنبور عسل. «اوسانه» هدایت، ص ۲۷۲.]

۲۳ - عجایب صنعتی دیدم در این دشت؛ که بیجان از پی جاندار می گشت.

۱ - گاو آهن، ۲ - تفنگ



۲۴ - عجایب صنعتی دیدم که شش پا و دو سم

دارد؛ عجایب تر از آن دیدم، میان گرده دم دارد. - ترازو

[عجایب صنعتی دیدم که شش پا و دو سم داشت؛

عجایب تر از آن دیدم که یک دم در میان داشت. - ترازو.

«اوسانه» هدایت، ص ۲۷۲.]

۲۵ - غربیا که مرغی است بی بال و پر؛ نه زاییده مادر نه دارد پدر؛ نه او در زمین

است نه در آسمان؛ غریب است و گنگ است و کور است و کر. - دود

۲۶ - قالی لب بافته، گل به گل انداخته، قدرت پروردگار، خوب به هم انداخته.

- باغ

[قالی لب بافته، گل به گل انداخته؛ قدرت پروردگار، خوب به هم انداخته.

- ماهی. «اوسانه» هدایت، ص ۲۷۱.]

[در «تهران»: قالی لب بافته، گل به گل انداخته؛ قدرت پروردگار، خوب به هم

بافته. - آسمان پرستاره. ]

۲۷- گرد است، گردو نیست؛ زرد است، زردک نیست. - برتقال  
 ۲۸- گیاهی بر لب دریاست که آن را خر خورَد؛ پادشاه از رفتن آن خراج هفت  
 کشور خورد؛ می خورد خون سیاه، می رود راه سفید. - قلم (+ دوات، مرگب، کاغذ)  
 ۲۹- من یکی دارم، تو دو تا داری، شما سه تا دارید، او هیچی ندارد. - نقطه  
 ۳۰- یه چارک گوشت بازار، رگ و پی دارد هزار؛ ما همه خوردیم از اون؛ از اون  
 لولو مَمَزون. - پستان

[یه چارک گوشت لذا، رگ و پی داره هزار؛ سر او گندله مازو؛ جون نت خوردی از  
 او؟ - پستان. «اوسانه» هدایت، ص ۲۷۲.]

[بنابر حدس صائب آقای ابوالفضل خدابخش: «نه بازار و نه لذا، بلکه نزار به  
 معنای گوشت لخم».]

۳۱- یه وجه<sup>۱</sup> (وژه) قَدَک، پشمالوئک. - پای بزغاله

#### ۴- رسوم و آداب

۱- آن را که میان درگاه، دو دستش را به دو طرف چارچوب گذاشته است، گویند:  
 «دَسْتِتا از توی چارچوب وردار، خوب نیست، دستاتا به هم بزَن».  
 ۲- از خانواده‌ای که زیاد می‌میرند، سر قبر آخرین مرده، کوزه، گُلوره<sup>۲</sup> یا  
 ساغاله<sup>۳</sup> ای می‌شکنند.

۳- بالای در بعضی خانه‌ها اسفند نخ‌کرده می‌آویزند.

۴- بچه که به دنیا می‌آمد و ناف بچه را با قیچی می‌بریدند؛ نوک آن

قیچی را در پیازی فرو می‌کردند. قیچی دم‌بسته و نوک در پیار و گرز مانند  
 را در طاقچه بالای سر زائو می‌گذاشتند تا آل<sup>۴</sup> به سراغ زائو نیاید.

۵- بچه که طبیعت<sup>۵</sup> می‌کند کرباس آب‌نرفته را آتش می‌زنند و جلو بینی طبیعتی  
 می‌گیرند. بو و برامش<sup>۶</sup> برآش خوب است.

۶- برای دندان‌درد، آجر داغ خوب نیست رویش بگذارند، دردش را سفت  
 می‌کند. قدری کلوخ داغ کنند بگذارند تو کیسه، رویش بگذارند کوفتش را می‌کشد.



۱. کوزه یا سبوی گردن‌شکسته بی‌دسته.

۲. موجودی نامرئی همچون جن.

۳. بو و برنگ، خاصیت.

۱. وجب.

۳. سفال شکسته.

۵. نوعی سردرد.

- ۷- پشت سر مسافر آب می پاشند.
- ۸- خویشان نزدیک، برای خانواده عزادار چیزی می پزند و می برند. روز اول و دوم بیشتر شوربا و روزهای سوم و چهارم و پنجم بیشتر آش.
- ۹- در اواخر قاجاریه، در روز عاشورا عده ای بادو تا گوشتکوب ماندی که به هم می زدند - سه ضرب - دم می گرفتند و می خواندند: «داد، فلک، داد» (۲). در ضرب دوم که فلک را می گفتند یک پای خود را بلند می کردند و دستها را از زیر پا رد می کردند و کوبه را می کوبیدند.
- ۱۰- در حالی که رشته آش را می ریزند گویند: «قاضیمان زَنشا طلاق بَدَد، آشمان رشته ش غازی تَشَد».
- ۱۱- در حمام مردانه برای علامت مردانه بودن لنگی آویزان می کنند.
- ۱۲- در مشک را با چوب میوه مخصوصاً مو می بندند که کره برکت پیدا کند. با چوب بید و مانند آن نمی بندند.
- ۱۳- در مهمانیهایی که مردانه و زنانه جداست، ابتدا سفره مردانه را می اندازند.
- ۱۴- زائو که دیر می زاید اذان می گویند.
- ۱۵- سردر بعضی ساختمانها شاخ شکار<sup>۲</sup> یا دامهای دیگر نصب می کنند.
- ۱۶- شب عید نوروز در تمام طول شب، اتاقها و طویله ها و دکانها را روشن نگاه می دارند.
- ۱۷- شب عید نوروز غذایی توی نانندان می گذارند - بیشتر باب دندان پیرها - که ننه پیره (مانی پیرک) بیاید بخورد و خیر و برکت بدهد.
- ۱۸- کسی که ترسیده است، «آب الماس» بخورد برایش خوب است.
- ۱۹- کله گرگی گرفتن [Kalla....] شیرینی و نازشست گرفتن صیاد گرگ است - در حالی که لاشه گرگ را با خود حمل می کند - از مردم بخصوص از دامداران.
- ۲۰- گویند: «در ده روز آخر بهار و ده روز اول تابستان شیر گوسفندان پرچربی تر است». بر این اعتقاد، بعضی از خانواده های گوسفنددار که با هم «واره می کنند» یعنی شیر بده و بستان می کند در این بیست روز موقتاً «واره کردن» را تعطیل می کنند تا هر خانواده از شیر پرچربی استفاده کند. معمولاً خانواده های حسابگر و کم گذشت این کار را می کنند.

۱- رشته های درهم پیچیده و گلوله مانند در آش. ۲- بزکوهی.



- ۲۱ - ناخن که می‌گیرند در گزیننه در حیاط می‌ریزند و می‌گویند: غم برو، شادی بیا، ناخن برو، روزی بیا.
- ۲۲ - وقتی مریض دارند، در خانه مرد دوزنه را می‌زنند - بیشتر در شب - و می‌پرسند: مریض (تبدار) ما چیچی بخورد؟ پاسخ را داروی شفا بخش می‌دانند.
- ۲۳ - وقتی می‌خواستند دختر کسی را بگیرند، اعیانها یک بار چوب، بیچاره‌ترها یک بار وِرک<sup>۱</sup> می‌بردند می‌انداختند در خانه دختر. اگر چوب یا وِرک را برمی‌داشتند علامت این بود که بیاید کدخداگیری<sup>۲</sup> [....giri]
- ۲۴ - هرکی حُنَاق<sup>۳</sup> بشد - بیشتر بچه‌ها حُنَاق می‌گیرند - پیشاتیش را یا ملاجش را تیغ می‌زنند. اگر خون در بیاید معلوم است خوب می‌شود. گاهی هم تاج خروس را می‌برند خونس را به بچه می‌دهند بخورد حُنَاقش خوب می‌شود.
- ۲۵ - هرگاه در بازی، کودکان سرشان به هم بخورد به یکدیگر می‌گویند: «تُف کن شاخ در نیاری». و هر یک تفی بر زمین می‌اندازند.

## ۵ - مَثَلها

- ۱ - آب افتاد (رفت) تو کردو<sup>۴</sup> اوّل: باز مثل اوّلش شد.
- ۲ - آب باشد، فلانی، شنوگرِ پُرزورِیس.
- ۳ - آب دست شمر افتاده. نظیر: آب دست یزید افتاده. «امثال و حکم دهخدا»<sup>۵</sup>
- ۴ - آب زود سرازیری را پیدا مُتَد<sup>۶</sup>. نظیر: آب، راه خودش را باز می‌کند.
- ۵ - آب گیرش بیاد شنوگرِ پُرزورِیس: آب گیرش نمی‌آید وگرنه شناگر ماهری است.
- ۶ - آب همیشه پی سوراخ می‌گردد.
- ۷ - آبی به سرش گرم کرد: بلایی به سرش در آورد.
- ۸ - آخرش گذر پوست به دَبَاخانه<sup>۷</sup> می‌افتد.
- ۹ - آدم‌گُش که مسئله پرس نمی‌شد.

۱. نوعی خار خوش‌سوز.  
 ۲. حُنَاق.  
 ۳. از این پس، شاهدهای «امثال و حکم دهخدا» با «دهخدا» نشان داده می‌شود.  
 ۴. خواستگاری.  
 ۵. کَرَت، کَرَد، کَرَدو.  
 ۶. دَبَاخانه.  
 ۷. می‌گُند.

- ۱۰- آردِشا آردویز کرد، آردویزِشا انداخت گیلو میخ: ارد خود را بیختم، آردبیز را آویختم. «دهخدا».
- ۱۱- آستینمان کهنه‌س، حرمان درو ندارد.
- ۱۲- ادب، ادب می آورد. نظیر: محبت، محبت می آورد.
- ۱۳- از اون بابا، این بیه<sup>۱</sup> بهتر عمل نمی آد.
- ۱۴- از سر نمی ری تو طویله، از کون تو طویلت مُنم: به زبان خوش نمی پذیری، با خشونت وادارت می کنم.
- ۱۵- از سگ چه زاید، سگ توله.
- ۱۶- از شالم نوتر (بهتر) قَدَبندُم<sup>۲</sup>.
- ۱۷-

- از کار کرم خیزد و دیزی پُر گوشت از خواب ورم خیزد و سیلی بُنِ گوش.
- ۱۸- از کوچک خطا، از بزرگ عطا.
- ۱۹- از مَدَبِخ<sup>۳</sup> خالی، گریه دیوانه درمی آد.
- ۲۰- از نمد مالی (گلامالی) پُف نم زدِشا بَلَدَس.
- ۲۱- اِسِتِکائِشا آب می کشند: در دیانتش تردید دارند.
- ۲۲- اسم سگایبیر (بیار) و چویا دَس بگیر - آنگاه که ذکر کسی میان است و او سر می رسد، می گویند.
- ۲۳- آگرا<sup>۴</sup> کاشتند سبز نکرد. نظیر: کاشکی را کاشتند سبز نشد. «دهخدا».
- ۲۴- اگر تمام دنیا جمع بشند نمی توانند خاک بر سر مرغ بریزند. اما خودش می رود خاک بر سرش می ریزد.
- ۲۵- اگر اطلس کنی<sup>۵</sup>، خارا<sup>۶</sup> بیوشی همان گون کن و گون فروشی.
- نظیر: اگر اطلس کنی، کمخا<sup>۷</sup> بیوشی همان سفدوسر<sup>۸</sup> و سبزی فروشی.
- «دهخدا»

۱. بچه، طفل.
۲. قدبند: کمربند.
۳. مطبخ، آشپزخانه.
۴. اگر را.
۵. یکنی، مقابل بیوشی.
۶. پارچه رنگارنگ که خواب اندک دارد، کم خواب.
۷. پارچه رنگارنگ که خواب اندک دارد، کم خواب.
۸. سفدوسر به لهجه کرمانیان سبد بر سر باشد.

- ۲۶- اگه رات بَدَن، اهل بهشتی.
- ۲۷- اگه می خواهی تو سایه بنشینتی، نایتا بُدا<sup>۱</sup> تو آفتاب. نظیر: تن آسان زید هرکه زر کرد خوار. «فردوسی»
- ۲۸- اگه می خواهی نایت تو سایه باشد، باید خودت بری تو آفتاب: آدم بی خیر یار و یاور ندارد.
- ۲۹- اگه هزار تا پالان از آسمان بیفتند، یه آشُر مه رانکیش<sup>۲</sup> آگردن ما نمی افتند.
- ۳۰- اگه یه شاهی طلب داری، بیا صَنار بگیر.
- ۳۱- امان از اون وقت که چند نفر بزنند و یک نفر مجبور باشد پَرَد تازک همه را بکشد. - همراه با اصطلاحات آلاچین بازی: مقابله یک تن با چند تن بسی سخت است.
- ۳۲- انتظار پِلو ترکِ خو<sup>۳</sup> آگند: بلندپروازی، آرامش را کم می کند.
- ۳۳- [همه کس اولادشا عزیز دارد؛ امانا] اولاد باید به چشم خوار باشد به دل عزیز.
- ۳۴- اون تازی که شکار می زند (می گیرد) پشت گوشش خال دارد. نظیر: مرغی که انجیر می خورد نوکش کج است. «دهخدا»
- ۳۵- [برای فرستادن بچه پی نخودسیاه، به او می گویند: برو بگو:] اون سرگردایتان را بدید. نظیر: [برو] قوطی بگیرنشان را بیاور.
- ۳۶- این، ارواح پدر است، نه جان پدر - در مورد بچه آخری گویند.
- ۳۷- این دَره شکار ندارد: قطع امید کن.
- ۳۸- این عید پلو، اون عید پلو: مُمسیک.
- ۳۹- باد به بیرقش خوردن: روزگار بر وفق مرادش بودن.
- ۴۰- بادِ مجان هرچه گنده تر می شد تلخ تر می شد.
- ۴۱- بازام (بازم) پلو (پیش) کوره، قیچه: باز هم پهلوی (پیش) کور، قیج | بهتر است | یعنی: در برابر کور، لوچ بیناست.
- ۴۲- باغبان که بی عرضه می شد، شغال تو کُلمدان<sup>۴</sup> باغ بچه می گذارد.
- ۴۳- بخواهی دو مرده<sup>۵</sup> بزنی نمی شد: با یک دست دو هندوانه نتوان برداشت.

۱. بگذار.

۲. آشُر مه رانکی: نواری پهن از نوع قالی یا گلیم و از وسط متصل به پالان که کفل ستور را پوشاند و رانکی (پاردم) از دو حلقه آن رد شده به پالان وصل گردد.

۳. خواب.

۴. فضایی در کنار در باغ، که از بیرون باغ دست را داخل آن کرده با کلید چوبی، کُلَم (کنون) را باز و بسته کنند.

۵. - آلاچین بازی.

- ۴۴- برادر اگه گوشتِ برادرام<sup>۱</sup> بخورد استخوانش<sup>۲</sup> دور یمینداژد: با خویشان کاملاً قطع رابطه نمی‌کنند.
- ۴۵- برای کور برقصی و برای کر بخوانی چه فایده.
- ۴۶- بزِ گر از گله به در: بز که گرگین شد از گله برون باید کرد. «دهخدا».
- ۴۷- بهتر «میزا علی موشی»: پیشامدی مطلوب.
- ۴۸- به گربه گفتند گد (گهت) درمان.
- ۴۹- به یک غوره سردی، به یک کشمش گرمی.
- ۵۰- به یه چسِ غریبا<sup>۲</sup> بند بودن: شکننده و بی دوام بودن.
- ۵۱- بی روغن خودِتا (خودِتا/ خُتتا) سرخ نکن.
- ۵۲- بیروئمان مرِّدما می‌گُشد، داخلِمان خودمانا: مردم حسرت ما را می‌خورند در حالی که وضع ما ناجور است.
- ۵۳- پوست پلنگ برا پُشتِ پلنگ خوبس.
- ۵۴- پول بتایی و عروسی را خدا می‌رساند.
- ۵۵- پهلوان از دور پُرْفند (فَن) است.
- ۵۶- پیر شدی و میر نشدی.
- ۵۷- تا پنجه کش<sup>۳</sup> از تنور دریاد قُرْصه<sup>۴</sup> می‌سوزد - آنگاه که برادر بزرگتر برای ازدواج دست بالا نمی‌کند، برادر کوچکتر گوید: تا ...
- ۵۸- تا دو تا دس به هم نخورد تَو و توق بلند نمی‌شد.
- ۵۹- تا<sup>۵</sup>، روغن می‌بیند، زاییدش می‌گیرد.
- ۶۰- تازیان بتازید که تاز تاز شماست.
- ۶۱- تَبْره<sup>۶</sup> ملاً را دزدیدند. گفت: هیچ ماتم ندارد. یه خرجین دارم از وسط می‌برم دو تا تَبْره می‌شد.
- ۶۲- تَحْمِشا ملخ خورد: نایاب شد.
- ۶۳- تره تیزک کاشتم که قاتق (نانخورشت) ناٹم شد آفتِ (قاتل) جائم شد.
- ۶۴- تشنه، تا سرِ چشمه می‌رَد.

۱. غریب‌ها.

۲. نان لوانش.

۳. توبره.

۴. برادر را هم.

۵. نوعی نان، بین تافتون و بربری.

۶. همین که.

- ۶۵- [می خواهی] توتک لبِت باشد باید پول بدی.
- ۶۶- تو خیرات بده باشی، شب جمعه زیادَس.
- ۶۷- تو نباشی، کاکای تو.
- ۶۸- چراغش با هیچکی تا صُب نمی سوزد: همه را از خود می رنجاند.
- ۶۹- چُس دود قلیان را قبول ندارد.
- ۷۰- چشم اگر بینا بود، هر روز روزِ محشر است. «صائب تبریزی»
- ۷۱- چوب را به درخت دیده‌اید، به کف پاتان ندیده‌اید.
- ۷۲- چه قابل دارد، برگ چغندر. نظیر: برگ سبزی است تحفه درویش.
- ۷۳- چیز ندیده نبیند؛ لنگ دراز به خر نیشند.
- ۷۴- خویج خوری او خوری    انگار که پلو خوری.
- ۷۵- خریزه کرموک (کرمو) گه، گه دشتبان است. نظیر: تغاری بشکند ماستی بریزد، شود دنیا به کام کاسه لیسان. «دهخدا»
- ۷۶- خر لنگ منتظر چُش (چاش) است - خر و امانده معطل یک چشمه است. «دهخدا»
- ۷۷- خروس نخواند، شب صبیح می شد.
- ۷۸- خوبی کن تا خوبی بینی. نظیر: خوبی گم نشود. «دهخدا»
- ۷۹- خودشاه به اون راه نزدن: به روی خود نیاوردن، خود بدان ره نشدن، تجاهل کردن.
- ۸۰- خوشه یه سر دارد: تکلیف با اوروشن و معین است.<sup>۱</sup>
- ۸۱- خیلی از جامه خودت بیرون رفتی.
- ۸۲- دانه بی مغز کی گردد نهال؟
- ۸۳- دختر وقتی شوهر می خواد، به برادرش موگد<sup>۲</sup> چرا زن نمی گیری؟
- ۸۴- دَرا با دالان می خورد، خَرا با پالان. نظیر: [کرماشانی. خره با هور، مُرده یه با گور. xara bā hūr, morda ya bā gūr] به معنای: خرا را با خور<sup>۳</sup> می خورد، مرده را با گور. «دهخدا»
- ۸۵- در شهر نی سواران باید سوار نی شد. نظیر: خواهی نشوی رسوا هم‌رنگ جماعت شو. «دهخدا»

۱. می‌گوید.

۲. از افادات آقای امیرقلی امینی.

۳. جوال.

- ۸۶- در نو غُزَاغُژ دارد: خویشان تازه نسبت به هم ابراز محبت بیشتری می کنند.
- ۸۷- دری به تخته خوردن: فرصتی نیک دست دادن.
- ۸۸- دزد به خودش موگد<sup>۱</sup> لئیک: مجرم خود را لو می دهد.
- ۸۹- دزد وقتی که دیگه نمداند از دیوار بالا برد تویه مُند<sup>۲</sup>.
- ۹۰- دزد و مفتخور پی بازار آشفته می گردند.
- ۹۱- دَس (دست) رو تا بشور مَنَا بخور - به مزاح در جواب کسی که گوید: «سیر نشدم» گفته می شود.
- ۹۲- دَمَاغِش بالاست: متکبر است. نظیر: نی به نوک دماغش نمی رسد.
- ۹۳- دماغش رفته س کله سرش: بسیار متکبر است.
- ۹۴- دنیا شده ورا پُشت خره آمد گاواگُشت.
- ۹۵- دو تا چُمچمه تویه دیگ نمی رَد - به مزاح در مورد آن که خواهد هم ریش برادر گردد گویند.
- ۹۶- دوغ، نرخ ماستا می شکند بازام<sup>۳</sup> خوبس.
- ۹۷- دیشب که آش داشتیم، بریز و پیاش داشتیم.
- ۹۸- دیوانه که شاخ و دُم ندارد. نظیر: باید برایت دعا گرفت. «دهخدا»
- ۹۹- ذاما به دوست ندبو، ویره به گوشت ندبو. به «گوش» zāmā be dūst nadbo, vīra be gūšt... داماد دوست نمی شود، شکمبه گوشت نمی شود.
- ۱۰۰- راستان را حاجت سوگند نیست.
- ۱۰۱- روانگشت بریده نمی شاشد: خسیس و بی خیر است.
- ۱۰۲- روبرو (پیش رو) خاله، پُشت سر چاله<sup>۴</sup>. نظیر:
- در برابر چو گوسپند سلیم در قفا همچو گرگی مردم خوار. «سعدی»
- ۱۰۳- روحش به تَنش زیادی کردن: نا آرام و بی پروا و گستاخ بودن.
- ۱۰۴- زردآلو را بَرَا هسته ش (تخمه ش) می خورد: کار را به خاطر سود شخصی انجام می دهد.
- ۱۰۵- زلفشان به هم گره است (گره خورده س): با هم صمیمی اند.
- ۱۰۶- زمستان، سرش مار است، دُمبش بهار.

۲. می کند.

۱. می گوید.

۴. جانوری گوشتخوار از تیره سموریان، گورکن.

۳. باز هم.

۱۰۷ - زمستان، وضو را که بگیری، نصف نماز را خواندی - اشاره به سرمای شدید آشتیان.

۱۰۸ - زورش به خر نمی‌رسد به پالان خر می‌چسبد. - به خر دستش نمی‌رسد پالانش را می‌زند. «دهخدا»

۱۰۹ - زهر گلاگنده ای، خوف رعیت گذشت.

نجاری در خانه یکی از حاجی‌های متمول آشتیان کار می‌کرده است. در بگومگویی که میان نجار و حاجی کارفرما درمی‌گیرد، حاجی به کارگر توهین می‌کند. کارگر با این شعار روشنفکرانه او آخر قاجاریه که به گوشش رسیده بوده جواب می‌دهد: «حاجی برو، زهر گلا...» که حاجی تشرزان او را تهدید می‌کند. نجار که سنبه را پرزور می‌بیند می‌گوید: «حاجی، نگذشت، نگذشت.»

۱۱۰ - سر آنبانه<sup>۲</sup>، ته آنبانه، پای آنبانه شاگردانه.

آسیابان به مشتری گفته: «سر و ته انبان که مُردش<sup>۳</sup>». مشتری گفته: «وسط انبان را آرد کن.» جواب داده: «وسطش هم شاگردانه.»

۱۱۱ - سُکِشا<sup>۴</sup> پیش (جلو) مرغ نمیندازد: بسیار خسیس است.

۱۱۲ - سگ در خانه صَعیش زور دارد - سگ در خانه صاحبش شیر است. «دهخدا»

۱۱۳ - سگک تا ناتوان است مهربان است.

۱۱۴ - سگ که سیر شد نواله دور می‌اندازد. نظیر: سگ سیر سرکش می‌شود. «دهخدا»

۱۱۵ - سنگ از یکی، قالبسنگ<sup>۵</sup> از یکی: دست از یکی، پول از یکی.

۱۱۶ - سوزن سر گواهنه<sup>۶</sup> نمی‌بندد. مقابل: یه گندم یه پشت ناخن نان دارد.

۱۱۷ - شتر را نعل می‌کردند، مورچه هم پا برداشت.

۱۱۸ - شیکار تو همون<sup>۷</sup> دَره (دَرَه) که چاق می‌شد، تیر می‌خورد.

۱۱۹ - شیکما جمعش کنی مُشته، پهنش کنی دَشته.

۱۲۰ - شلوارش دو تا شده: زیر سرش بلند شده است.

۱. کنایه از متنفذ.

۲. آنبانه، انبان.

۳. مزد آرد کردن.

۴. سُک: آب بینی، مُف.

۵. قنماسنگ، فُلاب سنگ، فُلاخن.

۶. گاواهن را.

۷. همان.

- ۱۲۱ - شیویداب<sup>۱</sup> روش عروسیس، زیرش عزا.
- ۱۲۲ - صاحب خَراپُشتِ خر سوارِ نمُنید<sup>۲</sup>؟
- ۱۲۳ - صدایش از جای گرم درآمدن (بلند شدن): پشت گرمی داشتن، خوشبین بودن.
- ۱۲۴ - صد زدنِ شیلانگر<sup>۳</sup>، یک زدنِ آهنگر. نظیر: صد پتک زرگر، یک پتک آهنگر.
- ۱۲۵ - طناب هرچی بلند شد سر از چنبل در می کند - گذرِ رسن بر چنبر است. «دهخدا»
- ۱۲۶ - ظلمِ ظالم و برف تابستانِ نمی ماند.
- ۱۲۷ - عاقبتِ ناوه کشی پرخوری است.
- ۱۲۸ - عزا (عزای) دسته جمعی عروسی است. نظیر: ظلم به تساوی عدل است. «دهخدا»
- ۱۲۹ - علف باید به دهن برّه (بزی) شیرین بیاد (باشد).
- ۱۳۰ - غصّه دیوانه را عاقل می خورد.
- ۱۳۱ - فرزندِ خَلَف، خالو - فرزندِ حلال زاده به خالو می کشد. «دهخدا»
- ۱۳۲ - فرزند نداشتنش یک غم است، داشتنش هزار غم. نظیر: آدم بی اولاد، پادشاه بی غم است.
- ۱۳۳ - فلانی انقد مقدّس بود که از آب شب پَریز (پرهیز) می کرد.
- ۱۳۴ - کارش نماز داشتن: با وسواس و دقتی مفرط کار کردن.
- ۱۳۵ - کاسه ریخته جمع نمی شود.
- ۱۳۶ - کدخدا را ببین و دها بچاپ.
- ۱۳۷ - کرباس محله را دم دادن: به کرباس محله رفتن، مردن.
- ۱۳۸ - کم بابرکت، بهتر از زیاد بی برکت است.
- ۱۳۹ - کوله بار کسی سنگین بودن: عیال وار بودن کسی.
- ۱۴۰ - گاو وقتی برا<sup>۴</sup> گاودانه<sup>۵</sup> شخم می زند سرش گیج می رَد.

۱. اشکنه.

۲. نمی کنید.

۳. چلنگر. آهنگری که چیزهای سبک و خرد سازد.

۴. نوعی دانه که خوراک گاو باشد.

۵. برای.



۱۴۱- گدا اگر معتبر شود، ز خدا بی خیر شود.

۱۴۲- گرسنگی نکشیدی که عاشقی یادت برَد.

۱۴۳- گرسنه، نان سنگک خواب بیند.

۱۴۴- گرگی که سحر بزّه را پاره می کند، بهتر است سر شب این کار را بکند که

چوپان یه خواب راحت بکند.

۱۴۵- گله که گرگی می شد، روباه هم او گج<sup>۱</sup> می گیرد.

۱۴۶- گنجشکِ اِمسالی نِمدا نَد<sup>۲</sup> (می خواد) گنجشک پارسالی را گول بزند.

۱۴۷- گوشت شد و گربه برد: گم شد.

۱۴۸- گول، همیشه یه جور نیست.

بیشتر وقتها که «ملا» می آمد خانه، به زنش می گفت: امروز هم گول خوردم. یک

روز زن از کوره در رفت و گفت: مرد، الهی گوله بخوری. آدم عاقل که اینقدر گول نمی خورد.

– زن، اشکال کار این است که همیشه آدم را یه جور گول نمی زنن. هر دفعه به

شکل تازه ای گول می زنند.

۱۴۹- لقمه که رفت تو دهن گوگ، در آوردنش سخت است.

۱۵۰- لنگه سنگین، جا (جای) خودش اواز مَدَد.

۱۵۱- مارگزیده از ریسمانِ آله گُزن<sup>۳</sup> می ترسد – مارگزیده از ریسمان دورنگ

می ترسد. «دهخدا»

۱۵۲- مال به صاحب تَرَد، میراث است – دزدیده بود خر که نماند به خداوند.

«دهخدا»

۱۵۳- مالِ خیرمند همیشه در خانه صاحبش است.

۱۵۴- مثل اینکه هفتاد من سیر و پیاز باباش لاخاک است. به مزاح، نظیر: مثل

اینکه کشتیش غرق شده است.

۱۵۵- مثل تخمِ جارو: بارور و خوش روینده.

۱۵۶- مثل چس گاوی و خاصیت. نظیر: تپاله گاوی است نه بودارد نه خاصیت.

۱۵۷- مثل خر دولابی: از دو طرف بارکشی می کند.

۱۵۸- مثل زبان مار: بس باریک و ظریف.

۱. گوسفند نه سه ساله یا بیشتر.

۲. نمی تواند.

۳. دورنگ.

- ۱۵۹ - مثل سگ حرص می زند.
- ۱۶۰ - مثل سگ و گدا. نظیر: مثل سگ و گربه. «دهخدا»
- ۱۶۱ - مثل عقیق: چای خوش رنگ.
- ۱۶۲ - مرغ تخم نکند، ماچه<sup>۱</sup> شام بخورد!: خیر نرساندی، شر هم می رسانی.
- ۱۶۳ - مرغ سیاه و تخم سفید! نظیر: خر سفید و کره سیاه.
- ۱۶۴ - مرغش نکرده باشد: فرض می کنیم نبود. ← تخم بازی (بازیها)
- ۱۶۵ - مُشکل پسند، پشکل پسند می شد.
- ۱۶۶ - ملکا از دم آبادی بخر، زنا از بیخ آبادی بگیر: ملک را از جای پرت نخر، با خانواده ای وصلت کن که تا چند پشتش را بشناسی.
- ۱۶۷ - من این ورِ خوب، تو اون ورِ خوب: مطلقاً یا هم کاری نخواهیم داشت.
- ۱۶۸ - مورچانه (شپش) خودش چی چیس که کله پاچه ش چی چی باشد. نظیر: کک خودش چیست که دل و جگرش باشد. «کهنه و نو»، جمالزاده، ص ۱۷۱.
- ۱۶۹ - موزنگی<sup>۲</sup> سو می کنی<sup>۳</sup>? چرا اینقدر آهسته کار می کنی؟
- ۱۷۰ - میدان باید در خور پهلوان باشد.
- ۱۷۱ - میشی که برا خودش پشم نکند برا صاحبش کشک نمند - سگی که برای خودش پشم نمی کند برای دیگران کشک نخواهد کرد. «دهخدا»
- ۱۷۲ - میوه ها گویند سرّ برگ چیست؟
- ۱۷۳ - نان ندارد بخورد پیاز می خورد اشتهاش وا شد.
- ۱۷۴ - نان نرم و کرسی گرم زیر دلش زده س. نظیر: خوشی زیر دلش می زند. «دهخدا»
- ۱۷۵ - ندی و دی (ندی بدی)<sup>۴</sup> بُزی داشت، گله را دید پا و رداشت. نظیر: ندید بدید وقتی که دید به خودش چید. «دهخدا»
- ۱۷۶ - نژآیده، می خواد بزرگ کند.
- ۱۷۷ - نشایت می دم یه من ماست چقد کره دارد.
- ۱۷۸ - نظر کردن به درویشان، بزرگی کم نمی گردد. مأخوذ از بیت «حافظ»:

۲. مهره های بسیار ریز شیشه ای، منجوق.

۴. ندید بدید.

۱. مایه مرغ، فال.

۳. نخ می کنی؟

- نظر کردن به درویشان منافق بزرگی نیست سلیمان با چنان حشمت نظرها بود با مورش
- ۱۷۹ - نَفِیش به یه چسِ غریبا بندَس: ناتوان و کم‌بینه است. ← به یه چس ...
- ۱۸۰ - ننه نمی خواستم: مگر مدعی و فضولی؟
- ۱۸۱ - نوکر بابات پارسال مُرد (نوکرِ پارسالیِ باباد مُرد): دستور ندیده.
- ۱۸۲ - هر قالی یه قالیچه ام<sup>۱</sup> بَغَلِشَس.
- ۱۸۳ - هرکی داد می‌زند، یه جاش درد مُند.
- ۱۸۴ - هر موش<sup>۲</sup> یه نوا می‌زند.
- ۱۸۵ - هزار تا دعا کم است، یه نُفرین زیادَس. نظیر: هزار دوست اندک است، یک دشمن بسیار. «دهخدا»
- ۱۸۶ - هفتا مِثلِ ترا می‌بَرَد لب چشمه و تشنه برمی‌گرداند.
- ۱۸۷ - هفت نفر آینه به دست، فاطمه کچل سرِشا می‌بست.
- ۱۸۸ - هم از تُبره هم از آخور هم از بار.
- ۱۸۹ - هم چوب و پیاز و هم جریمه - هم چوب را خورد هم پیاز را و هم پول را داد. «دهخدا»
- ۱۹۰ - همرات خویم تا خوبی: با تو خویم تا خوب هستی.
- ۱۹۱ - یان روضه نیی، کیه مُنا بین. «به گویش» *yān rowza nebiyo kīya ye monā*
- bebīno* یعنی: این روضه نیست، خانه مرا بین است.
- یکی از انگیزه‌های در خانه خود روضه‌خوانی برپا کردن، دم و دستگاه خود را به رخ دیگران کشیدن است.
- ۱۹۲ - یُردِ اسفندیارِ اسپه نشینو یُردِ سلطانِ بلخِ گُربه نشینو «به گویش» *... espa nešino ... yorde*
- جای اسفندیار اسپه<sup>۳</sup> نشیند جای سلطان بلخ گربه نشیند. نظیر:
- جای شیران شغالان لانه دارند. «دهخدا»
- ۱۹۳ - یک «رَجَب» در «گَرکان»<sup>۴</sup> بود و شد انگشت نما
- به حقیقت نگری، جمله عالم «رجب» است.

۱. هم.

۲. موش.

۳. اسپه / اسبه: سگ. [هرودوت گوید: در زبان مادها، اسپاکا *spaca* به معنی سگ ماده است. کاروند کسروی، ص ۳۰۴].

۴. قصبه‌ای در سه کیلومتری غرب آشتیان.

- نظیر: گر حکم شود که مست گیرند در شهر هرآنکه هست گیرند.  
 ۱۹۴ - به بهارِ دیگه بگن، از این بهتر می شی.  
 ۱۹۵ - به گندمِ یه پشت ناخن نان دارد. مقابل: سوزن سرِ گواهِنا<sup>۱</sup> نمی بندد.  
 ۱۹۶ - به معدۀ روان بهتر از یک پدر مهربان است.  
 ۱۹۷ - به نانم<sup>۲</sup> تو سفره ناجورس (دُرُس نیس): یک بچه کم است.

### ۶- قصه‌ها

در قصه‌های آشتیان همانند بیشتر قصه‌ها در نبرد بین خوبی و بدی، گرچه خوبی نه یک بار بلکه بارها شکست می‌خورد؛ اما پیروزی نهایی از آن خوبی است. و برای تحقق این پیروزی اتفاق و تصادف و گاه معجزه به یاری خوبی می‌آیند. این قصه‌ها که یادگار دوران ملوک الطوائفی است از افکار قدیمی منحنط خالی نیست. پیامهای زیر نیز از بیشتر این قصه‌ها شنیده می‌شود:

- ۱- دور فلکی یکسره بر منهج عدل است خوش باش که ظالم نبرد راه به منزل.
- ۲- زیاده طلبی فراوان موجب حرمان است.
- ۳- گفت پیغمبر که چون کوبی دری عاقبت زان در برون آید سری.
- ۴- صبر و افتادگی و گذشت و ستم‌پذیری بر خشونت و ستمگری ترجیح دارد. بعضی قصه‌ها مأخوذ از کتب قدماست که گاه با تصرّفاتِی که در آنها کرده‌اند رنگ کاملاً محلی بدان داده‌اند. مثلاً قصه «شیری که هرگز آدمی ندیده بود» که موضوع آن زیرکی بشر است، از کتاب «اسکندرنامه قدیم» با چند روایت به صورت قصه‌های «داش رضا»، و «عمو حسنعلی» درآمده است.

### گنجشک (۱)

یک شب سرد یه گنجشک (مِلِچِک) کنار آبی نشسته بود. خوابش برد. دُمش در آب رفت و یخ گرفت. صبح که خواست برخیزد دمش کنده شد. برد پیش خیاط. گفت: خیاط خیاط این دُمک مرا بردوز کن. خیاط گفت: برو نخ بیار. گنجشک پیش جولافت. گفت: جولافت جولافت ده، نخ بَرَم خیاط دَم<sup>۱</sup>، خیاط دُمک مرا بردوز کند. گفت: برو

۲. یک نان هم.

۱. گار آهن را.

۳. دهم.

تخم مرغ بیار. گنجشک پیش مرغ رفت. گفت: توتی توتی قاقا ده، قاقا برم جولاً دم، جولاً به من نخ دهد. نخ برم خیاط دم، خیاط دمک مرا بردوز کند. مرغ گفت: برو دانه بیار من بخورم. گنجشک بر سر خرمن رفت و گفت: خرمن خرمن دان ده، دان برم توتی دم، توتی به من قاقا دهد، قاقا برم جولاً دم، جولاً به من نخ دهد، نخ برم خیاط دم، خیاط دمک مرا بردوز کند. خرمن گفت: برو غربال بیار. گنجشک پیش کولی رفت. گفت: کولی کولی غربال ده، غربال برم خرمن دم، خرمن به من دان دهد. دان برم توتی دم، توتی به من قاقا دهد، قاقا برم جولاً دم، جولاً به من نخ دهد. نخ برم خیاط دم، خیاط دمک مرا بردوز کند. کولی گفت: برو پوست بیار. گنجشک پیش بز رفت و گفت: گچّی گچّی پوست ده، پوست برم کولی دم، کولی به من غربال دهد. غربال برم خرمن دم، خرمن به من دان دهد. دان برم توتی دم، توتی به من قاقا دهد. قاقا برم جولاً دم، جولاً به من نخ دهد. نخ برم خیاط دم، خیاط دمک مرا بردوز کند. بز گفت: برو علف بیار من بخورم، آن وقت پوست به تو می دم. گنجشک پیش کوه رفت. گفت کوه کوه علف ده، علف برم گچّی دم، گچّی به من پوست دهد. پوست برم کولی دم، کولی به من غربال دهد، غربال برم خرمن دم، خرمن به من دان دهد. دان برم توتی دم، توتی به من قاقا دهد. قاقا برم جولاً دم، جولاً به من نخ دهد. نخ برم خیاط دم، خیاط دمک مرا بردوز کند.

طبیعت بخشنده که بی مضایقه نعمتهای خود را ایثار می کند گنجشک را از دوندگی بیشتر نجات داد. گنجشک علف آورد و به بز داد. بز پوست داد. پوست رابه کولی داد و از او غربال گرفت. غربال را به خرمن داد و از او دانه گرفت. دانه را به توتی داد و از او قاقا گرفت. قاقا را به جولاً داد و از او نخ گرفت. و نخ را به خیاط داد، تا اینکه دم او را دوخت. و خوش و خندان پرواز کرد و رفت.

روایتهای: محمدعلی حقّی، عباس محسنی و غلامرضا معماری.

### گنجشک (۲)

یه گنجشکک (میلیچک) رفت آب بخورد. دُمش (پاش) چسبید به یخ. گفت: یخ چه زور داری! گفت: آگه من زور می داشتم چرا آفتاب آگم می کرد. رفت پیش آفتاب. گفت: آفتاب آفتاب چه زور داری! گفت: آگه من زور می داشتم چرا سایه مَنّا می گرفت. رفت پیش سایه. گفت: سایه سایه چه زور داری! گفت: آگه من زور می داشتم چرا گربه

روم می‌خوایید. رفت پیش گربه گفت: گربه گربه چه زور داری! گفت: زور دارم زور بچه، می‌خورم قند و کلوچه، می‌پریم تو طاقچه، می‌زام سالی هفتا گربه بچه.

روایت‌های: ابوالفضل چنگیزی و صادق فرخ.

## درخت بخارا

سالها پیش از این در شمال شرقی ایران، در سرزمین «خاوران» پادشاهی بود به نام «مرزبان‌شاه» که چون غمخوار ملت بود مردم هم دوستش داشتند. این پادشاه نایبنا بود. هرچه دوا درمان کردند چشمش خوب نشد. مرزبان‌شاه سه پسر داشت به ترتیب به نامهای «ملک جمشید»، «ملک خورشید» و «ملک رخشان».

روزی درویشی وارد شهر شد و گفت: چشم پادشاه را خوب می‌کنم. وقتی چشم شاه را دید گفت: «دوایش برگ درخت بخارا است». مرزبان‌شاه به پسرانش گفت: بروید این دوا را پیدا کنید. پسران خرجی سفر دو سه ساله را برداشتند و بر اسبان خود سوار شدند و رفتند تا به یک سه‌راهی رسیدند. ملک جمشید از راه راست و ملک خورشید از راه چپ و ملک رخشان از راه وسط به سفر خود ادامه دادند.

جمشید به شهری رسید و در قمار دار و ندار خود را باخت و شاگرد دکان کله‌پزی شد. خورشید هم به نخستین شهری که رسید دست به شرابخواری زد و پس از مدتی با خواهش و التماس شاگرد یک لبوفروش شد.

رخشان از این شهر به آن شهر می‌رفت، و هر جا از درخت بخارا می‌پرسید؛ اما همه در جواب او اظهار بی‌اطلاعی می‌کردند. در راه سختیها دید. با قناعت زندگی می‌کرد که بتواند مدت بیشتری به جستجو پردازد. دو سال و نیمی گذشت. روزی به خود گفت: پولم که تمام شود در یک دکان آهنگری شاگرد می‌شوم.

آخر، مرزبان‌شاه که زندگی نسبتاً ساده‌ای داشت پسران خود را در نوجوانی به کارگاه آهنگری فرستاده بود تا آهنگری یاد بگیرند. برادران بزرگتر وقت خود را به بازیگوشی گذرانده بودند. اما رخشان با دقت دستوره‌های استاد آهنگر را به کار بسته بود و زحمت کشیده بود و آهنگری آموخته بود. بالاخره پولش ته کشید و در شهر «بلخ» نزد آهنگری شاگرد شد. پس از چهار ماه که خواست به سفر خود ادامه دهد، استادش علاوه بر مزد مقرر انعام خوبی هم به او داد، و از او خواست که اگر دوباره به بلخ بازگردد

پیش او بیاید و کمک کار او شود. درستکاری و مهارت و دلسوزی رخشان استاد آهنگر را شیفته او کرده بود. رخشان پس از خداحافظی با استاد، مجدداً راه سفر پیش گرفت. از آن طرف نزدیک سه سال می شد که مردم خاوران منتظر بودند پسران مرزبان شاه دوی چشم را با خود بیاورند. کم کم بعضی ها از بازگشت آنها قطع امید می کردند.

رخشان ماهها به جستجو ادامه داد. تا اینکه روزی به کشتزاری رسید. برای استراحت زیر درختی نشست. پس از چند دقیقه دو کبوتر سفید آمدند و روی درخت نشستند. یکی از کبوترها پرسید: باجی جان این جوان در جستجوی چیست؟ دیگری جواب داد: جانِ باجی جان به دنبال برگ درخت بخارا است. برگ همین درخت که روی آن نشسته‌ایم. برگ این درخت را اگر یک شبانه روز در سرکه بخیسانند، بعد خشک کنند و بکوبند و با توتیای ساییده هموزنش مخلوط کنند هر ناینبایی را بینا می کند. ترکه این درخت را اگر به آدم بزنند خر می شود و اگر به خر بزنند آدم می شود. پس از چند لحظه کبوتران پرواز کردند. رخشان برخاست و اکبر خُرجین<sup>۱</sup> خود را پراز برگ کرد. چند ترکه هم چید و در ترکش خود گذاشت و به سوی شهر خویش برگشت.

پس از چند روز راهپیمایی به سه راهی رسید که انجا از برادران خود جدا شده بود. با خود گفت: باید برادران را پیدا کنم. به سراغ ملک جمشید رفت. بعد از چند روز او را پیدا کرد. برایش اسب و وسایل خرید و با هم به دنبال خورشید رفتند. از بازار یک شهر می گذشتند که یک نفر هر دو تاشان را صدا کرد. نگاه کردند اما صداکننده را نشناختند. براستی ملک خورشید آنقدر شکسته شده بود که شناختش مشکل بود. خورشید را نونوار کردند و به عزم شهر خود به راه افتادند.

به سر چاهی رسیدند. تشنه بودند. پیاده شدند. جمشید گفت: اینجا بمانیم تا رهگذری برسد و برایمان از این چاه آب بکشد. خورشید هم سخن او را تأیید کرد. رخشان فکر کرد: برای برادرانم سخت است که به درون چاه روند. من از آنها کوچکتر و چالاکترم. بر من است که آنان را زودتر از تشنگی برهانم.

رخشان طناب بر میان بست و درون چاه رفت. برادران طناب را رها کردند و وسایل برادر را برداشتند و به خانه پدر برگشتند. چون راه علاج را نمی دانستند از برگ درخت بخارا نتیجه ای نگرفتند. رخشان بی گناه در ته چاه از رفتار برادران متعجب و

۱. اکبر خُرجین: خُرجینک، خرجینی باریک.

غمگین مانده بود. تصادفاً پیرمردی از کنار چاه می گذشت، رخشان به یاری او از چاه بیرون آمد، و به خانه پدر بازگشت. فوراً به مداوای پدر پرداخت. چند روز که گذشت پدر بینا شد.

روزی که قرار بود دو برادر به حمام قصر بروند، رخشان ترکه درخت بخارا را برداشت و قبلاً به حمام رفت. دو برادر که به حمام آمدند چوبی به آنها زد و آنها خر شدند. حمامی آنها را از حمام بیرون کرد. قصه را که به پدر گفت، پدر از او خواهش کرد که از گناه برادران بگذرد. چوبی به خران زد و مجدداً به شکل آدم درآمدند.

روایت: رضا میرایی

### حَسَن کَچَل

مردی بود که تنها یک پسر داشت به نام «حَسَن». زن او مُرد. زنی دیگر گرفت. زن بابا که تصوّر می کرد شوهرش به حسن بیش از او توجّه دارد از این پسر خیلی بدش می آمد. حسن که از زن بابا کمتر محبّت می دید، یک روز به پدرش گفت، باید یک کَرّه اسب دریایی برای من بخری. خرید یک کَرّه اسب دریایی برای پدر حسن کاری سخت بود؛ اما پدر چون همین یک پسر را داشت برای او خرید. با خرید این اسب نفرت زن بابا نسبت به حسن دوچندان شد.

زن بابا به فکر از بین بردن حسن افتاد. حسن به مدرسه می رفت. هر روز که از مدرسه می آمد، اوّل کَرّه اسب را توجّه می کرد؛ بعد خودش ناهار می خورد. روزی زن بابا فطیر آبی درست کرد و داخل آن زهر ریخت که حسن بخورد و بمیرد. حسن که از مدرسه آمد، رفت کَرّه اسب را چیز بدهد.<sup>۴</sup> دید کَرّه اسب گریه می کند. پرسید: چرا؟ گفت: زن بابات می خواهد با فطیر سمّی که درست کرده ترا بکشد. زن بابا فطیر را آورد. حسن نخورد. گفت: چرا نمی خوری؟ گفت: نان خشک بهتر است. وقتی پدر آمد، زن بابا گفت: بین این حسن چقدر مرا اذیت می کند. فطیر برایش درست کرده ام او نان خشک می خورد. زن بابا فکر دیگری کرد. چاهی در میان پستو<sup>۵</sup> کند و توی آن را پر از

۱. زن پدر، نامادری.

۳. نوعی نان شیرینی نرم، قرصهای آن به قطر ۱۵ تا ۲۰ سانتیمتر و به ضخامت ۱/۵ سانتیمتر.

۴. علوفه بدهد.

۲. آذوقه می داد، تیمار می کرد.

۵. صندوقخانه.



شیشه خرده و تیغ کرده که حسن برای رفتن به ناندان از روی آن رد شود و بیفتد توی آن و بمیرد.

حسن از مدرسه آمد دیده کوزه اسب گریه می‌کند. پرسید: چرا؟ گفت: زن بابا در پستو چاهی کنده که تو در آن بیفتی و بمیری. حسن وقتی خواست برود در پستو نان بردارد، از در پستو جفت گرفت<sup>۱</sup> توی پستو و از توی پستو به دم در. زن بابا گفت: مادر جان چرا این طور می‌کنی؟ زن بابا دانست تا کوزه اسب زنده است او موفق نمی‌شود. چاره‌ای اندیشید. قدری نان خشک به کمرش بست. می‌گفت: کمرم درد می‌کند. به حکیمها<sup>۲</sup> سپرده بود که شما بگویید چیزی برای من خوب نیست مگر جگر کوزه اسب دریایی. زن بابا توی خانه از این طرف به آن طرف می‌غلطید و نان خشک صدا می‌کرد و می‌گفت: وای کمرم. حکیمی آوردند. گفت: تنها داروی این، جگر کوزه اسب دریایی است. پدر گفت: با زحمت زیاد یک کوزه اسب دریایی برای پسرم تهیه کرده‌ام. حکیمهای دیگر هم آمدند و گفتند: فقط جگر کوزه اسب دریایی دوائ اوست. فردا که حسن توی طوبله رفت دید کوزه اسب گریه می‌کند. پرسید: چرا؟ گفت: زن بابا می‌خواهد مرا بکشد. پدر به حسن گفت: برای معالجه زن بابا کوزه اسب را می‌کشیم. حسن گفت: نمی‌شود. پدر به معلم حسن گفت: فردا حسن را نگذار از مدرسه بیاید. حسن به سراغ کوزه اسب رفت دید باز گریه می‌کند. گفت: چرا؟ گفت: فردا معلمت نمی‌گذارد از مدرسه بیایی و مرا می‌کشند. تو یک جیب را پراز خاکستر نمک<sup>۳</sup> و جیب دیگر را پراز پول کن، من پنج شیشه می‌کشم. اگر خود را حاضر نکنی مرا می‌کشند. وقتی معلم نگذاشت تو بیایی، پول را بریز جلوی بچه‌ها و خاکستر را در صورت معلم پاش.

نزدیک ظهر حسن صدای کوزه اسب را شنید. بلند شد که برود، معلم نگذاشت. پول را ریخت جلوی بچه‌ها و خاکستر نمک را به صورت معلم پاشید و آمد خانه. کوزه اسب را گرفت و گفت: من می‌روم، خدا حافظ. وقتی که من بروم زن بابایم خوب می‌شود.

مقدار زیادی پول برداشت و روانه شد، تا به یک چوپانی رسید. به چوپان گفت: بزغاله می‌فروشی؟ گفت: من چوپانم چطور می‌توانم بزغاله بفروشم. حسن گفت: هر چقدر بخواهی می‌دهم. گوشتش را با هم می‌خوریم. چوپان بزغاله را کشت. حسن شکنجه‌اش را برداشت برد لب جوی آب، شست و دمر بر سر گذاشت و خود را به شکل

۱. پرید، جست زد.

۲. دکترها.

۳. مخلوط خاکستر و نمک.

کچلان درآورد. منظور حسن این بود که اگر مجبور شود به کمک کرّه اسب کارهای عجیب غریبی انجام دهد جلب توجه نکند. و مردم فکر کنند این کارها از یک کچل بر نمی آید. مقداری مو از دم کرّه اسب کند. کرّه اسب گفت: هر وقت مرا خواستی یک مو آتش بزن فوراً حاضر می شوم. حالا من به چرا می روم. از هم خداحافظی کردند. حسن رفت تا به باغی رسید و شاگر باغبان این باغ شد. از آن پس حسن کچل در زندگی پرماجرایی خود بارها از کرّه اسب دریایی کمک گرفت و موانع را از پیش پای خود برداشت. پس از سالها به شهر خود بازگشت و با موافقت پدرش زن پدر را گشت.

روایتی: احمد فرخ و محمدرضا ملکزاده

### دش رضا<sup>۱</sup>

یک روز صبح «دش رضا<sup>۲</sup>» می رفت گاوباری<sup>۳</sup>. دید یک گرگ تو پشت بام خانه شان است. یواش یواش رفت گردنش را گرفت و چاقورا درآورد که بکشدش. گفت: من نکش، هر شب یه دمبه برات می آرم. گفت: خوب، شب که شد رفت توی یک گله و دمبه<sup>۴</sup> یک بره را کند و دنداننش گرفت آمد تو پشت بام خانه دش رضا و از دریچه<sup>۵</sup> پرت کرد پایین.

زن دش رضا گفت: این از کجا آمد؟ دش رضا گفت: ای بابا، روزی است خدا رسانده است. زن دش رضا دمبه را برداشت خرد کرد و گذاشت روی آتش. آتش کرد و چیزیکشا<sup>۶</sup> داد به بچه هاش.

آقا گرگه هر شب دمبه را می آورد و از دریچه می انداخت تو خانه. شب شانزدهم آواج<sup>۶</sup> «حلیمه خاتون» زن دش رضا بنا کرد با دش رضا دعوا کردن که: آخر من نباید بدانم این دمبه هر شب از کجا می آید؟ از آن طرف گرگ هم به دش رضا گفته بود که نباید به کسی بگویی. اگر بگویی بیرون که آمدی حسابتا می رسم. دش رضا به آواج حلیمه

۱. مأخوذ از «زیرکی بشر» از کتاب «اسکندرنامه قدیم».

۲. مهمترین علت انتخاب «داداش رضا»ی سالخورده به عنوان فهرمان قصه این است که داداش رضا از کشاورزان با سابقه و شریف و درستکار آشتیان است. اما علت دیگر موقعیت خانه اوست که دم آبادی است و وصل به مزرعه و بیابان.

۳. شخم زدن زمین با گاو.

۴. روزن سقف برای نورگیری و تهویه.

۵. چیزیک: خرده های دنبه برشته، جزغال.

۶. عنانی که برای احترام قبل از نام زنان آورند، آواج.

خاتون گفت: بیا جلو یواشکی پشت برگم<sup>۱</sup>. و به زنش گفت.

آقاگرگه اون بالا حالیش شد. داش رضا دید بد کاری کرده است. زنش را دعوا کرد. فردا صبح که خواست برود صحرا، توله سگ همسایه‌شان را با خود برد. بنا کرد گاو یاری کردن. آقاگرگه دید داش رضا یک سگک هم دارد. گفت: اول برم سگشا بخورم بعد خودشا. دوید طرف سگ. سگ از ترس رفت توی خرچین. گرگ هم دنبالش رفت تو خرچین. داش رضا دوید و در خرچین را بست و انداخت روی الاغ و آورد خانه‌شان. گفت: آواج حلیمه، آب گرم کن. یک قزقان<sup>۲</sup> بزرگ آوردند و آب ریختند توش و گرم کردند و گرگ را انداختند تو قزقان و با کِلِکو<sup>۳</sup> و چوب آنقدر زدندش که تمام موهایش ریخت. آواج حلیمه گفت: بیسش است. انداختندش بیرون. گرگ از وحشت به جای آنکه رو به بیابان فرار کند داخل آبادی شد و آمد توی بازار. یکی گفت: گرگ است. یکی گفت: سگ است. دیگری گفت: روباه است. گرگ از آبادی خارج شد و رسید به یک دسته گرگ. گرگها از ترسشان در رفتند. گرگ دنبالش دوید، گفت: نترسید من هم برگم. خلاصه سی چهل تا گرگ را جمع کرد و قرار گذاشتند از داش رضا انتقام بگیرند. فردا صبح گرگها منتظر ماندند. هر گاو یار<sup>۴</sup>ی که می‌رسید، گرگها می‌پرسیدند: این است؟ می‌گفت: نه. تا اینکه یک گاو یار پیر که با الاغ و گاوش رسید، گرگ گفت، خودش است. داش رضا تا گرگها را دید از الاغ آمد پایین. یک نیه<sup>۵</sup> به گاو یک نیه به الاغ زد. گاو و الاغش در رفتند. خودش هم از یک درخت صنوبر<sup>۶</sup> رفت بالا. گرگها دیدند از چنگشان فرار کرد. یک گرگ گفت: روی همدیگر سوار شیم تا به این بی‌رحم برسیم و بکشیمش پایین و قالش بکنیم. گرگی که کتک خورده بود زیر خوابید. گرگهای دیگر رویش رفتند تا نزدیک بود که به داش رضا برسند که داش رضا داد زد: آواج حلیمه آبا گرم کن. گرگ زبری که مزه‌اش را چشیده بود از زیر کشید و گرگهای دیگر تاراپا تاراپ افتادند پایین و پا به فرار گذاشتند.

۱. پت بگویم.

۲. نوعی دیگ بزرگ و بی‌دسته.

۳. چوبی دسته‌دار که به روی رختهای شستنی کوبند.

۴. گاو یار: آن که گاو یاری می‌کند.

۵. چوبی کوتاه با میخی بر سر آن.

۶. تبریزی.

روایت: محمدرضا ملکزاده

گَزَلِکْ<sup>۱</sup>

خانزاده‌ای یک سر گله گوسفند<sup>۲</sup> خود را به یک چوپان سپرده بود. چوپان یک روز گوسفندها را برای چرا برد پشت یک کوه. گوسفند آن مشغول چریدن بودند که چند تا دزد گردن کلفت آمدند و دست و پای چوپان را بستند که گوسفندان را ببرند. چوپان که دستش از همه جا کوتاه بود و اربابش هم با اسبان و حشم خود در آن طرف کوه بود به دزدان گفت: حالا که می‌خواهید گوسفندها را ببرید دستما باز کنید که یه شکم نی بز نم. چوپان ضمن نواختن نی با صدای سوزناک ترانه زیر را خواند و ارباب خود را از دور صدا کرد.

## گَزَلِکْ آهای گَزَلِکْ

سیصد سواری گَزَلِکْ	پشتِ گذاری گَزَلِکْ
میشه‌های رنگین گَزَلِکْ	قوچهای جنگین گَزَلِکْ
بزهای حالدار گَزَلِکْ	بزهای چارشان <sup>۳</sup> گَزَلِکْ
سردار گله گَزَلِکْ	یک جفت دُبر <sup>۴</sup> است گَزَلِکْ
گله‌تا بردند گَزَلِکْ	خیلی جوانی گَزَلِکْ
بزهای ریشدار گَزَلِکْ	میشه‌های گوشدار گَزَلِکْ
زنگهای کَرّی گَزَلِکْ	میشه‌های کَرّی <sup>۵</sup> گَزَلِکْ
عصای هفت رنگ گَزَلِکْ	کاکل رنگین گَزَلِکْ
میشه‌های دوغی <sup>۶</sup> گَزَلِکْ	بزهای پر مو گَزَلِکْ
گله‌تا بردند گَزَلِکْ	«پُشته چنار»ی گَزَلِکْ
میشه‌های مَرّی <sup>۷</sup> گَزَلِکْ	بزهای جنگلی گَزَلِکْ

به کمک باد صدای چوپان و نی او به گوش خانزاده رسید. با سیصد سوار خود آمد، و دزدها را گرفتار کرد.

۲. یک گله گوسفند.

۱. خوشگلک.

۴. بز اخته‌ای که پشاهنگ گله است.

۳. چارشانه.

۶. شیرده، دوشا.

۵. میش دارای گوش کوچک.

۷. رام، آرام.

## ۷- بازیها

یکی دو نسل پیش از این در آشتیان سرگرمی پسران خردسال بیشتر خاک بازی و گل بازی و عسک بازی<sup>۱</sup> یا بازی با اسباب بازیهای بود که بزرگترانشان به تقلید از وسایل زندگی از چوب و استخوان و سنگ برای آنان می ساختند. سرگرمی دختران خردسال، خاله بازی و بازی با عروسکهای پارچه ای ساده بود. پسران نوجوان هم به تناسب هر فصلی در ساعات بیکاری به انواع بازیها می پرداختند.

در این بازیها که بعضیهاشان غیربهداشتی و خشونت آمیز بود، آرزوی سرزندگی و با دیگران به سر بردن برآورده می شد. روحیه همکاری و همدستی تقویت می گردید. گاهی پیش می آمد که به نزاع هم بینجامد.

گرچه در بسیاری از این بازیها بازیکن درمی یافت که «حق با قوی است» و «سنگ به در بسته می آید»؛ اما پی می برد که با بودن مقررات حمایتگرانه می توان به ضعفا یاری رساند که بتوانند روی پای خود بایستند. قبل از شروع هر بازی، مقررات خاص - قرارکها - را اعلان می کردند که با تصویب اکثریت لازم الاجرا می بود.

با توسعه مدارس جدید و نوسازی شهرکها و باز شدن پای برق و تلویزیون به آنجاها، بازیهای محلی به تدریج به دست فراموشی سپرده شده اند. بازیهای که شرح آنها خواهد آمد در سالهای ۱۳۳۳ تا ۱۳۳۶ به همت دوستانم دانش آموزان دبیرستان خاقانی آشتیان نوشته شده است. در پاره ای موارد جرح و تعدیلهایی در آنها صورت گرفته است.

عباس سمیعی، کلاس اول متوسطه، فروردین ۳۶

## آفتاب مهتاب

دو بازیکن پشت به هم کرده دست چپ را با دست راست و راست را با چپ قفل می کنند. یکی از آنها خم شده، دومی را طاقباز روی پشت خود بلند می کند. زیری می پرسد: آفتاب مهتاب چه رنگ است؟ رویی جواب می دهد: سرخ و سفید و هفت رنگ است (سرخ و سفید، دورنگ است). آنگاه برخاسته عکس این عمل انجام می شود و تا چند بار تکرار می گردد.

صادق رحیمی، بهمن ۳۳

## آلاچین بازی ....-alāccin

نوعی بازی آلك دولك مردانه كه در بیشتر نقاط ایران معمول است و دارای نامهای گوناگونی است.<sup>۱</sup>

آلاچین بازی از مهمترین بازیهای آشتیان است كه علاوه بر کودکان، جوانان و گاه میانسالان هم بدان می پردازند. این بازی پرتحرک و كم خطر، در اواخر زمستان و اوایل بهار مخصوصاً عید نوروز و بالاخص روز سیزدهم فروردین معمول است. در آغاز با چند اصطلاح آشنا می شویم:

آلاچین: الك، چوبی به طول و به قطر تقریباً ۱۴ و ۳/۵ سانتیمتر با دو سر تراشیده.

بالا: دور و بر جیل، بالای میدان، صدر زمین. ← دسته بالا.

پایین: در فاصله ۳۰ - ۴۰ متری جیل، پایین میدان. ← دسته پایین.

پی شدن --- pey: کوفتگی عضله، کوفتگی رگ و پی.

تاژک [تازاک = تازنده؟]: آنکه در پایین میدان حاضر برای برداشتن آلاچین و کشتن آن است.

تاژک رفتن: برای کشتن آلاچین به پایین میدان رفتن.

تر تا خُشک<sup>۲</sup>: ← تر تر خُشک.

تر تر خُشک: تر یا خشک، نوعی پشک انداختن، نظیر شیر یا خط برای تعیین آغازگر بازی. به جای سکه، سنگ نازک خشک مسطحی را برداشته با آب دهان یک طرف آن را تر می کنند. یکی از دو استاد از دیگری می پرسد: تر می خواهی یا خشک؟ و سنگ را به هوا می اندازد. استاد دیگر مثلاً جواب می دهد: تر، تر برکت دارد، تر می خوام، باران می آید، ... سنگ که به زمین افتاد اگر تر بود او آغازگر بازی می شود.

چوب آلاچین --- cūb: دولك، چوبدستی به طول تقریباً ۸۰ سانتیمتر.

چوپانی انداختن: دست را که در حالت ایستادن رو به پایین است به همان صورت

کمی عقب بردن و آونگ آسا به جلو آوردن و محتوای مشت را پرتاب کردن.

۱. برای آگاهی بیشتر در مورد بازی الك دولك ← مجله یادگار، سال چهارم، شماره ۹ و ۱۰، ص ۷۱ - ۸۰ و سال پنجم، شماره ۱ و ۲، ص ۱۲۱ - ۱۳۴. ۲. تر یا خُشک.

حَلْفِیش halqeyš: بیرون از محدودهٔ بازی، خارج، جاهایی که در آغاز بازی به عنوان نقاط ممنوع معین شده است.

حیل heył: صفحهٔ نشانه کردن، میل مانند.

دَر سُدن: داخل یکی از دودسته شدن، دو بدو آماده برای انتخاب شدن.

توضیح: سَرَسِلارها به داوطلبانِ بازی می‌گویند: مِردا بَرَن دَرشَن (مِردها بروند دَر شوند). آنگاه مِردها دو به دو در حالی که یک دست خود را روی شانهٔ دیگری انداخته‌اند - دور از سَرَسِلارها - آهسته دو نام مستعار برای خود انتخاب می‌کنند. بعد نزد سَرَسِلارها آمده از یکی از آن دو می‌پرسند - مثلاً: - چوب می‌خواهی یا آهن؟ او فرضاً می‌گوید. آهن. آهن مِرِد او می‌شود، چوب مِرِد دیگری. بقیه نیز به همین ترتیب ... دَسته dasta: گروه بازیکنان که همکاری و موقفیت مشترک دارند.

دَسته بالا: دسته‌ای که در بالای میدان و دور و بر حیل هستند. دستهٔ اوّل و دستهٔ آغازگرِ بازی همان دستهٔ بالا خواهد بود.

دستهٔ پایین: دسته‌ای که دنبال آلاچین می‌دوند و آن را به سوی حیل نشانه می‌گیرند.

دو مِرِد: دوبار بازی کننده، مضاعف بازی‌کن.

دو مِرِدِه do-merd-a: موقفیتی که بازیکن بالا به دست می‌آورد و حقّ دوبار بازی کردن را عاید دستهٔ خود می‌سازد.

زَدَن: فرستادن آلاچین با ضربهٔ چوب آلاچین به پایین میدان به صورت یکّه و لُغ.

زنده zenda: هریک از مِردهای دستهٔ بالا که نوبت خود را بازی نکرده باشد.

سَرَسِلار: سرکردهٔ هر دسته، سردسته، سریار، استاد، یارگیرنده.

غَرَتک [غلتک؟]: در لُغ زدن، گاهی آلاچین بلند نشده با چوب آن را به پایین می‌فرستند که آلاچین روی زمین کشیده می‌شود.

قَرارکا: قرارکها، قرار و مدارها، مقرّرات بازی.

قَرارکا کرده kard-a-...: همهٔ مقرّرات را می‌پذیریم.

قَرار کَرَدَن: قرار گذاشتن.

کَرّکی karrak-ī: به چنگ آوردنی - همچون یافتن و گرفتن بلدرچین در گندم‌زار.

کُشَن: با آلاچین، حیل را نشانه کردن و اصابت آلاچین به حیل.

کَشیدن: مِرِد کشیدن.

گِرَفتن: گرفتن آلاچین از هوا توسط بازیکنان دستهٔ پایین، بُل گرفتن.

لُغ: حرکت دوّم و سوّم آلاچین بازی، با چوب آلاچین به نوک آلاچین که بر زمین قرار دارد زدن و پس از بلند شدن آلاچین، با چوب آن را به پایین میدان پرتاب کردن.

لُغ دَوّه -dovva-: زدن لُغ دوّم - در صورتی که لُغ یوّه را نکشته باشند.

لُغ یوّه -yevva-: زدن لُغ اول - در صورتی که یگه را نکشته باشند.

مرد: عضو بازی، یار، یکی از افراد بازی.

مردکشی / مرد کشیدن: انتخاب عضو بازی توسط سرسِلار، یارگیری.

مُردن: در یک دور بازی توبت خود را بازی کردن.

مُرده -mord-a: مردِ دسته بالا که بازی کرده باشد و هم اکنون حقّ بازی نداشته

باشد.

نُگذاشتنک: برای لُغ زدن، از همان وضعی که آلاچین در روی زمین دارد استفاده

کردن.

همیشه -hemīša: مردی که تازک نمی رود و پیوسته جزو بازیکنان دسته بالاست.

یگه -yekk-a: حرکت یکم آلاچین بازی، آلاچین را به هوا انداختن و با چوب

آلاچین به زیر آن زدن و به طرف پایین میدان فرستادن.



حیل

لوازم بازی: حیل، آلاچین،

چوب آلاچین، میدان وسیع - بیشتر

در بیرون آبادی یا در جاده‌ها - و

بازیکنانی از دو تن به بالا که به دو

دسته تقسیم می شوند.

در صدر زمین، با گذاشتن

چند سنگ بر روی هم، حیل درست

می کنند - حدود یک چهارم متر

مربع. حیل به منزله صفحه‌ای برای

نشانه کردن و هدف‌گیری است. از

پایین میدان با آلاچین آن را هدف

قرار می دهند.

آلاچین تخم مرغی

آلاچین



چوب آلاچین

برای بزرگسالان آلاچین، چوبی به طول تقریبی ۱۴ و قطر ۳/۵ سانتیمتر است که

دو سر آن را به شکل مخروط یا هرم تراشیده باشند.



چوب آلاچین چوبدستی است صاف و محکم و بیشتر از چوب مُروار<sup>۱</sup> به طول تقریباً ۸۰ سانتیمتر.

دو نفر را به اسم سَرِسَلار معلوم می‌کنند. یک سَرِسَلار به دیگری می‌گوید: یا مرد بگش برو پایین، یا می‌گشَم می‌رم پایین. یعنی یکی از امتیاز ابتدا یار گرفتن برخوردار شود و دیگری از امتیاز دسته بالا بودن. که در صورت قبول، متناوباً سَرِسَلارها یارها را یکی یکی انتخاب می‌کنند.

یا آنکه بعد از دَرشُدَن مردها، با تَر تَر خُشک کردن، دسته‌ای که برنده قرعه شود، بالا کنار حیل بمانند و دسته دیگر پایین یا تازک بروند.

معمولاً پیش از تازک رفتن می‌گویند: قرار کا کرده، بگیری پوچ، حَلغیش پوچ، غرتک سه تا لُغ دارد، قدم دو تا بیشتر ورنداریم، و ...

افراد دسته بالا یکی یکی بازی را شروع می‌کنند. یکی از مردها برای زدن یکه - حرکت یکم از حرکات سه گانه - آماده می‌شود. جلوی حیل می‌ایستد. چوب آلاچین را در دست راست و آلاچین را در دست چپ می‌گیرد. آلاچین را تا ارتفاع تقریباً ۸۰ سانتیمتر به هوا می‌اندازد و فوراً با چوب آلاچین به زیر آن می‌زند و به طرف پایین میدان می‌فرستد. اگر چوب به آلاچین نخورد، دوباره و سه باره و ... می‌زند تا چوب به آلاچین اصابت کند. یکی از مردهای پایین آلاچین را برمی‌دارد که بگشُد. دو قدم به سوی حیل نزدیک شده با آلاچین حیل را نشانه می‌گیرد. اگر کشت می‌گویند: داغ گش شد. و مرد آغازکننده بازی کنار می‌رود - می‌میرد. بعد یکی دیگر از مردهای دسته بالا با زدن یکه بازی خود را شروع می‌کند.

اگر یکه را نکشند نوبت لُغ یوه - لُغ یکم و حرکت دوم از حرکات سه گانه بازی - می‌رسد. برای زدن لُغ، آلاچین را روی زمین صاف - در دو سه متری حیل - یا در شیار کوچک - جا لُغ - طوری قرار می‌دهند که نوک آن با زمین قدری فاصله داشته باشد. قبل از زدن لُغ، دو سه بار دست چپ خود را جلوی آلاچین می‌گیرند و امتحان می‌کنند که خوب بلند می‌شود یا نه. با چوب آلاچین به نوک آلاچین می‌زنند تا به هوا بلند شود، سپس با چوب به زیر آن می‌زنند که اگر چوب به آلاچین نخورد - برخلاف یکه - بازیکن می‌سوزد و نوبتش تمام می‌شود.

اگر افراد پایین لُغ را کشتند بازیکن حق ادامه بازی ندارد و می‌میرد. اگر نکشند،

لَعَّ دُوَه - لَعَّ دُوَم و آخرین حرکت بازی - را می زنند. اگر این را هم نکشند دومرده می شود. یعنی امتیاز بازی برای دو مرد نصیب دسته بالا می شود. مردی که بازی می کرد هنوز زنده است؛ حَقّ یک بازی اضافی هم نصیب دسته بالا شده است.

زَدَنِ دَوْمَرده را معمولاً حَقّ مرد مُرده می دانند. به وسیله دَوْمَرده، مرد مُرده را زنده می کنند. وقتی مردهای مرده زنده شوند، دسته بالا به یاران پایین می گویند: هر چه دَویدید پنبه، تازَه سَرِ دَسْتَه مانس یعنی تازه آغاز بازی دسته ماست. اما اگر مردی نمرده باشد، یا خود بازیکن دَوْمَرده را می زند، یا آن را به دیگری می بخشد. چه به مردهای دسته خودش، چه به کسی که در بازی شرکت ندارد.

اگر گفتند: دَوْمَرده کَرّکی است. هر که زودتر آلاچین را برداشت دارای حَقّ بازی کردن می شود و دَوْمَرده را می زند.

مردی که بازی خود را شروع می کند تا موقعی که پایینی ها نتوانند بکشند یا آلاچین را در هوا بگیرند حَقّ ادامه بازی از او سلب نشده است. نه تنها خود به بازی ادامه می دهد، بلکه با دَوْمَرده کردن، حَقّ جدید بازی کردن برای خود و دیگران یا برای خود - دو بار - به دست می آورد.

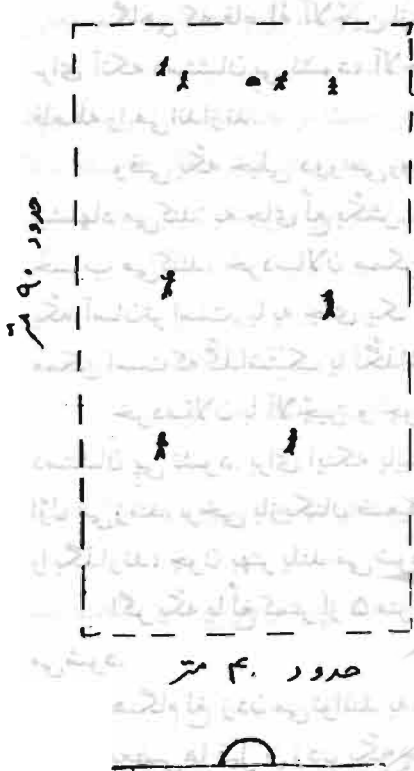
یَکَه که تا فاصله زیاد برود می گویند: یَکَه دَوْمَرده است. یا می گویند: یَکَه میز معشرفی است - منسوب به میرزا محمد شریف. سابقاً که این بازی رواج بیشتری داشته است عده ای که در این بازی مهارتی داشتند شهرتی می یافتند. یکی از قهرمانان اخیر آلاچین بازی مرحوم «میرزا محمد شریف شریفی» از نیکوکاران آشتیان بوده است. برای تَفَال گاهی پس از زدن یَکَه، بازیکن دو ریگ به اندازه فندق را برداشته، یک ریگ را به منزله آلاچین به هوا انداخته با چوب به آن می زَنَد - یَکَه می زند - اگر به ریگ بخورد می گوید: یَوَه دارد یعنی لَعّ یکم را می زنم؛ همچنین اگر به دَوَمی بخورد می گوید: دَوَه دارد یعنی لَعّ دُوَم را هم خواهیم زد.

موقع کشتن، پیش می آید که مرد دسته بالا که آلاچین رازده است، جلوی حیل با چوب آلاچین خطی می کشد و تف می کند، یعنی که آلاچین حَقّ ندارد به این خط و حیل نزدیک شود.

مَردهای پایین در میدان پخش می شوند تا بتوانند آلاچین را بهتر بگیرند، و زودتر بکشند. اگر آلاچین کج رفت، برای کشتن می گویند: می آیم راستش؛ آنگاه می کُشند.

اگر مرد بالا برای لَعّ زدن آلاچین را کج بگذارد، مردهای پایین اعتراض می کنند

که: کج نزن. بالایی می گوید: می پیلچانم<sup>۱</sup>. اگر لُغ را زدند و آلاچین بلند نشد و با چوب آن را به پایین فرستادند، می گویند: غرتک شد. چنانچه قرار کرده باشند<sup>۲</sup> که غرتک سه تا لغ دارد، یکی از پایین می آید و سه تا لُغ می اندازد - آلاچین را سه بار روی زمین می اندازد. بازیکن آزاد است که یکی از سه لُغ را بزند.



برای بزرگسالان میدان، تقریباً مستطیلی است ۹۰×۴۰ متر. اگر آلاچین خارج میدان، یا محل ممنوع افتاد، می گویند: حَلغیش شد. و بوچ می شود. و نوبت به مرد بعدی می رسد. بازی دسته بالا آنقدر ادامه دارد تا همه مردهایش بمیرند؛ آنگاه جای دو دسته عوض می شود. اگر مردهای پایین آلاچین را از هوا گرفتند مردهای بالا همه سوخته اند - مرده اند. و نوبت بازی به دسته پایین می رسد. از این رو بالایی ها سعی می کنند زودتر بازی کنند که مبادا نوبتشان نابود شود. برای گرفتن آلاچین از دستها، کلاه، دامن کت، و پالتو استفاده می کنند. معمولاً قرار می کنند<sup>۳</sup> که آلاچین باید به روی حیل بخورد و اگر تصادفاً به پشت حیل خورد قبول نیست. می توانند پایین دیوار نیم دایره ای بکشند و آن را حیل قرار دهند.

موقع کشتن ممکن است بگویند: به سر بخورد سوراخ مُند<sup>۴</sup>. اگر تصادفاً آلاچین به یکی از بالایی ها بخورد پایینی ها می گویند: بازی اِشکِلک (اشکنک) دارد، سرشکستک دارد. چنین اتفاقی بسی نادر است.

اگر عده بازیکنان فرد باشد دو کار می توان کرد: یا یک نفر به اسم همیشه در سر هر دو دسته بزند؛ و همیشه جزو دسته بالا باشد. یا آنکه یک دسته یک مرد کمتر داشته باشد؛ اما یکی از مردهایش دو مرد بزند (دو مرد باشد). یعنی دو بار بازی کند. با مساوی بودن عده بازیکنان هر دو دسته نیز پیش می آید که قرار بگذارند دسته ای که مردهایش

۱. می پیلچانم.  
 ۲. قرار گذاشته باشند.  
 ۳. قرار می گذارند.  
 ۴. می کُند.

ضعیف تر هستند، یک یا چند تاشان دو مرد بزنند. گاه قرار می‌کنند که همه با دست چپ بزنند و بکشند. و طبعاً چپ دستها با دست راست.

گاهی که فاصله آلاچین از حیل زیاد است و نمی‌توانند حیل را نشانه بگیرند، برای آنکه دستشان پی نشود، آلاچین را چوپانی می‌اندازند؛ یا دو نفر هر کدام قسمتی از فاصله را می‌اندازند.

وقتی یکه خیلی دور می‌رود، و پس از کشتن هنوز با حیل فاصله دارد، زنده یکه پیشنهاد می‌کند: به جای لغ بکش. اگر قبول کردند از همانجا دوباره می‌کشند و عوض لغ حساب می‌کنند. خردسالان ممکن است قرار کنند که به جای لغ یکه بزنند؛ چون زدن یکه آسان تر است. یا به جای یک لغ، دو لغ بزنند. در این مورد گویند: لغ، دو لغ. لغ دو ممکن است که گذاشتنک یا نگذاشتنک باشد.

خردسالان با آلاچین و چوب آلاچین کوچکتر و سبکتر بازی می‌کند که مچ دستشان پی نشود. برای اینکه پایینی‌ها آلاچین را از هوا نگیرند، معمولاً مردهای قویتر اول می‌زنند. برخی بازیکنان ضعیف بر این باورند بچه‌هایی که دستشان خوب است لغ را بگذارند، چون بهتر بلند می‌شود و بیشتر می‌رود.

اگر یکه یا لغ کمتر از ۵ متر رفت، گویند: کشتن ندارد؛ و نوبت بازی زنده آن تمام می‌شود.

هنگام لغ زدن می‌توانند به هریک از دو طرف آلاچین که خواستند بزنند.

بعضی‌ها قبل از زدن یکه چوب را به حیل می‌زنند.

موقع یکه زدن اگر چند بار چوب به آلاچین نخورد یاران گویند: دستت سوخت.

آن مرد با ضربه چوب، آلاچین را به زمین می‌زند و ثف می‌کند و دوباره می‌زند.

اگر زمین بازی مسطح نباشد و موقع کشتن، حیل را نبینند، یکی از مردهای بالا، کنار حیل، چوب آلاچین را بالا نگاه می‌دارد تا مرد پایین موقعیت حیل را دریابد و بعد بگشود.

ممکن است یکی از مردهای پایین، بالا بایستد که هوای دغلبازی را داشته باشد.

گاهی که موقع کشتن، آلاچین به حیل نمی‌خورد و مقداری به پشت حیل می‌رود، بازیکن آلاچین را برداشته می‌گوید: از همین جا یکه بزنم؟ و با موافقت پایین‌ها به جای لغ یکه می‌زند.

گاهی که آلاچین به حیل نمی خورد و نزدیک حیل می افتد، اگر لغ خوب داشته باشد، بازیکن می گوید: لغ خدایی است، زفتنگ دارد. و از همانجا لغ می زند. اگر پایینی ها چند بار متوالی نتوانستند بکشند، یکی از مردهای قویتر داوطلب کشتن می شود؛ و در حالی که با دقت حیل را نشانه می گیرد می گوید: قِرَانِ حِیلا دَر کُنم. یعنی طلسم حیل را بشکنم.

مدت زمانی که یک دسته در بالا می ماند، ممکن است از چند ثانیه - اگر یکه مرد اول را در هوا بگیرند - تا چند ربع ساعت طول بکشد. وقتی همه مردهای دسته بالا زدند، یا آلاچین از هوا گرفته شد، دو دسته جای خود را عوض می کنند. قرار بر این است که دسته ای که در ابتدای بازی بالا بوده است در آخر بازی پایین باشد و تازک برود. اگر دسته آغازگر بازی پیمان شکنی کرد و تازک نرفت و به بهانه ای بازی را برهم زد، دسته مقابل ناراحت می شود و به ندرت ممکن است کار به ناسزاگویی یا کتک کاری بکشد.

و ← به بازیهای «اُغل چینی»، «الک دولک» و «تف بر یک تف بر دو».

آلاچین بازی - بطور خلاصه -

آلاچین بازی نوعی الک دولکِ مردانه است که بیشتر در عید نوروز معمول است. وسایل بازی:

حیل که به منزله صفحه نشانه گیری است - حدود  $\frac{1}{4}$  متر مربع - با چیدن چند سنگ روی هم، یا مشخص کردن قسمتی از دیوار.

آلاچین: چوبی دوسر تراشیده به طول ۱۴ و قطر  $\frac{3}{5}$  سانتیمتر.

چوب آلاچین: چوبدستی به طول ۸۰ سانتیمتر.

بازیکنان: از دو نفر به بالا، که با تَر تَر خُشک - نوعی شیر یا خط - دو دسته می شوند. دسته برنده در بالا و نزدیک حیل می ماند که بزند. دسته دیگر می رود پایین که بکشد یعنی با آلاچین، حیل را نشانه کند.

یکی از مرد (یار/ بازیکن) ها با زدن یکه بازی را شروع می کند. آلاچین را به هوا انداخته با چوب به زیر آن می زند و به سوی پایین میدان می پراند. یکی از مردهای پایین برمی دارد و می کشد. اگر کُشت، یعنی به حیل زد، زنده یکه بازی کردنش تمام شده است و مرده است.

مرد بعدی یکه می زند. اگر نکشتند نوبت لغ اول می رسد. برای زدن لغ، آلاچین را بر زمین می گذارند و با چوب به نوک آن می زنند. پس از بلند شدن با چوب به آن می زنند و آن را به پایین میدان می فرستند. اگر مردهای پایین کشتند بازی زنده لغ تمام شده

است. وگرنه، نوبت لَعِ دَوَم می‌رسد. لَعِ دَوَم را که زده، چنانچه پایینی‌ها بکشند مرد بالا مرده است. وگرنه دو مرده می‌شود. یعنی مرد بالا علاوه بر آنکه حق دارد یک بار دیگر، خود بازی کند، حق یک بازی دیگر را برای خود یا دیگری به دست آورده است. همه مرده‌های بالا که زدند جای دو دسته عوض می‌شود. اگر مرده‌های پایین آلاچین را در هوا بگیرند، مرده‌های بالا همه سوخته‌اند و جای دو دسته عوض می‌شود.

حسن غفاری

### از مَن داری - dār-i-dār-...

برای انتخابِ گرگ، پشک می‌اندازند: بازیکنان حلقه می‌زنند و یکی از آنان به ترتیب از خود شروع می‌کند و در یک جهت معین نام‌گذاری می‌کند - با ده لفظ زیر: آنی، اونی، رُبَنه، دو، دو، اسکاچی، چلیک، پلیک، دَر، جیک.

ānī, ūnī, rabbena, dū, dū, eskāccī, celīk, pelīk, dar-jīk.

جیک به هر که اصابت کرد، او از دور خارج شده است. حال یا کسی که جیک شده است گرگ می‌شود، یا آنقدر از جمع، یکی یکی خارج می‌کنند تا آخرین کسی که باقی ماند گرگ شود.

یک نوع بازی از این قرار است که: بازیکنان فرار می‌کنند و گرگ آنان را تعقیب می‌کند. دستش به هر که رسید او گرگ می‌شود. گرگ جدید به دنبال یاران می‌افتد و ...

نوع دَوَم آن است که بازیکنان می‌نشینند و گرگ می‌ایستد. بازیکنان برمی‌خیزند و می‌نشینند. اگر گرگ یکی از آنان را در حال ایستادن زده، خود می‌نشیند و آنکه خورده است گرگ جدید می‌شود.

گاه کودکان هنگام خداحافظی با دست به شانه یا سینه همبازی خود زده می‌گویند: از مَن داری تا فردا صبح. و دوان دوان از او دور می‌شوند.

ابوالفضل فراهی، فروردین ۳۶

### اَغَل چینی oqol cīni

از شاخه‌های آلاچین بازی.

شماره بازیکنان: ۲ تن. وسایل بازی: آلچین و چوب آلچین.  
 با تَر تَرِ حُشک<sup>۱</sup> آغازگر بازی را معلوم می‌کنند. آغازگر با دست چپ خود آلچین را روی چوب آلچین نگه می‌دارد و می‌گوید: «اُغُل چینی. دوُمی می‌گوید: کِلِ کِلِ چینی. اوّلی با حرکتِ دو دستِ خود آلچین را پرت می‌کند و می‌گوید: این همه راه را می‌چینی؟ دوُمی چوب آلچین به دست روی زمین دراز می‌شود که آلچین را بردارد. اگر دستش یا چوب با آلچین تماس پیدا کرد بازی اوّلی تمام شده است. در غیر آن صورت اوّلی از همانجا که آلچین را پرتاب کرده بود می‌گوید: «ننه و بیاشام به روش<sup>۲</sup>؛ و چوب آلچین را به طرف آلچین می‌اندازد. اگر چوب آلچین نخورد بازی اوّلی تمام است؛ و دوُمی بازی را شروع می‌کند. اما اگر خورد، آلچین و چوب را برمی‌دارد و می‌پرسد: گیلی گیلی؟ دوُمی جواب می‌دهد: هرچی گیلی. اوّلی آلچین را به هوا می‌اندازد و با چوب پی‌درپی به زیر آن می‌زند تا در هوا معلّق نگاهش دارد و ضربه‌ها را می‌شمرد تا وقتی که آلچین به زمین بیفتد. آنگاه به تعداد ضربه‌ها در یک مسیر معین یکّه و نُغ می‌زند - یک در میان. اینک بازیکنان به اندازه مجموع طول یکّه‌ها و لغها از محلّ بازی دور شده‌اند. دوُمی آلچین را برمی‌دارد و در عکس مسیر قبلی می‌دود؛ در حالی که می‌گوید: «آلک و پلک و نان و نمک و ماهی دریا زو بکشد زو بکشد زو» «زو (Zu)ی آخر را انقدر می‌کشد تا نفسش تمام شود. برای اینکه نفس تازه نکند، اوّلی هم در این دویدن او را همراهی می‌کند. هرچند نفسش تمام شد، اوّلی از آنجا تا محلّ بازی از او کوله می‌کشد<sup>۳</sup>.

کازم میری، کلاس اول متوسطه، فروردین ۳۶

### آلک دولک alak dolak

از شاخه‌های آلچین بازی.

تعداد بازیکنان: ۲ تن به بالا. وسایل بازی: آلک - چوبی به طول ۱۴ و کلفتی ۲ سانتیمتر. دولک - چوبی به طول ۷۰ و کلفتی ۲/۵ سانتیمتر.

تنها بازی ورزشی زنانه معمول در آشتیان - بخصوص در سیزدهم فروردین. چهار آجر را دو به دو به فاصله ده سانتیمتر روی هم می‌نهند. بازیکنان دو دسته

۲. ننه و بابایش هم به روی آن.

۱. ← آلچین بازی.

۳. سواری می‌گیرد.

می شوند. یک دسته می روند پایین. یکی از بازیکنان دسته بالا الک را روی آجرها سوار می کند؛ و با دولک آن را به سوی بازیکنان دسته پایین پرتاب می کند. یکی از بازیکنان پایین آن را برداشته با آن آجرها را نشان می گیرد. بازیکن بالا روی آجرها می ایستد و دولک را با صدای هوش هوش *hūšt-hūšt* این طرف و آن طرف می برد که از نزدیک شدن الک به آجرها جلوگیری کرده باشد.

اگر الک به آجرها خورد یا نزدیک آن - تا ۷۰ سانتیمتری - قرار گرفت، بازیکن بالا بازیش تمام شده است؛ و الا همین حرکت تکرار می شود. همه بازیکنان که نوبت خود را بازی کردند، جای دو دسته عوض می شود.

محمدرضا رضایی، کلاس دوم متوسطه، اسفند ۳۳

### پنجره بازی panjara....

تعداد بازیکنان: ۴ تن. میدان بازی مستطیلی به عرض ۴ و طول ۲۰ متر که باید خشک و مسطح باشد. پنجره بازی نوعی پرش طول و ارتفاع است. دو نفر سرسپار<sup>۱</sup> می شوند. یکی به دیگری می گوید: یکی از این دو را بکش<sup>۲</sup>، بنشین. یا: می کشم و می نشینم. یا آنکه خود به دو دسته تقسیم می شوند و برای پریدن و نشستن تریتر<sup>۳</sup> خشک می کنند.

پرش کنندگان با موفقیت در هفت نوع پرش برنده بازی می شوند.

۱ - دو بازیکن، وسط زمین و عمود بر طول آن، طوری روبروی یکدیگر می نشینند که کف یک پایشان - که بطور افقی کشیده اند - به یکدیگر بچسبد. دو بازیکن دیگر شاشاگان<sup>۳</sup> سه بار از روی پای آنها از یک طرف به طرف دیگر می پرند - یکی یکی. بطوری که پا یا جزئی از لباس آنها نباید به آن دوپا بخورد. بدین منظور معمولاً پابرهنه می شوند و لباس خود را نیز جمع می کنند.

۲ - پس از آن بازیکنان نشسته، پاشنه پاهای دیگر خود را روی شست پای زیری می گذارند؛ و پرش کنندگان سه بار از روی آنها می پرند.

۳ و ۴ - اگر درست پریدند، نشستگان یک دست را با انگشتان باز روی پاهای می نهند - سه طبقه. که اگر از روی آنها هم سه بار صحیح پریدند، دست دیگر را بر آن

۲. انتخاب کن.

۱. سرسته.

۳. لی لی گنان.



می‌افزایند - چهار طبقه. پرش چهارم هم با همان شرایط قبلی انجام می‌شود.

۵- پس از پرش ارتفاع، نشستگان پاها را هرچه ممکن است باز می‌کنند و به شکل لوزی درمی‌آورند. برای اینکه پاها را کاملاً باز کنند دستها را در پشت بدن ستون‌وار روی زمین می‌گذارند.

۶- پس از سه بار پرش صحیح در راستای قطر لوزی، نشستگان روبروی هم روی زانوها می‌ایستند و انگشتان دستها را به یکدیگر وصل کرده در راستای شانه و بدن بطور افقی نگه می‌دارند.

۷- پرش سه‌گانه از روی دستها صورت می‌گیرد. پس از آن زانو بر زمین سرها را بالا گرفته به یکدیگر می‌چسبانند که پرش‌ها از روی سرها صورت گیرد. چنانچه یکی از بازیکنان کوتاه‌قد باشد دست و پاها و سر را آنقدر بالا می‌گیرد تا به اندازه دیگری برسد. در پرشها هرگاه بدن یا لباس بازیکنان پرنده تماسی با مانع پیدا کنند می‌سوزند و جای بازیکنان عوض می‌شود. اگر بازیکنان جدید هم سوختند، بازیکنان اول، بقیه بازی را که ناتمام بود انجام می‌دهند.

جریمه بازیکنان به این ترتیب است که یکی از آنها روی زمین دراز می‌کشد، یکی از بردگان سنگریزه‌ای را به دست راستش می‌دهد، و همان‌طور که ایستاده است پای خود را روی بازوی راست او می‌گذارد. بازنده با حرکت دادن دست و ساعد سنگریزه را پرتاب می‌کند. بازنده دیگر را در کنار سنگریزه می‌نشانند. دو برنده با پاهای برهنه شاشاکان فاصله بین بازیکنان را رفت و برگشت می‌کنند و به هریک که رسیدند لگدی می‌زنند. حق ندارند که آهسته حرکت کنند یا استراحت کنند. آنقدر به کار خود ادامه می‌دهند تا پای بالای آنها با زمین تماس پیدا کند و بازی تمام شود.

شاشاکندگان لگدزن ممکن است هم‌جهت یا در خلاف جهت یکدیگر حرکت کنند.

عظیم محمودی

### پوش پوشک ...-pūš

شماره بازیکنان ۶ تن به بالا. وسایل: یک سنگریزه، چند برگ کاه، یک دستمال. بچه‌ها کنار دیوار می‌نشینند. دو نفر به عنوان اوستا (استاد) ūstā بلند می‌شوند. یکی از استادها باید سنگریزه را در دامن یکی از بچه‌ها مخفی کند. برای این کار مشت بسته خود را توی دامن یک‌یک بچه‌ها می‌گذارد.

استاد دیگر گاه را بر کف دست گذاشته فوت می‌کند تا به طرف یکی از بچه‌ها برود و می‌گوید: این دارد. ممکن است از گاه استفاده نکنند و با نگاه کردن به چهره‌ها یا تصادفی یکی را نشان دهد. اگر درست معرفی کرد کار دو استاد عوض می‌شود. در غیر آن صورت می‌گویند: به یک می‌ریم. و یک خط روی دیوار می‌کشند.

استاد برای بار دوم سنگریزه را می‌گذارد. اگر درست معرفی نشد. می‌گوید: به دو می‌ریم. و خط دوم را روی دیوار می‌کشند. هرگاه به پنج خط رسید، استادی که پنج بار متوالی اشتباه معرفی کرده است بازنده است. باید پنج بار متوالی باشد. اگر بار پنجم درست معرفی کرد، نقش استادها عوض می‌شود و آن چهار خط هم کان لم یکن خواهد بود. و در دنباله بازی مجدداً برای اشتباه اول یک خط می‌کشند و ...

بازنده که معلوم شد دایره‌ای به قطر سه متر می‌کشند. بازنده در دایره می‌ایستد. استاد دیگر مچ یک دست او را به وسیله دستمالی به پایش می‌بندد. حمامک را گرم می‌کند. یعنی دور استاد دست بر پا بسته می‌گردد و گاه هم سوار او می‌شود، تا می‌گوید: حمامک گرم است. بچه‌های دیگر با مشت بر پشت استاد دست به پا بسته می‌زنند. او نیز سعی می‌کند با دست و پای آزاد خود یکی از بچه‌ها را بزند. اما نباید از دایره خارج شود. در حالی که یک پایش در دایره است می‌تواند با پای دیگر و یا دست دیگر یارها را بزند. اگر از دایره بیرون آمد او را می‌زنند و سوارش می‌شوند و او حق زدن ندارد. فقط از داخل دایره می‌تواند دیگران را هر جا باشند بزند. وقتی یاری را زد؛ آنکه خورده است در دایره می‌رود. و بازنده پیشین حمامک را گرم می‌کند. همین‌طور ادامه می‌دهند تا سه چهار تا از بچه‌ها در دایره بیایند.

پس از آن می‌نشینند و بازی را تکرار می‌کنند. این بار دو نفر دیگر استاد می‌شوند یا همان دو تا که قبلاً بوده‌اند. ممکن است قرار بگذارند به جای ۵ خط، ۴ یا ۳ خط متوالی بازنده معلوم شود. مقایسه شود با بازی «کچله دایره‌نی»: «سنگ را پنهان کردن» معمول در روستای گل‌تپه، دیواندره، بازهای کردی، ص ۱۲۸.

### تخم بازی

بچش: چشیدنی، آزمودن تخم مرغ حریف با چشیدن و مقایسه استحکام دو تخم مرغ.

چشیدن: زدنِ سر و ته تخم مرغ بر

سطح دندانهای پیشین برای آزمودن

استحکام و سالم بودن آن.



نشستن: تخم مرغ را در مشت بسته جا دادن به صورتی که سر آن از حلقه انگشتان شست و سبابه اندکی بیرون باشد تا حریف بتواند با سر تخم مرغ خود بر روی آن بزند. عده‌ای از بچه‌ها تخم مرغهای پخته و رنگ کرده‌ای را که به عنوان عیدی می‌گیرند بازی می‌کنند. هر یک از دو بازیکن یک تخم مرغ دارد. این بازی که خالی از قبح نیست ویژه ایام نوروز است.

دو داوطلب تخم بازی معمولاً از یکدیگر می‌پرسند: بچش یا نچش؟

بازی وقتی شروع می‌شود که یک بازیکن بنشیند.

رسم این است که پس از چشیدن تخم مرغهای یکدیگر می‌گوید: بنشین.

– تو بنشین.

– نه، تو بنشین ...

اگر هیچ‌یک داوطلب نشستن نباشند بازی سر نمی‌گیرد. و این موقعی پیش می‌آید که هر دو بازیکن احساس کرده باشند میزان استحکام هر دو تخم مرغ یکسان است. در این قبیل موارد گاه پیش می‌آید که یک بازیکن برای اینکه بازی سر بگیرد می‌نشیند و می‌گوید: مرغش نکرده باشد. یعنی فرض می‌کنم نداشتم، ببازم مهم نیست. در بازی نچش، هر بازیکن تخم مرغ خود را می‌چشد تا دیگری فقط از راه شنیدن صدای آن به میزان استحکام تخم مرغ پی برد. اما گاهی به طرف اجازه می‌دهند که تخم مرغ را با پیشانی خود بیازماید.

یک بازیکن وقتی از راه چشیدن یا شنیدن صدای چشیدن، یک تخم مرغ را محکم‌تر از دیگری تشخیص داد به سود خود می‌بیند که آن را بنشیند. حریف می‌تواند بگوید: من می‌نشینم، یعنی همین تخم مرغی را که تو می‌خواهی بنشینی، من آن را می‌نشینم.

هنگام نشستن، حلقه دو انگشت را آنقدر تنگ می‌گیرند که سر تخم مرغ بالایی به سختی بتواند با سر تخم مرغ زیرین تماس پیدا کند.

بازیکنی که می‌زند به حریف می‌گوید: رد بگیر. یعنی حلقه دو انگشت را بازتر کن تا سر تخم مرغت بیشتر بیرون باشد. ممکن است بگوید: «رد نمی‌گیرم». حریف می‌تواند بگوید: «من می‌نشینم و رد می‌گیرم». و چون رد گرفت، طرف بگوید: من بیشتر رد می‌گیرم.

آنگاه که با توافق طرفین، یکی می‌نیشند، دیگری با سر تخم مرغی که در دست دارد به سر تخم مرغ حریف می‌زند و یکی از دو حالت زیر پیش می‌آید:

۱ - تخم مرغ زیری می‌شکند که در نتیجه، آن که نشسته است، ته تخم مرغ خود را می‌نشیند تا دیگری با سر تخم مرغ خود بر آن بزند.

۲ - تخم مرغ فوقانی می‌شکند، که آن که نشسته است می‌گوید: «وَرَجُس». یعنی وضع بازی عوض شد، و تو باید با ته تخم مرغت بنشینی. در نتیجه آن که نشسته بود با سر تخم مرغ خود بر ته تخم مرغ حریف می‌زند.

تخم مرغی که سر و تهش شکست، باخته است؛ و متعلق به بازیکنی می‌شود که تخم مرغش یا سالم است یا دارای ته سالمی است.

در شروع بازی معمولاً آنقدر آهسته می‌زند که آن که نشسته است معترضانه می‌گوید: «آردک نَکُن». یعنی با ساییدن تخم مرغت بر روی تخم مرغ زیری، استحکام تخم مرغ مرا کم مکن.

اغلب، سر تخم مرغ محکم‌تر از ته آن است.

با زدن سر بر سر، تخم‌بازی شروع می‌شود.

بعضیها که تقلب را در تخم‌بازی جایز می‌دانند، تخم مومی درست می‌کنند که به آسانی نشکند و با آن بتوانند تخم مرغ بازیکنان ساده‌لوح را از چنگشان درآورند. با سوزن سوراخی در کمر تخم مرغ خام ایجاد می‌کنند. از آنجا محتوای تخم مرغ را خالی می‌کنند. سپس تخم مرغ را پر از موم مذاب می‌کنند و تخم مرغ را رنگ می‌کنند. این کار ظریف و ماهرانه از عهده هر کس ساخته نیست.

ممکن است دو نفر با تخم مرغهایی که فقط یک طرف سالم دارد بازی کنند. این بازی با یک حرکت تمام می‌شود.

«قطار» به آن نوع تخم‌بازی می‌گویند که تعداد تخم مرغهایش بیش از دو تا باشد - بیشتر بین هفت، تا، دوازده تا است. قبح قطار بیش از تخم‌بازی است و نوعی قمار کوچک به حساب می‌آید. بین خردسالان معمول نیست. گاهی بزرگسالان قطار می‌زنند. دو بازیکن مشترکاً تخم مرغها را تهیه می‌کنند و در یک ردیف - به صورت قطار - روی زمین می‌چینند. قطار هم ممکن است بچش یا نچش باشد.

در آغاز، هر یک از دو بازیکن جای تخم مرغها را می‌تواند تغییر دهد و پس و پیش کند. پس از مشخص شدن ترتیب تخم مرغها و طرفی که بازی باید از آنجا شروع

شود، یکی از دو بازیکن داوطلب می شود که اولین تخم مرغ را بنشینند. دیگری تخم مرغ دوم را برمی دارد و مانند تخم بازی، بازی می کنند. بازنده، تخم مرغ سوم را برمی دارد و می نشیند و ... تخم مرغهای شکسته را کنار هم می نهند. آخرین تخم مرغ را که برداشتنند، برنده بازی دو تخم مرغ آخر، برنده همه تخم مرغها است.

در قطار زدن از تخم مرغهای خام هم استفاده می کنند. اگر در تخم بازی دقت و هشیاری و یک دستی زدن می تواند به برنده شدن کمک کند؛ در قطار، تصادف نقش بیشتری دارد.

مقایسه شود با «تخم بازی» معمول در کرمانشاه، بازیهای کردی، ص ۶۴.

غلامحسین عابدی

### تُف بَرِ یک، تُف بَرِ دو do....

از شاخه های آلاچین بازی.

در زمینی صاف دایره ای به قطر تقریباً ۴ متر می کشند. یکی از دو بازیکن با چوب آلاچین درون دایره می ایستد. دومی در بیرون دایره با آلاچین گُل می دهد<sup>۱</sup> اولی با چوب، آلاچین را می زند و مانع می شود که داخل دایره بیفتد. اگر آلاچین پس از برخورد با چوب از دایره بیرون نیفتاد اولی باخته است و جای دو بازیکن عوض می شود. اگر چوب به آلاچین نخورد، باید با لُغ زدن، آلاچین را از دایره خارج کند. در آغاز قرار می گذارند که مثلاً ۶ بار متوالی که آلاچین بیرون رفت دو میرده می شود. اگر گُل بده آلاچین را در هوا بگیرد حریف سوخته است. موقع لُغ زدن و بیرون آمدن از خط، تُف می کنند که پی شان Pey نسوزد.

عظیم محبی، دی ۳۳

### تیلِه بازی ....tila

از زیر کوله در رفتن ....-kūla-: برنده شدن، از مجازات کوله دادن معاف شدن. آندُغ: ضربتی که برنده با زانو بر پشت ران بازنده وارد سازد، اُردنگ. تیلِه: سنگی مسطح به ضخامت ۲/۵ سانتیمتر و بزرگتر از کف دست.

۱. آلاچین را به سوی اولی به هوا پرتاب می کند.

چارمال: دارنده چهارم نوبت در بازی.  
 دُنبال: دارنده دوم نوبت در بازی.  
 زیر کوله بودن: بازنده بودن.  
 زیر کوله ماندن: بازنده شدن.  
 سر: شروع کننده بازی، دارنده نوبت اول در بازی.  
 سَری: سر بودن.  
 سینبال: دارنده سوم نوبت در بازی.  
 کوله: سواری  
 کوله دادن: سواری دادن.  
 کوله کشیدن: سواری گرفتن.  
 مات: یکباره.

ماله māla: سنگی کروی به قطر حدود ۴ سانتیمتر.

تعداد بازیکنان: ۲ تا ۶ نفر. وسایل: تيله به تعداد بازیکنان، ماله.

در صورتی که بازیکنان ۲ تن باشند، دنبال، تيله خود را در یک نقطه بر زمین می نهد و ماله را در ۴ - ۵ متری آن سوار می کند، یعنی روی زمین قرار می دهد. سر، پای چپ را روی تيله دنبال و پای راست را عقب تر از آن قرار داده تيله خود را به طرف ماله پرتاب می کند. اگر ماله بیش از یک پی - سی سانتیمتر - حرکت کرد، زنده، راه طی شده را با طول پاها می شمرد - پاهای به هم چسبیده. بعد تيله خود را برمی دارد و به روی تيله دنبال می اندازد. اگر خورد یک شماره به تعداد پی های قبلی می افزاید. دنبال، مجدداً ماله را سوار می کند و سر، همچنان به بازی ادامه می دهد. اگر تيله در بار اول به ماله نخورد، یا بعداً به تيله نخورد؛ نوبت به دنبال می رسد که با تيله اش به ماله بزند و ... بازیکنی که شماره اش به پنجاه برسد برنده است - از زیر کوله در رفته است.

در شمردن به چهل که رسید اگر بازیکن دیگر بگوید: چهل نمی رسانم، دنباله آن را نباید بشمرد. تا اگر به حرکت بعدی رسید از چهل و یک بشمرد. به همین دلیل بازیکن سعی می کند بعد از سی و نه، بشمرد: چهل برسان، چهل و یک ...

پاداش بازی، کوله کشیدن است. بدین ترتیب که تيله های خود را کنار هم راست می ایستاند. برنده، ماله را برداشته قدری عقب می رود و از روی تيله ها می پرد. آنگاه ماله را روی انگشتان پا قرار داده به شدت آن را پرتاب می کند که از تيله ها دور افتد. اگر از

سه قدم کمتر رفت، از نو می پرد و ماله را دوباره می اندازد. اگر بازنده ماله را در هوا بگیرد از کوله دادن معاف می شود. بازنده، ماله را برداشته به طرف تیله‌ها می پراند. اگر به تیله‌ها خورد بازی تمام است و کوله بی کوله. اگر نخورد، برنده، ماله را از هر جا که قرار گرفته است برداشته عقب عقب می رود تا بازنده وی را بگیرد. اگر میدان بازی وسیع نباشد می تواند مسیر غیر مستقیم را طی کند. وقتی بازنده حریف را گرفت، ماله را از او می گیرد و به سوی تیله‌ها می پراند. اگر به تیله خورد بازی تمام است؛ اگر نخورد، برنده سوار بازنده می شود تا به ماله برسند. بازنده ماله را به تیله‌ها می زند. تا به تیله‌ها نخورده است باید کوله بدهد.

اگر بازیکنان بیش از ۲ تن باشند ابتدا سر و دُنبال و سِنبال و ... را معین می کنند. تیله‌ها را کنار هم می گذارند و ماله را سوار می کنند. سر، بازی را شروع می کند، هر جا متوقف شد، دنبال، بازیرا شروع می کند. وقتی راه طی شده ماله را شمرند تیله را به یکایک دیگر تیله‌ها می زنند و برای هر زدن یک شماره می افزایند. دنبال که متوقف شد یا از زیر کوله در رفت، نوبت سنبال می رسد ... تا آخر.

یادآوری ۱: اگر جز یک نفر بقیه به ۵۰ رسیدند، بازی تمام است، و آن بازنده به همه کولی می دهد.

یادآوری ۲: وقتی در دور اول همه بازیکنان یک بار زدند، چنانچه هیچکس به ۵۰ نرسیده باشد، بقیه بازی در دور دوم دنبال می شود و ...

یادآوری ۳: وقتی دو یا چند تن به ۵۰ نرسیدند، آنها نوبت بعدی بازی را از صفر شروع می کنند و شماره‌هایی را که به دست آورده بودند از دست می دهند.

اگر ماله دور از تیله بازیکن قرار گرفته باشد، تیله را رودستی می‌اندازند تا بالای سر - بالین سَرکِ - ماله قرار گیرد. اگر تیله‌ها نزدیک هم بودند، تیله خود را می سُراند تا به ماله نزدیک کند - تیله سُرانک.

اگر ماله به مانعی خورد و برگشت، شمارنده می گوید: رَفَت و آمَدِش. و راستای خط سیر ماله را می شمارد. اگر ماله به خط منحنی حرکت کرد، همان راستا را می شمرند تا شماره‌اش زیاد شود. گاه برای اینکه پس از زدن به ماله، تیله بازیکن از دیگر تیله‌ها زیاد دور نشود، می گوید: پی ما می خوام<sup>۱</sup> یعنی می تواند یک تا دو قدم به هر طرف که می خواهد برگردد به شرط آنکه فاصله‌اش تا ماله تغییر نکند.

۱. پی خود را می خواهم.

اگر در ضمن بازی، تيله‌ها دور از هم قرار گیرند، باید ماله را طوری سوار کنند که حتی الامکان فاصله‌اش نسبت به همه تيله‌ها یکسان باشد.

اگر تيله یک نفر پای دیواری بیفتد، به او می‌گویند: سیخی  $\bar{I}$ - $\bar{SIX}$  یا: باید سیخ بزنی. و او باید راست ایستاده پاها را جفت نگاه دارد و دست را بالا گرفته در همان حال تيله را به ماله بزند.

ممکن است یکی از یارها با یک مرتبه زدن به ماله تا ۵۰ پی بشمرد و بازیش تمام شود. بعضی از بازیکنان پیش از زدن، تیمناً می‌گویند: مات پنجا تا شامی زَم. یعنی با یک ضربت تا ۵۰ شماره می‌زنم. در آغاز بازی که ماله به حرکت در می‌آید، یکی از یاران زودتر از همه می‌گوید: هرکس در رد سَرَم، زیر کوله دُنبالم. دیگری گوید: از خودت. و سومی می‌گوید: از خودت. بعداً که یکی از آنها از زیر کوله در رفت - برنده شد - آنکه گفته است: هرکی در رد سَرَم ... سر می‌شود، و آنکه گفته بود: از خودت، دنبال می‌شود و ... در نوبت دوم بازی هم باز این شعارها تکرار می‌شود.

آن که زیر کوله مانده است، در دفعه دوم بازی، سر و آن که گفته بود: زیر کوله دنبالم، دنبال و ... ممکن است قبل از بازی قراردادهایی بگذارند. مثلاً با دست چپ بازی کنند، یا به جای کوله کشیدن به یکدیگر اندغ بزنند، یا در موقع کوله، وقتی ماله به تيله خورد باید آن را ببندازد یا همان خوردن کافی است. یا اگر قرار بکنند که چاغامی بزنند باید دستی را که تيله را با آن گرفته‌اند در حالی که با یدن زاویه ۴۵ درجه دارد به عقب برده به شدت به طرف ماله پرتاب کنند و حق آهسته زدن یا رودستی را ندارند.

مرتضی صفاری

### چارتقی $\bar{I}$ - $\bar{cār}$ taqī

ده تن بازیکنان به دو دسته می‌شوند و از هر دسته یک سر سِلّار (سردهسته) معلوم می‌کنند. بچه‌های یک دسته - بجز سر سِلّار - دایره‌وار ایستاده دستها را روی دوش هم می‌گذارند، و سرها را به هم نزدیک می‌کنند. خطی دایره‌مانند دور آنها می‌کشند که از آن حدّ خارج نشوند.

بچه‌های دسته دیگر می‌کوشند بر پشت آنان سوار شوند. سر سِلّار مأمور است دور آنها بچرخد و در حالی که یک دستش را از لباس یاران خود جدا نمی‌کند نگذارد



آنها سوار شوند و تا هر جا پایتر برسد باید یاران حریفرا با پا بزنند. هرگاه لگدش به یکی از آنها خورد جای دو دسته عوض می شود.

چارتقی شاید در اصل چارطاقی بوده است.

مقایسه شود با بازی «آش و تنوری»: «آش در تنور» معمول در روستای میوه‌لی،

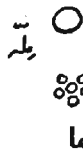
سرپل ذهاب و بازی «کول پرکی»: «سوار شدن بر پشت» معمول در روستای درویشان،

صحنه: بازیهای کردی، صفحات ۴۸ و ۱۳۶

...

### چاله‌بازی ... cāla

قَسِر qasser: بازیکنی که در برابر گرفتن امتیاز، خود را موقتاً از پاره‌ای امتیازات بازی محروم می‌سازد ... قَسِر در اصل به معنای حیوانی اهلی است که آبستن نشده باشد. مِلّه mella: نقطه آغاز یا نقطه پایان یا محلی که در بازی باید مشخص باشد، سر محله، هوا.



تعداد بازیکنان: ۳ تن به بالا. وسیله

بازی: توپی نظیر توپ تنیس.

بازیکنان چاله‌هایی نزدیک به هم

برای خود می‌کنند. به اندازه یک نیم‌کاسه.

چاله‌ای هم به نام کاروانسرا می‌شکافند که

وسط واقع شده باشد. دو متر بالاتر از

چاله‌ها نقطه‌ای تعیین می‌کنند به نام مِلّه که

جای قَسِر است. قَسِر توپ را از آنجا به

طرف چاله‌ها می‌غلطاند. مِلّه نسبت به

چاله‌ها کمی بلندتر است تا توپ از

سراشیمی بگردد و به طرف چاله‌ها برود.

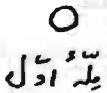
اطراف چاله‌ها را با خاک یا کفشهای خود دیوارکی می‌کشند که اگر توپ در چاله‌ها نیفتد

از اطراف چاله‌ها خیلی دور نشود. و محل دیگر به نام مِلّه اوّل و مِلّه دوّم تعیین می‌کنند که

از یکدیگر و از مِلّه حدود ۲۵ متر فاصله داشته باشند.

برای شروع بازی یکی از بازیکنان قَسِر می‌شود. بازیکنان خود کمتر داوطلب

قَسِر می‌شود. بازیکنان خود کمتر داوطلب قَسِر می‌شوند. آن که قَسِر می‌شود



می‌گوید: من هفت سال قَسْر می‌شوم؛ یعنی تا هفت مرتبه که نوبت کوله دادن به او می‌رسد کوله نمی‌دهد. قَسْر در مَلّه شبیه حالت رکوع خم می‌شود و توپ را به طرف چاله‌ها می‌گرداند؛ تا در چاله یکی از بازیکنان بیفتد. صاحب آن چاله سوار قَسْر می‌شود. اگر دو یا چند مرتبه متوالی در چاله آن که سوار است برود می‌گوید: دولت سر ملت، ملت سر دولت. در چنین موقعی یکی از مرد<sup>۲</sup>ها باید توپ را بردارد و به قَسْر بدهد. در حالی که قَسْر زیر کوله است، اگر توپ در چاله خودش افتاد، قَسْر سوار بازیکنی که بر او سوار است می‌شود - گاهی پشت بر زین گهی زین به پشت.

قَسْر به آنکه سوار او می‌شود می‌گوید: بارت - یعنی توپ - را بیار. در آغاز که قَسْر توپ را می‌اندازد اگر در چاله خودش افتاد به شوخی به او می‌گویند: سوار خودت شو. و او یک دستش را به پشتش می‌گذارد.

همین که توپ در کاروانسرا افتاد، بازیکنان باید دوان دوان به سوی مَلّه اوّل و از آنجا به دوّم و از آنجا به محلّ چاله‌ها برگردند. قَسْر توپ را برداشته یکی از آنها را هدف قرار می‌دهد تا در فاصله بین مَلّه‌ها بزند. اگر زد خودش به سوی مَلّه اوّل می‌رود و آنکه خورده است - قَسْر تازه - توپ را برمی‌دارد که به دیگران بزند. مَلّه‌های سه‌گانه برای بازیکنان حریم امنی است. در این دویدها و زدنها که طیّ پیمودن محیط مثلثی روی می‌دهد ممکن است چند بار قَسرها عوض شوند. بازیکنی که تصادفاً در مَلّه اوّل یا دوّم مانده است و هنوز دو یا یک ضلع مثلث را نپیموده است به قَسْر می‌گوید: «حاجی بنداز.»<sup>۳</sup> قَسْر چند بار توپ را به هوا می‌اندازد و می‌گیرد تا او از فرصت استفاده کند و به دویدن پردازد.

لطف بازی در آن است که چاله‌ای که توپ بیشتر در آن می‌رود و از همه خوش‌بارتر است کاروانسرا باشد. اگر چاله بازیکنی از همه بهتر باشد آن را با کاروانسرا عوض می‌کنند.

بازیکنی که نزدیک یکی از مَلّه‌های سه‌گانه می‌خورد، اگر توانست با پرش خود را به مَلّه برساند مثل آن است که نخورده باشد. و نیز مقایسه شود با «گُل بگیر».

## چَرخِیَه carxiya

تعداد بازیکنان: ۲ تن به بالا. وسیله بازی: توپی به اندازه توپ تنیس.

اگر بازیکنان بیش از ۳ تن باشند می‌توانند به دو دسته مساوی تقسیم شوند. بدین طریق که دو سر سیلار یار می‌گیرند و قرار می‌گذارند که - مثلاً - مَلْکی<sup>۱</sup> ۵۰۰ تا، ۵۰ تا به ضَرْب (یک ضرب) بزنند.

یکی از افراد دسته اول توپ را به زمین می‌زند و یک دور می‌چرخد و بار دیگر دست خود را به روی توپ می‌زند. اگر توپ چند بار به زمین بخورد اشکال ندارد. فقط باید توپ نخوابد. مثلاً وقتی ۱۲ تازد و توپ خوابید، بازیکن بعدی از همان دسته می‌زند و از ۱۳ می‌شمارند. بعد از دومی سومی ... تا آخری. پس از دسته اول دسته دوم شروع به بازی می‌کنند. مَلْکی را که زدند نوبت یک ضرب می‌رسد. هر یک از دسته‌ها که زودتر ۵۰۰ تا و ۵۰ تا یک ضرب را زدند برنده‌اند و از دسته بازنده کوله می‌گیرند.

ممکن است ۵۰۰ تا را در چند دفعه بزنند. عده‌ای معتقدند یکی از یاران که درست‌کارتر است و دستش خیر دارد بازی را شروع کند تا دیگران بیشتر بزنند و زودتر ببرند.

ممکن است چند نفر بی‌آنکه در یک دسته باشند بازی کنند - هر کس برای خودش - در این موقع، بازیکنان از آن که کمتر از همه زده است، کوله می‌گیرند. اگر دو نفر رتبه آخر که از دیگران کمتر زده‌اند، اندازه هم زدند، جَدَل می‌شود. و آن دو مجدداً بازی می‌کنند.

یک ضرب بدین گونه است که توپ را به زمین می‌زند؛ بعد یک دور می‌چرخد؛ هر وقت که توپ یک بار به زمین خورد به روی توپ می‌زند و در هر دور نمی‌تواند بیش از یک مرتبه دستش را به روی توپ بزند. در یک ضرب هر بازیکن که به اندازه حد نصاب - مثلاً ۵۰ - نزد، آنچه زده است کَانَ لَم یَكُن محسوب می‌شود، و بازیکن بعدی که می‌زند از یک می‌شمارند.

چرخیه انواعی دارد: یک نوع، چرخیه تو هوایی است که باید در هوا دستش را به روی توپ بزند و اگر توپ به زمین بخورد قبول نیست. دیگر نیم چرخ است که توپ را به زمین می‌زنند و نیم دور می‌چرخند و برمی‌گردند و باز به روی توپ می‌زنند. در نیم چرخ

۱. حد نصاب مجموع امتیاز یارها در یک یا چند دور بازی، مقابل «یه ضرب».

قرار می‌گذارند با دو دست یا با یک دست بزنند. در چرخیه هم می‌توانند با دست چپ یا راست بزنند.

در بازیِ اِسْم بُرْدَک (اِسْبِرْدَک)، چند نفر که با هم بازی می‌کنند، با هر بار که به روی توپ می‌زنند و می‌چرخند نام یکی از بازیکنان را به دلخواه می‌برند که باید او به روی توپ بزند. نخستین بازیکنی که در نوبت خود نتوانست به روی توپ بزند بازنده است و به دیگران کوله می‌دهد. معمولاً از اشتباهِ اوّل هر بازیکن صرف‌نظر می‌کنند و می‌گویند: این غِلاغِت.

غِلاغِ اِسْم بُرْدَک یعنی نادیده گرفتن یک اشتباه.

به ساده‌ترین نوع بازی با توپ، تپ‌بازی<sup>۲</sup> می‌گویند. اگر قرار بگذارند که کوتاه بازی کنند یعنی توپ بیش از ۴۰ سانتیمتر ارتفاع نگیرد به آن کَف کَفْک می‌گویند.

میدان بازی باید صاف و خاک‌آلود و تا اندازه‌ای سفت باشد. بازیکنان اغلب پا برهنه می‌شوند و لباس رو را از تن بیرون می‌آورند. اگر توپ در جای ناهمواری برود قرار می‌گذارند که توپ را بگیرند و به جای هموار بیاورند.

دیگر از قرارهای چرخیه این است که نباید توپ را در هوا گرفت. دیگر اینکه وقتی دفعهٔ آخری را می‌چرخد، آن یک مرتبه که توپ به زمین می‌خورد یکی حساب می‌شود گرچه بازیکن روی آن نزده است. هرگاه مردهای یک دسته یکی کم باشد، یکی از مردهای همان دسته دو دفعه بازی می‌کند. مبتدیان در این بازی ممکن است سرشان گیج برود.

چند قِرِشَنی ← گاوگوساله.

حسین بیانی، اسفند ۳۳

### حاجی باجی hāji bāji

تعداد بازیکنان: ۲ تن به بالا - به اصطلاح بچه‌ها اگر ۵ - ۶ نفر باشند بازی شورش بیشتر است. وسیله: تویی نظیر توپ تنیس. زمین صاف که کنار آن دیوار صاف و نسبتاً بلندی باشد.

هر بازیکن برای خود بازی می‌کند. از اوّل قرارها را می‌گذارند. مثلاً: سر، دُنبال،

سنبال<sup>۱</sup> و ... را معین می‌کنند. یا: سواری کشیدن توپ جمعه را می‌توان به دیگری واگذار کرد یا نه.

سر بازی را به ترتیب زیر شروع می‌کند:

۱ - سه بار توپ را به زمین می‌زند و می‌گیرد در حالی که به ترتیب می‌گوید:  
شَم شَم<sup>۲</sup>، یکشَم<sup>۳</sup>، دوشَم<sup>۴</sup> ... do-

۲ - سه بار توپ را تا ارتفاع ۴ - ۵ متر به هوا می‌اندازد و می‌گیرد و به ترتیب می‌گوید: حاجی، باجی، تاجی - معین می‌کنند که توپ تا چه ارتفاعی برسد.

۳ - سه بار توپ را تا ارتفاع معینی به سینه دیوار می‌زند و حاجی، باجی و تاجی را می‌گوید. بار سوم باید توپ به سرش بخورد.

در صورتی که این عملیات را درست انجام داد، بازی را تمام کرده است و می‌گوید: مَن دَر رَفْتَم.<sup>۵</sup> پس از آن دنبال، سنبال ... تا آخر ...

در هر مرحله از حرکات نه گانه - به استثنای آخری - اگر توپ به زمین افتاد، بازیکن در نرفته است و بازیش نیمه تمام است. اگر جز یکی همه در رفتند، برندگان از آن یک بازنده کوله می‌کشند. اگر دو یا چند تن در رفتند، آنان بقیه بازی را - از آنجا که توپشان به زمین افتاده است - انجام می‌دهند. اگر همه در رفتند بازنده‌ای در کار نیست. برای کوله کشیدن آنکه سواری می‌گیرد به بازنده می‌گوید: یا لآ تخت گن. و سوار می‌شود. سواره توپ را به سینه دیوار می‌زند و به ترتیب می‌گوید: شَم شَم، یَشَم، دوشَم، سه شَم، چار شَم، پنشَم. آنگاه پایین می‌آید و می‌گوید: «خُس تر (خم) بشو که بداتم سوار شَم». سوار می‌شود، و هفتمین توپ - توپ جمعه - را که می‌خواهد به دیوار بزند، یاری که زیر کوله است سعی می‌کند نگذارد بگیرد و می‌کوشد خود بگیرد. اگر سوار گرفت سواریش ادامه می‌یابد و باز: شَم شَم ... و اگر بازنده، توپ جمعه را بگیرد از برنده‌ای که تا لحظه‌ای پیش بر او سوار بود سواری می‌گیرد. اگر به برنده‌ای بدهکار بود که سواری بدهد، می‌تواند به او حواله بدهد، و چنانچه بدهکار نبود خود سواری می‌گیرد.

تا زمانی که یکی از دو یار زیر کوله و کوله‌کش، توپ جمعه را می‌گیرند، کوله کشیدن ادامه دارد. آنگاه که توپ جمعه به زمین افتاد کوله تمام می‌شود. پس از آنکه همه کوله‌شان را کشیدند می‌توانند بازی را تکرار کنند.

۱. ← تپله بازی

۲. شنبه

۳. یکشنبه

۴. دوشنبه

۵. من با موقیّت انجام دادم.

۶. خم شو

قیاس شود با بازیِ «کوله کوله».

...

### خروس جنگی xorūs jang-ī

دو دسته می‌شوند و روی‌روی یکدیگر صف می‌بندند. از هر صف یک نفر به میدان بازی می‌روند و دستهایشان را به پشت می‌گیرند و روی یک پا می‌ایستند. شاشاکُنان<sup>۱</sup> هر یک به عقب می‌روند و میدان می‌طلبند و حمله‌کنان شانه‌های خود را به هم می‌زنند. آنقدر به یکدیگر می‌پرند تا پای یکی از آنها به زمین برسد - که باخته است. نفر دیگر از صف آنها جانشین او می‌شود.

بازی را ادامه می‌دهند تا همه بازیکنان یک صف شکست بخورند.

مقایسه شود با بازی «کله شیر جنگی»، بازیهای کردی، ص ۱۳۲

عظیم مهابادی

### خیمیر خاله xāla-....

معمولاً سه دختر خردسال بر سطحی مفروش به این بازی می‌پردازند. دو بچه از روی دستهایشان را به هم قفل می‌کنند و سومی به شکم روی دست آنها می‌افتد. آن دو او را بلند کرده می‌گردانند و می‌گویند: خیمیر خاله تَرش شد، سنگ و ساغاله آتَرش شد - چند بار. تا اینکه خسته شوند، و دستها را به زمین نزدیک کرده او را به زمین بزنند. پس از اینکه او زمین خورد بلند می‌شود و با یکی دیگر دستهایشان را قفل می‌کنند، و دیگری روی دست آنها دمر می‌افتد و همان‌طور مانند بالا عمل می‌کنند، تا اینکه او را هم به زمین بزنند. نوبت به سومی می‌رسد که روی دست آنها بیفتد و او را بالا و پایین بیندازند.

رضا طهماسبی

### ریگ بازی rig-....

عده مطلوب بازکنان: ۲ تن.

هر بازیکن پنج یا ده ریگ جمع می‌کند. ریگها را روی هم می‌ریزند و قرار می‌کنند

یک دستی یا دو دستی بازی کنند. ریگ بازی چند نوع است.

در نوع اول، ریگها را در مشت گرفته به هوای اندازند و با پشت دست آنها را می‌گیرند. اگر تمام ریگها را گرفتند، به اندازه ریگهای حریف بر پشت دست او پشت دستی یا: چربش کنم، نرمش کنم، یک پنگوله (یه پنگولک) کارش کنم، می‌زنند. آنکه ریگهای خود را باخته، دستش را روی زمین می‌گذارد؛ برنده ریگها را به هوا انداخته، یکی بر پشت دست او می‌زند و باز آن ریگها را می‌گیرد - تا سه بار. بعد یک پنگول<sup>۱</sup> از پشت دست می‌گیرد.

در نوع دوم ریگها را در دست گرفته به هوا می‌اندازند و با پشت دست می‌گیرند و می‌گویند: کدام عروس؟ حریف بجز یک ریگ که جایش بدتر از همه است، بقیه ریگها را برمی‌دارد، و بازیکن با همان وضع - ریگ بر پشت دست - ریگها را از زمین جمع می‌کند. در صورتی که ریگ پشت دست بیفتد آن ریگ را باخته است.

مقایسه شود با بازی «قمچان» معمول در کرمانشان. بازیهای کردی، ص ۱۲۳

جلیل البرز، کلاس دوم متوسطه

### سنگ چله پا cella pā ...

تعداد بازیکنان: چهار تن به بالا

نقطه‌ای از زمین را به عنوان مله<sup>۲</sup> معلوم می‌کنند. یکی از بچه‌ها سر سلار می‌شود. سر سلار در مله بچه‌ها را به یک صف نگه داشته جلوی پای آنها خط راستی می‌کشد. نیم متر جلوتر از آن خطی به موازات خط اول می‌کشد. مردها دستهای خود را از پشت طوری قفل می‌کنند که کف دست رو به بالا قرار گیرد.

سرسلار سنگریزه‌ای را برمی‌دارد و در حالی که از پشت صف حرکت می‌کند دست خود را به دست یکایک مردها می‌زند و می‌گوید: سنگ چله پا، چله را بپا - چند بار. و سنگ را در مشت یکی از یارها می‌گذارد و با دست خود به پشت او می‌زند. آن یار به سوی مله پایین که روبرو و تقریباً در بیست متری صف آنها قرار دارد شروع به دویدن می‌کند. دو مردی که در طرفین او قرار دارند باید او را با دست بزنند. اگر زدند آنکه سنگریزه در دستش است به جای خود باز می‌گردد. اگر از خط دوم خارج شد دیگر حق زدن را ندارند. یارهای دو طرف صف را همان یک نفر که در یک سمتشان ایستاده

می زند. پس از رفتن یار به مله پایین، سرسلاز افراد صف را با اسمهایی مانند کره، روغن، عسل، بیر، پلنگ، شیر... نامگذاری می کند و به آن که در مله پایین ایستاده است می گوید: چیچی می خواهی، کره می خواهی، پلنگ می خواهی...؟ او می گوید - مثلاً -: پلنگ و به وصف پلنگ می پردازد که از همه پر زورتر است یا...  
مردی که پلنگ نامیده شده است به مله پایین می رود و از آنجا تا مله به او کوله می دهد. به همین ترتیب از نو بازی می کنند. اگر در حین دویدن سنگریزه را گم کرده باشد به جای کوله کشیدن باید کوله بدهد.

مقایسه شود با بازی «چچل چچل»، بازیهای محلی، ص ۱۸. و بازی «چغاله بایم»: «چغاله بادام» معمول در روستای بلوردی، بیستون. و بازی «ریخه مه مشیت دسیمه پشتت»: «ریگم در مشت تو، دستم به پشت تو» معمول در کرمانشان، بازیهای کردی، صفحات ۸۰ و ۱۰۱  
نصرالله سیاسی

### سنگ شکنک

«تيله بازی» را با تيله و ماله بازی می کنند. و هر پنجاه تایی که ببرند یک کوله می کشند. در سنگ شکنک هر یک از دو بازیکن یک ماله دارد. یکی ماله اش را بر زمین می گذارد دیگری با ماله اش به آن می زند. و تا آن مقدار که ماله را از محل خود دور کند کوله می کشد.  
غریب رضا چنگی

### سه تيله se tila

تعداد بازیکنان: ۲ تن به بالا.  
تيله<sup>۱</sup>: شش تا. مقدار فروانی سنگریزه برای هدف قرار دادن تيله ها.  
بازیکنان به دو دسته تقسیم می شوند - با مردگشی یا در شدن<sup>۲</sup>  
تيله های سه گانه را به فاصله تقریباً ۱۵ متری در دو ردیف موازی و مقابل هم بر زمین می ایستانند. در طرفین و راستای تيله ها و فاصله ۱۵ متری، دو محل به نام مله<sup>۳</sup> معین می کنند.



افراد هر دسته نزدیک تیله‌های خود می‌ایستند. بازیکنان دسته اول هر یک سه سنگریزه برمی‌دارند. هر بازیکن به نوبت یک پا جلوی سه تیله و یک پا پشت سه تیله گذاشته با سنگریزه‌هایش تیله‌های دسته مقابل را هدف می‌گیرد. هر سه تیله را که انداختند ۱۸۰ درجه برگشته به سوی مله خود فرار می‌کنند. دسته مقابل به دنبال آنها می‌دوند که قبل از مله به یکی از آنها برسند و بازنده نباشند. دسته‌ای که تیله‌ها را انداخته است اگر تا مله خود به سلامت رسیده باشد از آنجا تا محل تیله‌های سر پا از بازنده‌ها سواری می‌گیرد. اما اگر در حین فرار خورده باشد، بازنده شده است و سواری می‌دهد. موقع هدف‌گیری اگر ابتدا تیله وسطی افتاد می‌گویند: دروازه باز کرد. ممکن است فرار بگذارند که: همین که تیله سوم افتاد فرار کنند. یا: مکث کنند و با شمردن سه شماره فرار کنند. یا: برخورد سنگریزه با تیله کافی است یا باید تیله بیفتد. یا: می‌توان پشت تیله سنگ یا مانعی قرار داد که با مختصر لرزش فرو نیفتد. یا: معلوم کنند که کدام دو بازیکن باید سوار یکدیگر شوند.

اگر تعداد بازیکنان فرد باشد، دسته‌ای که یک بازیکن کمتر دارد، یک بازیکنش به جای سه سنگ شش سنگ پرتاب می‌کند، و از دو تن کوله می‌کشد، و به دو تن کوله می‌دهد. در نوبت دوم بازی، دسته‌ای که سواری داده است آغازگر بازی خواهد بود. به این بازی سه سنگ هم می‌گویند.

ناصر عطایی، آذر ۳۳

### سه ماله se māla

آندغ پتبه: اندغ آهسته. آندغ لک / ... لکه lakka...: اندغ محکم.

تعداد بازیکنان: ۲ تن به بالا

دایره‌ای به قطر ۳ متر روی زمین می‌کشند. برای مشخص بودن با میخ یا سنگ خط آن را گود می‌کنند یا با آب رسم می‌کنند. در ۴/۵ متری مرکز دایره نقطه‌ای را به نام مله<sup>۲</sup> معلوم می‌کنند. برای هر بازیکن یک تیله<sup>۳</sup> و سه ماله<sup>۱</sup> لازم است. ممکن است همه یازها با یک تیله بزنند. ماله همه بازیکنان را در مرکز دایره توده می‌کنند. بازیکنی که سر<sup>۱</sup> است در مله می‌ایستد و با تیله به ماله‌ها می‌زند تا آنها را از دایره خارج کند. اگر هیچ ماله از دایره خارج نشد، دنبال<sup>۱</sup> از مله می‌زند. چنانچه با اولین ضربه، ماله‌ای از خط خارج

۲. چاله بازی

۱. تیله بازی

۳. تیله بازی

شد، هر جا تیله قرار گرفت - داخل یا خارج دایره - از آنجا دوباره به ماله‌ها می‌زند و آنقدر به این کار ادامه می‌دهد تا دیگر نتواند خارج کند و نوبت به یار بعدی می‌رسد. ماله‌ای که از دایره خارج شد، یارها از کنار خط می‌زنند و لازم نیست سر ماله بروند. اگر تیله کنار دیوار بیفتد، یا جایی که قرار گذاشته‌اند خلغیش است، می‌گویند: باید سیخ بزنی.

اگر پای مرد روی خط باشد پوچ است و باید مرد دیگر بزند. اگر ماله پس از خارج شدن از دایره به مانعی برخورد و دوباره داخل دایره شد می‌گویند: زفت و آمدش. و آن ماله را بیرون رفته حساب می‌کنند. چنانچه ماله روی خط دایره قرار بگیرد به بازیکن می‌گویند: کوری. یعنی باید چشم را ببندد و بزند.

در صورتی که بازیکنان زیاد باشند ممکن است دو یا چند نفر سرسَلار شوند و مرد بکشند. همچنین می‌توانند چند نفر با هم همبازی و شریک شوند، یا فردی بازی کنند - هر کی برای خود.

افراد یک دسته که شریکند به بازیکن قوی‌تر دسته خود می‌گویند: اول تو بزنی و لاکن، و یکی بیرون کن که بعد ما از کنار خط بزیم. شرکاء ماله‌های یکدیگر را جمع می‌کنند.

گاهی ماله را از دایره بیرون می‌کنند اما در اثر کم بودن می‌گویند: نمی‌خواهیم. دوباره در دایره می‌ریزند و جمع می‌کنند، و یار دیگر یا دسته دیگر می‌زنند. آنها که بیش از سهمشان ماله در کرده‌اند به کسانی که کمتر از سهمشان ماله در کرده‌اند اندغ می‌زنند. قبلاً قرار کرده‌اند که لک / لکه یا پنبه یا متوسط باشد. هنگام شرکت، اندغ زدن یا اندغ خوردن باید به‌طور مساوی بین یارها تقسیم شود. ماله آخری را هر دسته در کرد، سَری<sup>۲</sup> دور دوم بازی مال آن دسته می‌باشد.

و مقایسه شود با «لپَر بازی» معمول در گلیپایگان، بازیهای محلی، ص ۴۸ و «تیله‌وازی»، گویش آشتیان، دکتر صادق‌کیا، ص ۳۵.

حسین ارجمند

## طَنَافَكِ بَازِی

شمار بازیکنان: ۲ تن به بالا.

اگر بازیکنان زیاد باشند می‌توانند به دو یا چند دسته متساوی تقسیم شوند و با ترتیب خشک نوبت بازی را معین کنند. با یکدیگر قرار می‌کنند - مثلاً - مَلْکِی<sup>۱</sup> تا ۶۰۰ تا ۸۰ تا یه ضَرْب<sup>۳</sup>. مَلْکِی را یک ضربه یا دو ضربه یا سه ضربه می‌توان بازی کرد و تعداد بازی هر بازیکن و هر دفعه با هم جمع می‌شود. اما یک ضربه را یک بازیکن در یک بار باید بزند.

برندگان می‌توانند آندَغ<sup>۲</sup> بزنند یا سواری بگیرند (کوله بکشند).  
عَمُو زنجیر باف ← قَطَار قَطَار.

محسن شریفی

### غِلاغِ پَر<sup>۳</sup> qelāq perr

در کلاغ پر سه تن یا بیشتر می‌توانند شرکت کنند. ابتدا یکی را به عنوان اوستا<sup>۴</sup> ūstā انتخاب می‌کنند. بازیکنان نیم‌دایره وار مقابل استاد می‌نشینند به طوری که انگشت سبابه دست همه بر زانوی استاد قرار گیرد. استاد نام یک جانور، گیاه یا جماد را قبل از کلمه پَر ذکر می‌کند و دست خود را بلند می‌کند. بازیکنان باید موقعی دست خود را با استاد بلند کنند که آن کلمه نام پرنده باشد. اگر بیجا دست بلند کردند باخته‌اند. برای تنبیه شدن، بازنده سرش را بر دامان استاد می‌گذارد. همه در حالی که عبارات زیر را آهنگین می‌خوانند با همان آهنگ با کف دست یا مشت بر پشت بازنده می‌کوبند:

تاپ تاپو، تُقره تاپو، این گاوِ زَرِدِ پِشمالو، عَلِی قُلِی بَکِ قِرِجِی، یا سوزن است یا قِجِی؟

استاد یا دو انگشت را به شکل قیچی و یا یک انگشت را به شکل سوزن درمی‌آورد. اگر بازنده درست گفت، مجازاتش تمام شده و گرنه مجدداً بر پشتش می‌کوبند تا درست بگوید. چنانچه کسی چند بار غلط گفت او را می‌بخشند.

قرار می‌گذارند که آهسته یا محکم بر پشت یکدیگر مشت بزنند. یا اشتباه را برای بار اول ببخشند که در این مورد می‌گویند: این دفعه غِلاغِش.

اگر کسی هنگام تنبیه شدن به گریه بیفتد به طعنه می‌گویند: بازی اِشکِلیک (اشکینک) دارد، سر شِکِستَنک دارد.

۲. اُردنگ

۴. استاد

۱. ← چرخیه

۳. کلاغ پر

قیاس شود با «اوسانه»، صادق هدایت، ص ۲۶۷.  
قائیم باشک ← گاو گوساله.

مهدی ذکایی، کلاس اول متوسطه، فروردین ۳۶

## قَطَار قَطَار

شماره مطلوب بازیکنان: ۱۰-۱۵ نفر.

بچه‌ها دست یکدیگر را چسبیده به صف می‌ایستند. دو نفرکه بهتر به این بازی آشنا هستند اوستا می‌شوند و در سر و ته صف می‌ایستند.

استاد اولی با صدای بلند می‌گوید: عَموزنجیر باف؟

استاد دوّمی: بَع ... له ba...le

— زنجیرا [زنجیر را] بافتی؟

— بَع ... له

— پُشتِ کو [کوه] انداختی؟

— بَع ... له

— بابات آمده؟

— بَع ... له

— چیچی آورده؟

— نخودچی کشمش

— بخور و بیا

— با صدای چی؟

— با صدا غِلاغ

— استاد دوّمی دست بازیکن کنار خود را چسبیده به طرف دیگر صف می‌آیند و با صدای «قار و قار و قار» از زیر دست استاد اولی و نفر دوّم که دستشان به هم چسبیده رد می‌شوند. نفر دوّم دستش بسته می‌شود — دست راست از طرف چپ و دست چپ از طرف راست قفل می‌شود.

بازیکنان دیگر به همان منوال قبل مثلاً با صدای گنجشک — جیک و جیک و جیک — یا غاز — غاغا غاغا — و دیگر جانوران از زیر دست بازیکن دوّم و سوّم و ... رد

می شوند، تا اینکه همه دستشان بسته می شود. آنگاه همگی همچون عقربه ساعت حرکت کرده می خوانند: «قطار قطار، زنجیره قطار - چند بار.

بعد استاد اولی به دومی می گوید: «عمو طنابان را بدید می خواهیم سطلمانا از چایرون بیاریم.

- طناب ما کوتاست.

- می کشیم تا بلند بشد.

دو استاد از دو طرف بازیکنان را می کشند تا از هم جدا شوند و بازی به پایان برسد.

ممکن است قرار بگذارند دو بازیکنی را که دستشان از هم جدا شده است به نوعی مجازات کنند. به این بازی «عمو زنجیریاف» نیز می گویند.

مقایسه شود با بازی «اوستای زنجیریاف»، بازیهای محلی، ص ۶۰ و بازی «شاماه، شاماه ... Samāma»: «دستنبو، دستنبو» معمول در روستای قوری قلعه، پاوه، بازیهای کردی، ص ۱۱۴.

یوسف کاظمی، کلاس اول متوسطه، فروردین ۳۶

### گلامالک

تعداد بازیکنان: ۶ تن به بالا. وسیله بازی: یک کلاه، در صورت نبودن کلاه، یک دستمال.

دو نفر سربلار<sup>۱</sup> می شوند و به دو دسته تقسیم می شوند - مردگشی<sup>۱</sup> یا در شدن. با ترتر خُشک<sup>۱</sup> معلوم می کنند که کدام دسته بر پشت دسته دیگر سوار شوند. سواره‌ها کلاه یا دستمال را برای یکدیگر می پرانند و در ضمن با هم می خوانند: «شیشه بُوا<sup>۲</sup> را نَشکنی، ای فاطمه باریکلا». گاه یکی از آنها که کلاه را به دست دارد می گوید: بُذا شوژاشا بگشتم<sup>۳</sup>. و بعد کمی توی آن را می گردد، و بر سر آنکه سوارش است می گذارد. یا همچون کلاه مالان، کلاه را بر پشت حریف خود می مالد. خلاصه کلاه توسط سواره‌ها دست به دست می گردد. همینکه به زمین افتاد. سواره‌ها می گویند: آخ، شیشه بُوا را شکستی. بعد دسته مقابل سوار اینها می شوند و به ترتیبی که ذکر شد به بازی ادامه می دهند.

۲. بابا.

۱. - آلاچین بازی

۳. بگذار شپشهایش را بگشتم.

غلامحسین رحیمی

**کوله کوله .... kūla**

هرگاه بازیکنان دو نفر باشند با تر تر خُشک ۱ معلوم می کنند که کدام یک ابتدا کوله بکشند. آنکه کوله می دهد، تخت می گند؛ یعنی دستهایش را روی زانوانش می گذارد و مانند حالت رکوع خم می شود. اگر خوب تخت نکند، کوله کش می گوید: تَخْتَخالو، یا لا تَخْت کُن، ناف بنداز تا سوار شوم. یعنی بدنت با پاهایت زاویه قائمه داشته باشد نه منفرجه.

سوار توپ را به زمین می زند و می گوید: شنبه (شَم شَم) و می گیرد. بار دیگر به زمین می زند و می گوید: یک شنبه (یه شَم / یک شَم) و می گیرد. و به ترتیب می زند و می گوید: دوشنبه (دو شَم)، سه شنبه (سه شَم)، چهارشنبه (چار شَم)، پنجشنبه (پن شَم). در این بین اگر توپ را به زمین زد و نتوانست بگیرد و دومرتبه به زمین خورد و گرفت دو تا حساب می شود. وقتی می خواهد برای بار هفتم یعنی جمعه را به زمین بزند، یار زیری می کوشد نگذارد توپ را بگیرد، و می خواهد خود آن را بگیرد. اگر توپ جمعه را سوار گرفت یک دور دیگر کوله می کشد. اگر بازیکن زیری گرفت این بار یک دور یا دو دور کوله می کشد - بسته به نوع قرار.

در آغاز قرار می کنند که: جمعه را، هم از طرف چپ می توانند بزنند، هم از طرف راست و یا از جلو. یا: اگر بیایی پایین، بگیری قبول نیست. یا ...

بازیکنان که بیش از دو تا باشند، باز دو نفر بازیکن اصلی هستند که عنوان سرسَلار پیدا می کنند. بقیه دو به دو در می شوند که معلوم شود متعلق به کدام سرسَلارند. سرسَلارها مطابق مقررات دو نفره بازی می کنند. بقیه بازیکنان به پیروی از آنان فقط کوله می دهند و کوله می کشند بی آنکه از توپ استفاده کنند. اگر سرسَلار سواره بود آنها هم سواره اند. و اگر زیر کوله بود آنها هم زیر کوله اند.

کاظم سپاسی، اردیبهشت ۳۴

**کی بود کی بود ما نبودیم ... kī būd**

تعداد بازیکنان: شش تن به بالا

بازیکنان دو دسته می شوند. سرسَلارها نیز معین می شوند. دسته ها به فاصله ۶ متری از هم رو برو می نشینند و دو سنگ نظیر دو تپاله را بین خودشان روی هم قرار

می دهند. با تر تر خُشک دسته اول را معلوم می کنند. سرسلار دسته اول مردهای خود را آهسته نام گذاری می کند، آنگونه که دسته دوم نشنوند. مثلاً می گوید: تو اسب، تو خرگوش، تو گربه ... آنگاه چشم سرسلار دسته دوم را می بندد و یکی از مردهای خود را صدا می زند. مثلاً می گوید: گربه بیا بزن و برو. گربه می آید و سنگ را چند بار روی دیگری می زند و به جای خود بر می گردد. سرسلار چشم رفیق خود را باز می کند. در این بین همه با هم به صدای بلند چند بار می گویند: کی بود کی بود ما نبودیم. و به آهنگ آن دست می زنند.

سرسلار از دوست خود می پرسد: کی آمد سنگ را به هم زد؟ گاهی آن سرسلار برگ کاهی را برداشته در کف دست خود قرار می دهد و به طرف آنها فوت می کند: به سوی هر که رفت، می گوید: این بود. یا با نگاه به قیافه ها، و اغلب تصادفی یک نفر را نشان می دهد. اگر درست بگوید، مردهای دسته دوم سوار مردهای دسته اول می شوند و تا جایی که قرار گذاشته اند کوله می گیرند (کوله می کشند). اگر درست نگوید خود و یارانش سواری می دهند.

در نوبت دوم بازی، سرسلار دسته دوم چشم سرسلار دسته دیگر را می بندد و

...

مقایسه شود با بازی «جنگ جنگ پشه عبدالله سیه دندو» بازیهای محلی.

منوچهر شریفی و هاشم فتح

### گاوگوساله gāv gūsāla

عده مطلوب بازیکنان: ۶ تا ۱۰ نفر.

بچه ها در یک نیم دایره بر گرد اوستا یا سرسلار می نشینند. برای پشک انداختن، اوستا چهار سنگریزه که یک شکل نباشند در دست می گیرد و به هر یک از آنها اسمهای: گاو، گوساله، بند و تیز می دهد. معمولاً بزرگترین سنگریزه را گاو، کوچکتر از آن را گوساله و ... می نامد. آنگاه سنگریزه ها را به همه نشان می دهد.

استاد سنگها را در جیب خود می ریزد و یکی از آنها را در مشت خود پنهان می کند. دو نفری که در طرفین استاد نشسته اند می گویند: یخه از این طرف وا می شد ... که تصمیم استاد گفتگوی آنها را قطع می کند. استاد از بازیکنی که پهلویش نشسته است می پرسد: گاو، گوساله، بند و تیز؟ اگر او جواب داد: گاو، پهلودستیش حق ندارد بگوید

گاو. به اصطلاح می‌گویند: گاو به گاو نمی‌افتد. یا: بند به بند نمی‌افتد. یک نام را حداکثر یک در میان می‌توانند بگویند. از همه که سؤال شد، اگر جواب گاو درست بود، استاد می‌گوید: گاوها به دَر. آنهایی که درست نگفته بودند می‌مانند. استاد دوباره هر مهره‌ای که خواست انتخاب می‌کند و می‌پرسد ... تا وقتی که یک نفر می‌ماند که بازنده است. استاد سر او را بر زانوان خود می‌گذارد و به بقیه می‌گوید: قائم باش، قائم باش، شیر آمد، شیر آمد، چُمچه و شمشیر آمد. چند بار تکرار می‌کند تا آنها مخفی شوند. محلّ مخفی شدن محدود است.

استاد سر او را از زانوی خود برمی‌دارد اما با دو دست مانع می‌شود که اطراف را ببیند. می‌پرسد - مثلاً احمد کجاست؟ اگر درست جواب داد؛ استاد می‌گوید: احمد، بلیس و بیا. و احمد نه چندان شاد به طرف آنها می‌آید. استاد دوباره می‌پرسد - مثلاً - حسن کجاست؟ اگر غلط جواب داد؛ می‌گوید: حسن، نَرَجک<sup>۱</sup>، بزن و بیا. و حسن شادمان می‌آید. و همین‌طور ... تا تمام افراد حاضر شوند. نَرَجک‌ها به دو طریق ممکن است به بازی ادامه دهند:

۱ - یکی یکی بر پشتِ بازنده که سر بر زانوی استاد گذاشته است، و پشت به استاد، می‌نشینند. استاد از نَرَجک می‌پرسد: از کجا آمدی؟ - مثلاً - از کربلا. - چیچی آوردی؟ - تُنگِ طلا. - دیگه چیچی آوردی؟ - اوستاجان به مُر و تَسبی<sup>۲</sup> با یه جانماز که اوستا همراش<sup>۳</sup> نماز بخواند. استاد می‌گوید: در عوض پنج ضربه بزن و برو. و نَرَجک پنج بار بلند می‌شود و بر پشت بازنده می‌نشیند.

نَرَجک بعدی می‌آید. ممکن است در پاسخ به از کجا آمدی؟ بگوید: از کَنگور. - چیچی آوردی؟ - یه دَسته تَوَر<sup>۴</sup>. که استاد یک مشت به پشت او می‌نوازد و می‌گوید: برو بی‌تربیت. اگر نَرَجک که بر پشت بازنده نشسته است بخواهد بخوابد، استاد می‌گوید: غَش نکن، فلیان نداریم.

۲ - نَرَجکها یکی یکی سوارِ بازنده می‌شوند. استاد چند سنگریزه در مشت خود گرفته از بازنده می‌پرسد: چند قِرِشنی<sup>۵</sup> - مثلاً - پنج قِرِشنی. استاد دست خود را باز می‌کند. اگر درست بود، نَرَجک پایین می‌آید. اما اگر - مثلاً - سه تا بود. استاد می‌گوید:

۲. مَهر و تَسبیح

۴. دسته تَبَر

۱. صاحب امتیاز

۳. با آن

۵. چند تاست؟



سه قرش بگردد. و بازنده سه دور دور خود می‌گردد. و همچنین همه نرجکها سوار می‌شوند.

استاد ممکن است ثابت باشد یا عوض شود.

گاه استاد به بازنده - موقعی که همه رفته‌اند قایم شوند - می‌گویند: نوبت بعد در دفعه اول یا دوم فلان مهره را در می‌آورم. تا او در نوبت دوم بازنده نشود.

بازنده کنار استاد می‌نشیند و از او شروع می‌کنند - یخه از آنجا باز می‌شود. به بازی «گاو گوساله»، «چند قرشنی qerešni...» یا «فائیم یا شک qā'im...» نیز می‌گویند.

هاشم کاظمی، کلاس اول متوسطه، فروردین ۳۶

### گرگم به گله می‌زنم ...be galla...

یکی چوپان می‌شود و یکی گرگ. دیگران که نقش گوسفندان را دارند پشت سر چوپان زنجیروار به صف می‌ایستند و پرکت همدیگر را می‌چسبند. گرگ مقابل چوپان می‌ایستد و می‌گوید: «گرگم به گله‌ت می‌زنم». - چوپان: «چماق به گله‌ت می‌زنم». - می‌بزم خوب خوب باشا. - نمی‌دم پیشکلاشا.

چوپان با دو دست جلوی گرگ را می‌گیرد. گرگ برای ربودن گوسفندان - فقط آخرین گوسفند صف را حق دارد برآید - به آخر صف حمله می‌کند. اما صف گوسفندان طوری حرکت می‌کند که همیشه روی‌روی گرگ قرار داشته باشد.

قیاس شود با «گرگم به هوا» در «اوسانه» هدایت، ص ۲۶۸. و بازی «گرگم و گله می‌برم» معمول در مشهد، بازیهای محلی، ص ۲۱.

رضا ارجمند، کلاس اول متوسطه

### گرگم به هوا

چهار نقطه را طوری مشخص می‌کنند که رأسهای مربعی به ضلع ۱۰ متر را نشان دهد. پنج نفر بازیکن در مرکز مربع جمع می‌شوند و می‌گویند: بریم گوشک. چهار نفر چهار رأس مربع را می‌گیرند و به پنجمی می‌گویند: «گرگم به هوا، پسته بشکن» - چند بار. هر بازیکن می‌کوشد جای خود را با یکی از دو بازیکن که در دو رأس مجاور او هستند عوض کند. در عوض کردن جا، اگر گرگ زودتر گوشک آنها را اشغال کرد، آنکه

گوشک خود را از دست داده است گرگ خواهد بود. که خطاب به او می گویند: «گرگم به ...» و به بازی ادامه می دهند.

قیاس شود با بازی «گرگم به هوا» معمول در مشهد، بازیهای محلی، ص ۲۲.

علی اکبر حیاتی، دی ۳۳

### گل بگیر begir ---

تعداد بازیکنان: ۴ تن به بالا. وسیله بازی: توپی به اندازه توپ تنیس.

گل دادن: پاس دادن توپ، پرتاب توپ توسط گل بده برای گل زن.

گل زدن: زدن توپی که گل بده پاس

داده است با دست راست و پرتاب آن به

میدان بازی. در میدان بازی دایره‌ای به

قطر ۲ تا ۵ متر را به نام میله و دو نقطه

دیگر را به نام میله اول و میله دوم طوری

مشخص می کنند که این میله ها سه رأس

مثلث متساوی الاضلاعی را نشان دهند.

فاصله میله ها از هم ۲۰ تا ۳۰ متر است.

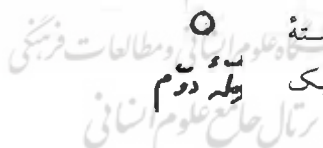
بازیکنان به دو دسته: دسته بالا، دسته

پایین تقسیم می شوند. از هر دسته یک

زرنگ تر به نام گل بده معین می شود.



میله



میله دوم

میله اول

افراد دسته بالا داخل دایره - میله - جمع می شوند، و افراد دسته پایین در میدان

پراکنده می شوند. گل بده دسته پایین می آید بالا و در فاصله دو متری دایره می ایستد و

توپ را برای گل زن به ارتفاع ۲ متری به هوا پرتاب می کند. آن یار با دست راست خود به

زیر توپ که در هوا معلق است می زند و به طرف پایین میدان می پراند؛ و از دایره بیرون

می آید که با گل یار بعدی، در فرصت مناسب فرار کند و با طی سه ضلع مثلث، به میله

اول و از آنجا به میله دوم و سپس به میله برگردد.

پایینها توپ را برمی دارند که با آن یکی از بالایها را در فاصله بین میله ها بزنند تا

جای دو دسته عوض شود. سه میله برای بازیکنان حریم امنی است.

عده که زیاد باشد، بازیکنان ضعیف دستشان را به توپ می‌زنند که به منزله آن است که گل زده باشند؛ و بیرون دایره می‌ایستند.

گلر طوری می‌زنند که دیرتر به زمین برسد تا یارانشان بتواند فاصله بین مله‌ها را بپیمایند. اگر یاران دسته پایین - که گلبده هم جزو آنهاست - توپ (گل) را از هوا گرفتند، دسته بالا سوخته‌اند و جای دو دسته عوض می‌شود.

گاهی یارهای پایین توپ را به یکدیگر رد می‌کنند تا بتوانند یکی از بالاییها را در حال فرار بزنند. وقتی از زدن ناامید شدند توپ را به گل‌بده می‌دهند.

گل‌زن با گل خود نیز می‌تواند فرار کند. هر یار حق دارد یک گل بزند. فقط تنها بازیکن باقیمانده در مله سه گل می‌زند - سه گلی.

وقتی با زدن گل سوم آخرین یار باقیمانده در مله، هیچ‌یک از بالاییها نتوانست خود را به مله برساند جای دو دسته عوض می‌شود. چون خالی ماندن مله نشانه باختن دسته بالاست. می‌کوشند گل سوم را هوایی بزنند تا یاران، خود را به مله - دایره - برسانند.

اگر عده بازیکنان فرد باشد ممکن است یکی به هر دو دسته گل بدهد و همیشه گل‌بده باشد. به عبارت دیگر همیشه جزو دسته پایین باشد.

اگر یکی از یارهای پایین نزدیک یکی از مله‌ها بخورد و بتواند با پرش از آن نقطه خود را به مله برساند، قبول است و مثل این است که نخورده باشد.

گاه اقتضا می‌کند توپ را زمینی بزنند تا حریف نتواند بگیرد.

گل که زدند، اگر توپ به دیوار یا مانعی برخورد و پس از آن از هوا گرفتندش باز قبول است و بازی دسته بالا پوچ می‌شود.

اگر توپ از محدوده مقرر در ابتدای بازی خارج رفت خلغیش به حساب می‌آید. و مقایسه شود با «چاله بازی».

رضا سپاسی

## هَرَنگ هَرَنگ

تعداد بازیکنان: ۴ تن به بالا. وسیله بازی: یک کمر بند بی سگک.

یکی را به عنوان سرسلار و دیگری را به عنوان گوشک‌گو - در معنای صفت مفعولی مرکب - انتخاب می‌کنند. آن دو بر سکوماندی می‌نشینند و بچه‌ها اطرافشان نیم‌دایره‌وار می‌ایستند. سرسلار یکی از رنگهای اسب را انتخاب می‌کند و آن را در

گوشی به گوشک‌گو می‌گوید - ممکن است رنگ غیر عادی باشد مانند آبی، بنفش، چوبی، گچی.

سرسلار یک سر کمر بند را به دست گرفته سر دیگر را به یکی از بازیکنان می‌دهد. بازیکن کمر بند را تکان داده، آهنگین می‌گوید: هرنگ هرنگ. سرسلار با همان آهنگ می‌پرسد: اسب چه رنگ؟ بازیکن جواب می‌دهد: - فرضاً - اسب سفید. اگر درست نگفته بود، سرسلار می‌گوید: بده به اسب سفید. یعنی سر کمر بند را به دیگری بده. و او به بازیکن دوم می‌دهد. اگر او هم درست نگفت به سوم و ... تا موقعی که یکی از بازیکنان درست بگوید؛ که سرسلار می‌گوید: بزَن به پشتِ اسب ... و سر کمر بند را ول می‌کند. آن بازیکن با کمر بند به دنبال دیگران می‌گذارد و آنها را با شلاق می‌زند. ولی نباید فقط به دنبال یک نفر بدود. تا موقعی که سرسلار بگوید: گندم گندم. یعنی می‌توانی محکم تر بزنی. وقتی سرسلار گفت: جو جو باید کمر بند را رها و خود فرار کند. هر که کمر بند را برداشت دیگران را شلاق می‌زند تا سرسلار بگوید: نخود بیخود که به معنای پایان یک دوره بازی است. می‌تواند چند بار بگوید: جو جو که شلاق به دست عدّه بیشتری بیفتد.

اگر پس از شنیده شدن جو جو بازیکن کمر بند را رها نکرد، بازیکنان حق دارند - حتی به کمک یکدیگر - با او گلاویز شوند و کمر بند را از دست او بگیرند و به جرم قانون شکنی شلاقش بزنند. میدان بازی محدود است و خارج از آن حلفیست است. چنانچه پاسخ دادن به رنگ مشکل باشد، سرسلار می‌تواند با گفتن حرف اول آن یا ... راهنمایی کند. گوشک‌گو نوعی ناظر به حساب می‌آید.

در ص ۱۶۹ کتاب «بازیهای کردی» معنی «هرنگ هرنگ» را «هی رنگ، هی رنگ» نوشته‌اند.

مقایسه شود با بازی «ارنگ ارنگ» معمول در گناباد. بازیهای محلی، ص ۴۳.

### بازیگوشی‌ها

بچه‌های بازیگوش، سر مرغ را زیر بال او فرو می‌برند تا مرغ به صورت گلوله‌ای درمی‌آید. آنگاه مرغ را روی زمین می‌گذارند و می‌خوانند: «این طرفت چا، اون طرفت

چا، جُم بخوری، می افتی تو چا». تا چند ثانیه مرغ بی حرکت باقی می ماند.  
 با به هوا فرستادن موشک - رسمانی که بر دو سر آن سنگریزه‌ای بسته‌اند -  
 بادبادکِ بچه‌ها را از آسمان به زیر می آورند.  
 زیر چانهٔ بچه را با دو دست از طرفین چسبیده، بلند می‌کنند و می‌گویند: «بینیم  
 خربزه‌مان رسیده‌س».  
 در حالی که گوش بچه را می‌گیرند، می‌گویند: «گوش، گوش، کی؟ گوش علی  
 مردان، بگیر و بگردان». و گوش را می‌گردانند.  
 یا: «گوش، گوش، کی؟» گوش پنجه‌کش<sup>۱</sup>، بگیر و بکش». و گوش را می‌کشند.  
 هزار یا حشره‌ای را که می‌کشند، می‌گویند: «من نبودم جُفتیت بود. هفتاد و هفت  
 پُشتیت بود».

چند بچه، همچون آهنگر و شاگردانش به روی یک «شبه سندان» می‌کوبند و  
 می‌خوانند: «اوستا بزَن، شاگرد بزَن، هفته<sup>۲</sup> صَنارت می‌دَم».

بازی قورت. قره قُروت. (شعاری برای بر هم زدن بازی)  
 نخود، نخود. بازی بیخود. (شعار پایان دادن بازی)

- به تو چه؟

- به من همه چه!

- کی؟ -key-

- وقت گل نی.

## زبان محاورهٔ آشتیان

در سال ۳۲ به راهنمایی استاد گرانمایه مرحوم دکتر مصطفی مقرّبی تصمیم گرفته  
 شد کند و کاوی دربارهٔ «آشتیان» به عمل آید. به تدریج یادداشتهایی تهیه شد که اخیراً  
 تنظیم گردید.

مطالب مربوط به آشتیان در دو دفتر گنجانده شده است.

دفتر اول حاوی «جغرافیا و تاریخ آشتیان» - که نیمه تمام است.

دفتر دوم در پیرامون «فرهنگ عامهٔ مردم آشتیان» در دو بخش:

بخش نخست: زبان محاورهٔ آشتیان (الف - مقدمه، ب - واژه‌نامه) و بخش دوم:

۱. نوعی نان، بین تافتون و بربری و به شکل بربری.

۲. هفته‌ای

باورها، آهنگین‌ها، چیستانها، رسوم، مثلها، قصه‌ها و بازیها است. اکنون که به لطف یزدان دفتر دَوّم فراهم آمده است، لازم است آموزش ابدی برای روح شادروان دکتر مصطفی مقرّبی که بخش نخست آن را ملاحظه و تصحیح فرمودند و از هیچ‌گونه رهنمود دریغ نوزیدند آرزو نمایم. در مورد ساده کردن القبای قراردادی لاتینی از راهنمایی زنده‌یاد دکتر پرویز ناتل خانلری استفاده شد، روانش شاد.

دوست گرامی آقای ابوالفضل خدابخش پیشنویس بخش دَوّم را با حوصله و دقّت مطالعه فرمودند، و اشتباهات فراوانی را تصحیح کردند. نیز، آنچه در این دفتر به «زنجان» مربوط می‌شود، و توضیح دربارهٔ پاره‌ای کلمات ترکی از یادداشتهای ایشان است.

یاری همشهریان عزیز بخصوص همکاران فرهنگی آقایان: رضا آشتی بقایی، مهدی احسانی، محمود بیانی، ابوالفضل جمالی، محمد حضرتی، ابوالحسن حمیدی، احمد ذکایی، حسن فتحی، حسین کاظمی و مراد مسعودی درخور ستایش است. در مورد اصطلاحات کشاورزی و دامداری، بیشتر از اطلاعات آقایان: آقا محمد امامی و ولی‌الله محبّی استفاده شده است.

آقای استاد ابوالفضل آزاد پرشهای اصطلاحات بنایی را پاسخگو بوده‌اند. در موارد متعدّد از توضیحات پدرم آقای اسماعیل نجفی بهره‌مند گشتم.

باورها، آهنگینها، چیستانها، رسوم و مثلها با همکاری دوستانم دانش‌آموزان دبیرستان خاقانی آشتیان طیّ سالهای ۱۳۳۳ تا ۱۳۳۶ یادداشت شده است. متأسّفانه تعدادی از یادداشتهای فاقد نام است. آن اسامی که روی اوراق قید شده است بدین قرار است: آقایان: بهرام حاجی عظیمی، محمد حضرتی، محمد علی حقّی، محمد شریفی، صادق قرّخ، غلامرضا معماری، رضا میرائی، احمد میرشمسی و شادروانان: حسن حضرتی، جواد سپاسی (کارگر) و ابوالفضل عظیمی.

نام راویان قصه‌ها و تهیه‌کنندگان بازیها در آغاز آنها آمده است.

گردآورندهٔ دفتر، خود را رهین منت همهٔ این عزیزان می‌داند.

ابوالقاسم نجفی

مهرماه ۶۹

## الفبای قراردادی لاتینی و فارسی و تطبیق آنها

لاتینی	فارسی	مثال
I - صامت‌ها:		
ɒ	ء (همزه ملایم و خفیف) <sup>۱</sup>	dāci داتی
b	ب	bāzi بازی
p	پ	pā پا
t	ت - ط	dast دست
j	ج	jān جان
c	چ	cerā چرا
h	ح <sup>۲</sup>	hāzer حاضر
x	خ	xūb خوب
d	د	
z	ذ - ز - ض - ظ	
r	ر	
ž	ژ	āž آژ
s	ث - س - ص	
š	ش	šamc شمع
c	ع	
q	غ - ق	gāfel غافل
f	ف	

۱. خواننده‌ایم که: «ء (همزه) یکی از حروف صامت و در کلمات عربی به کار می‌رود. در زبان فارسی همزه نیست». - فرهنگ فارسی، دکتر محمد معین، جلد اول، ص ۱۱۶، چاپ اول. یا: «همزه در زبان پارسی حرکتی است که فقط در اول کلمه درآید، مانند: اسب، اندوه، ایران؛ و هیچگاه در وسط یا آخر کلمات دیده نشود». - دستورنامه، دکتر محمد جواد مشکور، ص ۱۴، چاپ چهارم.

اما در زبان محاوره آشتیان، گاهی در وسط کلمه‌ای، یکی از حرفهای صامت آنقدر خوردگی و ساییدگی پیدا می‌کند که تقریباً تلفظ نمی‌شود و به جای آن صامت، صوتی شبیه به «همزه خفیف و ملایم و رقیق» - چیزی بین «همزه» و صامت «ی» - شنیده می‌شود که در این الفبا ناگزیر به شکل «ذ» نشان داده می‌شود. مانند خاکروته xāk-rūa: خاکروبه

۲. در زبان محاوره آشتیان «ح» و «ه» متفاوت تلفظ می‌شوند. همچنین «همزه» و «ع» - تا حدی نظیر زبان عربی. اما دو حرف «ت» و «ط» یکسان تلفظ می‌شوند. همچنین چهار حرف «ذ»، «ز»، «ض» و «ظ» و نیز سه حرف «ث» و «س» و «ص» و نیز دو حرف «غ» و «ق».

مثال	فارسی	لاتینی
وکیل	ک	vakīl
	گی	g
	ل	l
	م	m
	ن	n
	و	v
هوا	ه	havā
پهلوان	ه («ه»ی ملایم و خفیف)	paḥlavān
یادگار	ی	yādgār
		y

مثال	فارسی	لاتینی
<b>II - مصوّتها</b>		
خانه	«آ»، «ا»، «ه» (های غیر ملفوظ در آخر کلمه) <sup>۱</sup>	a
تو (ضمیر)	«ا»، «ل» و ندرتاً «ه» (آخر کلمه)	e
	«ا»، «و» (در آخر کلمه)	o
اوستا	«ا»، «ا»	ā
ایران	«او»، «و»	ū
دیریشم	«ای»، «ی»، «ی»	ī
فوراً	«ای» کوتاه، بین «-» و «ی»	i
	«و»	ow
		fowran

۱. بعضی کلمات در پهلوی مختم به «-ak» بوده‌اند، مانند xānak و nāmak. این کلمات با اندک دگرگونی در تلفظ، در خط فارسی دری، مختم به «های غیر ملفوظ» یا «های بیان حرکت» شده‌اند، مانند خانه و نامه. این «ها» اصلاً علامت فتحه بوده است. اما امروزه در زبان پایتخت به منزله علامت کسره است. در فرهنگ دکتر معین «تلفظ این «ها» به دو صورت مفتوح (a) و مکسور (e) نشان داده شده است. در زبان محاوره آشتیان این «ها» نشانه فتحه (a) است. مثلاً کلمه‌های پونه (-e) pūna، خانه (e) xāna و کلمه عربی‌الاصیل غصه (e) qossa در آشتیان فقط تلفظ می‌شوند: pūna، xāna و qossa.



یان شُهراب بی *bī ... yān*: این سهراب بود.

یان سارا بی *bī ... yāna*: این سارا بود.

یان اسبه خارگنا *yān esba hār genā-e*: این سگ هار شده است.

اتالی بَسُم یا تتالی بَسُم؟ ... *etālī bass-om yā*: می‌گذاری بروم یا نمی‌گذاری

بروم؟

افدو ایشینم، ادوشم. سایه، اره اوج *adkūm*. *afdow ešīn-om ed-avš-om sāyya*.

*araūc ed-kar-om*: آفتاب بنشینم، می‌سوزم. [در] سایه، یخ می‌کتم. (در مورد آفتاب

پاییزی)

\*\*\*

در زبان امروز مردم آشتیان کلمات و ترکیباتی هست که در زبان کتاب و ادب مصطلح نیست. تعدادی از این کلمات یادگار «گوش آشتیان» است. در این بخش، کلمات «زبان محاوره آشتیان» معرفی می‌شوند. در معرفی این لغات از ذکر کلمات عامیانه‌ای که در «لغتنامه دهخدا» یا «فرهنگ دکتر معین» درج گردیده است و معنی یا معانی‌شان با این‌گونه کلمات در آشتیان یکی است خودداری شده است.

مقدمتاً به نمونه‌ای از تحریف، تخفیف یا قلب لغات اشاره می‌شود. تحریف بیشتر از راه تغییر و تبدیل حرکات (مصوت‌ها / واکه‌ها) و حرف‌ها (صامت‌ها / همخوان‌ها) ی کلمه، یا حذف یک یا چند حرف کلمه، یا ندرتاً با افزودن یک یا چند حرف به کلمه به وجود می‌آید.

نمونه‌هایی از تبدیل حرکت (مصوت / واکه):

۱- تبدیل «*ـَ*» به «*ـِ*»  
کلمات ختمی، خرگوش، خلوت، خمیر، رفیق، طلا، قدیم، قلیان، کمین، لاغر، وسواس، هرزه‌گرد ... تلفظ می‌شوند: ختمی، خرگوش، خلوت، خمیر، رفیق، طلا، قدیم، قلیان، کمین، لاغر، وسواس، هرزه‌گرد *harza-gerd* ... با بیش از ۴۵ نمونه.

۲- تبدیل «*ـَ*» به «*ـُ*» به جای ابریشم، پسر، دستم ... مجد آباد و نفرین گویند: ابریشم، پسر، دستم ... مجد آباد / مُژد آباد و نفرین.

۳- تبدیل «*ـَ*» به «*ـِ*» به جای ترازو، تماشا، تنباکو، جهاز، کاروانسرا، لعاب و یزقان گویند: ترازو، تماشا، تامباکو، جهاز، کارام سارا، لعاب و یزقان با بیش از ۲۰ نمونه

۴- تبدیل «*ـَ*» به «*ـِ*» به جای دَمرو گویند: دومارو *dūmārū*

- ۵- تبدیل «ـِ» به «ـَ» به جای إفاده: تکبّر، فیس و صاحب گویند: افاده afāda و صَحَب saḥab
- ۶- تبدیل «ـِ» به «ـُ» به جای بُرش گویند: بُرش.
- ۷- تبدیل «ـِ» به «ـِی» به جای بس که، تکه، چه چیز، سنجد، کنجد، کوچک، هجده و هفده گویند: بَسگی، تیکه، چیچی / چیشی، سنجید، کنجید، کوچیک، هیجده، هیبده / هیوده hīvda
- ۸- تبدیل «ـُ» به «ـَ» به جای مُحال گویند: مُحال.
- ۹- تبدیل «ـُ» به «ـِ» به جای تُتک و چادر گویند: تُتک و چادر.
- ۱۰- تبدیل «ـُ» به «ـِا» به جای دعا و دمیک گویند: دعا و دامیک.
- ۱۱- تبدیل «ـُ» به «ـِو» به جای اتو، بالن، چون con، خُرد، دروغ، دکان، سرمه، شلوغ، فروختن، فروشی، کلوچیدن و کلوخ گویند: اتو utū، بالن، چون cūn، خورد xūrd، دوروغ، دوکان، سورمه، شلوغ، فروختن، فروشی، کولوچیدن و کولوغ.
- ۱۲- تبدیل «ـِا» به «ـَ» به جای تاوان، جاده، حاج / حاجی، حاجیه خانم، حاشا، حالا، ساعت، سرازیری، صاحب، صابون، گاواهن و مانداب گویند: توان، جعه jacda، حج، حَشخائِم، حَشَا، حَلَا، سَعَت، سره زیری، صَحَب، صَعبون sacbūn، گواهن gavāhen و منداب.
- ۱۳- تبدیل «ـِا» به «ـُ» به جای بابا، پانزده، پانصد، شاغول، شانزده و کدام گویند: بُوا / بوا bovā، پانزده، پُنصد، سُتول soūl، شانزده و کُدم.
- ۱۴- تبدیل «ـِا» به «ـِو» به جای سنا و عالم گویند: سَنو šenow و عولَم cowlam
- ۱۵- تبدیل «ـِو» به «ـُ» به جای بوته، توپره، توپ، غوزه، قورباغه گویند: بُنه botta، بُره، تُپ، حُزه qozza و قُراغه.
- ۱۶- تبدیل «ـِو» به «ـِی» به جای دوقلو گویند: دوقلی doqolī
- ۱۷- تبدیل «ـِی» به «ـَ» به جای ریواس گویند: رَواس.
- ۱۸- تبدیل «ـِی» به «ـِ» به جای آری، اینقدر، فین و یقین گویند: آره āre، اِنقَد، فِن و یقِن: به احتمال زیاد.
- ۱۹- تبدیل «ـِی» به «ـُ» به جای می گنم، می کُنی، می کُند ... گویند: مَنم، مَنی، مَند ...
- ۲۰- تبدیل «ـِی» به «ـِو» به جای طویله، قوطی، می گویم، می گویی ... گویند: طووله tevūla، قوطو qūtū، موگم mūgam، موگی ...

- ۲۱- تبدیل «و» به «و» به جای روْشَن rowšan گویند: روشن rūšen  
 ۲۲- تبدیل «ی» به «ی» به جای شیخَک گویند: شیخَک.  
 ۲۳- تبدیل «ئ» به «ئ» به جای اَلْحَنَّاس، ختنه، دشتبان گویند: اَلْحَنَّاس، ختنه، دشتبان.

نمونه‌هایی از تبدیل حرف (صامت / همخوان):

- ۱- تبدیل «ب» به غ به جای جوب و چوب گویند: جوغ و چوغ.  
 ۲- تبدیل «ب» به «ف» به جای اِسبار، زنجبیل، طناب، فلان و بیستار و مشربه گویند: اِسفار، زنجفیل، طناف، فلان و فیسار ( ... فیسار) و مَشرفه  
 ۳- تبدیل «ب» به «و» به جای آردبیز، اِسبار، باز، بین، عکس برداری، مبال، نوبار گویند: آردویز، اِسوار esvār، و از، بوین bevīn، عیس وِرداری، مَوال mavāl، نووار now-vār

- ۵- تبدیل «ب» به «د» به جای خاکروبه گویند: خاکروته.  
 ۶- تبدیل «پ» به «د» به جای پاپوشک گویند: پائوشک.  
 ۷- تبدیل «پ» به «و» به جای شپش و چارپادار گویند: شوژ و چاروادار  
 ۸- تبدیل «ت - ط» به «د» به جای بافتن، رفتن، گرفتن، مضبوط، مطبخ، مفتکی، نشت گویند: بافدن، رَفدن، گِرِ فدار، مضبود، مَدَنج، مُفدکی، نَشَد našd  
 درگوبش آشتیان نمونه‌های فراوان یافته می‌شود. مانند: آشدی (آشتی)، اِسدِکان (استکان) اَفدار (افطار)، پُشدِکار (پشتکار)، تَخده سنگ (تخته سنگ)، جُفد (جفت)، چُفد (چفت)، دَسد (دست)، روسدا (روستا)، فِرِشده (فرشته).  
 ۹- تبدیل «ج» به «چ» به جای جِرّاندن گویند: چِرّاندن.  
 ۱۰- تبدیل «ج» به «ژ» به جای حاجی، گیج‌گاه، مَجِد آباد و وَجَب گویند: حاژی، گیژگاه، مُژداباد، وِژه veža

۱۱- تبدیل «ج» به «ش» به جای حاجی خان و حاجیه خانم گویند: حاشخان و حَشخائِم.

۱۲- تبدیل «چ» به «ش» به جای چیچی (چه چیز) و هیچکی (هیچ کس) گویند: چیشی و هیشکی hīški

۱۳- تبدیل «ح» به «ع» به جای تحلیل، مَحض و نحس گویند: تَعلیر، مَعض و نَعس naes

۱۴- تبدیل «خ» به «ح» به جای خناق و خندق گویند: حُناق و حَنَدَق.

- ۱۵ - تبدیل «خ» به «غ» به جای چخماق، ریشخند، سنگلاخ، فرسخ، کلوخ و مخاط گویند: چاغماق، ریشعند، سنگِلاخ، فرسخ، کولوغ و مُغاط.
- ۱۶ - تبدیل «د» به «دَ» به جای خیر ندیده گویند: خیر نئیده xeyr-na-cid-a
- ۱۷ - تبدیل «د» به «ت» به جای خودتا (خودت را)، دایه و کبود گویند: خُتا، تاپه tāyya و کیوت.
- ۱۸ - تبدیل «د» به «ج» به جای خِدجه (خدیجه) و دُم جتبانک گویند: خِجه xejja و جُمجُماتک.
- ۱۹ - تبدیل «د» به «ذ - ز» به جای اِنقَدَر، چَقده، دهن دره و نزدیک گویند: اِنقَدَر، چَقده ceqaza، دَهَن دَره و نَزیک nezzik
- ۲۰ - تبدیل «د» به صامت «ر» به جای «دام رود» گویند: «یامارو».
- ۲۱ - تبدیل «ذ» به «دَ» به جای گذاشت گویند: گَوَاشت goāšt
- ۲۲ - تبدیل «ر» به «آ» به جای پَربروز و سرازیره گویند: پَبروز و سَزیره.
- ۲۳ - تبدیل «ر» به «ل» به جای برگه، زنجیر، زهره، سوراخ، عرفه، کُرک، مردار سنگ و مرهم گویند: بَلگه، زنجیل، زَله zala، سولاخ، علفه، کُلک، مُرداله سنگ و مَلهم.
- ۲۴ - تبدیل «ذ - ز...» به «س» به جای لامذهب و مرتضی گویند: لَامَسَب و مُرسا.
- ۲۵ - تبدیل «ژ» به «ج» به جای گاراژ گویند: گاراج.
- ۲۶ - تبدیل «س» به «ر» به جای دَسْتاس گویند: دِستار.
- ۲۷ - تبدیل «ش» به «چ» به جای چادشب گویند: چادچب: چادرشب.
- ۲۸ - تبدیل «ش» به «ژ» به جای شپش گویند: شوژ.
- ۲۹ - تبدیل «ش» به «س» به جای چسته گویند: چسته casta
- ۳۰ - تبدیل «ع» به «ح» به جای طمع گویند: طمع tamaḥ
- ۳۱ - تبدیل «غ» به «آ» به جای شاغول گویند: سُقول soul
- ۳۲ - تبدیل «ف» به «ب» به جای گوسفند و هفده گویند: گوسبند و هییده hībda
- ۳۳ - تبدیل «ف» به «پ» به جای فوت گویند پوت pūt: بادی که از دهان بیرون کنند.
- ۳۴ - تبدیل «ف» به «خ» به جای فشار گویند: خُشار.

- ۳۵- تبدیل «ف» به «م» به جای نصفه و وقتی گویند: نیمه و وِخمی.
- ۳۶- تبدیل «ف» به «و» به جای هفده گویند: هیوده hīvda
- ۳۷- تبدیل «ق» به «ع» به جای دقیقه گویند: دَیّقه.
- ۳۸- تبدیل «ق» به «خ» به جای بقچه، تقصیر، رقص، سماق پالا، وقت و وقتی گویند: بُخچه، تخصیر، رخص، سماخ پالا، وخت و وِخمی.
- ۳۹- تبدیل «ک» به «غ» به جای کلاغ و لک لک گویند: غِلاغ و حاجی نَغ لَغ.
- ۴۰- تبدیل «ک» به «گ» به جای آشکو، بس که و کند و کو گویند: آشگو، بسگی و گند و گُو.
- ۴۱- تبدیل «ک» به «ی» به جای عکس گویند، عیس.
- ۴۲- تبدیل «گ» به «دّ» به جای موگد (می گوید) گویند: موگد.
- ۴۳- تبدیل «گ» به «غ» به جای دروغگو، لگد و مگس گویند: دروغُو (دوروغُو)، لغه laqa و مَغس.
- ۴۴- تبدیل «گ» به صامت «ی» به جای تگرگ گویند تیرگ tiyarg
- ۴۵- تبدیل «ل» به «ر» به جای بلا نسبت و تحلیل گویند: برانسیب و تعلیر.
- ۴۶- تبدیل «م» به «ن» به جای ذر و بام گویند: دَرِوان.
- ۴۷- تبدیل «ن» به «ت» به جای نوک گویند: نُک.
- ۴۸- تبدیل «نب» به «مب» (مثل همه جا) به جای انبر، پنبه، تنباکو، دنبال، دنبه و شنبه گویند: آمبر، پمبه، تامباکو، دُمبال، دُمبه و شَمبه.
- ۴۹- تبدیل «و» به «ب» به جای هُو گویند: خبو.
- ۵۰- تبدیل «ه» به «ه» («ه» ی ملایم و خفیف) به جای آهن، بهتر، تهران، سرراهی گویند: آهن، بهتر، تهران، سرراهی. با بیش از ۳۰ نمونه.
- ۵۱- تبدیل «ه» به «خ» به جای هُو گویند: خبو.
- ۵۲- تبدیل «ه» به صامت «ی» به جای ته tah گویند: تی tay
- ۵۳- تبدیل «ی» به «آ» به جای باید گویند: بائد.
- ۵۴- تبدیل «ی» به «ت» به جای حی و حاضر گویند: حَت و حاضر.
- ۵۵- تبدیل «ی» به «د» به جای همسایه گویند: همساده.
- ۵۶- تبدیل «ی» به «ر» به جای پاشویه، می شویم ... گویند: پاشوره، می شورم ...
- ۵۷- تبدیل «ی» به «س» به جای لای گویند: لاس.
- ۵۸- تبدیل «ی» به «گ» به جای گریه و مریم گویند: گرگه و مرگم

۵۹- تبدیل «ی» به «و» به جای ساییدن، می ساییم ... گویند: ساویدن، می ساوم ...

\*\*\*

حذف - کوتاه شدن و صیقل یافتن کلمات با حذف یک یا چند حرف، یا حذف یک یا چند هجا صورت می‌گیرد. نمونه‌هایی از حذف در افعال:

۱- حذف مصوّتِ «َ» از تمام صیغه‌های ماضی نقلی.  
به جای رفته‌ام، رفته‌ای ... گویند: رفتی، رفتی، رفتی، رفتی، رفتی، رفتی.

### چند اثر که بیشتر بدانها مراجعه شده است

- ۱- افسانه‌ها، نمایشنامه‌ها و بازیهای کردی، علی اشرف درویشیان، نشر روز، جلد دوم، چاپ ۱۳۶۷.
- ۲- امثال و حکم، علی اکبر دهخدا، انتشارات امیرکبیر، چاپ سوم، چاپ ۱۳۵۲.
- ۳- بازیهای محلی، محمد پروین گنابادی، انتشارات توس، چاپ دوم، چاپ ۱۳۵۵.
- ۴- فرهنگ پهلوی، دکتر بهرام فره‌وشی، انتشارات بنیاد فرهنگ ایران. چاپ ۱۳۴۶.
- ۶- فرهنگ لارستانی، احمد اقتداری، انتشارات فرهنگ ایران زمین، چاپ ۱۳۳۴.
- ۷- فرهنگ لری، حمید ایزدپناه، انتشارات آگاه، چاپ ۱۳۶۳.
- ۸- فرهنگ نائینی، دکتر منوچهر ستوده، مؤسسه مطالعات و تحقیقات فرهنگی، چاپ ۱۳۶۵.
- ۹- گویش آشتیان، دکتر صادق کیا، انتشارات دانشگاه تهران، ۳۸۴، چاپ ۱۳۳۵.
- ۱۰- گویش کردی مهاباد، ایران کلباسی، مؤسسه مطالعات و تحقیقات فرهنگی، چاپ ۱۳۶۲.
- ۱۱- گویشهای وفس و آشتیان و تفرش، محمد مغدّم، ایران کوده، شماره ۱۱، چاپ ۱۳۲۸.
- ۱۲- گویش هرزندی، یحیی ذکاء، مجله فرهنگ ایران زمین، جلد ده، دفتر ۱، چاپ ۱۳۳۶.
- ۱۳- لغتنامه دهخدا.
- ۱۴- لغتنامه لهجه قمشه، غلامرضا طاهر، مجله فرهنگ ایران زمین، جلد ۱۳، چاپ ۱۳۴۴.

۱۵ - لهجه علی آباد فریم، دکتر منوچهر ستوده، مجله فرهنگ ایران زمین، جلد ۱۰، چاپ ۱۳۴۱.

۱۶ - نوشته‌های پراکنده، صادق هدایت، انتشارات امیرکبیر، چاپ دوم، چاپ ۱۳۴۴.

- «اوسانه» در صفحات ۲۴۱ تا ۲۸۶ این مجموعه درج شده است.

۱۷ - واژه‌نامه خوری، بهرام فره‌وشی، وزارت فرهنگ و هنر، چاپ ۱۳۵۵.



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی  
پرتال جامع علوم انسانی