

۲۰۸۸۶۷۷

به نام خدای

فرهنگ

بازی‌های محلی ایلام

جلد ۱

آیت محمدی (کاپر)

انتشارات آریو خان

۱۳۹۸

سرشناسه	: محمدی، آیت، ۱۳۹۹ -
عنوان و نام پدیدآور	: فرهنگ بازیهای محلی ایلام / آیت محمدی (کلهر).
مشخصات نشر	: تهران: انتشارات آریوچان، ۱۳۹۸.
مشخصات ظاهری	: ۲ج: مصور، جدول، نقشه (رنگی).
شابک IBSN	: IBSN : دوره : 978-600-7901-88-5
	: IBSN جلد ۱ : 978-600-7901-86-1
	: IBSN جلد ۲ : 978-600-7901-87-8
نوعیت فهرست نویسی	: فیا
یادداشت	: چاپ قبلی: انتشارات آریوچان، ۱۳۹۵ (۳ج).
موضوع	: بازی‌ها -- ایران -- ایلام (استان)
موضوع	: Games -- Iran -- Ilam (Province)
موضوع	: بازی های کودکان ایرانی -- ایلام (استان)
موضوع	: Children's games, Iranian -- Ilam (Province)
رده بندی کنگره	: ۵۷۵.۸۹۷
رده بندی دیویی	: ۰۹۵۵۴۵/۷۹۶ - شماره کتابشناسی ملی: ۵۷۵۴۲۱۵



فرهنگ بازیهای محلی ایلام (جلد ۱)

مؤلف: آیت محمدی (کلهر)

ناشر: آریوچان

نوبت چاپ: اول - شمارگان: ۱۰۰۰

قیمت دوره دو جلدی: ۱۴۵۰۰۰ تومان

شابک جلد ۱: ۹۷۸-۶۰۰-۷۹۰۱-۸۶-۱

IBSN-978-600-7901-86-1

نقشه تقسیمات سیاسی استان ایلام



پیشگفتار

با ایمان به اینکه هر قوم^۱ یا ملتی که دارای یک فرهنگ واحد هستند، از یک سری ارزشهای مشترک، نیز بر روی زمین می‌باشند که نموده‌ها و نمادهای این فرهنگ مشترک در رفتارهای فردی و اجتماعی انسان و در طی سالیان متمادی و در گذر زمان در قالب‌ها و اسلوب‌های رایج و مشخص در فرهنگ رفتاری آن مردمان، خود را نشان می‌دهند. این رفتارها (ارزش‌ها) ناشی از احساس و درک آنچه را که مردمان یک منطقه در پیرامون خود که با آن زیست کرده و به ارتباط مستقیم برقرار نموده و یا تأثیر پذیرفته و نسبت به آنها احساس تعلق خاطر و پایبندی پیدا می‌کنند، می‌باشد.

تعاریف و معانی مختلفی از فرهنگ ارائه شده است، که نه تنها اگر وسعت قابل توجه مفهوم این واژه می‌باشد. برخی اندیشمندان حوزه فرهنگی فرهنگ را این‌گونه تعریف کرده‌اند: «فرهنگ عبارت از رفتار، احساس، اندیشه و آموخته یا پرور شده افراد یک جامعه، همچنین الگوها یا اشکال آرمان‌های عقلی، اجتماعی و هنری که افراد جوامع با هم در طول تاریخ از خود بروز داده‌اند». با توجه به درک نسبی از مفهوم فرهنگ و اینکه فرهنگ شامل آداب، رسوم، اعتقادات، رفتارها، کنش‌ها و هر آنچه را که انسان در دوران زندگی از خود بروز می‌دهد، می‌دانند که از نسلی به نسلی دیگر انتقال یافته، و این انتقال همراه با

۱- قوم: مردمانی که دارای وجه اشتراکات بسیار (نژادی، فرهنگی، تاریخی، ...) باشند.

تأثیرپذیری و تغییراتی که در گذر زمان به خود می‌بیند. با این حال، تعریف «دانیل بیستس و فرد پلاگ» که در کتاب مشترک خود به نام «انسان شناختی فرهنگی» که در سال ۱۹۹۰م به چاپ رسید، ارائه داده‌اند، شاید به مفهوم و تعریفی نسبی فرهنگ نزدیک باشد: «فرهنگ به تعبیر گسترده آن، عبارت از نظام مشترکی از باورها، ارزش‌ها، رفتارها و مصنوعات است که اعضای یک جامعه در تطبیق با جهانشان و در رابطه با یکدیگر به کار می‌برند و از راه آموزش از نسلی به نسلی دیگر انتقال می‌یابد.»

در واقع، فرهنگ مجموعه‌ای از اعتقادات، باورها، سنن و... و هر آنچه را که در فرهنگ رفتاری مردمان، در یک قلمرو سرزمینی مشترک با دیدگاه‌های مشترک (آداب و سنن، زبان، نژاد، آیین، ...) در طی زمان به صورت متداول انجام داده و در میان آن مردمان ماندگار و با صورت یک عادت تأثیرات خود را نشان داده، می‌باشد.

از خصوصیات و شاخص‌های فرهنگی فرهنگ‌ها، «تغییرپذیری» و قابلیت و انتقال آنها است، که این رفتارها در برابر رویدادهای طبیعی یا گذشت زمان، تحول پیدا کرده و می‌کنند. فرهنگ تشکیل یافته از عناصر مختلفی چون تأثیرپذیری انسان در ارتباط با طبیعت، ارتباطات بین انسانها، ظهور ادیان (که یک سری نوآوریها را در مورد ارتباط انسانها با همدیگر، طبیعت و بطور کلی جهان پیرامون، شکل می‌دهند) که موجب بوجود آمدن تحولات عمیق در نوع نگرش انسان به زندگی و پیرامون خود می‌باشد.

از دیگر عناصر تأثیرگذار در فرهنگ که نقش بسیار نمادینی نیز در این خصوص داشته و دارند، روی دادن «جنگ» هاست. جنگ، انسانها را به عکس‌العمل در مقابل این رویدادهای ناخواسته و می‌دارد. فرهنگ تشکیل یافته از عناصر مختلفی چون؛ نیاز (که به عنوان مهمترین عنصر تأثیرگذار در زندگی)، تأثیرپذیری انسان در ارتباط با طبیعت، حوادث و رویدادهای پیش آمده، ارتباطات بین انسانها، ظهور ادیان (که یک سری نوآوریها را در مورد ارتباط انسانها با همدیگر، طبیعت و بطور کلی جهان خلقت، بوجود آوردند) که

موجب بوجود آمدن تحولات عمیق در نوع نگرش انسان به زندگی و پیرامون خود می‌باشد.

موقعیت جغرافیایی و نیز وضعیت آب و هوایی هر منطقه یا هر قلمرو سرزمینی، بر شیوه زندگی، تفکر و اندیشه مردمان هر منطقه تأثیر مستقیم دارد، همین عوامل در شکل‌گیری اعتقادات، باورها و... بطور کلی در فرهنگ مردم اثرگذار هستند.

بازی‌های سنتی، بومی و محلی^۱ از اجزای تشکیل دهنده‌ی فرهنگ جوامع بشری محسوب می‌شوند که از یک طرف، حاصل شرایط و مقتضیات زمان و تجربیات بدست آمده از اوضاع محیط زندگی و زمان خود می‌باشند. در واقع بازی‌های سنتی، بومی و محلی با توجه به ویژگی‌های جغرافیایی، اقلیمی، تاریخی، اجتماعی و فرهنگی هر سرزمین (منطقه) پدید آمده‌اند و مناسبت با آیین‌ها و آداب و سنن همان مردمان منطقه که با گذشت زمان دستخوش تغییر و تحول نیز شده‌اند.

بازیها و سرگرمی‌ها در نخستین نخل پییزی جز گذراندن اوقات فراغت و سرگرمی نیستند. در واقع باید گفت که بازی‌ها، مجموعه‌ای از حالات، حرکات، رفتارها و عکس‌العمل در مقابل عوامل و حوادث پیرامون، که در گذر زمان برای مقابله با حوادث یا مشکلات به خصوص برای دفاع بوده، که امروزه با گذشت زمان رنگ و بوی این‌چنینی به خود گرفته‌اند، می‌باشند. در واقع هر کدام از این بازی‌ها برگرفته از یک رویداد یا پیش‌آمدی در آن زمان و عصر که نشان از آمادگی افراد جهت مقابله با آن

۱. «بازی‌های سنتی»: بازیها و فعالیت‌هایی که برگرفته از آداب و رسوم و سنت‌های آیینی دیرین مردمان یک منطقه (یا در سطح ملی) که ریشه در تاریخ طولانی داشته و از مقبولیت عام برخوردار می‌باشند.

۲. «بازی‌های بومی»: بازیها و فعالیت‌های مختص به مردمان یک منطقه (طایفه) که برگرفته از فرهنگ رفتاری و نیز نوع زندگی آنها می‌باشد. ۳. «بازی‌های محلی»: فعالیت‌هایی که به عنوان بازی رایج و معمول در یک منطقه مطرح باشند، ممکن است این بازیها منحصرأً مختص از آن منطقه برآمده باشد. معمولاً بازیهای محلی ریشه در فرهنگ ملی دارند و مختص به مردمان منطقه خاص نباشد.

حوادث و رویدادها بوده، که با تکرار و پالایش و اضافه و کم کردن حرکات و یا صداها (آوازاها، اشعار، و...) به صورت امروزی در آمده‌اند.

می‌دانیم که یکی از نیازهای بشر برای سلامت جسم و روح، انجام بازی یا تحرک فیزیکی بوده و هست. بازیها اعم از جسمی، فکری، و... که متداول‌ترین نوع بازی همان بازی جسمی و تحرک فیزیکی می‌باشد.

در تعریف بازی، شاید بتوان گفت که هر گونه فعالیت فیزیکی یا فکری چه به صورت فردی یا جمعی در جهت گذراندن وقت، آمادگی جسمانی، تقویت حافظه و هوش، انجام مراسم‌های آئینی، نیایشی، رزمی و... برای رسیدن به یک هدف را بازی گویند. و یا در تعریف بازی می‌توان به صورت خلاصه عنوان کرد، که هر نوع تحرک یا فعالیت هدف‌دار را بازی می‌نامند.

«اریک برن» در کتاب «بازیها، روانشناسی روابط انسانی»، خود در تعریف بازی آورده است: «بازی یک رشته تبادل مکمل به هدف هفت است که تا حصول به نتیجه پیش‌بینی شده و کاملاً مشخص پیش می‌رود و جریان پیدا می‌کند. یعنی، هر بازی یک رشته تبادل مشخص و غالباً تکراری است، با ظاهری قابل قبول و دارای انگیزه‌ی پنهانی یا به زبان عامیانه‌تر یک رشته حرکت است با دام یا کلک».

تمام بازی‌ها در شرایط عادی برگرفته از تأثیرات مهم و سرزندگی‌ساز زندگی افراد در ارتباط با محیط زندگی می‌باشند، که بسیاری از آنها جنبه آموزشی و برای حمایت کردن از یکدیگر در برابر حوادث و اتفاقات بوده است. در واقع، بازی به عنوان یک عنصر ضروری حیات و عنصری وابسته به حیات روانی، جسمی و آموزشی تلقی می‌شود. نه صرفاً عاملی برای رفع خستگی. می‌توان گفت، بازی، تمرین صورت‌های جدی از زندگی است. در این رابطه و در تعریف و بیان ذات و نفس بازی به چه معناست، سنایی غزنوی می‌گوید: مادران دخترکان خویش را آن روی به عروسک بازی تشویق می‌کنند که آنها را برای پرورش کودک، آمادگی یابند. باید گفت که در هر بازی، اندیشه و خلاقیت، از عناصر پایه و محور اصلی هستند.

به خوبی می‌دانیم که در هر منطقه با توجه به فرهنگ خاص مردمان بومی آن، بازی‌های خاص و معینی انجام می‌شوند که از عوامل متعدد از جمله اقلیم هر منطقه اثر می‌گیرند. به‌طوری‌که مناطق کوهستانی، جنگلی و کویری، هر یک، بازی‌های مربوط به خود را دارند، که هر بازی محلی و بومی، خود، پیامی دارد که هویت فرهنگی مردم را به لحاظ نوع شرایط زندگی که داشته و یا دارند، بیان می‌کنند. بازی‌ها علاوه بر ایجاد نشاط و شادابی و سرگرمی، دارای آثار و جنبه‌های دیگر از جمله: آموزش، انتقال آداب و رسوم، مبارزه با ستمگری و ظلم، کمک به همدیگر در حل مشکلات، مقابله با دشمن، مهمان نوازی، کار، شکار، تمرین زنگی (نانه‌داری، ...) تقویت هوش و ذکات، تقویت اعتماد به نفس، ایجاد تعادل و هماهنگی، ... به معرفی فرهنگ و آداب اجتماعی مردمان هر منطقه می‌پردازند که می‌توان به‌عنوان یک رویکرد فرهنگی به آن توجه کرد، زیرا بخشی از الگوی فرهنگی ما به شمار می‌روند.

برخی بازی‌ها هستند که جنبه «تسلط» «نیایشی» «آیینی» دارند. در این مورد باید گفت که شکل‌گیری آنها به شرایط سیاسی و اجتماعی زمان بازمی‌گردد که مردمان منطقه برای محفوظ ماندن مراسمات و آیین‌های سیاسی و آیینی خود در مقابل نفوذ و تسلط بیگانگان که مخالف آنها بوده و مانع برگزاری این آیین‌ها و رسومات می‌شدند، مجبور بودند تا برای ماندگاری آن مراسمات آیینی آنها را در قالب بازی انجام دهند. همان‌طور که پیداست بیشتر بازیهای آیینی و نیایشی برگرفته از فرهنگ و آیین‌های باستانی می‌باشند. نمونه بارز این مقاومت مردم برای حفظ رسوم و آیین‌های آیینی خود، به ورود اسلام به ایران بازمی‌گردد که حکومت‌ها و حاکمان عرب با اجبار انجام مناسک آیینی، مردم مناطق مختلف ایران مجبور شدند تا برای ماندگاری آن مراسمات، آنها را در قالب بازی انجام و برگزار نمایند. این روش باعث شد تا پس از چهارده قرن که از نفوذ همه‌جانبه اسلام در تمامی شئون و ارکان اجتماعی مردم می‌گذرد، هنوز تعداد قابل توجهی از این بازی‌ها که برگرفته از سنت‌های آیینی و نیایشی باستانی همچنان در

فرهنگ رفتاری مردمان مناطق مختلف ایران دیده شوند. به همین خاطر هنوز برخی از سنن قدیمی و کهن ایرانی در قالب بازی انجام شده و این مهم باعث ماندگاری آنها شده است. (برگزاری مراسم استقبال از نوروز و فصل بهار، جشن آتش‌افروزی، برگزاری جشن‌ها و اعیاد در فصل‌های مختلف سال، و...) .

خوب می‌دانیم که بازی‌ها از نسلی به نسلی دیگر انتقال می‌یابند، و این انتقال همراه با تغییرات قابل توجهی در رفتارها و دیدگاه‌های افراد جامعه است، که از خود نشان می‌دهد. که این عوامل تأثیرگذار و تعیین‌کننده را باید ناشی از تغییرات احساسی افراد دانست که باعث شده تا هر نسلی در پذیرفتن یا رد، بازی‌های مورد علاقه از خود عکس‌العمل نشان دهند و آنها نیز با تغییراتی، آن را به نسل بعدی خود انتقال دهند. از طرفی بازیهای سنتی، محلی همانند سایر ارکان تشکیل دهنده فرهنگ (مثل؛ آیین‌ها، آداب و سنن، و...) با گذشت زمان و با تغییرات و تحولات سیاسی، اجتماعی، فرهنگی، اقتصادی و اجتماعی در سطح جامعه روی می‌دهد، دچار تغییر و تحول می‌شوند که این تغییر و تحول ایجاب می‌کند که بازی‌ها باعث شده که کارکرد و ضرورت عملی خود را نیز از دست بدهند و حتا شاهد حذف برخی بازیها و به فراموشی سپردن آنها برای نسل‌های بعدی باشیم. به همین خاطر است که بازی‌هایی که در حدود صد تا یک صد و پنجاه سال پیش انجام گرفته، دیگر شاید تکرار نمی‌شدند و یا شاهد انجام بسیاری از آنها نباشیم. به عبارت دیگر بازی‌ها، همراه با تغییراتی که در تحولات اجتماعی، اقتصادی، سیاسی و... که در درون یک جامعه پیش می‌آید، تغییر می‌یابند که این تغییر و تحولات متناسب با شیوه زندگی جدید جامعه می‌باشند که جای مسائل قبلی را می‌گیرند. چنانکه می‌بینم برخی از بازیهای محلی و بومی با تحولات پیش آمده در اثر رویدادهای بوجود آمده در گذشته، امروز دیگر جایگاهی در میان مردم برای اجرا و انجام آن وجود ندارد. پس می‌توان ارزش و اهمیت فرهنگی بازی‌ها را در این انتقال آنها از یک نسل به نسل دیگر، و آموزنده بودن آنها، که متأثر از رفتارهای فردی و

اجتماعی افراد یک جامعه می‌باشند، دانست که هر بازی خود گویا، و یادآور یک رویداد یا آموخته‌های افراد جامعه در طول حیات خود می‌باشد که با تغییراتی چند به نسل‌های بعدی انتقال می‌یابند، و این نسل نیز با توجه به شرایط و مقتضیات زمان با تغییرات چند یا بدون کم و کاست، آن را به نسل بعد از خود انتقال می‌دهند، و یا ممکن است آن بازی دیگر با شرایط و روحیات افراد در زمان موجود سازگار نباشند، و به طور کامل از زندگی اجتماعی افراد کنار گذاشته و به دست فراموشی سپرده شوند.

ارزش و اهمیت بازشناختی بازی‌ها، کمک بسیار مؤثر در شناسایی زیر ساخت‌های مختلف فرهنگی، موقعیت و رویدادهای تاریخی بوجود آمده هر جامعه را در گذشته به افراد و نسل‌های بعدی آن جامعه یا قوم، به‌خصوص علاقمند به حوزه علوم اجتماعی و به ویژه پژوهش‌های مردم‌شناسی بدست می‌هند. زیرا شکل‌گیری بازی‌ها به نحوی مؤثر با عوامل مختلف تاریخی، سیاسی، اجتماعی، و... مرتبطند. با این همه تفاسیر در مورد شکل‌گیری و تأثیرپذیری و تأثیرگذاری بازی‌ها از زندگی اجتماعی افراد جامعه می‌توان مهمترین کارکرد، هدف و ارباب بازی‌ها را در موارد زیر خلاصه کرد: برد و باخت، بالابردن توان مهارت در برابر حملات دشمن، تقویت هوش و سرعت عمل در انتقال اطلاعات و مفاهیم در هنگام بروز وقوع، آشنایی به امور قضایی، داوری و حکومت‌داری، روبرو شدن با واقعیت‌های زندگی، جنگ و گریز، تقویت قوای جسمانی، تمرین خانه‌داری برای کودکان و نوجوانان (به‌خصوص دختران)، پیدا کردن هدف و آموزش برای بریدن دشمن در شب، حفظ سلامت جسم و روان ایجاد پیوند و صمیمیت بین افراد جامعه - گذراندن اوقات فراغت انجام مراسم آئینی، نیایشی، آموزشی بودن در ابعاد مختلف و خاص، و....

نکته قابل توجه که باید به آن اشاره نمود، این است که در گذشته تأثیرپذیری و ارتباط فرهنگ‌ها در مواقع هجوم یک قوم برای تصرف یک سرزمین بوده که در صورت مغلوب شدن آن مردمان در جنگ، و مانند قوم مهاجم در منطقه متصرف شده در سایه فرهنگ آن قوم مهاجم در منطقه و تحمیل فرهنگ خود به قوم مغلوب، به سوی نابودی

پیش می‌رفتند. مثالهای فراوان در تاریخ اقوام و فرهنگ‌هایی که در نتیجه این حادثه تلخ تاریخی نابود شده‌اند، وجود دارد. اما، امروز وضع به کلی فرق کرده است، فرهنگ‌ها به راحتی در معرض هجوم و نابودی قرار می‌گیرند. عصر ارتباطات و تکنولوژی این مهم را آسان نموده و با در اختیار داشتن تکنولوژی و امکانات بهتر، به راحتی می‌توان در غنی‌ترین و پربارترین فرهنگ‌ها نفوذ کرد. و هر نوع رفتار مثبت و منفی را به فرهنگ دیگران تحمیل نمود.

امروز کشورهایی که از وجود امکانات پیشرفته تکنولوژی بی‌بهره و یا با موانع مختلف مواجه هستند، محکوم به نابودی و حتا مجبور به پذیرفتن فرهنگ‌های پیش‌پا افتاده نیز می‌باشند. پس باید نسبت به این واقعیت بی‌توجه بود. امروز با این مسئله مهم مواجه هستیم و اگر دیر به دیر محکوم به نابودی می‌باشیم.

باید با تفکر و اندیشه‌ی باز عمل کرد. خلاصه و نوآور بود. اگر آگاهانه چشمان خود را به این هجوم غیرقابل دفاع ببندیم، مطمئن باشیم که با چشمان بینا به اعماق تنگ و تاریک دره‌های نابودی و فراموشی سقوط خواهیم کرد. چه بسا در صورت مکتوب نبودن فرهنگ شفاهی خود، جایی در تاریخ نداریم.

ما امروز فرصت آنچنانی برای حفظ و مکتوب نمودن فرهنگ شاهان خود نداریم. به اعتقاد بسیاری از کارشناسان مسائل فرهنگی، فقط بیست سال فرصت داریم. این کار را انجام دهیم، و گرنه با توجه به حرکت سریع و پیشرفته تکنولوژی، دیگر کاری از پیش نخواهیم برد، و همه چیز در ورطه‌ی فراموشی غرق خواهد شد. اگر نجنیم، دیگر از فرهنگ احساس، عاطفه، و... اثری نخواهد بود. در واقع، بازی‌های سنتی، بومی و محلی، گنجینه‌هایی از فرهنگ و هویت فرهنگی، تاریخی و اجتماعی ما به شمار می‌آیند که اگر دیر بجنیم به تاریخ خواهند پیوست.

بدون شک بوجود آمدن هر کدام از این بازیها به نحوی، کارکرد به‌خصوص خود را برای انجام دادن کاری نشان می‌دهد، بیشتر این بازیها جنبه‌های مختلفی چون: حماسی، نیایشی، کار، سرگرمی، و... دارند.

تذکر این نکته به لحاظ روش‌شناختی لازم است که در معرفی و شناساندن هر بازی باید به چهار مرحله توجه شود، بویژه اگر هدف ارائه توضیح همه‌جانبه در مورد بازی باشد. شایسته است که در ارائه‌ی توصیف همه‌سویه و پروپیمان از بازی نه فقط به ارائه توضیح و توصیف فشرده و اجمالی، بلکه شایسته است که توصیفی تا حد امکان کامل و مفصل به دست بدهیم، بطوری‌که خواننده بتواند بازی را در ذهن خود به طور ملموس و زنده ترسیم کند.

بی‌گمان ارائه چنین توصیفی مستلزم بیان جزئیات هرچه بیشتری در مورد بازی است. اما از آنجا که نخواستیم مطلب به انباشت بگراییم، سعی شده تا با آوردن جدول در ابتدای هر بازی، خواننده، خود برخی جزئیات و جلوه‌های بازی را در پیش خود (در ذهن خود) بازسازی کند. از این روی، بخش اول، توصیف بازیها به ارائه توضیحاتی فشرده و خلاصه بسنده کرده‌ایم.

مسئله‌ی دیگری که ما را در این بررسی به زعم اشتیاق و علاقه‌ی فراوان می‌خواستیم بدان پردازیم، «تبیین»، «تحلیل»، «تجزیه» و بعضاً «تفسیر» بازی‌هاست. مسئله فغانه پرداختن به این جنبه، فرصت، همت و کوشش توان‌فرسایی را طلب می‌کند و پس از آنکه مسئله به خودی خود عرصه مستقل و درخور توجه است که گردآورنده‌ی بازی‌های فولکوریک قطعاً باید بتواند آن توجه شایسته‌ای مبذول دارد. تردید نیست که افراد مختلف با توجه به سابقه‌ی ذهنی و نگرش خاص خود می‌توانند تفسیری را به دل‌خواه و متناسب با پسند خود از بازی ارائه دهد و این حقی است که نمی‌توان از کسی سلب کرد. به خاطر تعدد برداشت‌ها و پنداشت‌ها، ما نخواستیم به طولانی کردن مطالب، سر

خواننده را به درد آوریم و اگر گاهی به تبیین و تفسیر بازی پرداخته شده، بیان مواردی بوده که جنبه‌ی عینی داشته و از تفاسیر دل‌به‌خواه پرهیز شده است. اما بر این باوریم که لازم است و باید به این جنبه مهم نیز پرداخته شود. نگارنده این مجموعه اگر توانسته باشد مجموعه‌ای حتی‌المقدور کامل از بازی‌های منطقه ارائه کند، بر خود می‌بالد. چون آوردن همه بازی‌ها و گردآوری مجموعه‌ای بی‌نقص و بی‌کم و کاست ناممکن است. همه کوشش نگارنده این بوده است که هیچ بازی از قلم نیفتد و جایگاه بایسته خود را در این مجموعه بیابد. چون بر این باورم که تنها با گردآوردن همه بازی و توصیف، تبیین و نقد آنها می‌توان به تصویری جامع و همه‌سویه دست یافت و از پدیده‌ای به نام «بازی» به مفهوم عام آن، منظره‌ی واقعی از روانشناسی قومی مردمان این سامان ارائه کرد.

از ضرورت «تبیین» و «تحلیل» سخن گفتیم، بی‌گمان بر پژوهشگران فرهنگ عامه است، که به بررسی ژرف و عمیق این «ژانر» (گروه‌های فولکلوریک) بپردازند و تنها به توصیف گونه‌های فولکلوریک بسنده نکنند. این بدین معنی نیست که گردآورنده و توصیف‌گر باید حتماً خود رأساً بدین مهم دست یازد. چون این حوزه و این مرحله از بررسی عرصه‌ای مستقل و جداگانه است که تلاش و سمت جامعه‌شناسان و مردم‌شناسان است که خلاء موجود را با تبیین و تحلیل عینی و عملی پر کنند.

موضوع دیگر انتقاداتی است که برخی نسبت به گردآوری مجموعه‌هایی از این دست دارند، که نگارنده خود نیز آگاه است که برخی از بازی‌ها با معیارها و پستندهای جامعه امروز ما در تعارض است، یا بهتر بگویم توصیف و معرفی برخی از این بازی‌ها ممکن است حمل بر ترویج فرهنگ غلط و کهنه شده تلقی شود. تغییرات و نظراتی تحت این عنوان که این بازی بهداشتی یا ایمنی نیست، نابهنجار است و... نگارنده خود نیز به این امر توجه داشته و اذعان دارد که انجام برخی از این بازی‌ها با توجه به هنجارها و ارزش‌های حاکم بر جامعه امروز حاکم بر جامعه امروز مشکلاتی در پی خواهد داشت.

اما در مجموعه حاضر قصد احیاء این بازی‌ها در میان نبوده‌و نیست. بلکه صرفاً معرفی و شناساندن میراث گذشتگان ما در زمینه بازی‌ها و ورزش‌های سنتی بوده است. اگرچه نمی‌توان منکر شد که برخی از این بازی‌ها به رغم کهنگی ظاهر هنوز جالب توجه بوده و ارزش‌های خاصی در آنها مستتر است و یکی از هدف‌های این پژوهش احیاء و دگردیسی این دسته از بازی‌ها به شکل امروزی است. در این رابطه نیز باید از هر گونه مطلق‌گرایی و سیاه و سفید‌نمایی پرهیز کنیم. بازی‌ها نیز چون دیگر اشکال فولکلوریک (اعتقادات، باورها، مثل‌ها، و...) حاوی جنبه‌های مثبت و منفی هستند و در انتقال میراث فرهنگ عامه دشوارشان باید همه‌ی آن چیزهایی را که نجیب، شریف و انسانی است، احیاء کرده و پاس بداریم.

از این‌رو، همان‌گونه که خواننده را نمی‌توان از حق تفسیر و ارائه تبیینی دل‌بخواه از این یا آن بازی باز داشت. در نقد بازی باید این حق را برای خواننده و تحلیل‌گر محفوظ و قائل شد که به نقد بازی‌ها بپردازند. چه‌های کهنه شده را (به زعم خود) نقد و ارزیابی کند.

اما انصاف آن است که به جنبه‌های ارزشمند و الای فرهنگ عامه (بازی‌ها) توجه داشته باشیم و در عین بیان انتقاد، پیشنهاد و راه‌سی رای را زآمد، بازسازی، احیاء و ارتقاء این بازی‌ها ارائه بکنیم. چه بسا در این مجموعه باز وادی باشند که قابلیت و شایستگی آن را دارند که به مثابه‌ی بازی‌های فرا منطقه‌ای و سرمایه‌ی شناخته شوند و جایگاه خود را در میان بازی‌ها و ورزش‌های جهانی بیابند. به هر حال، بازی‌های محلی و سنتی را می‌توان از جنبه‌ها و زوایای مختلف مورد بررسی قرار داده و نکات مثبت و منفی آنها را ارزیابی کرد.

نکات حائز اهمیتی که بازی‌ها، ترانه‌ها و نوازش‌ها در فرهنگ عامه دارند را می‌توان به خوبی مشاهده کرد. به‌عنوان مثال نقش بازی‌ها در رفتار و شکل‌گیری شخصیت بچه‌ها

برای ورود به زندگی اجتماعی را مورد بررسی قرار داده و به عناصر اصلی و نکات بارز این بازی‌ها اشاره و نام برد. کودکان ما در این بازی‌ها با زبان بسیار ساده چگونگی تعامل با هم، رفتار جمعی، طرز زندگی کردن با همسن و سالان خود، آشنا شدن و کنار آمدن با مردم، تجربه و آموزش برای ورود به زندگی و فعالیت‌های اجتماعی و بسیاری از صفاتی را که در سنین بالا نیاز دارند در این سنین آموخته و با انجام این بازی‌ها برای ورود به زندگی اجتماعی تجربه می‌کند. به نحوی که در هر رده‌ی سنی بازی‌هایی مربوطه تکمیل کننده آموزه‌های جدید برای سنین مربوطه و بالاتر دوران کودکی و پس از آن است.

از نکات بارز بازی‌های سنتی و محلی برخلاف بازی‌های وارداتی همچون بازی‌های کامپیوتری، آن است که نه هزینه دارند و نه ابزار آنچنانی نیاز دارند، و نه به بچه‌ها خشونت یاد می‌دهد. رفتارهای بچه‌ها را کنترل و تنظیم می‌کند. کودکان (بچه‌ها) را با احساسات و عواطفی که برگرفته از فرهنگ سنتی که فرهنگی با عاطفه و احساس است، آشنا می‌کند.

در فرهنگ بازی‌های سنتی، بومی و محلی ما آنچه مطرح بوده، ایجاد «هیجان» و «تحریک» است. که برخلاف بازی‌های وارداتی (کامپیوتری) که سببی اصلی آنها عنصر خشونت و زندگی فردی که همانا دوری از اجتماع بوده، می‌باشد. این حالتی است که در فرهنگ بازی‌های محلی ما برعکس، کودکان و بچه‌ها آموزش می‌یابند که در آینده قرار است مسئولیت‌هایی را بپذیرند، کارهای جمعی را انجام دهند و با امکانات جامعه خویش و طرق استفاده از آنها آشنا شوند. به طور کلی، بازی‌های سنتی و محلی صفات نیک و پاک انسانی، مهر و محبت و صفا و صمیمیت را در وجود بچه‌ها تقویت می‌کند و هیچ‌گاه از بازی‌های سنتی و محلی دیده نشده که حاصل و نتیجه‌اش خشونت باشد که بخواهد آموزه‌ای بد و یا موجب افزایش خشونت در روحیه کودکان گردد و مهرورزی به یکدیگر و دیگران را از سوی کودکان کاهش دهد.

امروزه متأسفانه با توجه به مقتضیات زمان، شرایط به گونه‌ای پیش رفته که با پیشرفت تکنولوژی و ورود بازی‌های وارداتی از طریق امواج به داخل منازل، بچه‌ها را مقداری از هم دور کرده و بچه‌ها به جای بازی با همسن و سالان خود، سرگرم بازی کردن با وسایل چون کامپیوتر می‌شوند. طبیعی است که در اکثر شهرها این عامل باعث قطع ارتباط بچه‌ها از یکدیگر شده و آنها را برای آموزش و یادگیری زندگی اجتماعی آینده، تعامل و برقراری روابط عاطفی با دیگران محروم می‌کند.

نکته‌ای که باید به آن اشاره کرد این است، که در فرهنگ ما ایرانیان به خصوص در بحث بازی‌ها، ترانه‌ها و نوازش‌ها آن هم در رده کودکان و نوجوانان خشونت اصلاً جایگاهی نداشته و ندارد. عید است بچه‌ها و کودکانی که از روابط با یکدیگر که همان روابط احساسی و عاطفه بوده محروم شوند، انتظار بروود که در آینده یک رفتار پاکی با هموعان خود نشان دهند و بتوانند به مردم آموزش بدهند، و یا یاد بگیرند. متأسفانه عنصر بازی‌های کامپیوتری خشونت برده است و به بچه‌ها یاد می‌دهد که برای پیش رفتن، بایستی همیشه افراد را از سر راه خود برداشتی. در صورتی که در فرهنگ بازی‌های ما عامل اصلی پیشرفت و ترقی را در اتحاد، همبستگی و مهرورزی با هموعان می‌داند. آوردن نقش کودکان و بچه‌ها در انجام بازی‌های سنتی و محلی، فقط جنبه سارایی به اهمیت و جایگاه بازی‌ها در فرهنگ ملی (سنتی و محلی) و بیان گوشه‌ای از تأثیر بازی‌ها و نقش‌آفرینی آنها در سلامت جامعه می‌باشد. زیرا بازی‌های سنتی و محلی در سرگدام از رده‌های سنی تأثیرات به سزای خود را در سالم‌سازی و حفظ فرهنگ ایفا می‌کنند که با مطالعه و توجه ویژه به این امر پی خواهیم برد.

یادآوری می‌شود؛ آنچه را می‌توان از بازی‌های سنتی، بومی و محلی برداشت کرد، این است که بازی‌ها شکل گرفته از عناصری چون: احساس، عاطفه، تعامل با دیگران، آموزش، همبستگی، سادگی زبان، جمعی فکر کردن، هوشیاری، زندگی اجتماعی، هیجان، تحرک، مسئولیت‌پذیری، تنظیم و کنترل رفتارها، مقابله با هنجارها، سلامتی روح و جسم، دوری از خشونت، صفا و

صمیمیت، صداقت، کم هزینه بودن، مهرورزی، سازگاری با محیط و آشنایی با طبیعت، و... می‌باشند.

با توجه به نقش تربیتی بازی‌ها بر رشد مهارت‌های ذهنی، روانی، حرکتی و اجتماعی افراد، و از آنجایی که بازی‌های بومی و محلی به نوعی ریشه در فرهنگ مردم دارند، و مهمترین ویژگی این بازی‌ها سادگی پرداختن به آنها و عدم وابستگی به ابزار و وسایل پرهزینه و فضاهای ورزشی و پاسخگویی به هر نوع سلیقه، توانایی و استعداد و متناوب بودن با فصول مختلف و دربرگرفتن همه گروه‌های سنی است و ضمن پُر کردن مفید اوقات فراغت و شناخت ویژگی‌های فرهنگی و شرایط اجتماعی، موجب ترویج بازی‌های بومی و محلی به جای بازی‌های وارداتی از کشورهای دیگر می‌گردد.

نباید فراموش کنیم، هر بازی بومی و محلی، دنیایی از باورهای فرهنگی و هویتی گذشته ما را در دل خود به امانت دارند. با فراموشی هر یک از این بازی‌ها، به آسانی ظرفیت بسیار زیاد این بازی‌ها را با تمام ابعاد تنوع در اوقات ورزشی و فراغت کودکان و نوجوانان خود نیز از دست می‌دهیم. زیرا بازی‌های سنتی و محلی به جهت انطباق با علایق، ذوق و هنر مردمی و فرهنگ جامعه می‌باشند گسترش خوبی یافته و در جامعه، عمومیت پیدا کنند. این بازی‌ها می‌توانند با امکانات ساده و موجود در محیط پیرامون و بدور از هر گونه محدودیتی به ساده‌ترین راه و شیوه ممکن، بخش وسیعی از افراد جامعه را در سنین مختلف، تحت پوشش قرار دهد.

این جستار که بخشی از کارهای پژوهشی مربوط به جمع‌آوری بازیهای سنتی، بومی و محلی است، اختصاص دارد به استان ایلام با مردمان اصیل و فرهنگی دیرین و غنی که مردمانش در کوران حوادث روزگار نسبت به حفظ این فرهنگ دیرین خود کوشا بوده‌اند.^۱

۱. مجموعه دیگر در همین زمینه و در راستای تکمیل دانشنامه بازیهای سنتی، بومی و محلی مربوط به استان کرمانشاه است که در حال تکمیل شدن می‌باشد.

استان ایلام به عنوان بخشی از سرزمین پُرگهر ایران زمین، میراث‌دار فرهنگ دیرینی است، که مردمانش این فرهنگ اصیل را در کوران حوادث سخت روزگاران حفظ کرده‌اند، و همواره در راه اعتلا، اشاعه و غنی کردن هر چه بیشتر آن کوشیده‌اند. و این امید را در دل پژوهشگران زنده نگه داشته، که می‌توان آن فرهنگ غنی دیرین را در رفتارهای عامیانه مردم مشاهده نموده، و فرصت کافی را برای مکتوب نمودن این فرهنگ شفاهی در اختیار داشته باشند.

علی‌رغم و بود لهجه‌های مختلف زبان کُردی^۱، طوایف و تیره‌های متعدد و فراوان در استان ایلام، شرایط به گونه‌ای است که فقط در بعضی موارد تفاوت جزئی دیده می‌شود. به‌طور کلی مردم استان ایلام، دارای فرهنگی یک‌دست و مشترک در ابعاد مختلف، که آنها را با سمت و سوی همگرایی وا داشته که مهمترین شاخص و ویژگی فرهنگ مردم استان است.

زبان به عنوان طلایه‌دار فرهنگ سرخا می‌باشد که باعث انتقال و درک مفاهیم و در مجموع انتقال دهنده فرهنگ از نسلی به نسل دیگر بوده، که یکی بودن و نزدیکی گویش و لهجه به عنوان یکی از عنصرهای اصلی این همگرایی در استان ایلام به چشم می‌خورد.

بازی‌های سنتی، بومی و محلی به عنوان یکی از واحدها و اجزای اصلی فرهنگ مردم منطقه محسوب می‌شوند که از تنوع و فراوانی خاصی برخوردار هستند، این تنوع نشان از تحرک و جنب و جوش زیاد مردم بوده، که با توجه به موقعیت جغرافیایی و تنوع آب و هوایی منطقه و اینکه این دیار کهن از دیرباز مورد هجوم حملات مهاجمان قرار داشته، و علی‌رغم این حوادث تلخ روزگار این بخش از فرهنگ مردم استان ماندگار مانده است.

۱- سه لهجه مطرح و رایج زبان کُردی مردم استان ایلام؛ کلهری، لکی و لری می‌باشد.

استان ایلام^۱، از دیرباز محل سکونت اقوام، طوایف و مردمانی بوده با سابقه زندگی چند هزار ساله بوده که با توجه به موقعیت جغرافیایی آن، هر از چندگاه، در دوره‌های مختلف تاریخی، مورد هجوم اقوام و دولت‌های مقتدر قرار گرفته، که این حملات هر کدام به نحوی در فرهنگ مردمان هر دوره تاریخی از حیات آنها، تأثیر به سزایی از خود به جای گذاشته‌اند.

تهاجمات طوایف گوناگون به این منطقه و مهاجرت‌های مختلف تاریخی به این استان در طول تاریخ، موجب بروز و ظهور تفکر و اندیشه‌های نوینی در زمینه تغییر و تحولات فرهنگی، تأثیرپذیری و تأثیرگذاری برای مردمان بومی و اقوام مهاجر به این منطقه بوده است.

بدون شک، هرآنچه را که امروز به عنوان فرهنگ مردمان استان ایلام می‌شناسیم و یا با آن آشنا هستیم، همان فرهنگ (آداب و رسوم، سنن، عادات، و...) چندهزارسال پیش نیست. زیرا همان طور که عنوان شد، خصوصیات اصلی فرهنگ‌ها، انعطاف‌پذیری (تأثیرپذیری و تأثیرگذاری)، تغییرپذیری، انتقال یافتن آن از نسلی به نسل دیگر است. به خوبی می‌دانیم که فرهنگ ما (مردمان ایران) با توجه به ویژگی انعطافی خود، از وسعت و گستردگی خاصی برخوردار بوده، که همواره از ریشه‌های دیگر تأثیر پذیرفته و سعی نموده جهت تقویت و پربار شدن خود، نکات مثبت فرهنگ‌های دیگر وام گرفته و یا در خود حل نماید.

با توجه به این‌که فرهنگ مردمان استان ایلام، به صورت شفاهی و سینه به سینه از گذشتگان به نسل‌های امروزی رسیده، و با توجه به مواردی که درخصوص هجوم فرهنگ‌های مختلف و پیشرفت‌های بوجود آمده در حوزه تکنولوژی و ارتباطات، و

۱. در مورد موقعیت جغرافیایی و مردم‌شناسی استان ایلام چون در منابع مختلف آورده شده است دیگر نیازی به تکرار آن دیده نشد.

اینکه وجود علم و دانش به‌عنوان بزرگترین اهرم قدرت فرهنگ‌های برتر درآمده، در جهت حفظ و پاسداری از فرهنگ دیرین خود و به دور از هر گونه هیاهوی، وظیفه‌ی خود را می‌دانیم که این فرهنگ شفاهی را به صورت مکتوب در آوریم.

زبان کُردی، زبان اصلی مردم استان ایلام بوده که عمده‌ترین لهجه‌های زبان کُردی که مردم با آن گویش دارند، لهجه‌های کلهری، لکی و لُری بوده، که در هر منطقه از استان، مردم به یکی از زیر شاخه‌ها این لهجه‌ها گویش دارند. مثلاً لهجه لکی، که خود دارای چندین زیر شاخه است در مناطقی چون؛ شیروان (سیروان) و چرداول (چرداور)، آبدانان و برخی نقاط دیگر استفاده می‌شود. به‌همین خاطر اشعار و ابیات به‌کار رفته در بازی‌های محلی مردمان این منطقه تا حدودی به لحاظ آوایی و صوتی متفاوت هستند، اما انجام بازی به یک شیوه می‌باشد. همان‌طور که گفته شد، اشعار به‌کار برده شده به‌خاطر همان تنوع لهجه‌ای، کمی متفاوت می‌باشد. در سایر مناطق استان؛ گویش کلهری در شهرستان‌های ایلام، ایوان غرب، ازنا، باغ‌ملک، بدران، دهلران، مهران و بخش‌های از شهرستان شیروان و چرداول، و لهجه لُری در مناطق؛ ده‌شهر، دهلران، گویش لکی در؛ هلیلان، زردلان، آبدانان، ده‌شهر، بدره، بخش‌های دیگر از شهرستان شیروان و چرداول رایج می‌باشد. (هم‌چنین در قسمت جنوبی استان) (بخش‌های استان عده‌ای عرب‌زبان زندگی می‌کنند، که در گذشته (اواسط دوره قاجار) که از بخش‌های - بوی بین‌النهرین، به این منطقه مهاجرت نموده‌اند، به زبان عربی گویش دارند.

*** **

جهت برگزاری و انجام هر بازی، یک‌سری قوانین خاص و کلی از نحوه یارگیری شرکت‌کنندگان برای انتخاب تیم تا نوع برخورد با افراد تیم‌های برنده و بازنده وجود دارد که در این جستار به‌صورت کلی با بیان جزئیات آورده می‌شوند. یادآوری این نکته ضروری است که مطالب آورده شده در مورد شیوه یارگیری تفرات جهت انجام بازی ممکن است در استان ایلام با سایر استان‌های دیگر کشور متفاوت باشد، به‌همین

خاطر سعی خواهد شد تا در این مجموعه (دانشنامه بازیهای محلی ایلام) و سایر استانهایی که در صدد جمع‌آوری بازیهای سنتی، بومی و محلی آن هستم، این موارد آورده شوند.

* مهمترین ابزار و وسایلی که در انجام بازی‌ها به کار می‌روند؛ چوب، خاک، سنگ، پارچه، استخوان، طناب، توپ، کلاه، کمر بند، گردو، و... که در این بین سنگ و چوب بیشترین کاربرد نسبت به بقیه را دارند.

* نحوه یارگیری نفرات شرکت‌کننده در انجام بازیهای بومی و محلی استان ایلام و سایر موارد مربوط:

* در بازی‌های گروهی که به صورت دو تیمی برگزار می‌وند به سر گروه هر تیم «سردال» (سردار) گفته می‌شود.

* همان‌طور که می‌دانیم انجام هر بازی به صورت دو و گاهاً چند تیمی برگزار می‌شوند که بازیهای کودکان از این قاعده مستثنی هستند، نحوه یارگیری برای شروع بازی‌های گروهی که به صورت دو تیمی انجام می‌شوند به این صورت است، که ابتدا دو نفر به عنوان سردال (سردار=کاپیتان) انتخاب شده، و این دو، از بین نفرات شرکت‌کننده حاضر، بنا به شناخت خود از نفرات شرکت‌کننده شروع به یارگیری می‌کنند. اگر در انتخاب نفرات به دلخواه دو سردال، که به نوبت نفرات را انتخاب می‌کنند، با مشکل برخورد کنند، به چند روش نحوه یارگیری (انتخاب نفرات تیم) انجام می‌گیرد.

۱- هری وه هری (hare wa hare): نفرات شرکت‌کننده در بازی دوه به دو، با هم رفته، و دورتر از دو سردال، بطوری که صدای آنها را نشنوند، برای خود یک نام (خورشید، ماه، سنگ، ستاره، درخت، و...) انتخاب می‌کنند. سپس دو نفری پیش دو سردال می‌روند، و می‌گویند: «هری وه هری»، و دو سردال در جواب جمله‌ای هماهنگ‌شده در پاسخ به آنها به عنوان اعلام آمادگی اعلام می‌دارند. سپس یکی از دو نفر شرکت‌کننده به دو سردال می‌گوید: کی می‌برد خورشید؟ کی می‌برد ماه؟ دو سردال بنا به سلیقه و نظر

خود، هر کدام یکی از دو اسم گفته شده از سوی دو بازیکن را می‌برند. به همین ترتیب دو سردال با این شیوه از یارگیری، نفرات تیم خود را انتخاب می‌کنند.

۲- زر در مشت: از دیگر روش‌های یارگیری است که بازیکنان شرکت‌کننده به صورت انفرادی به فاصله دورتر از دو سردال، یک سنگ‌ریزه را در یکی از دو مشت خود قرار داده و با مشت‌های بسته نزد آنها می‌آیند. هر کدام از دو سردال بتواند «زر» را در مشت بسته بازیکن حدس بزنند، آن بازیکن به عنوان یکی از نفرات تیم او انتخاب خواهد شد.

۳- روش آزاد: حالت دیگر یارگیری به صورت آزاد است که دو سردال بدون انجام دو روش قبلی، و با انتخاب خود، به ترتیب تک تک افراد شرکت‌کننده را برای تیم خود انتخاب می‌کنند.

*** نکاتی چند در خصوص شیوه و انجام بازی‌های بومی و محلی، و اصطلاحاتی که در این بازی‌ها به کار برده می‌شوند، در آوردن این مفاهیم جهت آشنایی با آنها لازم و ضروری به نظر می‌رسد.

* در خصوص ترجمه یا برگرداندن اصطلاحات و اشعاری که در بازی‌ها آمده، نباید سعی کنیم که آنها را عیناً به زبان دیگر ترجمه یا برگردانیم. زیرا این اصطلاحات، خاص زبان کُردی (لهجه‌های زبان کُردی به کار رفته در سطح استان) بوده، که مترادف آنها در زبان دیگر ممکن است وجود نداشته باشد. برای حفظ زبان و احترام به آن از حذف و یا برگرداندن آنها که معنای مفهومی آنها را از بین می‌آورند، تا حد امکان خودداری کرد.

* در بیشتر بازی‌ها، از شکل دایره به صورت ترسیم بر روی زمین و یا مرز مشخصه استفاده شده است. در اسطوره‌های ایرانی، دایره نمادی از روح، تکامل، مرگ، نقطه ازل، خلاقیت (خلق جهان)، علامت زمان، آسمان، الوهیت، قبایل متحرک، چرخش روزگار، حرکت و پویا، و... می‌دانند. هم‌چنین دایره نخستین شکلی است که در عالم خلقت، به ذهن بشر رسیده است.

خود، هر کدام یکی از دو اسم گفته شده از سوی دو بازیکن را می‌برند. به همین ترتیب دو سردال با این شیوه از یارگیری، نفرات تیم خود را انتخاب می‌کنند.

۲- زر در مشت: از دیگر روش‌های یارگیری است که بازیکنان شرکت‌کننده به صورت انفرادی به فاصله دورتر از دو سردال، یک سنگ‌ریزه را در یکی از دو مشت خود قرار داده و با مشت‌های بسته نزد آنها می‌آیند. هر کدام از دو سردال بتواند «زر» را در مشت بسته بازیکن حدس بزنند، آن بازیکن به عنوان یکی از نفرات تیم او انتخاب خواهد شد.

۳- روش آزاد: حالت دیگر یارگیری به صورت آزاد است که دو سردال بدون انجام دو روش قبلی، و به انتخاب خود، به ترتیب تک تک افراد شرکت‌کننده را برای تیم خود انتخاب می‌کنند.

*** نکاتی چند در خصوص شیوه و انجام بازی‌های بومی و محلی، و اصطلاحاتی که در این بازی‌ها به کار برده می‌شود، که آوردن این مفاهیم جهت آشنایی با آنها لازم و ضروری به نظر می‌رسد.

*** در خصوص ترجمه یا برگرداندن اصطلاحات و اشعاری که در بازی‌ها آمده، نباید سعی کنیم که آنها را عیناً به زبان دیگر ترجمه یا برگردانیم. زیرا این اصطلاحات، خاص زبان گُردی (لهجه‌های زبان گُردی به کار رفته در سطح استان) بوده، که مترادف آنها در زبان دیگر ممکن است وجود نداشته باشد. برای حفظ زبان و احترام به آن از حذف و یا برگرداندن آنها که معنای مفهومی آنها را از بین می‌برد، تا حد امکان خودداری کرد.

*** در بیشتر بازی‌ها، از شکل دایره به صورت ترسیم بر روی زمین و یا مرز مشخصه استفاده شده است. در اسطوره‌های ایرانی، دایره نمادی از روح، تکامل، مرگ، نقطه ازلی، خلایق (خلق جهان)، علامت زمان، آسمان، الوهیت، قبایل متحرک، چرخش روزگار، حرکت و پویش، و... می‌دانند. هم‌چنین دایره نخستین شکلی است که در عالم خلقت، به ذهن بشر رسیده است.

*** در انجام بعضی بازی‌ها، اصطلاحات و یا کلماتی به کار برده می‌شوند، که ترجمه و یا آوردن خود کلمه مشکل باشد. زیرا این کلمات و اصطلاحات، خاص همان بازی و افراد انجام‌دهنده (مذکر و مؤنث) است. که بین خود رد و بدل می‌کنند. (مثال: اصطلاحاتی که در بازی چون «قولان»، «پلان»، و... به کار برده می‌شوند)

*** دالگه (dālega - دالگ = مادر): اصطلاحی است که در بیشتر بازی‌ها به کار برده می‌شود. به این معنی است که مکان یا شیء خاص (تنه درخت، سنگ بزرگ، تیر برق،...) را دورتر از محل بازی انتخاب می‌کنند، که بازیکنان با توجه به نوع بازی، سعی می‌کنند، رفته. یا به آن دست بزنند یا وسیله‌ی به کار برده شده در بازی را به آن بزنند. در مناطق مختلف استان این «دالگه» به نام‌ها و اسامی دیگر خوانده می‌شوند؛ که عبارتند از: «ایلام، ایوان، و... = دالگ (دختر)»، «منطقه شیروان = ناوک (آوک = Avaek)»، «ایلام = مده» (mara)، از ریشه «مایر» (mālr = مادر)، «ده‌اران = دالگه (dālega)»، «در منطقه هلیلان = داک (dāk) مخفف «دایکه» یا «دالگه» به معنی «مادر» است.

*** گوندگ (gundeg): در برخی بازی تیمی که به صورت دو تیمی برگزار می‌شوند، (مانند: پلان، نه‌لش مه‌لش،...)، به علت کمبود باریک‌ن و یا ضعیف بودن یک تیم، انجام مراحل بازی توسط یک بازیکن ثابت و حاضر در تیم را به تیم مقابل که نسبت به تیم دیگر ضعیف و یا نفر کمتر دارند، می‌دهند. که هر کدام از بازیکنان آن تیم به انتخاب، مراحل انجام بازی که توسط یک بازیکن را دارا می‌باشند، انجام می‌دهد. به عنوان مثال به تیمی که از یک بازیکن کمتر برخوردار است، در بازیهای «پلان»، یک پرتاب اضافی داشته باشند که این پرتاب اضافی در هر دورهی بازی به انتخاب نفرات یکی از آنها، دو پرتاب خواهد داشت. (گوندگ در اینجا منظور اضافه شدن یک مرد یا جنس مذکر به تیمی که به لحاظ نفرات یک نفر کمتر نسبت به تیم مقابل دارد)

*** برای تیم برنده از میان تیم‌هایی که پس از چندبار مسابقه، مساوی شوند، یک قرص نان (اصطلاحاً به آن؛ په پک «papek» می‌گویند)، درست کرده و مهره‌ای را در داخل آن می‌گذارند. سپس آن «په پک» را تکه تکه کرده و میان بازیکنان دو تیم، تقسیم می‌کنند.

تکه نان که مهره در آن است به هر بازیکنی بیفتد، آن فرد یا تیم برنده بازی اعلام می‌شوند.

※ قاو (Qāw): در بازی‌هایی همچون «کلاو رووان»، «قاو گورمچ»، و... هر گاه بازیکن نشسته بتواند با پا به یکی از بازیکنان بیرون دایره بزند، این ضربه‌ی پا را در اصطلاح بازی، «قاو (Qāw)» گویند.

※ چهل کوتان (çal kwtān): جریمه کردن تیم یا بازیکنانی که در بازی شکست بخورند، بایستی جریمه روی آنها انجام گیرد، که اصطلاحاً می‌گویند؛ چهل کوتان (چهل‌لی بکوتن çale bakuten) «او» یا «آنها» را جریمه کنید. (چهل = تنبیه، جریمه، مجازات - کوتان = کوبیدن، زدن / وبال گرد، هم معنی می‌دهد). این تنبیه یا مجازات فرد یا نفرات تیم بازنده به صورت‌های مختلف، انجام می‌گیرد.

※ پس از انجام بازی بین شرکت‌کنندگان، نفر یا نفرات تیم برنده، اعضای تیم بازنده را جریمه می‌کنند. نحوه‌ی مجازات و اجرای حکم در مورد بازندگان بازی به صورت‌های مختلف بوده که مهمترین آنها به صورت موردی در زیر به آنها اشاره می‌شوند.

※ گا زووانه‌گی (gā zuwānaki): فردی که برنده بازی بوده، پائین پیراهن خود را مابین دو انگشت شصت و اشاره خود قرار می‌دهد، معمولاً با «کاه» یا «کاغذی کوچک» را بین دو انگشت یادشده خود می‌گذارد. فرد بازنده باید سعی کند که با زبان تکه کاه یا کاغذ را، از روی پارچه مابین دو انگشت حریف بردارد. هر بار که فرد با زبان خود سعی می‌کند تکه کاه یا کاغذ را بردارد، فرد برنده می‌کوشد تا با دو انگشت خود زبان او را بگیرد. معمولاً کمتر کسی می‌تواند کاه یا کاغذ را بردارد، به همین خاطر این نوع از جریمه را تله برای زبان نامگذاری کرده‌اند.

※ ناخل مشکو به (Axel meşkūya): فرد یا افراد تیم بازنده پس از پایان بازی درحالی‌که بالای چشمانش بسته شده، می‌بایست مهره‌ای را که در درون آتش (که غالباً چند تکه

ذغال گُر گرفته و مشتعل است) در بیاورند. معمولاً در هنگام برداشتن مهره، ممکن است چند بار فرد یا نفرات، به ذغالهای گُر گرفته، برخورد کرده و بسوزند.

* **بوسان (bosān):** نفر یا نفرات برنده پس از تعیین نوع مجازات، که به «بوسان» (بوستان) معروف است، موی سر بازنده را با فشار دو دست به هم می‌زنند و بازنده سختی و درد طاقت‌فرسای را تحمل کند. آنگاه فرد اجرا کننده‌ی حکم از همبازی‌های خود می‌پرسد: در بوستان (بوسان) چه بکاریم؟ آنها در جواب معمولاً نام میوه‌ها و سبزیجات مختلف (خیار، گوجه... را برده، و با بردن هر اسم میوه‌ای، فشار بر روی سر و به هم زدن موهایی سر بیشتر می‌شود.

* **نوشتیدن آب یا دوغ:** فرد یا افراد بازنده‌ی بازی، بنا به جاکم تیم برنده، ناچار می‌شوند که هر نفر یک بار دو بارچ آب یا دوغ بنوشند.

* **پاس کردن:** معمولاً پس از اتمام بازی‌های شبانه، نفر یا نفرات تیم بازنده با توجه به حکم تیم برنده، باید بالای پشت بام خانه یا بیرون از منزل رفته و با صدای بلند چند بار مثل سگ پاس کرده، آنگاه به آسایشی حل‌نذا دهد که سگ‌هایتان را بیندید، من امشب به جای سگ‌های شما، از گوسپندان مراقبت می‌کنم.

* **په‌پگ له بان پشت (papeg la bān pešt):** فرد برنده، خود یا به افراد دیگر هم‌تیمی، حکم می‌کند که چند بار با کف دو دست، محکم بر پشت نفر یا نفرات تیم بازنده بزنند. چون هنگام پختن نان، محکم با کف دست روی خمیر زده و آن را پهن می‌کنند، این نوع از جریمه در بازی را به این اسم خوانده‌اند.

* **شه‌قه‌زله (سیلی زدن = šaqazila):** در بازی‌های هم‌چون؛ «شاه و وزیر»، ... فردی که شاه شده به وزیر دستور می‌دهد که چند سیلی به کسی که به عنوان دزد انتخاب شده، بزند.

* **زدن به نوک بینی با انگشت:** در بازی‌هایی که به صورت گروهی انجام می‌گردد، از جمله احکامی که از سوی فرد برنده، یا حاکم انتخاب شده، صادر می‌شود، زدن به نوک بینی با انگشت می‌باشد که تعداد آن از سوی فرد برنده یا حاکم اعلام می‌شود.