



بازی‌های حرکتی بوجین اسدآباد

رضا وارسته‌اکمل^۱

واژه «بازی» در اصل زبان پهلوی «واژیک» بوده و در متون پهلوی در کنار سایر تفریح‌های عمومی و مجاز به کار می‌رفته است. در ایران عصر ساسانی، به هر تفریح و شادمانی شایان توجه عنوان بازی می‌دادند (اشرفی، ۱۳۸۶: ۱۴۳). اریک برن در کتاب «بازی‌ها، روان‌شناسی روابط انسانی» در تعریف بازی آورده است: بازی یک رشته تبادل مکمل با هدف نهفته است که تا حصول نتیجه پیش‌بینی شده و کاملاً مشخص پیش می‌رود و جریان پیدا می‌کند؛ یعنی هر بازی یک رشته تبادل مشخص و اغلب تکراری است، با ظاهری قابل قبول و دارای انگیزه‌ای پنهانی یا به زبان عامیانه‌تر یک رشته حرکت با دام و کلک. در تعریف بازی می‌توان گفت هر گونه فعالیت فیزیکی یا فکری چه به صورت فردی یا جمعی به منظور گذراندن وقت، آمادگی

۱. آقای رضا وارسته‌اکمل از فرهنگیاران پرتلاش و با همت فرهنگ مردم است. ایشان در سال ۱۳۱۶ در بوجین اسدآباد همدان به دنیا آمده‌اند و از سال ۱۳۴۶ تاکنون با واحد فرهنگ مردم همکاری داشته‌اند. ایشان از فرهنگیارانی هستند که همواره با پشتکار و کوشش مثال‌زدنی خود در گردآوری و ثبت و ضبط آداب و رسوم مردمان خوب بوجین اسدآباد همدان کوشیده‌اند. این مقاله را خانم شایسته بهرامی‌سامانی تنظیم کرده است.

۱۶۸ ❖ فصلنامه فرهنگ مردم ایران

جسمانی، تقویت حافظه و هوش، اجرای مراسم آیینی، نیایشی، رزمی و ... برای رسیدن به یک هدف را بازی می‌گویند یا می‌توان به صورت خلاصه اظهار کرد هر نوع تحرک یا فعالیت هدف‌دار را بازی می‌نامند. (محمّدی، ۱۳۸۳: مقدمه)

بازی‌ها بر اساس پاسخگویی به نیاز انسان‌ها پدید آمده و در همه اعصار وجود داشته‌اند. بازی‌های سنتی نمادی اجتماعی و فرهنگی هستند که عواطف، احساسات و خواسته‌های اقوام مختلف را بیان می‌کنند؛ به گونه‌ای که با واکاوی آنها می‌توان ریشه بسیاری از ویژگی‌های فرهنگی و تاریخی آن قوم را شناسایی نمود. امروزه سیل بازی‌های رایانه‌ای، جلوه بسیاری از بازی‌های آیینی و سنتی را کم‌رنگ کرده و ممکن است بازی‌هایی که در تار و پود سنت‌ها، آیین‌ها و مراسم ملی، مذهبی و اجتماعی مردم تنیده شده‌اند، کم‌کم فراموش شوند. (آنی‌زاده، ۱۳۸۸: ۷)

انواع بازی‌های سنتی

بازی‌های سنتی و محلی را از دیدگاه‌های مختلف تاکنون براساس مکان، زمان، ابزار بازی، تعداد، جنس، نقش و گروه سنی بازیکنان به انواع مختلفی دسته‌بندی کرده‌اند. بازی‌ها بر اساس جنبه‌های فولکلوریک به چهار گروه آیینی، حرکتی، کلامی و نمایشی تقسیم شده‌اند.

الف) بازی‌های آیینی

بازی‌های آیینی را در دو دسته عمده می‌توان طرح نمود: دسته اول فعالیت‌ها و جلوه‌هایی است که در گذشته آیین یا بخشی از یک آیین به حساب می‌آمدند. آیین‌هایی که به خودی خود منطبق با بسیاری از اهداف و شاخص‌های بازی‌های سنتی است. دسته دوم بازی‌های آیینی، بازی‌هایی

بازی‌های حرکتی بوجین اسدآباد ❖ ۱۶۹

هستند که به واسطه اجرای آیینی خاص، فضایی فرح‌بخش و نشاط‌انگیز ایجاد می‌کنند و فرصت مغتنمی برای رقابت گروهی فراهم می‌آورند.

ب) بازی‌های حرکتی

گسترده‌ترین و متنوع‌ترین نوع بازی‌های سنتی، بازی‌های حرکتی است. این بازی‌ها فعالیت‌هایی را شامل می‌شوند که نیازمند تحرک بدنی هستند و بر مهارت‌های خاص ذهنی، کلامی، استقامتی، نمایشی، سرعتی و جسمی استوارند. هدف مشترک این دسته از بازی‌ها ایجاد سرگرمی و شادی و نشاط است. بازی‌های حرکتی، قواعدی ساده و گاه پیچیده دارند و گروه‌های مختلف سنی را دربرمی‌گیرند.

ج) بازی‌های کلامی

اصلی‌ترین مانع در فن بلاغت، تنافر یا همان رمندگی و ناسازگاری است؛ به گونه‌ای که میان حروف و کلمات یا جمله‌های متوالی، تناسب و سازگاری و هم‌آهنگی وجود نداشته باشد و گفتن آنها به توالی و پشت سر یکدیگر بر زبان سنگین و دشوار باشد. این عیب مخل فصاحت را تنافر کلمات می‌گویند.

د) بازی‌های نمایشی

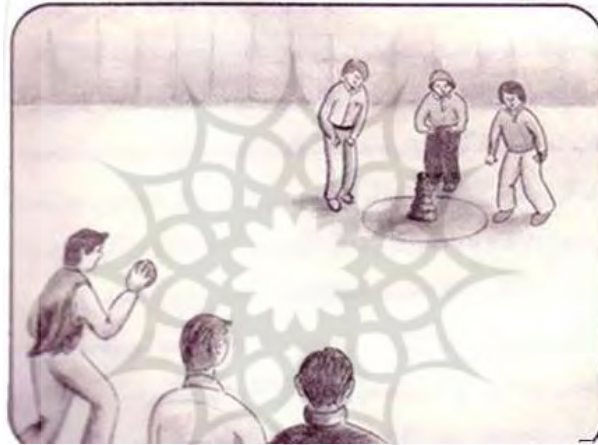
بازی‌های نمایشی دربرگیرنده فعالیت‌های نمایشی خاصی هستند که در مجالس مهمانی و بنا بر مناسبت‌ها در جشن‌ها و اعیاد به وسیله خود مردم و بدون استفاده از بازیگران حرفه‌ای و نیمه حرفه‌ای انجام می‌شوند. (همان: ۱۷-)

(۱۴)

در این گزارش چند بازی حرکتی از بوجین اسدآباد معرفی می‌شود:

۱. اوچ داش، اوچ داش (uč dšš uč dšš)

«اوچ داش، اوچ داش» (سه سنگ سه سنگ) یک بازی حرکتی است که علاوه بر حرکت در آن، کلام، مهارت‌های ذهنی و نیز حرکتی قدرتی وجود دارد. این بازی گروهی علاوه بر شادی و نشاط و سرگرمی موجب تقویت روابط اجتماعی، انعطاف‌پذیری و مسئولیت‌پذیری افراد و نیز تعادل و همکاری بین افراد می‌شود. این بازی در فضای باز، باغ‌ها و خرمنگاه اجرا می‌شود.



در فرایند بازی، گروهی از جوانان و نوجوانان دور هم جمع می‌شوند و از بین خود دو نفر را که از بقیه زرنگ‌تر و چالاک‌تر هستند، به عنوان سرگروه انتخاب می‌کنند. سرگروه‌ها را در بازی «آقا» می‌نامند.

هریک از سرگروه‌ها (آقاها) باید گروهی برای خود داشته باشند، بنابراین برای تشکیل گروه به شیوه زیر یارگیری می‌کنند. هر یک از یارها و بازیکنان در این بازی «مرد» نامیده می‌شوند.

به دستور سرگروه‌ها، دو نفر از بازیکنان جلو می‌آیند و این دو نفر دست در دست می‌دهند و چند قدم دورتر از سایرین می‌ایستند و به آرامی طوری که بقیه متوجه نشوند، برای خودشان اسمی انتخاب می‌کنند. این اسامی ممکن است از اسامی کوه‌ها، میوه‌ها، حیوانات، طبیعت، شهرها و روستاها باشد. بعد

بازی‌های حرکتی بوجین اسدآباد ❖ ۱۷۱

از نام‌گذاری، آن دو نفر نزد سرگروه‌ها (آقاها) و بقیه افراد می‌آیند و با هم می‌گویند:

آقا لر هولہ هولہ^۱ âqâlarhowlahowla
 آقالر سلامت اولسون âqâlarsalâmatolsun
 آقاها (سرگروه‌ها) سلامت وتندرست باشند
 کیم ایسیر بیر و کیم ایسیر شیر kimiii rrrrr k kimiii riir

چه کسی ببر می‌خواهد و چه کسی شیر می‌خواهد؟

پس هر یک از سرگروه‌ها بدون آنکه بدانند چه کسی ببر و چه کسی شیر است، اسمی را انتخاب می‌کنند و می‌گویند ببر را می‌خواهیم. چنانچه هر دو سرگروه با هم ببر یا شیر را بخواهند، آن دو نفر دست در دست هم می‌دهند و بار دیگر چند قدم دورتر می‌ایستند و به آرامی نام دیگری را انتخاب می‌کنند و نزد سایرین بازمی‌گردند و این بار که اسم ماه و ستاره را انتخاب کرده‌اند، رو به سرگروه‌ها می‌گویند:

آقالر هولہ هولہ âqâlarhowlahowla
 آقالر سلامت اولسون âqâlarsalâmatolsun
 آقاها (سرگروه‌ها) سلامت وتندرست باشند
 کیم ایسیر آی، کیم ایسیر اولدوز kimisirâykimisirulduz

چه کسی ماه می‌خواهد و چه کسی ستاره می‌خواهد؟

هر یک از سرگروه‌ها یکی را انتخاب می‌کنند و چنانچه این بار اسامی مشابه نباشد، هر کدام اولین مرد(یار) گروه خود را انتخاب می‌کنند. یارگیری به همین نحو ادامه پیدا می‌کند تا گروه‌ها شکل بگیرند و مردهای دو گروه کامل شوند.

وقتی یارگیری تمام شد، همه با هم محل و محدوده بازی و سنگ‌چینی را تعیین می‌کنند. به فاصله صد متر از محل سنگ‌چینی محلی را نیز به نام

۱. «هوله هولہ» اصطلاحی است که به هنگام فراخوانی و جمع کردن افراد برای بازی استفاده می‌شود.

«مره» (marre) مشخص می‌کنند. در واقع، «مره» ایستگاه بازی محسوب می‌شود؛ محلی که در جریان بازی، مردهای (بازیکنان) یک گروه برای برنده شدن سعی می‌کنند خود را به آنجا برسانند و مردهای (بازیکنان) گروه دیگر می‌کوشند قبل از اینکه گروه مقابل به مره برسند، به دنبال آنها بدونند و آنها را بگیرند. پس از انتخاب محدوده بازی و سنگ‌چینی و مره، به کمک یکدیگر سه سنگ برای چیدن و سه سنگ برای نشانه‌گیری انتخاب می‌کنند. اندازه این سنگ‌ها متفاوت است. البته بزرگ‌ترین سنگ باید کمی بزرگ‌تر از تخم‌مرغ باشد. سنگ‌ها را روی هم می‌چینند و سه سنگ هم برای نشانه‌گیری انتخاب می‌کنند. تعیین نوبت به شیوه‌تر یا خشک است. گروه اول سنگ‌ها را در مقابل سنگ‌های چیده شده قرار می‌دهد و گروه دوم در اطراف آماده می‌ایستد.

یک نفر از گروه اول که مهارت خوبی در نشانه‌گیری دارد، بازی را شروع می‌کند و از یاران خودش ۲ متر جلوتر می‌آید و رو به روی سه سنگ چیده شده می‌ایستد و با سنگ‌های نشانه‌گیری، سنگ‌های چیده شده را نشانه می‌گیرد و سعی می‌کند نشانه‌گیری دقیق باشد تا به هدف اصابت کند و همه سنگ‌ها یا یک سنگ بریزد. اگر موفق نشود نوبت فرد دیگری از همین گروه است و چنانچه سنگ به سنگ‌های چیده شده برخورد کند و سنگ‌ها فرو بریزند، مرحله دیگری از بازی شروع می‌شود. با ریختن سنگ‌ها، مردان سنگ‌انداز به طرف «مره» می‌دوند و گروه دیگر به دنبال آنها می‌دوند و سعی می‌کنند آنها را بگیرند. اگر قبل از آنکه به مره برسند دستگیر شوند بازنده هستند. وقتی در این مرحله، تشویق و تنبیه به اتمام می‌رسد، جای دو گروه عوض شود و این بار نوبت مردان (گروه) مقابل است که برای ریختن سنگ‌های چیده شده هدف‌گیری کنند و به همین ترتیب بازی ادامه می‌یابد.

بازی‌های حرکتی بوجین اسدآباد ❖ ۱۷۳

۲. اوزیک اوزیک (ozikozik)

«بازی اوزیک اوزیک»^۱ (انگشتر انگشتر)، یک بازی گروهی است که به صورت نشسته انجام می‌شود. این بازی به دلیل اینکه فاقد شاخصه‌های بازی حرکتی است، در هر مکان و فضایی می‌توان آن را انجام داد. بدین ترتیب که ابتدا بازیکنان به روش یارگیری در بازی «آق‌الر هوله هوله» به دو گروه تقسیم می‌شوند و بعد دو گروه روبه‌روی یکدیگر می‌نشینند و به صورت توافقی پارچه‌ای بزرگ را روی دست‌هایشان می‌کشند و پنهانی به نحوی که گروه مقابل جابه‌جاشدن و گردش انگشتر یا مهره را در دست آنها نبیند، مهره را دست به دست می‌چرخانند.

گروهی که بازی را شروع می‌کند، انگشتر، مهره یا تکه چوبی را در دستان خود از زیر پارچه می‌چرخاند و بعد همه با هم تا شماره‌هایی که از قبل هر دو گروه بر سر آن توافق کرده‌اند می‌شمارند. پایان شماره‌ها، بدین معناست که چرخش انگشتر به اتمام رسیده و اکنون در دستی ثابت قرار گرفته است و گروه مقابل باید بگوید که انگشتر در دست چه کسی است. اگر پاسخ درست باشد، جای دو گروه عوض می‌شود و اگر پاسخ اشتباه باشد، همین گروه بازی را ادامه می‌دهند و به همین ترتیب بازی همراه با شادی و حدس و گمان بچه‌ها ادامه می‌یابد.

۳. دو دوچی (davadavavi)

بازی «دو دوچی» (شتر، شتربان) یک بازی حرکتی^۲ کلامی است که به صورت گروهی اجرا می‌شود. کودکان و نوجوانان که برای این بازی دور هم

۱. در روزهای سرد زمستان بچه‌ها این بازی را در حالی که زیر کرسی نشسته بودند انجام می‌دادند و دست‌هایشان را زیر لحاف کرسی پنهان می‌کردند تا گروه مقابل شاهد رد و بدل شدن انگشتر یا مهره نباشد.

جمع شده‌اند، دو نفر را به عنوان سرگروه و استاد انتخاب می‌کنند و همه به صورت یک صف منظم در کنار هم می‌ایستند. یکی از استادها سمت راست صف و استاد دیگر، در سمت چپ صف می‌ایستد.

استاد سمت راست صدا می‌زند:

vvvaaa v i

دو دوچی

شتر، شتریان

استاد سمت چپ می‌گوید:

jeevvv i

جان دوچی

جان شتریان

davalarhârdâyâyelar

دولر هاردا یای لر؟

شترها کجا می‌چرخند؟

âldâqda

آل داغد

در کوه خالدار که لکه‌های برف دارد

namayar

نم یر؟

چی می‌خورند؟

xormâyar

خرما یر

خرما می‌خورند

۹۹۹۹mii yrr gll eeggaaakaaaa

بابام دی یر گلسن گدک چوپ

پدرم می‌گوید برویم هیزم بیاوریم

hermamqesader

هرمم^۱ قسدر

طنابم کوتاه است

هر دو با هم فریاد می‌زنند:

aaktzzzz ânsen

چک تا اوزانسن

بکش تا دراز شود

۱. طنابی که از موی بز بافته می‌شد.

بازی‌های حرکتی بوجین اسداباد ❖ ۱۷۵

و بعد هر استاد از دو طرف با قدرت دست‌های زنجیر شده متصل به هم را به سمت خود می‌کشند تا اینکه دست دو نفر از هم جدا شود. این دو نفر از بازی خارج می‌شوند و برای یک نوبت از بازی محروم می‌شوند، بازی همچنان با شادی و نشاط بچه‌ها ادامه می‌یابد.

۴. انجیر و بادام

انجیر و بادام یک بازی حرکتی است که به صورت گروهی اجرا می‌شود. کودکان و نوجوانانی که برای بازی جمع شده‌اند، یک نفر را به عنوان استاد تعیین و سپس مکان، محدوده بازی و مره (marra) را انتخاب می‌کنند. مره ایستگاه بازی است، محلی که در جریان بازی، مردهای (بازیکنان) یک گروه برای برنده شدن سعی می‌کنند خود را به آنجا برسانند و مردهای (بازیکنان) گروه دیگر می‌کوشند قبل از اینکه گروه مقابل به مره برسند، به دنبال آنها بدونند و آنها را بگیرند. همه بازیکنان به ردیف در یک صف می‌ایستند و دست‌های خود را پشت می‌گیرند و استاد در حالی که یک دانه بادام یا انجیر یا یک مهره در دست دارد، به دور بازیکنان می‌چرخد و پنهانی بادام یا هر آنچه را در دست دارد، به آرامی در دست یکی از بازیکنان می‌گذارد، این حرکت باید به گونه‌ای انجام شود که هیچ‌کس متوجه آن نشود. بازیکنی که مهره در دست او قرار گرفته با حفظ خونسردی، همه توان خود را جمع می‌کند و در یک چشم به هم زدن به سرعت خود را از گروه جدا می‌کند و به سمت مره بازی می‌دود تا خود را به آن محل برساند و سپس به سر جای خود، نزد استاد برگردد. به محض اینکه سایر بچه‌ها متوجه دویدن او می‌شوند، به سرعت به دنبال او حرکت می‌کنند تا او را بگیرند. اگر قبل از رسیدن به حد مشخص شده او را بگیرند، او بازنده است و باید تا رسیدن به حد، به همه کولی بدهد اما اگر خود را به حد برساند، در آنجا کمی استراحت می‌کند و

بعد دو مرتبه به سمت استاد حرکت می‌کند، در این صورت اگر بدون اینکه دستگیر شود به جای اول خود نزد استاد برگردد، این بار او استاد می‌شود ولی اگر دستگیر شود باید تا رسیدن به محل اولیّه به همه کولی بدهد.

۵. خمیرم آجیب (xamiremâjib)

«خمیرم آجیب»^۱ عنوان یک بازی نمایشی است که به صورت گروهی انجام می‌شود. در این بازی کودکان و خردسالان دور هم جمع می‌شوند و یک نفر را که بزرگ‌تر است و در بازی مهارت بیشتری دارد، به عنوان استاد انتخاب می‌کنند، بچه‌ها دور هم حلقه می‌زنند و وانمود می‌کنند هر کدام خمیری هستند که دور تنور نشسته‌اند. به دستور استاد، هر کدام از بچه‌ها باید انگشت بزرگ (شصت) پای چپ را با دست راست و انگشت بزرگ (شصت) پای راست را با دست چپ بگیرند.

همچنان که بچه‌ها خم شده‌اند تا انگشتان پاهایشان را بگیرند، استاد با کف دست به آرامی به شانه تک تک آنها می‌کوبد و می‌گوید: خمیرم آجیب استاد به همین نحو به آرامی دور بچه‌ها می‌چرخد و تکرار می‌کند: «خمیرم آجیب» تا اینکه ناگهان چند بار می‌گوید:

ای وای خمیرم ترشیب

ای وای خمیرم از رسیدن گذشته و ترش شده است

با شنیدن این جمله همه بچه‌ها به سرعت از جا می‌پرند و شکل چانه‌گیری را به صورت نمایش اجرا می‌کنند، چنانچه یکی از بچه‌ها نتواند این نمایش را به خوبی اجرا کند، به تشخیص استاد خمیرش ترشیده و باید از بازی خارج شود و همین طور بازی ادامه می‌یابد تا در آخر بازی بچه‌ها دست‌هایشان را به دور هم می‌چرخانند و با هم فریاد می‌کشند:

۱. یعنی خمیرم برای پخت نان آماده است.

بازی‌های حرکتی بوجین اسدآباد ❖ ۱۷۷

کالو بیز کالو بیز بیز بیز بیز
 کال اشاره به چرخاندن دارد و بیز بیز برای ایجاد سر و صدایی شبیه
 سروصدای زنبورهاست.

۶. دوره خرامان (dorexarâmân)

«دوره خرامان» یک بازی حرکتی است که به صورت گروهی انجام می‌شود. کودکان و نوجوانان به شیوه «آقالر هولله هولله» یارگیری می‌کنند. بعد از اینکه تقسیم‌بندی گروه‌ها مشخص شد، دو گروه از دید هم پنهان می‌شوند و سعی می‌کنند که نسبت به گروه مقابل علامت و اثر بیشتری را در جاهای مختلف برجای بگذارند و بنابراین هر گروه با دقت و سرعت می‌کوشد تا تعدادی چوب کوچک در قسمت‌های مختلف بگذارد یا خط کوچکی در قسمت‌های گوناگون بکشد، گروهی که احساس می‌کند علامت بیشتری از خود به جای گذاشته است فریاد می‌زند: «دور خرامان دور خرامان» (dore xarâmân dore xarâmân) همه با شنیدن این جمله از علامت‌گذاری دست می‌کشند و به محل اولیّه بازی برمی‌گردند، سپس با هم به راه می‌افتند و در حضور هم، خط‌ها و علامت‌ها را می‌شمارند، هر گروه که علامت بیشتری داشته، برنده است و گروه بازنده باید لحظاتی به گروه برنده کولی بدهد.

۷. پاچوپاچولا (pčcupččulâ)

نوجوانان و جوانانی که برای انجام این بازی دور هم جمع می‌شوند، فردی را که از سایرین مهارت بیشتری دارد، به عنوان آقا (سرگروه) انتخاب می‌کنند؛ بازیکنان در مقابل سرگروه به صف می‌ایستند و سرگروه برای هر یک از بازیکنان، اسمی از جانداران یا پرندگان را انتخاب می‌کند و سپس یک «درنا» (dornâ) شال یا طناب، به دست نفر اول که جلوی صف ایستاده است می‌دهد

و اسم یکی از بازیکنان را که برایشان انتخاب کرده در نظر می‌گیرد. برای مثال مرغ میش را در نظر می‌گیرد و با صدای بلند رو به بازیکنان می‌گوید:

باخ باخ من دی رم باخ باخ من دی رم

bâxbâx man dirambâxbâx man diram

نگاه کن نگاه کن من دارم می‌گویم نگاه کن نگاه کن من دارم می‌گویم
و با گفتن این جملات توجه دوستان خود را برای شروع بازی جلب می‌کند
و در حالی که با حرکات نمایشی اندازه پاهای پرنده را نشان می‌دهد می‌گوید:

u ulâ پاچو پاچولا

پاکوتاه پاکوتاه

urrr lll ârrr eelaaaa zrr پاچو پارچلاق آرشلان قزر

قدش یک متر است چنین و چنان

سپس اندازه منقار (نوک) پرنده را با دست نشان می‌دهد و می‌گوید:

dondik dâr ʔreelaaaa zrr شش دون‌دیک دار آرشلان قزر

منقار دارد این اندازه، چنین و چنان

پس اندازه سر پرنده را با دست نشان می‌دهد و می‌گوید:

kalla dâr ʔreelaaaa zrr کله داره آرشلان قزر

سردارد این اندازه، چنین و چنان

سپس اندازه گردن پرنده را با دست نشان می‌دهد و می‌گوید

garden dare rr eelaaaa zrr گردن داره آرشلان قزر

گردن داره این اندازه، چنین و چنان

پس اندازه دم پرنده را با دست نشان می‌دهد و می‌گوید:

dom dare rr eelaaaa zrr دم داره آرشلان قزر

دم دارد این اندازه چنین و چنان

و بعد با حرکات نمایشی می‌گوید:

بازی‌های حرکتی بوجین اسداباد ❖ ۱۷۹

mmiiiiiii iii eeeii n او می‌خوره چنین چنین
 آب می‌خورد چنین و چنان
 mmmiiiiiii iii eeeii n دان می‌خوره چنین چنین
 دانه می‌خورد چنین و چنان
 پر می‌زنه و پر می‌زنه چنین چنین

rrr mizeee r rrr r izeeeeeii eeeii n
 پرواز می‌کند و پر می‌زند چنین و چنان
 âsemmm iii eeeii n آسمان می‌ره چنین چنین
 آسمان می‌رود چنین و چنان

توضیحات نمایشی سرگروه که تمام شد، نوبت بازیکنان است تا یکی یکی حدس بزنند پرنده مورد نظر او چه بوده است. بنابراین سرگروه یک سر درنا را در دست می‌گیرد در حالی که سر دیگر آن در دست بازیکنی است که در جلوی صف ایستاده است.

بازیکنی که درنا را در دست دارد می‌گوید: «کبوتر نیست.»

سرگروه با اشاره به درنا می‌گوید: «بده به کبوتر»

این جمله یعنی اینکه حدس او اشتباه بوده است. بنابراین سر درنا را به بازیکن بعدی که اسمش کبوتر است می‌دهد.

نفر دوم (کبوتر) می‌گوید: «کبک نیست.»

باز هم سرگروه با اشاره به درنا می‌گوید: «بده به کبک» بازیکن که متوجه حدس اشتباه خود شده است، سر درنا را به بازیکن بعدی که اسمش کبک است می‌دهد. چنانچه نفر سوم (کبک) درست حدس بزند و بگوید «مرغ میش نیست»، در این هنگام سرگروه می‌گوید:

daralarda seylke men دره‌لرد سیلک من

در دره‌ها مانند سیل باش
تپه‌لرد یل ک‌من
در تپه‌ها مانند باد باش
و سپس سرگروه سر درنا را رها می‌کند.

بازیکنی که درست حدس زده است، درنا را در دست می‌گیرد و به طرف سایر بازیکنان می‌دود و سعی می‌کند سر درنا به آنها اصابت کند. البته بقیه نیز به سرعت، به سویی می‌دوند تا در معرض ضربه درنا نباشند، چون اصابت درنا به هر بازیکن برابر با کولی دادن به درنادار است. چنانچه درنادار موفق به زدن درنا به بقیه نباشد سرگروه فریاد می‌زند:

هی طاس هی طاس
فرار کن فرار کن

با شنیدن این دستور همه بچه‌ها به طرف درنادار می‌دوند و درنادار سعی می‌کند خود را به سرگروه برساند. بچه‌ها سعی می‌کنند قبل از اینکه درنادار به سرگروه برسد او را بگیرند که در این صورت درنادار باید به آنها کولی بدهد اما اگر درنادار قبل از آنکه دستگیر شود خود را به سرگروه برساند، این بار درنادار سرگروه می‌شود.

منابع

الف) کتاب

۱. محمّدی (کلهر)، آیت و محمّدی، فاطمه (۱۳۸۳) فرهنگ بازی‌های محلی ایلام، تهران: سمیرا.

ب) مقاله

۱. آنی‌زاده، علی (۱۳۸۸) «بازی‌های سنتی در فرهنگ مردم»، فصلنامه فرهنگ مردم ایران، ش ۱۲.
۲. اشرفی، لیلا (۱۳۸۶) «بازی‌های سنتی آذربایجان (شهرستان تکاب و اطراف آن)»، فصلنامه فرهنگ مردم ایران، ش ۹.



پروہشگاہ علوم انسانی و مطالعات فرہنگی
پرتال جامع علوم انسانی