

بازیهای کودکان در روستای کهنک

اصغر کریمی

مرکز ملی پژوهشهای مردم‌شناسی
و فرهنگ عامه

به دو گروه مساوی تقسیم می‌گردند. برای شروع بازی، دو نفر سَلار بعد از یارگیری، برای مشخص نمودن گروه برنده اول بازی قرعه‌کشی میکنند و این معمولاً از طریق «تر یا خشک» عملی می‌گردد. بدین طریق که یک روی سنگ کوچک و صافی را با آب دهان تر میکنند و یکی از سَلارها آنرا بهوا می‌اندازد. سَلار دیگر قبل از اینکه سنگ به زمین بنشیند، باید یکی از دو روی سنگ را (طرف تر و یا خشک آنرا) با صدای بلند انتخاب کند. سنگ که بر زمین نشست، اگر حدس سَلار درست بود، گروه او امتیاز آغاز بازی را دارد و در غیراینصورت این امتیاز نصیب گروه دیگر می‌گردد.

بازی «خرمسه - Xarmeçe»

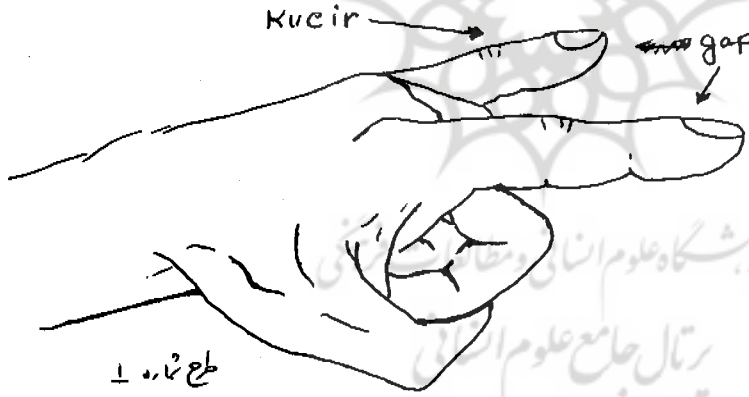
پس از یارگیری و قرعه‌کشی، بازی بدین شیوه آغاز می‌گردد. کلیه نفرات گروه بازنده باید طوری روی زمین بنشینند که همیشه کف دستهایشان با زمین تماس داشته باشد. مقررات بازی

شَرّی = çorri (مفهوم قبول داری؟) سَلار در جوابش میگوید «پَرّی»: perri (مفهوم قبول دارم). سپس همان کودک رو به سوی سَلار دیگر می‌کند و می‌پرسد:

«کوم آگری = komageri» (یعنی کدام را میخواهی). سَلار با گفتن «کوچر kucir (کوچک) و یا «گپ = gap» (بزرگ) کودکی که

بازیهای گروهی کودکان در غالب نقاط ایران با یارگیری شروع میشود ولی شیوه‌های آن در هر جا متفاوت است و نامی خاص دارد. در کهنک^۱ یارگیری را «شوری پَرّی - çorri, perri» می‌گویند. دوفسر از بچه‌های بزرگتر سمت استادی می‌بندد (که خودشان آنها را سَلار sallar مینامند) و بچه‌های دیگر به سرکردگی اینها یارگیری می‌شوند و به دو گروه مساوی و هم‌زور تقسیم می‌گردند. سَلارها علاوه بر وظیفه یارگیری، در بیشتر بازیهای گروهی، بازی را نیز اداره میکنند. یارگیری در کهنک معمولاً به شیوه زیر است:

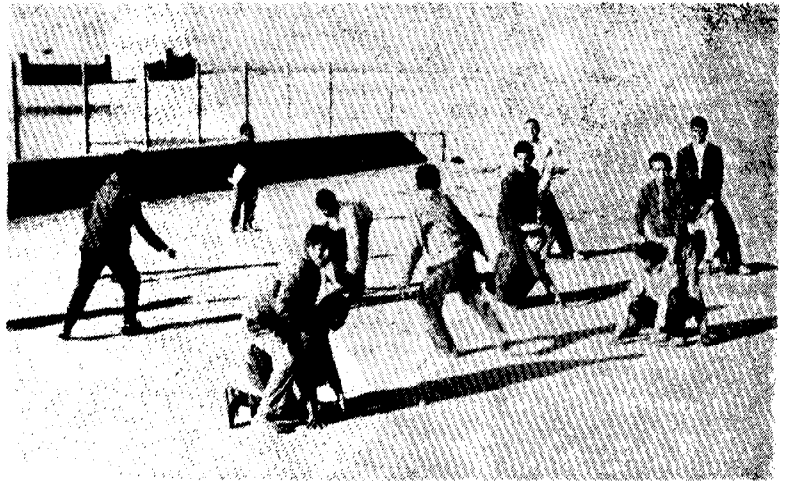
بچه‌هایی که مایل به شرکت در بازی هستند دو نفر، دوفسر دست بگردن هم می‌اندازند و از پیش سَلارها دور میشوند. یکی از آنها دور از چشم دو سَلار، دوانگشت میانی یکی از دستها را می‌خواباند و دوانگشت نشان و کوچک را بالا نگه میدارد (طرح شماره ۱). یکی از آن دوفسر انگشت سبابه و دیگری انگشت کوچک را برای خود در نظر می‌گیرد. بعد از این قرار هر دو همانطور دست بگردن پیش سَلارها که پیش هم ایستاده‌اند، می‌آیند. آنکسی که انگشتانش را بالا نگهداشته است دستش را به سوی یکی از استادها دراز کرده و می‌پرسد:



حکم میکند که دستهای نفرات گروه بازنده هیچوقت نباید از روی زمین جدا

۱ - روستای کهنک Kohnak در ۲۴ کیلومتری جنوب شرقی دزفول قرار گرفته است و در حدود ۶۲٪ از جمعیت آن را بختیارهای چهارلنگ تشکیل میدهد. برای آگاهی بیشتر به شماره ۸۵ مجله هنر و مردم مقاله کهنک نوشته اصغر کریمی مراجعه شود.

آن انگشت را برای خود در نظر گرفته است برای خود انتخاب میکند و همان کودک به پیش آن سَلار میرود و دیگری پیش سَلار دیگر. این دوفسر که با هم آمده‌اند و با هم یارگیری شده‌اند «مرد» یکدیگر نامیده می‌شوند. به این ترتیب همه بچه‌ها یارگیری می‌شوند و بازیکنان



هر کدام از افراد گروه برنده بدون اینکه ضربه پائی بخورد برگرده یکی از افراد گروه بازنده سوار شده است فقط یکی دونفری هنوز مشغول فعالیتند

و از روی آخرین نفر می‌جهند و هر چه بیشتر خود را به دوش نفر جلوئی میرسانند. بدین ترتیب هر کس بر پشت یکی سوار می‌شود. در این پریدن و سوار شدن نفرات گروهی که سوار می‌شوند باید سعی کنند بعد از سوار شدن پاهایشان بزمین نخورد. اگر پای یکی از آنها به زمین برسد، آن دسته بازنده محسوب شده و جای دودسته عوض میشود. بعد از اینکه همه سوار شدند، اولین نفر دسته برنده که روی اولین نفر دسته بازنده سوار شده است، دست راستش را بالا نگه میدارد و چندتا از انگشتان این دست را می‌بندد و چندتائی را باز می‌گذارد و با این عبارات از نفر خوابیده می‌خواهد که تعداد انگشتان باز را بگوید (تصویر شماره ۲).

ارکم و برکم

arakomo barakom

(فقط صوت است و معنای خاصی ندارد)

بار خر است کردکان (گردو)

bâre xare gerdakom

گردگرد می‌شمارد (یکی یکی می‌شمارد)

gerde gerde navize

استادقلی دو دهان دارد

ostâ goli do puze

شبی تا چندتا می . . زد

çabi contâ miguze

نفرات گروه بازنده رو به دیوار تکیه و نزدیک آن می‌ایستند و بدون اینکه زانوش خم شود، کمر خود را خم میکند و دستهایش را بدیوار تکیه میدهد. نفر بعد مثل او عمل میکند تنها او رانهای نفر اول را میگیرد و سرش را به پهلوی نفر اول تکیه میدهد. تمام بازیکنان دسته بازنده بهمین ترتیب پشت سرهم می‌خوابند و هر کس نفر جلوئی را محکم نگه میدارد. افراد گروه برنده تک تک دورخیز می‌کنند و به پیش می‌روند

شود. هر کدام از نفرات گروه برنده تلاش میکنند با غافلگیر کردن یکی از نفرات گروه بازنده بر پشت او سوار شود. افراد گروه بازنده نیز سعی میکنند فقط با پا از خود دفاع کنند و هر کدام از افراد این گروه اگر موفق شد قبل از اینکه یکی از بازیکنان گروه برنده بر پشتش سوار شود، او را با پا بزند، آن نفر بازنده شده و روی زمین می‌نشیند و نوبت فعالیت سوار شدن بر پشت فرد گروه بازنده، از کسی است که تا حال نشسته بوده ولی با یک ضربه پا خود را برنده کرده است. ولی اگر موفق نشد که با پا ضربه بزند، یک نفر از گروه برنده به چالاکیی بر گرده اش سوار می‌شود و تا هر موقع که مایل باشد می‌تواند سواری بگیرد. در این بازی بعد از یاریگیری هر کس فقط به سود خود فعالیت میکند و اگر کسی لگد خورد همان شخص بازنده است و هیچ ارتباطی به سایر بازیکنان گروه خود ندارد (تصویر شماره ۱).

بازی « ارکم برکم » =

arakom barakom

پس از مقدمات بازی که همان یاریگیری و قرعه کشی باشد، یکی از

بعد از گفتن عبارات چند انگشتی از دست راست را باز می‌گذارد و از نفر پائین می‌خواهد که تعداد انگشتان باز را بگوید



اولین نفر گروه بازنده بدون اینکه سر بلند کند، یکی از ارقام صفر تا پنج را می‌گوید و سرش را بلند می‌کند و نگاهی که به دست او می‌اندازد تا به درست یا غلط بودن گفته خود واقف شود. اگر حدس او درست بود که در این صورت جای دو دسته عوض می‌شود ولی اگر غلط بود با سروصدای بالائیها که نشانه‌ای از شور و نشاط پیروزی است روبرو میشود و دوباره سر بزیر می‌اندازد و نفر بالائی بازهم آن عبارات را تکرار میکند و چند انگشتی از دستش را باز می‌گذارد. بازی بهمین ترتیب ادامه پیدا می‌کند.

بازی «جز جزك = jezjezak»

یارگیری و قرعه‌کشی انجام میشود و دایره‌ای که گنجایش يك گروه را داشته باشد روی زمین می‌کشند. گروه برنده به درون دایره می‌روند و از این امتیاز برخوردارند که در صورت امکان میتوانند پای نفرات بیرون را گاز بگیرند. گروه بازنده سعی می‌کنند که دست یکی از افراد گروه درون دایره را بگیرند و بیرون بکشند. البته هر کس مأمور یکنفر است و چون دایره کوچک است گرفتن دست هر يك از افراد گروه درون دایره براحتی امکان دارد. افراد گروه درون دایره می‌کوشند که از خط دایره بیرون نروند ولی همینکه یکی از بازیکنان گروه درون دایره متوجه می‌شود که کم‌کم به بیرون کشیده می‌شود، سعی می‌کند پای حریف خود را بدنند بگیرد. اگر موفق شد و گواشتی بدنند آورد که دیگر ول‌کن نیست تا حریف با صدای بلند فریاد بزند «جز جز = jez jez» با این صدا همه بازیکنان گروه بیرون دست حریفان را رها می‌کنند و گروه درون از نو موضع می‌گیرند و بیرون‌ها فعالیت خود را آغاز می‌کنند. اگر در ضمن بازی یکی از بازیکنان بیرون به درون دایره کشیده شود از نظر شکل بازی و برد و باخت

اشکالی پیش نمی‌آید و فقط چند نیش دندان عایدش می‌شود. حال اگر یکی از بازیکنان بیرون موفق شد بدون اینکه پا به دندان حریفی بدهد، او را از دایره بیرون بکشد، با جارو و جنجال این موفقیت را بگوش دیگران میرساند و این گروه بازنده برنده می‌شوند و به درون دایره می‌ریزند تا تلاقی آن نیش دندان‌هایی که چشیده‌اند درآورند و گروه دیگر به فعالیت می‌افتند که یکی را بیرون بکشند و جبران باخت را بنمایند. (تصویر شماره ۳).

بازی «انوز لیلیا = onnozelibiliyâ»

برای این بازی هم یارگیری و قرعه‌کشی می‌کنند و پس از آن دایره وسیعی روی زمین می‌کشند. محیط این دایره سه اندازه‌ای است که اگر بازیکنان يك گروه روی خط محیط آن بایستند، فاصله هر کدامشان با نفر پهلوئی کمتر از دو متر نباشد. گروه بازنده دور تا دور این دایره بفاصله مساوی دومتر رو به مرکز دایره می‌ایستند و هر يك از بازیکنان گروه برنده پشت سر آنها قرار می‌گیرند. یکی از بازیکنان گروه برنده در جهت دست راست خود به دور نفرات یا به مفهومی دیگر به دور دایره شروع بدویدن میکند و از لحظه‌ای که شروع بدویدن کرده است، لغت «انو» =

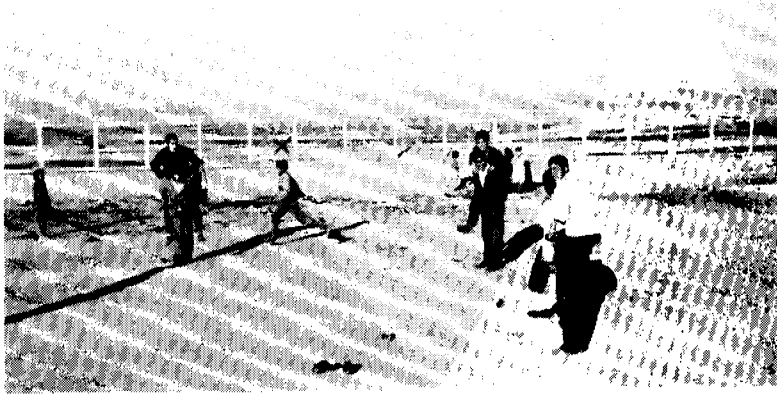
onno را به صدای بلند بزبان می‌آورد و سعی میکند نفس خود را با حرف «ا = O» آخر کلمه «انو» بتدریج بیرون بدهد و بدون آنکه نفسش تمام شود به جای اول برسد. بمحض اینکه این بازیکن از جای خود حرکت می‌کند، سایر نفرات گروه برنده بر پشت نفرات گروه بازنده سوار میشوند و آنتدر بر پشت آنها باقی میمانند تا کسی «انو» می‌گوید به جای خود برسد و کلمه «زلیلیا = zelibiliyâ» را بزبان آورد.

در همین حین همه پیاده می‌شوند و از گروه برنده نفر دست راستی کسی «انو» میگفته، همان عمل او را تکرار می‌کند و بازهم بازیکنان گروه برنده بر دوش بازیکنان گروه بازنده سوار میشوند. کلیه این حرکات بسرعت انجام می‌گیرد و اگر کسی که يك نفس «انو» می‌گوید، بین راه نفس یارای ادامه «انو» را نیاورد و نفس بکشد، گروه برنده بازنده محسوب میشود و با هیاهوی کودکان جای دو گروه عوض می‌شود (تصویر شماره ۴).

بازی «تنور تنور = tanur tanura» حداقل تعداد بازیکنان برای این بازی ۸ نفر است که مطابق معمول به دو گروه چهار نفری تقسیم می‌شوند و قرعه‌کشی می‌کنند. در این بازی سلارها باید کاملاً

هر کس دست یکی را می‌گیرد تا از دایره بیرون بکشد ولی از ترس جز = jez شدن پای خود را عقب نگه میدارد





بازیکنی که با علامت X مشخص شده «انو» گویان به دور دایره میدود تا پیش از اینکه نفسش تمام شود بجای خود برسد و نفسی تازه کند. دیگران هم سوار هستند

بگیرند و آنتدر نگهش دارند تا نفسش تمام شود، پس آنگاه روانه پشت خطش کنند و تازه نفسی بمیدان بیاید. (تصویر شماره ۶).

بازی «شتر شترانکی» =

çotor çotorânaki

کودکان در يك صف و پهلو به پهلو می ایستند و هر کس دست نفر پهلوئی خود را میگیرد و این عبارات بین دونفری که در دوسوی خط زنجیر ایستاده اند و تقریباً سلار بازی هستند ردوبدل میشود:

çotor çotorânaki

شتر شترانکی

jânam çotorânaki

جانم شترانکی

شتر چی میخورد؟ çotor ce vaxora

qefe daryâ

کف دریا

ce mirine

چه می ریند

zangol bâhâ

زنگول باها

az darvâze ki

از دروازه کی

استاد دوم نام بازیکن پهلودستی خود را می گوید. سلار اول خم می شود و در حالیکه دیگر بازیکنان را نیز بدنبال خود میکشد، همه با هم صدای ددرنگ، ددرنگ که نشانه زنگ کاروان است درمی آورند و از زیر دست سلار دومی و بازیکن پهلو دستنی اش میگذرند. البته دست هیچکدام از بازیکنان از هم جدا نمی شود. باین ترتیب وقتیکه همه از زیر دست این دونفر گذشتند نفر پهلودستی استاد دوم پشت و رو می شود و جهت دو دستش نیز عوض می شود. باین ترتیب قفل می شود. سلار اول با سایر بازیکنان

جونمرگ» (یعنی جان جانی هایت جوان مرگ) و کسی که به کنار خط آمده چون این جمله را می شنود نفس عمیق می کشد و همینکه از خط مرزی عبور می کند این نفس حبس شده را کم کم و مقطع و بصدای بلند با الفاظ دی، دی دی بیرون میدهد و در همین حین به افراد گروه برنده حمله می کند و میکوشد تا موقعی که نفسش تمام

نگهبانی سلار که با علامت X مشخص شده است نتیجه ای نداشته و بالاخره همه سوار شده اند و باید مواظب باشد تا کسی به دوش خودش سوار نشود



است دستش را به تن یکی از بازیکنان گروه برنده بزند و بدون آنکه گرفتار شود به سرعت برگردد و از خط بگذرد. اگر موفق شود گروه خود را برنده کرده است و جای دو گروه عوض می شود. گروه برنده هم سعی دارند که او را

زبروز رنگ باشند. نفرات گروه بازنده، بجز سلار، روبروی هم می ایستند و سرها را به هم تکیه میدهند و دستهایشان را بگردن یکدیگر می اندازند (تقریباً بصورت مخروط درمی آیند). سلار این گروه به دور آنها می چرخد و مواظبت از این بازیکنان را عهده دار می شود. افراد گروه برنده هر کدام سعی می کنند که بر دوش یکی از افراد گروه بازنده سوار شود و سلار گروه بازنده نیز میکوشد علاوه بر اینکه نگذارد کسی بر دوش یارانش سوار شود بلکه با پا به یکی از افراد گروه برنده میزند و اگر چنین کند گروه خود را برنده می کند و جای دو گروه عوض می شود. چابکترین بازیکن گروه برنده نیز سعی می کند بر دوش سلار گروه بازنده سوار شود و او را از تحرك و حراست یارانش بازدارد تا دیگران براحتی بر دوش یارانش سوار شوند. سه بازیکن دیگر حق هیچگونه دفاعی ندارند (تصویر شماره ۵).

بازی «ودیدی - vadidi»

همان یارگیری و همان قرعه کشی و پس از آنها زمین بازی را با يك خط مستقیم به دو قسمت تقسیم می کنند. گروه برنده در سوئی از این خط که کوچکتر و محدود است قرار میگیرند و گروه بازنده در سوئی دیگر. یکی از بازیکنان گروه بازنده به کنار خط می آید و خطاب به گروه دیگر می گوید: «با خبر» گروه برنده با خنده و شادی جواب میدهند: «خبر مرگ، جوینیات



دی ، دی کنان از خط مرزی می گذرد و بدیگران
حمله می کند تا حداقل یکی را بزند و بیش از آنکه
نفس تمام شود به پشت خط برگردد

به هر کدام این دو انگشت را در دایره ای که سلار ساخته است قرار میدهند . استاد که دید همه بچه ها انگشتانشان را درون دایره قرار داده اند ، با گفتن حاضر ، بلافاصله دایره را جمع میکند و می بندد . بچه ها سعی میکنند تا کلمه حاضر را شنیدند انگشتان خود را از دایره بیرون بکشند هر کس در این دایره گیر کرد او بازنده محسوب میشود . استاد چشمان نفر بازنده را می گیرد و دیگران هر کدام به سوئی میدوند و در جایی پنهان می شوند . وقتیکه همه پنهان شدند ، استاد دست از چشمان نفر بازنده بر میدارد و او بدنبال دیگران راه می افتد که حداقل یکی را پیدا کند و دستگیرش نماید دست بر سرش بکشد و باصطلاح خودشان « سرش را بکند » . اگر موفق شد با اطلاع همه میرساند و همه دور استاد جمع می شوند . استاد چشم نفر بازنده را می بندد و دیگران مخفی می شوند .

به هم می کوبند و بازی از نو آغاز می شود .

بازی « گوللی = gu leli »

یکی از بچه ها که از همه بزرگتر است سلار می شود و دیگران را به دور خود جمع می کند . سلار سر انگشت سبابه دست راست را به سر انگشت سبابه دست چپ و سر انگشت شصت دست راست را به سر انگشت دست چپ می چسباند و به این ترتیب دایره ای میسازد (طرح شماره ۲) و آنرا به سوی بچه های دیگر میگیرد و خطاب به آنها میگوید :

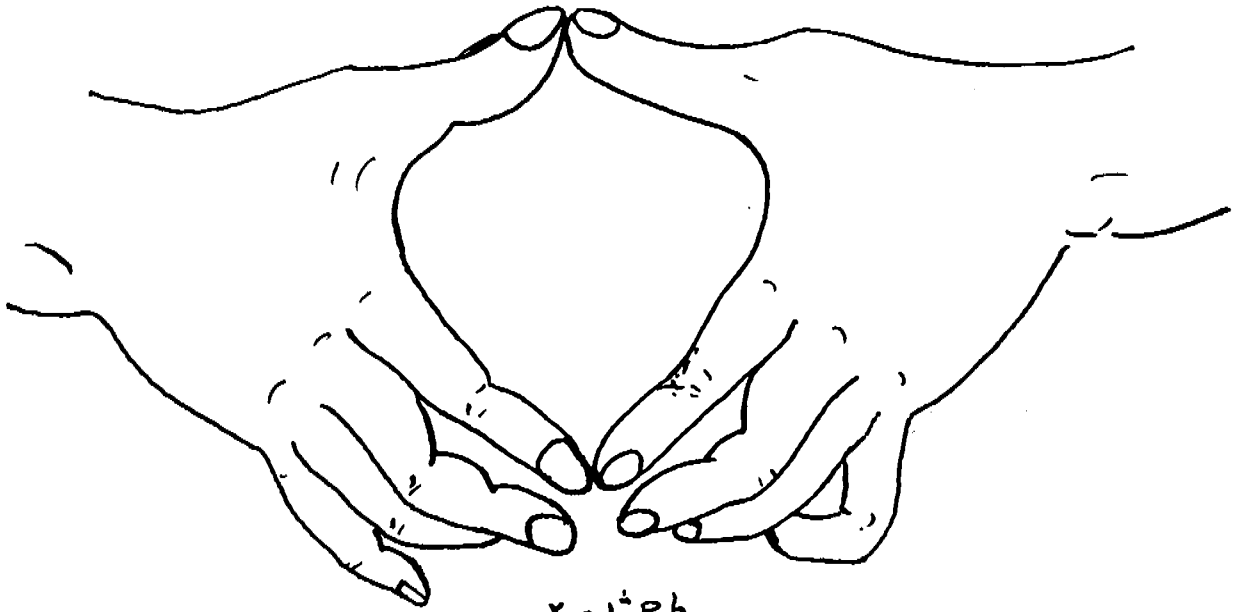
leli, leli, leli, har ke mâr dâre bova
dâre do tâ yare

گو للی ، للی ، للی ، هر که مادر دارد ، پدر دارد ، دوتا بیاورد .
بچه های دیگر هر کدامشان دو انگشت شصت و سبابه را مستقیم و چسبیده به هم نگه میدارند و بقیه انگشتان دست خود را می بندند (طرح شماره ۳) و

به جای خود برمیگردند . باز هم همان عبارات بین دو سلار ردوبدل می شود و بهمان ترتیب عمل می شود تا نفر دوم هم قفل شود . بازی به این ترتیب ادامه دارد تا همه بازیکنان غیر از دو استاد قفل شوند . از این لحظه بعد شکل بازی عوض می شود . دو استاد می گویند حاضر ، سایر بازیکنان در همین دستهای خود را رها می کنند و پشت گردن هم می ایستند و کمی خم می شوند و کمر یکدیگر را محکم می چسبند . دو نفر استاد از دوسو شروع به کشیدن این بچه های به هم پیوسته می کنند . این زنجیر از هر کجا پاره شد ، آن دو نفر را سایر بازیکنان می گیرند و به پشت روی زمین می خوابانند . یکی از بازیکنان یک دست و یک پای دیگری و بازیکن دیگر دست و پای دیگری یکی از خطا کاران را می گیرد و دو نفر دیگر هم بهمین ترتیب نفر دیگر و چندبار متوالی نشیمنگاه این دو نفر را محکم



دو گروه با هم درگیری دارند و داماد که با علامت X مشخص شده در صدد پیدا کردن راهی به طرف «گل» است



طرح شماره ۲

خود بر میگردد و باز هم تلاش برای رسیدن به گل و خراب کردن آن شروع می شود و در صورت موفقیت مجدد ، می گوید «دوشب» گروه برنده این عمل را باید آنقدر تکرار بکند تا به شب هفتم برسد تا بازی را بطور کلی ببرند. اگر بعد از چند دفعه که داماد خود را به گل رساند و آنرا خراب کرد ، در دفعه بعدی زمین بخورد ، گروه او بازنده محسوب می شود و کلیه فعالیت های پیش برای فتح گل به هدر میرود (تصویر شماره ۷) .

هم يك نفر «داماد» میشود . کلیه شرکت کنندگان در بازی همه یکپای خود را به طریقه ای که در بالا گفتم خم می کنند . و تکپائی با هم می جنگند و گروه بازنده سعی می کنند که داماد را سرنگون کنند . داماد میکوشد با استفاده از فرصتی مناسب خود را به گل برساند و آنرا پراکنده کند و گروه بازنده نیز سعی دارند که مانع شوند که اگر موفق شوند دسته برنده بازنده می شود ولی اگر داماد موفق شد خود را به گل برساند و آنرا خراب کند با صدای بلند میگوید «یکشب» و بجای

بازی «الخترون alaxtarun» دو نفرslar با «شری پری» شرکت کنندگان را به دو دسته تقسیم می کنند . برای تعیین گروه برنده دو نفر از کوچکترها (از هر گروهی يك نفر) ، یکپای خود را از زانو به پشت خم میکنند و با دست دیگر آن پارا به همان حال نگه میدارند و یکپائی به هم حمله میکنند . این جدال آنقدر ادامه دارد تا یکی از آنها زمین بخورد و در نتیجه دسته او بازنده می شود. کودکان در گوشه ای از زمین بازی مقداری خاک را بر روی هم کپه می کنند که در بازی نام آن گل است . از دسته برنده



طرح شماره ۳