



فرهنگ بازی و سرگرمی مردم کلور شاهرود خلخال

محسن مجاوری کلور^۱

بازی‌های بومی بازی‌هایی هستند که در محل یا منطقه جغرافیایی خاصی و با ابزار ویژه همان منطقه اجرا می‌شوند. در نوعی تقسیم‌بندی کلی می‌توان گفت که این بازی‌ها از ویژگی‌های زیر برخوردارند:

۱. تقویت حس دفاع از وطن: اقوام مختلف ایران برای دوام بیشتر در جدال‌های تاریخی سرزمین خود می‌بایست خود را از نظر جسمی و روانی آماده نگاه می‌داشتند. این بازی‌ها، کودکان و نوجوانان را به نوعی، آماده پذیرش نقش‌های دفاعی و تهاجمی در آینده می‌ساختند.
۲. آموزش نظم و ترتیب: از آنجا که اغلب بازی‌های بومی ایران به صورت جمعی برگزار می‌شد و نقش کار گروهی در آن مهم بود، بنابراین داشتن نظم و ترتیب، لازمه کار به شمار می‌رفت.
۳. تسریع در قدرت تصمیم‌گیری و تقویت اراده در کودک: کودک باید طوری تربیت می‌شد که در آینده نزدیک بتواند مسئولیت کار و تلاش را

۱. کارشناسی ارشد مردم‌شناسی و فرهنگیاری واحد فرهنگ مردم مرکز تحقیقات

برعهده بگیرد. با اجرای این بازی‌ها برای کودک این مطلب به تدریج جا می‌افتاد که لازمه برنده شدن و ادای وظیفه، داشتن قدرت اراده و انتخاب است. با تکرار هر روزه این بازی‌ها قدرت اراده در کودکان نیز تقویت می‌شود.

۴. تقویت حس دینی: در گروهی از بازی‌های بومی، آموزه‌ها و اعتقادات دینی مشاهده می‌شود. در بازی‌ها، اعتقادات شیعی و ارادت به ائمه علیهم‌السلام، بویژه حضرت امیر علیه‌السلام جایگاه ویژه‌ای دارد. مثلاً در یارگیری چنین آغاز می‌کنند:

علی... علی...

اوستا: گلاب به جمال علی

بازیکن: کی می‌خواد توپ طلا رو؟ کی می‌خواد خونه خدارو؟

۵. الهام از طبیعت: در بازی‌های بومی، شرایط اقلیمی منطقه بر نحوه بازی تأثیرگذار است. استفاده از نام محصولات منطقه در بیشتر بازی‌ها وجود دارد.

۶. آماده‌سازی کودک برای ورود به زندگی: این ویژگی اغلب بازی‌های بومی ایران است که با زبان بازی و تفریح، راه و رسم زندگی را یاد بگیرند. برای مثال، بازی‌هایی چون «خاله بازی» به کودک از آینده و دوران بزرگسالی‌اش ذهنیتی خاص می‌دهد. در سایه همین ذهنیت، او به تمرین زندگی و آنچه باید انجام دهد، می‌پردازد.

۷. ارزان و راحت بودن: این بازی‌ها ارزان و بی‌خطر هستند و به راحتی انجام می‌شوند. ابزاری مانند سنگ و چوب علاوه بر فراهم بودن در محیط، گاهی حس ابتکار را در کودک برمی‌انگیزد.

در زیر به برخی بازی‌ها در منطقه شاهرود و خلخال و پیش از آن به شیوه‌های یارگیری در بازی اشاره می‌شود:

شیوه‌های یارگیری

۱. شیوه آسمان ° ریسمان: در این شیوه دو نفر به عنوان سرگروه که سن بیشتری دارند یا در بازی خبره‌تر هستند، روبه‌روی یکدیگر می‌ایستند و می‌گویند:

اولی: آسمان

دومی: ریسمان

اولی: برخیز

دومی: بخس (بخواب)

اولی: خمس

دومی: کی را

اولی: فلانی (اسم یکی از بازیکنان را به زبان می‌آورد و می‌کوشد بازیکنان خوب را یار بگیرند).
و الی آخر.

۲. شیوه دیگر چنین است که همان دو سرگروه در محلی کنار هم می‌ایستند و بقیه بازیکنان دو نفر - دونفر در حالی که دست در گردن هم انداخته‌اند، می‌پرسند کبوتر می‌خواهی یا گنجشک؟ (این اسامی با توافق دو نفر انتخاب می‌شود) به این ترتیب یارگیری به صورت شانس انجام می‌شود.

بازی‌های بومی کلور شاهرود

۱. قیش مزا (qeyš a mezâ)

«قیش مزا» یا «کمریندبازی» با حدود ۱۰-۱۲ نفر انجام می‌شود. برای انجام این بازی، به جایی مسطح نیاز است. بعد از یارگیری و قرعه‌کشی برای داخل

یا خارج بودن، (قرعه‌کشی با یک تکه‌سنگ تخت صورت می‌گیرد؛ یعنی یک طرف آن را با آب دهن خیس می‌کنند و سمت دیگر آن خشک می‌ماند و بعد به صورت شیر و خط خیس و خشک می‌اندازند.) بازیکنان تیمی که طبق قرعه داخل قرار گرفته‌اند، کمربندهای خود را باز می‌کنند و در محیط دایره به سمت داخل و با فاصله معین روی زمین قرار می‌دهند. این کمربندها به صورت طولی به گونه‌ای قرار می‌گیرد که سگک کمربندها روی خط دایره قرار گیرد. بازیکنان برای نگهداری از کمربند به گونه‌ای می‌ایستند که کمربند بین پاهای آنها قرار گیرد. بازیکنان تیم مقابل که در بیرون دایره هستند، باید کمربندها را به هر شکل ممکن از بین پاهای آنها بردارند. معمولاً اولین کمربند مشکل است چون کمربندهای دیگر را می‌توان با ضربه زدن به کمربندهای دیگر و حتی دور کردن نگهبانان به دست آورد. زدن کمربند به بالاتر از پاها خطا محسوب می‌گردد و جای بازیکنان عوض می‌شود. جایزه، برداشتن همه کمربندها و تنبیه تیم داخل دایره از سوی بیرونی‌هاست و تا جایی این روند ادامه می‌یابد که یکی از بازیکنان داخل دایره بتواند به پا یا پایین‌تنه یکی از بازیکنان مهاجم (بیرونی) ضربه بزند که در این صورت روند بازی تغییر می‌کند. دو معیار برای صحت روند بازی وجود دارد: به پایین‌تر از کمر بازیکنان ضربه بخورد؛ چه با کمربند و چه با پا و پای مدافعان خارج از خط دایره نرود.

این بازی در تمام طول سال قابل اجراست، اما معمولاً در ایام جشن بیشتر انجام می‌شود.

کارکردهای این بازی عبارت‌اند از افزایش قدرت بدنی، افزایش تمرکز حواس، چابکی، تحمل سختی، دفاع از حریم، افزایش دید مناسب، افزایش

فرهنگ بازی و سرگرمی مردم کلور شاهرود خلخال ❖ ۱۸۹

حس همکاری، قانونمند کردن افراد، ایجاد شادی و شغف، افزایش حس مسئولیت.



۲. بازی شاه و وزیر

این بازی پسرانه است و به فصل خاصی اختصاص ندارد و چون بیشتر در محیط بسته و خانه انجام می‌شود، برای شب‌های زمستان سرگرمی مناسبی است. این بازی گروهی، ولی بدون تیم انجام می‌شود و هر کس به نفع خود و برای خود بازی می‌کند. مقوله شانس و تا حدودی شیوه پرتاب نیز در موفقیت یا ناکامی در آن نقش دارد. بعد از انتخاب بازیکنان، بر روی سطوح مختلف یک قوطی کبریت یا استخوان پای گوسفند (قاپ) که مثل قوطی کبریت مکعب مستطیل است، به طور قراردادی، نام پنج نقش نوشته می‌شود. در سطح باریک آن نام «شاه» و در مقابل آن نام «وزیر»، در سمت طولی آن «قاضی» و در مقابل آن نام «جلاد» و در یکی از اضلاع پهن آن نام «دزد» نوشته می‌شود.

بازیکنان به نوبت، قوطی کبریت را پرتاب می‌کنند تا نقش هر کس مشخص شود. دزد را نزد شاه و وزیر می‌برند و جرم او را اعلام می‌کنند. شاه با مشورت با وزیر، حکمی درخور و گاهی خنده‌دار متناسب با میزان و نوع جرم و کرم شاه می‌دهد؛ مانند شلاق زدن و نخوردن غذا یا بخشیدن آن به دیگری. این بازی تا زمانی که افراد خسته نشده باشند، ادامه می‌یابد.

۳. خاجنگ (xâ jang)

این بازی که تخم‌مرغ بازی هم خوانده می‌شود، به دو صورت اجرا می‌گردد: دو نفره، که هر کدام یک تخم‌مرغ به دست می‌گیرند یا دو نفر با تعداد زیادی تخم‌مرغ که در اصطلاح به آن «سری» یا «قطار» می‌گویند. در نوع اول، دو نفر با دو تخم‌مرغ در برابر هم قرار می‌گیرند و هر کدام یک تخم‌مرغ در کف دست به صورت مشت کرده نگه می‌دارند؛ به گونه‌ای که سر یا ته تخم‌مرغ از بین انگشتان اشاره و شصت بیرون آید و بقیه آن در داخل کف دست شخص بماند. سپس طرفین با یکدیگر توافق می‌کنند که چگونه بازی کنند. (سمت نازک‌تر تخم‌مرغ سر و سمت ضخیم‌تر آن ته محسوب می‌شود) پس از توافق بر سر این موضوع و اینکه چه کسی بزند و چه کسی بخورد (در اصطلاح بنشینند)، یعنی «سر به سر» باشد یا «تا به تا» و یا «سر به تا»، بازی شروع می‌شود. هر کسی بتواند تخم‌مرغ دیگری را بشکند برنده است و تخم‌مرغ شکسته از آن او خواهد بود.

در حالت بازی قطار، پس از توافق در تعداد تخم‌مرغ‌ها و شروع زدن، بازی آغاز می‌شود. سپس با هر طرفی که خود بداند به سر و ته تخم‌مرغ‌های روی زمین قرار گرفته می‌زند و هر چه شکست از آن او خواهد بود و اگر تخم‌مرغ خودش بشکند، بازنده است.

فرهنگ بازی و سرگرمی مردم کلور شاهرود خلخال ❖ ۱۹۱

برای تشخیص سفتی و محکمی تخم مرغ‌ها، معمولاً از دو دندان جلویی یا پیشانی استفاده می‌کنند. یعنی با زدن تخم مرغ به دندان یا پیشانی می‌فهمند که سفت است یا نه.

از کارکردهای بازی می‌توان به بالا بردن هوش و ذکاوت، قدرت تشخیص و کسب مهارت و در نهایت سرگرمی اشاره کرد.

۴. انزله ایکسی یا خروشتیله (anzale ikisi, xarvaštīle)

این بازی پسرانه است و در محیط باز انجام می‌گیرد؛ بویژه از جهت طولی لازم است مسافتی را خالی داشته باشند. در این بازی، نیاز به یارگیری نیست و فقط چند نفر با هم بازی می‌کنند. ابتدا بازیکنان به فاصله ۲ متر از یکدیگر قرار می‌گیرند و سپس خم می‌شوند تا هر بازیکن به ترتیب از روی افراد دیگر بپرد. بلافاصله بعد از پرش نیز در ردیف سائیرین به صورت خمیده قرار می‌گیرد و دیگران از روی او می‌پرند. برای پریدن، ابتدا دو دست را بر پشت کمر فرد خمیده می‌گذارند و سپس از روی او می‌پرند. البته این بازی چند مرحله دارد و هر مرحله نسبت به مرحله بعدی مشکل‌تر می‌شود و هر مرحله به نام خاصی مشهور است.

مرحله اول که همان خم شدن است، انزله (anzale) نام دارد و از روی فرد پریدن را «ایکسی» (ikisi) می‌گویند. مرحله بعدی «ای کون بخش» (ikon bax) نامیده می‌شود که در این حالت فرد، ضمن پرش ضربه‌ای را نیز بر پشت فرد خم شده می‌زند. در مرحله بعدی، فرد تنها یک دست را بر پشت نفر خم شده می‌گذارد و با یک دست می‌پرد و سپس نفر خمیده یک مقدار بلند می‌شود. در مرحله بعد، دو نفر کنار هم می‌ایستند تا بقیه از روی آنها بپرند که به آن «دابدا» (dâ ba dâ) یعنی (دو به دو) گویند. مرحله آخر، مرحله «بالا

بلندی» است که در این حالت فرد یا افراد سر پا می‌ایستند و فقط سر را پایین می‌آورند. در این مرحله دیگر هر کسی نمی‌تواند بپرد.



یک شکل دیگر از این بازی، حالتی است که سه نفر به شکل مثلثی و خمیده به گونه‌ای می‌ایستند که دست‌های خود را از لای پایشان رد می‌کنند و از زیر، دست‌های یکدیگر را می‌گیرند؛ یعنی پشت به هم می‌ایستند و دست‌ها را قلاب می‌کنند و افراد دیگر با پرش از دور، سر خود را روی کمر افراد خمیده می‌گذارند و با معلق زدن از روی آنها، به سمت دیگر می‌پرند و به همین ترتیب تا آخر.

این بازی نیز تا حدودی ریشه در لزوم قدرت جسمانی برای مبارزه با طبیعت خشک منطقه دارد. علاوه بر آن شغل دامداری و کشاورزی نیازمند آمادگی جسمانی است و مردم منطقه هم می‌بایست ضمن گذراندن اوقات فراغت و ایجاد سرگرمی، جسم خود را برای انجام امور سخت آماده می‌کردند که این بازی‌ها وسیله‌ای برای پیشبرد این اهداف بود.

فرهنگ بازی و سرگرمی مردم کلور شاهرود خلخال ❖ ۱۹۳

کارکردهای بازی گذراندن اوقات فراغت، ایجاد سرگرمی، شادی و خرمی، ایجاد آمادگی جسمانی، افزایش پرش ارتفاع و طول و ایجاد چالاکی است.

۵. دایم آغاجی یا الش مز (dâim âqâji, aleš a mezâ)

«الش» (ale) واحد سنجش طول به اندازه تقریبی یک گز است. «دایم آغاجی» واژه‌ای ترکی است که در بین تات نشین‌های خلخال جا افتاده است. این بازی، پسرانه و تعداد بازیکنان آن حدود ۴ تا ۱۰ نفر است و در آن یارگیری انجام نمی‌شود و هرکس فقط برای کسب امتیاز شخصی تلاش می‌کند. بازی به این ترتیب است که هر کدام از بازیکنان به همراه خود یک چوبدستی نیم‌متری دارد که ضخامت و طول آن باید به اندازه‌ای باشد که صاحبش قدرت پرتاب آن را تا فاصله‌ای در حدود ۱۵ تا ۲۰ متر داشته باشد. یک نفر، چوب‌ها را به شکل نامنظم بر روی زمین پرتاب می‌کند، سپس خود او چوب‌ها را به فاصله کم مثلاً بین ۱۰ تا ۲۰ سانتیمتر از هم و به موازات در کنار هم می‌چیند. همه بازیکنان به ترتیب از روی چوب‌ها می‌پرند. اگر همه بازیکنان از روی چوب‌ها پریدند، فاصله بین آنها را بیشتر می‌کنند تا جایی که اولین نفر نتواند از روی همه بپرد و در نتیجه پایش به چوب‌های آخر برخورد کند، در آن صورت او موظف است چوبدستی خود را در فاصله ۱۵ متری بر روی زمین بنشاند و دیگران از همان فاصله در یک مسیر به موازات یکدیگر قرار بگیرند و به گونه‌ای که فاصله همه، با چوب کاشته شده برابر باشد، چوب کاشته را بزنند. اگر کسی نتوانست چوب کاشته شده را بزند، به سرعت صاحب چوب کاشته شده، چوب خود را برمی‌دارد و جای فرد اولی را می‌گیرد و حالا او می‌بایست چوب خود را بکارد تا دیگران بزنند. اگر همه توانستند چوب کاشته شده را بزنند، یک نفر تمام چوب‌ها را جمع می‌کند و

با حالت «لی لی» چوب‌ها را به صاحبانش می‌رساند و همه به اندازه طول قد و چوب خود به سمت چوب کاشته دراز می‌کشند تا به آن برسند. کسی که زودتر از سایرین به چوب برسد در حالت نشسته و پشت به چوب کاشته شده، چوب خود را با دست از پشت سر به چوب کاشته می‌زند. اگر بزند بازی را تمام می‌کند و به این حرکت او «زن طلاق دادن» می‌گویند. فرد پیروز هم به سایرین شیرینی می‌دهد. شیرینی پیروزی نیز این است که هر کدام از بازیکنان حق دارند یک بار بیشتر چوب پرتاب کنند. آخرین نفری که به چوب می‌رسد، در واقع بازنده است. سپس یک چوب در زمین می‌کارند و چشم او را با دستمال می‌بندند و از مسافتی دور در حالی که سایرین با چوب به پهلوی او می‌زنند، او را به سمت چوب کاشته شده حرکت می‌دهند. هر گاه به چوب رسید و با چوب خود یا با دست، چوب کاشته شده را زد، بازی به اتمام می‌رسد. در این بازی، برنده جایزه نمی‌گیرد، ولی بازنده تنبیه می‌شود. وجود چوب در این بازی و انجام کار با دست در بیشتر بازی‌ها نشان‌دهنده مشاغل منطقه‌ای مانند دامداری و چوپانی است. این بازی همچنین قدرت پرش و نشانه‌گیری دقیق و محاسبه فاصله با پیرامون و حفظ تعادل، چالاکی، اعتماد به نفس و حس اندازه‌گیری طول، تمرکز و افزایش حس رقابت را به همراه دارد.

۶. گل باغچه (gol bâqça)

این بازی پسرانه به صورت تیمی و با یارگیری انجام می‌شود. در تمام فصول سال قابل اجراست و به محوطه باز نیاز دارد. تنها وسیله بازی هم توپی پارچه‌ای به اندازه توپ تنیس است. پس از قرعه‌کشی، اعضای یک تیم پشت

فرهنگ بازی و سرگرمی مردم کلور شاهرود خلخال ❖ ۱۹۵

به دیوار خم می‌شوند و اعضای تیم مقابل هر یک روی یک بازیکن حریف سوار می‌شود. معمولاً اعضای هر تیم شامل ۵ یا ۶ نفر هستند.



اعضای تیم سوارشونده باید توپ یا گلوله پارچه‌ای را در هوا با هم رد و بدل کنند؛ یعنی توپ به نوبت بین بازیکنان سوارشونده که به صورت دایره‌ای رو بروی یکدیگر هستند، پرتاب و رد و بدل می‌شود. این روند تا زمانی که توپ به زمین نخورده است، ادامه می‌یابد. با افتادن توپ به زمین، سوارشوندگان به سرعت پیاده می‌شوند و به سمت هدفی که از قبل تعیین شده است، می‌دوند و به آن دست می‌زنند و سواری‌دهندگان نیز باید با توپ به بدن یکی از بازیکنان گروه مقابل بزنند که در آن صورت جای گروه تغییر می‌کند. چابک بودن، قدرت بدنی، افزایش قدرت دید و سرعت عمل در پرتاب و نیز در گرفتن توپ و فرار کردن از فواید این بازی است.

۷. دمبل دمبله (dembel dembeleh)

این بازی را هم دختران و پسران می‌توانند انجام دهند. در این بازی یک نفر که چالاک‌تر از سایرین است، نقش «گرگ» را بازی می‌کند و یک نفر نیز

فرهنگ بازی و سرگرمی مردم کلور شاهرود خلخال ❖ ۱۹۷

کنند. سپس در همان جهت با نخ یا پارچه به سنگر ضربه می‌زنند. هر بار که این عمل صورت می‌گیرد، چرخش سنگر بیشتر می‌شود. هر چه زمین صاف‌تر باشد چرخش سنگر بیشتر می‌شود. این بازی در پاییز و بهار انجام می‌گیرد.

۹. یوزه مزّا (yuza mezâ)

این بازی که به گردو بازی نیز معروف است، بیشتر در مناطقی که گردو فراوان است، انجام می‌شد. از نظر تعداد و تنوع، بیشترین بازی‌ها به بازی‌های مربوط به گردو اختصاص دارد که در این بخش ۶ بازی معرفی می‌شود:

۹-۱. رشتی: این بازی، گروهی و بدون یارگیری است و هر کس برای خود بازی می‌کند. این بازی می‌تواند حداقل دو نفر و حداکثر ده نفر



شرکت‌کننده داشته باشد، ولی مطلوب‌ترین شکل آن بین پنج تا شش نفر است. هر بازیکنی نیاز به چند عدد گردو و یک «گله» (gela) یا تيله دارد. شروع بازی به این ترتیب است که ابتدا هرکس یک گردو در کنار گردوی دیگران به

صورت یک خط می‌کارد، سپس یکی از بازیکنان که به قوانین بیشتر آشناست، گله‌ها یا تيله را با دست‌هایش می‌گیرد و به سمت کف دست یکی دیگر از بازیکنان که روبه‌روی او قرار گرفته است، پرتاب می‌کند و او نیز با شدت بیشتر این تيله‌ها را به مسافتی دورتر شاید تا سه چهار متر پرتاب می‌کند. تيله

۱۹۸ ❖ فصلنامه فرهنگ مردم ایران

با این پرتاب در فواصل متفاوت از یکدیگر و از گردوهای کاشته شده بر زمین می‌افتد. تيله هر کسی که در فاصله دورتر از دیگران نسبت به گردوها باشد، به لحاظ نوبتی اول است که به آن «پیش» (pi) و به نفر دوم، «پیش‌پش» (pi e) (pa) و به همین ترتیب می‌گویند. نفر اول مجاز است از همان فاصله با تيله به گردوها بزند و اگر زد، دیگران به ترتیب قرار گرفتن به تيله خود این بار به تيله نفر اول می‌زنند که هر کسی بتواند بزند تمام گردوها را برنده می‌شود و اگر هیچ‌کس نتوانست، تمام گردوها از آن کسی می‌شود که کسی نتوانسته به تيله‌اش بزند.

۹-۲. اسبوجی (asboji): در این بازی هر کسی برای خود بازی می‌کند و مطلوب‌ترین شکل آن سه یا چهار نفره است. هر نفر یک گردو به فاصله ۱ متری بر زمین می‌کارد، سپس با نوبت قراردادی و از فاصله یک متری، در حالی که تيله کوچکی را بر زمین گذاشته است، با انگشت شست یا اشاره به سمت گردوها نشانه‌روی می‌کند. اگر به یکی از گردوها که در یک ردیف کاشته شده‌اند، بزند مجاز است بدون رعایت نوبت به بقیه گردوها نیز بزند و اگر نتوانست نوبت به ساین می‌رسد و تا زمانی که همه گردوها را نزده‌اند، بازی ادامه می‌یابد. جایزه این بازی‌ها گردوهایی است که برنده می‌شوند.

۹-۳. چاسه چماق (čâsa čomâq): این بازی دو یا سه نفره است و تا چهار نفر نیز می‌تواند انجام گیرد. شیوه بازی شبیه اسبوجی است، ولی تفاوت‌هایی دارد: اولاً بین گردوها فاصله وجود ندارد و در کنار هم و چسبیده به هم کاشته می‌شوند. ثانیاً هر نفری یک یا دو جفت گردو می‌کارد. در این بازی فقط یک نوبت بازی نمی‌شود و تا زمانی که بازیکنان گردو دارند، بازی ادامه می‌یابد و حتی گاهی با خریدن یا قرض گرفتن به بازی ادامه می‌دهند. برای بازی هم با انگشت شست یا نشانه تيله را به گردوها می‌زنند و اگر خورد

فرهنگ بازی و سرگرمی مردم کلور شاهرود خلخال ❖ ۱۹۹

مجاز است سایر گردوها را نیز بزند یا به تيله بازیکنی که ابتدا به گردوها زده است، بزند و گردوهای او را نیز ببرد.

۹-۴. **جفت و گلی (jeft o geley)** یا جف و تيله: این بازی گروهی است؛ یعنی ابتدا دو گروه تشکیل می‌شود که بهتر است ۳ تا ۴ نفره باشد. بعد از یاریگیری، هر نفر یک جفت گردو را در فاصله دو - سه متری جفت نفر دیگر می‌کارد. تيله مورد نیاز از گردوی بزرگ یا سنگ مدور و صاف است. بعد از توافق بر سر نوبت، ابتدا یک بازیکن از یک تیم، از فاصله چند متری به سمت جفت‌ها پرتاب می‌کند و اگر زد، نفر بعدی از تیم مقابل به تيله او می‌زند. به همین ترتیب به نوبت و یک در میان از دو گروه تيله خود را پرتاب می‌کنند و اگر نفری که قرار است به تيله نفر قبلی بزند، بتواند بزند، ضمن آنکه جفت گردوی او را صاحب می‌شود، او را نیز از ادامه بازی محروم می‌کند و در اصطلاح می‌سوزاند.

اگر نفر آخر هر تیم بتواند جفتی را بزند، مجاز است مثل اسبوجی بقیه جفت‌ها و گله‌ها را نیز بدون نوبت بزند. بنابراین، نفر اول یا آخر بودن در این بازی نوعی امتیاز است. به همین دلیل مثل پینالتی زدن در فوتبال، این دو نوبت را به بازیکنان کارآموده می‌دهند. اگر نفر آخر نتواند گردوها را بزند پس نفر اول یا نفرات بعدی از همان جایگاه خود، جفتی را که زده نشده است، می‌زنند. گروهی برنده است که تمام جفت‌ها را تصاحب کند. بنابراین، اگر تیم گروهی سه جفت و گروه دیگر سه جفت یا بیشتر را برنده شده باشد تا زمانی که تمام جفت‌ها را تصاحب نشود، بازی ادامه می‌یابد. بعد از اتمام جفت‌ها، به تيله‌های یکدیگر می‌زنند. اگر از گروهی یک نفر باقی ماند، از او می‌پرسند:

kite ku?

کی ته کو؟

کی تو را می‌زند (بزند)

او را مجاز می‌کنند که یک نفر از تیم مقابل را برای مقابله با او انتخاب کند و فقط او مجاز است که به تیله این نفر بزند، و هر کدام از این دو بتوانند تیله نفر بعدی را بزند جفت‌ها را صاحب می‌شود.

۵-۹. گله گلی (gela geley) یا تیله به تیله: این بازی دو نفره است که یک نفر تیله خود را چند متر جلوتر پرتاب می‌کند و نفر بعدی باید به تیله او بزند و سپس نوبت نفر بعدی است و به همین ترتیب تا آخر. در هر بار زدن به تیله یکدیگر نیز یک عدد گردو رد و بدل می‌شود. این بازی تا اتمام گردوها یا خستگی طرفین ادامه می‌یابد.



۶-۹. چاله درنه (čále darane) یا انداختن گردو در چاله: برای انجام این بازی در گوشه دیوار - که اگر سه گوش باشد بهتر است - چاله‌ای تعبیه و شروع به بازی کنند. این بازی پسرانه و انفرادی است و هر کس برای خودش بازی می‌کند. تعداد بازیکنان بهتر است بین ۲ تا ۸ نفر باشد. گاهی یک و گاهی نیز چند تا گردو می‌گذارند و به نوبت همه گردوها را به سمت چاله پرتاب می‌کنند و از این تعداد هر چند تایی که داخل چاله افتاد و ماند، از آن

فرهنگ بازی و سرگرمی مردم کلور شاهرود خلخال ❖ ۲۰۱

پرتاب‌کننده است. تا زمانی که همه گردوها به داخل چاله بیفتند، بازی ادامه می‌یابد.

همان‌گونه که پیش از این ذکر شد، بازی‌ها تابع شرایط اقتصادی، معیشتی، محیطی و عوامل خارجی مانند جنگ، مهاجرت و غیره هستند. در اینجا نیز فراوانی گردو در منطقه، موجب پیدایش و تنوع این بازی‌ها شده است. بیشتر این بازی‌ها در اواخر تابستان، فصل پاییز و گاهی در فصل زمستان بر پشت بام‌ها انجام می‌شود. اواخر تابستان و پاییز بویژه مهر ماه که زمان برداشت و چیدن گردوست، بازی با گردو رواج بیشتری دارد.

شایان ذکر است بازی در پشت‌بام‌های گلی، همچنین راهی برای ممانعت از چکه کردن بام بود.

کسب سود و بهره مادی، افزایش مهارت و تیزهوشی، عادت به نظم و قانونمندی، سرگرمی و تفریح، احساس مسئولیت و همکاری در بازی گروهی (مانند جفت و گلی)، تمرکز حواس برای نشانه‌گیری، گذراندن اوقات فراغت به ویژه در زمستان و یادگیری راه‌های کسب پیروزی از فواید این بازی است.

۱۰. خر بیست (xar bist)

این بازی پسرانه است و در آن به تحرک و قدرت بدنی نیاز است. همچنین علاوه بر یارگیری، و یک نفر نیز باید، نقش «داور» و هماهنگ‌کننده را ایفا کند. تعداد بازیکنان معمولاً برای هر تیم حدود پنج نفر است. پس از یارگیری، گوشه دیوار را برای تکیه دادن داور یا هماهنگ‌کننده انتخاب می‌کنند. یک نفر از اعضای یک تیم به صورت سر پا به دیوار تکیه می‌دهد و یک نفر دیگر از اعضای همان گروه به صورت خمیده، مانند حرکت گوسفندان در هوای گرم و آفتابی درمی‌آید.

سپس نفرات تیم مقابل با دورخیزکردن بر روی افراد خمیده می‌پرند و تا پریدن نفر آخر به همان حالت سواره صبر می‌کنند و سپس هماهنگ‌کننده جملاقی را این گونه می‌خواند: یک و دو دوازده، گل و مل شانزده، هفده هیجده، نوزده، بیست، خر بیست. تا اتمام این جملات اعضای تیم سوارشونده حق سواری گرفتن دارند. بعد از گفتن خر بیست باید پیاده شوند و اگر در حین این بازی خطایی سر نزنند، یعنی بپرند یا سواری‌دهندگان نیفتند و اذیت نکنند، بازی برای نوبت دیگر نیز به همین منوال ادامه می‌یابد. در صورت بروز خطا، بازی عوض می‌شود. نام بازی به علت سوار شدن بر الاغ، از آن گرفته شده است. وجود بیست شاید به خاطر مطلق بودن آن است و اشاره به بقیه اعداد چندان مشخص نیست.

این بازی، دارای کارکردهایی چون آمادگی جسمی و قدرت بدنی، هم برای پریدن و هم برای تحمل وزن، افزایش طول پرش، ایجاد حس ابقای طول و تشخیص بعد و ایجاد هماهنگی با اعضای تیم خودی است.

۱۱. دکش دکشه (dakeš dakešeh) یا خاموش کردن

این بازی بیشتر در بین نوجوانان و در تمام فصول سال به غیر از زمستان انجام می‌گیرد. بعد از یسارگیری دو گروه، روبه‌روی یکدیگر قرار می‌گیرند و به نوبت نفر به نفر یکی از پاهای خود را به صورت لی‌لی بالا می‌آورند و با دست از



فرهنگ بازی و سرگرمی مردم کلور شاهرود خلخال ❖ ۲۰۳

پشت نگه می‌دارد و در همان حال دو نفر به یکدیگر تنه می‌زنند تا یکی از آن دو، تعادل خود را از دست بدهد و پای خود را رها کند و بر زمین بگذارد. مثل مسابقات کشتی گروهی، اگر اعضا بتوانند اعضای تیم مقابل را به همین شکل از میدان به در کنند، برنده محسوب می‌شوند. این بازی موجب چالاکی، افزایش قدرت بدنی، استقامت و افزایش رقابت می‌شود.

۱۲. زال زالکا (zâl zâlakâ)

در این بازی یارگیری وجود ندارد و هر کس برای خود بازی می‌کند و از سوی هر دو جنس پسر و دختر انجام می‌شود. برای انجام این بازی، به دو توانایی نیاز است: سرعت و تیزهوشی. بازیکنان به صف در کنار یکدیگر همه به یک جهت می‌ایستند و در همین حال، دستان خود را به پشت به صورت باز نگه می‌دارند. یک نفر که در اصطلاح «اوستا» نامیده می‌شود، ضمن زمزمه زالکا، زالکا، آدوئه کا مشلکا، گرمالتا (zâl zâlaka aduakâ, mo hâkâ, garmalatâ) تکه سنگی کوچک یا هر شیء دیگری را به دلخواه خود در دست یکی از بازیکنان در صف ایستاده می‌گذارد و با کف دست به پشت کمرش می‌زند، به این معنی که فرار کن. بازیکنان دو طرف باید هوشیار باشند و بفهمند که چه کسی در حال فرار است و اگر بتوانند ضمن تشخیص با دست یا پا ضربه‌ای به او بزنند و او را از فرار باز دارند، جای اوستا را می‌گیرند.

افزایش هوشیاری، افزایش تیزی، افزایش چابکی و چالاکی، تمرکز حواس و افزایش حس رقابت از کارکردهای این بازی است.



پروہشگاہ علوم انسانی و مطالعات فرہنگی
پرتال جامع علوم انسانی