

به نام خدا

فرهنگ بازی‌های سنتی لرستان

علی آبی زاده



انتشارات سیفا

خرم‌آباد ۱۳۹۱

سرشناسه: آنی زاده، علی، ۱۳۵۷.

عنوان و نام پدیدآور: فرهنگ بازی های سنتی لرستان / علی آنی زاده.

مشخصات نشر: خرم آباد: سیفا، ۱۳۸۹.

مشخصات ظاهری: ۲۵۲ص. جدول.

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۵۰۵۵-۴۴-۳

فهرست نویسی بر اساس اطلاعات فیبا

یادداشت: کتابخانه: ص ۳۴۷-۳۵۲.

موضوع: بازی های -- ایران -- لرستان

موضوع: بازی های کودکان ایرانی -- لرستان

رده بندی کنگر: ۱۱۸۹ / ۵ / ۷۶۵۸ GV

رده بندی دیویی: ۷۹۶ / ۰۹۵۵۵۲

شماره کتابشناسی ملی: ۲۰۵۷۵۶۸



فرهنگ بازی های سنتی لرستان

علی آنی زاده

با مقدمه: محمدکاظم علی پور

صفحه‌آرا: هومن کاکاوند / طراح جلد: پروین مراحمی

ویراستار: سیما زریسفی، سویل ماکویی چاپ اول: ۱۳۹۱

حروفچین: فریبا یارمحمدی، پگاه اویسی، زلیخا دولتخواه، سیده الهامی

نمونه خوانی: مریم بهادری، فاطمه اقتخاری، پروش استقامت، اعظم یزدی

شماره ی نشر ۷۶۴۸ / شمارگان: ۱۰۰۰ نسخه

بخش تهران: میدان انقلاب، خیابان کارگر جنوبی، بین روان مهر و لبافی نژاد، روبه روی پاساژ مهستان،

بن پست سرود پلاک ۱۰ واحد ۴، همراه: ۹۱۶۶۶۱۶۴۱۸

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۵۰۵۵-۴۴-۳

بها: ۱۰۰۰۰ تومان

«اسپاس از»

استاد سهراب مظاهری که اثر پیشرو تنها بخشی از طرح وزین ایشان - «فرهنگ بازی‌های سنتی ایران» - است که امیدوارم مجلدات بعدی آن به همت دیگر پژوهشگران تدوین و ارایه گردد و با تشکر از دکتر محمد حنیف که همواره مشوق و سرمشق من در پژوهش و زندگی بوده‌اند و با قدردانی از شاعر خوش‌قریحه و مدیر انتشارات سیفا، محمدکاظم علی‌پور به خاطر حمایت‌ها و مراحم بی‌دریغشان.

فهرست مطالب

۲۱	 مقدمه
	فصل اول
	درآمدی بر بازی‌های سنتی
۲۷	 تعریف و اهمیت بازی
۲۹	 اهداف و شاخص‌های بازی‌های سنتی
۳۰	 انواع بازی‌های سنتی
۳۰	 الف) بازی‌های آیینی
۳۱	 ب) بازی‌های حرکتی
۳۱	 ج) بازی‌های کلامی
۳۳	 د) بازی‌های نمایشی
۳۴	 ابزار بازی‌های سنتی
۳۶	 زمان، مکان و فضای امروزی بازی‌های سنتی
۳۶	 تعداد، گروه سنی، جنس و نقش بازیکنان
۳۷	 قواعد عمومی بازی‌های سنتی
۳۸	 الف) قرعه‌کشی
۳۸	 ۱- قواعدی که بر مبنای شانس و اقبال استوارند
۳۸	 ۲- قواعدی که بر اساس شمارش استوارند
۳۹	 ب) یارگیری
۴۰	 ج و د) تنبیه و تشویق
	 ضعف‌ها و قوت‌های بازی‌های رایانه‌ای
	فصل دوم
	بازی‌های آیینی
۴۵	 آتش بازی
۴۶	 اسب سواری

۴۷	 باران خواهی
۴۸	 روایت دوم
۴۹	 روایت سوم
۴۹	 روایت چهارم
۵۱	 پرش طرب
۵۲	 Tarka bāzri ترکه بازی
۵۲	 تیراندازی
۵۳	 čâx makaš چاخ مکش
۵۳	 ču bāzi چو بازی
۵۴	 روایت دوم
۵۵	 روایت سوم
۵۵	 چهارشنبه سوری
۵۷	 xert pert kon خرت پرت کن
۵۸	 dast zir o lây دست زیر و لا
۵۹	 zur o sâfuna زور و صافونه
۶۰	 سوار بازی
۶۱	 šâl dorreki شال درکی
۶۲	 روایت دوم
۶۳	 روایت سوم
۶۴	 šona boreki شنه برکی
۶۵	 صاحب‌خانه بیدار باش
۶۶	 روایت دوم
۶۷	 صدا زدن
۶۸	 qu qu bāzi قوقو بازی
۶۹	 kuse nâqâli کوبه ناقالی
۷۰	 Kula marju košun کوله مرجو کشون
۷۱	 gol bāzi گل بازی
۷۱	 روایت دوم
۷۲	 روایت سوم
۷۲	 gownâr kaši گونار کشی

فصل سوم

بازی های حرکتی

۷۷	 âteş biyâr	آتش بیار
۷۸	 ârd bâzi	آرد بازی
۷۹		آزادی
۸۰	 âsâra ċim ċim	آساره چیم چیم
۸۱	 âsâra šeb šeb	آساره شب شب
۸۲		آسته بیا آسته برو که گریه ساخت نزنه
۸۳	 semu çe rangeâ	آسمو چه رنگ
۸۳		آفتاب مهتاب
۸۴		آفتابه بازی
۸۴	 âllâ pošti	آلا پستی
۸۵	 âhu jânem gelila xanem	آهو جانم گللیله خانم
۸۵	 atak matak	اتک متک
۸۶	 açal maçalı, gała hâlu morda râ	اچل مچلو، گله هالو مرده را، کی می پیرو
۸۶	 ki miçaru	
۸۷	 arrak barrak	ارک برک
۸۹		روایت دوم
۸۹	 ez man dâri	از من داری
۹۰	 afitow zea	افتو زیه
۹۰	 akal makal	اکل مکال
۹۱	 akal makal	اکل مکال
۹۲	 alaku	الکو
۹۲	 alang alang	النگ النگ
۹۴	 alang alang šir tâ palang	النگ النگ، شیر تا پلنگ
۹۴	 allu bâzi	الو بازی
۹۵	 al açu bâzi	اله چو بازی
۹۶	 ala vala bâzi	اله وله بازی
۹۷	 endaruna	اندرونه یا غندم و جو
۹۸	 ani manî	انی منی
۹۹	 avval ke avvalina	اول که اولینه

۱۰۱		روایت دوم
۱۰۱		روایت سوم
۱۰۲		اولی، اول بهاره avali avval bahâra
۱۰۵		بار اسو bære asiyow
۱۰۵		بالا بلندی
۱۰۶		برد تله barde tela
۱۰۷		برد چق چق barde čaq čaq
۱۰۸		برو bero
۱۰۹		پادشاه وزیر
۱۱۰		پر پر پر Par par par
۱۱۱		پرت پرتکی pert pertaki
۱۱۱		پرو perru
۱۱۳		پم پری پمه pam pari pama
۱۱۴		پشگ Pešag
۱۱۵		پشگل غوی
۱۱۶		پشله Pešila
۱۱۷		پنج قاجی panj qâči
۱۱۸		تاو پلنگه Tâpu palanga
۱۱۹		تاتيله چن تاتيله? Tâtıla čan tâtila
۱۱۹		تاره بازی Tatâra bâzi
۱۲۰		تران torrân
۱۲۱		ترفه بازی torfa bâzi
۱۲۲		ترمغ بازی termeq bâzi
۱۲۳		تنور، تنور کی? tanur tanura ki?
۱۲۴		تنیر tanir
۱۲۴		توپون tupun
۱۲۵		تیرکمو بازی tirkamu bâzi
۱۲۶		تیک لته جفت tik lata joft
۱۲۷		تی مور تی مور timur timur
۱۲۸		جز گو jezze guv
۱۲۸		جنگ با چوب

۱۲۹	juju muju howzi جوجو موجو حوضی
۱۳۰	jowzu یا jozân جوزو یا جوزان
۱۳۲	jevi jo جوی
۱۳۳	žilu یا jilu جیلو یا ژیلو
۱۳۴	čâl peškeli چال پشکلی
۱۳۵	چوب بازی
۱۳۵	ču zer چور زر
۱۳۵	ču zureki چو زورکی
۱۳۶	čuq čuq چوق چوق
۱۳۷	ukešič چوکشی
۱۳۸	hâj maču حاج مچو
۱۳۹	hallân حالان
۱۳۹	halvâ moft حلوا مفت
۱۴۰	hona hâlu حونه حالو
۱۴۲	خانه بازی
۱۴۴	xar perek خر پرک
۱۴۵	xar pereki خریرکی
۱۴۶	xarel ma dika خریل مه دیکه
۱۴۷	xarman čuš خرمن چوش
۱۴۸	خرس جنگی
۱۴۸	خط خاموش
۱۴۹	xam sorki خم سرکی
۱۴۹	xuâ feruš خووا فروش
۱۵۱	dâ dâ gosnama دادا گنمه
۱۵۱	dâ, dâ, gorg hardem دا، دا، گرگ هر دم
۱۵۲	dâr dâru دار دارو
۱۵۳	دال پلان یا دال یلو
۱۵۴	روایت دوم
۱۵۴	روایت سوم
۱۵۵	dâm dâm دام دام
۱۵۶	Dâm dâm doxtere mollâ dikem de دام دام دختر ملا دیکم ده

۱۵۷	dâha goli mâha goli	داهه گلی، ماهه گلی
۱۵۸	dâyâ bua bakoš	دایا بونه بکش
۱۵۹		دختری اینجا نشسته
۱۵۹	dordâne bâzi	دردانه بازی
۱۶۰	dornâ bâzi	درنا بازی
۱۶۱	dorrena bâzi (tornâ bâzi)	درته بازی (ترنه بازی)
۱۶۲	das čâlaki	دس چالکی
۱۶۳	daseš de	دسش ده
۱۶۳	duz bâzi	دوز بازی
۱۶۴	došâxa bâzi	دو شاخه بازی
۱۶۴	do qol do qol	دو قل دو قل
۱۶۵		روایت دوم
۱۶۷	zara mošte ki?	ذره مشت کی؟
۱۶۹		ریش دار و بی ریش
۱۶۹	rilâsi	ریلاسی
۱۷۱	zar maški	زر مشکی
۱۷۱	zanjir gošem	زنجیر قشم
۱۷۲	zangolzâr	زنگل زار
۱۷۳		زنگوله پا
۱۷۵	zu	زو
۱۷۶	zur mošt	زور مشت
۱۷۶	zur melki	زور ملکی
۱۷۷		زیر خاکی بازی
۱۷۸	zir keloyki	زیر کلویکی
۱۷۹		سرسره بازی
۱۷۹	sero	سرو
۱۸۰	suâr hey suâr	سوار هی سوار
۱۸۰	suvelun	سولون
۱۸۱	se per	سه پر
۱۸۲	se pošta	سه پشته
۱۸۳	se gom o se tîr	سه گم و سه تیر

۱۸۳	 silo	سیلو
۱۸۴		سی متر، چهل متر
۱۸۵	 sey o dis	سی و دیس
۱۸۶	 x bâziâc	شاخ بازی
۱۸۶		شال بازی
۱۸۷	 šâ vazir bâzi	شا وزیر بازی
۱۸۸		شا وزیر
۱۸۹	 šâ vazire ki?	شا وزیر کی؟
۱۹۰		شتر کجا؟
۱۹۱		شکار و شکارچی
۱۹۲	 šola garma	شله گرمه
۱۹۳	 šam yâ ču?	شم یا چو؟
۱۹۳	 šut mexana	شوت مخنه
۱۹۵	 tâqe pil eškese	طاق پیل اشکسه
۱۹۵	 tâqe pil gerdela	طاق پیل گردله
۱۹۶	 tâqe fil	طاق فیل
۱۹۷	 towqa bâzi	طوقه بازی
۱۹۸		عابل برده یا جلی
۱۹۹		عمو زنجیر یاف
۲۰۰	 qelâ qelâ	غلا غلا
۲۰۱		فراموشی
۲۰۲	 qâp bâzi	قاپ بازی
۲۰۳	 qâču	قاچو
۲۰۳		قارچ
۲۰۴	 qârçon	قارچن
۲۰۵	 qâz o qiz	قاز و قیز
۲۰۵	 qâyem qâyem koni	قایم قایم کنی
۲۰۶	 qâû	قانو یا قوزک پا
۲۰۷	 qerti xânem	قرتی خانم
۲۰۹	 qelâ per	قلاپر
۲۱۰	 qalmâ sang	قلما سنگ

۲۱۰		qu bâzi	قو بازی
۲۱۱		qut bâzi	قوت بازی
۲۱۱		qulu	قولو
۲۱۲		qa divâri	قه دیواری
۲۱۲		qîqâj	قیقاج با اسب و چوب بازی
۲۱۳			قیقاج با اسب و سوار کاری
۲۱۵		kâze kiz	کاز کیز
۲۱۶			روایت دوم
۲۱۶		kâsapošt jangaki	کاسه پشت جنگکی
۲۱۷		karrân	کران
۲۱۸		Kere kep	کر کپ
۲۱۹		Kere kep denurep	کر کپ دنورپ
۲۱۹		kerru	کرو
۲۲۰		žurân	کشتی جنگ یا ژوران
۲۲۱			کشتی لری
۲۲۲		keškela šira	کشکله شیر
۲۲۲		kolâ kowk barak	کلا کوک برک
۲۲۳		kelow rongaki	کلو رنگکی
۲۲۳		kelow rovonaki	کلو روونکی
۲۲۴		kelow ronaki	کلو رونکی
۲۲۶		kelow voronaki	کلو ورونکی
۲۲۶		kalak bâzi	کلاک بازی
۲۲۷			کله رفتن
۲۲۸			کمر بند بازی
۲۲۸		kamutar malâq	کموتر ملاق
۲۲۹		kavâv	کواو
۲۳۰			کور و گردنه
۲۳۰		kowšak	کوشک
۲۳۱		kowšak do per	کوشک دو پر
۲۳۱		kowšak salâx	کوشک سلاخ
۲۳۲		kowšak malâq	کوشک ملاق

۲۳۲	 košo	کوشو
۲۳۳	 Kow ko ar meni	کو کو ار منی
۲۳۴	 kow ko kari	کو کو کری
۲۳۴	 kow ko nâseri	کو کو ناصری
۲۳۵	 ki bi ki bi	کی بی کی بی
۲۳۵		روایت دوم
۲۳۶		روایت سوم
۲۳۶	 kisal xut xut	کیسل خوت خوت
۲۳۸		گاو چشم بسته
۲۳۸		گربه ما شغال گرفت
۲۳۹		گردو بازی
۲۳۹	 gorre zu	گر زو
۲۴۱		گرگ بازی
۲۴۱		گرگم به هوا
۲۴۲	 gorgem de gala	گرگم د گله
۲۴۳		روایت دوم
۲۴۴	 gorr o	گور و چو
۲۴۴	 gezze guv bâzi	گژگوو بازی
۲۴۵	 gelânj	گلانج
۲۴۵		گل چه گلی؟
۲۴۷		گل دمی گلدون دمی
۲۴۷	 gol zer	گل زر
۲۴۸	 gol zerki	گل زرکی
۲۴۸	 gal gal	گل گل
۲۴۹		گل مش
۲۵۰	 gol mošti	گل مشتی
۲۵۰		روایت دوم
۲۵۰	 gol o mošti	گل و مش
۲۵۰	 gu bâzi	گو بازی
۲۵۱	 gow jangaki	گو جنگکی
۲۵۱	 gow , gusâle , gerça , panir	گو، گوسال، گرچه، پنیر

۲۵۲		روایت دوم
۲۵۳		گولو بازی <i>gulu bâzi</i>
۲۵۳		روایت دوم
۲۵۴		گولو مایه <i>gulu mâya</i>
۲۵۵		گوم زایس <i>gowem zâyes</i>
۲۵۷		لاک پشت بازی
۲۵۷		لال بازی
۲۵۷		لپرو (پهلوی) <i>pahlu ya laparu</i>
۲۵۸		لنگ تیزکی <i>leng tizeki</i>
۲۵۹		لنگربازی <i>lengar bâzi</i>
۲۵۹		لیز <i>liz</i>
۲۵۹		لیسکو <i>lisko</i>
۲۶۱		مخن <i>maxan</i>
۲۶۱		ملا ملا
۲۶۳		موش و مگره
۲۶۴		ناگهان خری گفت
۲۶۴		نقطه بازی
۲۶۵		نیزدی زدی <i>nizdi zadi</i>
۲۶۶		و ای مله مچم <i>ve i mella mečem</i>
۲۶۶		وژا شارکی <i>vežâ šâreki</i>
۲۶۸		هالو هاتیه؟ <i>hâlu hâtiya?</i>
۲۶۸		های قلا دات مرآلات <i>hây qelâ dât merâlat</i>
۲۶۹		هراز گونی <i>harâz guni</i>
۲۷۰		هراوه <i>harowa</i>
۲۷۰		هرکان مرکان <i>harakân marakân</i>
۲۷۱		هرک و برک <i>harak o barak</i>
۲۷۲		هفت سنگ
۲۷۳		هلو (هلچو) <i>halu (haleču)</i>
۲۷۴		روایت دوم
۲۷۵		همسا نقصو <i>homsâ noquesu</i>
۲۷۶		همسایه آزاری

۲۷۶		hovixa	هو پخه
۲۷۸			روایت دوم
۲۷۸		hovi melki	هوی ملکی
۲۷۸		He berâ bure	هه برا بوره
۲۷۹		hiça	هیچه
۲۸۲		hil melki ya xert melki	هیل ملکی یا خرت ملکی
۲۸۲		Hey navât , hey navât	هی نوات، هی نوات
۲۸۵		yalka hofit	یلکه هوفت
۲۸۵		ye qol do qol	یه قل دو قل

فصل چهارم

بازی‌های کلامی

۲۸۹		bâz o bur	باز و بور
۲۹۰			روایت دوم
۲۹۰		boz	بز
۲۹۱		xarguş çi dâra?	خرگوش چی داره؟
۲۹۲		dase dâm	دسه دام
۲۹۲			روایت دوم
۲۹۲			روایت سوم
۲۹۳		ratem ve biša	رتم و بیشه
۲۹۳		ratem ve tapa	رتم و تپه
۲۹۳		reço rext	رغو رخت
۲۹۴		sâje šata sâz	ساج شاطله ساز
۲۹۴		saršîr	سر شیر
۲۹۴		serka o šîra	سرکه و شیر
۲۹۵		se o se o se	سه و سه و سه
۲۹۶		šeyx šamsedin	شیخ شمس‌الدین
۲۹۶		šeyx ali šâšâ	شیخ علی شاشا
۲۹۷		tâse roqani	طاس روغنی
۲۹۷			روایت دوم
۲۹۸		âmu galarân	عامر گلرآن
۲۹۸			روایت دوم

۲۹۹		korre qoli	کرّ قلی
۲۹۹		kowš duz	کوش دوز
۳۰۰		gow hila (hula)	گو هیله (هوله)
۳۰۱		ye doz o nim doz	یه دز و نیم دز

فصل پنجم:

بازی‌های نمایی

۳۰۵		i hama za gereftem	ای همه را گرفتم
۳۱۱		beškan beškane	بشکن بشکنه
۳۱۴		xāla ju ro ro	خاله جو رو رو
۳۱۷		selām selāmon xālaka	سلام سلام خالکه
۳۱۸			روایت دوم
۳۲۰		zanhāji zi derāi	زن حاجی زی درای
۳۲۲		qamarsimā	قمرسیمما
۳۲۴		ganem gole ganem	گنم، گل گندم
۳۲۷		māxām raxt bašurem	ماخام رخت بشورم
۳۳۲			روایت دوم
۳۳۴		mās mās	ماس، ماس
۳۳۵			روایت دوم
۳۳۶			روایت سوم
۳۳۷		mixām beram tu âftâbe	می‌خوام برم تو آفتابه

فصل ششم

جمع‌بندی و راهبردها

۳۴۱			الف) گردآوری و تدوین بازی‌ها
۳۴۲			ب) کدگذاری، چاپ و عرضه بازی‌ها
۳۴۳			ج) قابلیت‌سنجی و کاربردی کردن بازی‌ها
۳۴۳			د) رسانه‌ای کردن بازی‌ها
۳۴۵			مفاهیم و اصطلاحات محلی
۳۴۷			منابع

نشانه‌های آوایی

مثال		واکه‌ها		
ابر	abr	اَ	=	a
آب	âb	اِ	=	â
اُردو	ordu	اُ	=	o
او (سوم شخص)	u	اُو	=	u
اسم	esm	اِ	=	e
ایل	il	ای (نی)	=	i
خواب	xow	او	=	ow

مثال		همخوان		مثال		همخوان		
فیل	fil	ف	=	f	بوز	ب	=	b
قورباغه	qurbâqe	ق و غ	=	q	پار	پ	=	P
کار	kâr	ک	=	k	تار	ت + ط	=	t
عمر	garm	گ	=	g	سار	س + ث + ص	=	s
لال	lâl	ل	=	l	جان	ج	=	j
مو	mu	م	=	m	چون	چ	=	č
نان	nân	ن	=	n	خون	خ	=	x
ورد	verd	و	=	v	دار	د	=	d
هار/حال	hâl/har	ه + ح	=	h	روز	ر	=	r
یار	yâr	ی	=	y	زور	ز + ذ + ض + ظ	=	z
سعد	sa'd	ع	=	'	زاله	ژ	=	ž

پیش‌گفتار

مهم‌ترین هدف بازی‌ها، سرگرمی و پرکردن اوقات فراغت است؛ بازی‌ها بر اساس پاسخگویی به نیاز انسان‌ها پدید آمده‌اند و در همه‌ی اعصار بوده‌اند و خواهند بود. بازی‌های سنتی، نمادی اجتماعی و فرهنگی هستند، که عواطف و احساسات و خواسته‌های اقوام مختلف را بیان می‌کنند و با کنکاش در آن‌ها می‌توان ریشه‌ی بسیاری از ویژگی‌های فرهنگی و تاریخی این مرز و بوم را جستجو کرد. اما امروزه سبیل بازی‌های رایانه‌ای، جلوه‌ی بسیاری از بازی‌های آیینی و سنتی را کمرنگ کرده است و بیم آن می‌رود، بازی‌هایی که در تار و پود سنت‌ها، آیین‌ها و مراسم ملی، مذهبی و اجتماعی مردم تنیده شده‌اند، کم‌کم فراموش شوند. لذا تلاش شده است تا با ارائه‌ی آن‌ها، گامی در راه احیاء و بازسازی این بازی‌ها برداشته شود.

فصل اول کتاب حاضر، ضمن تعریف بازی از نظر علوم مختلف، به بیان اهمیت بازی‌ها و اهداف و شاخص‌های بازی‌های سنتی، ابزار بازی‌های سنتی، زمان، مکان و فضای امروزی این بازی‌ها، تعداد، گروه سنی، جنس و نقش بازیکنان پرداخته است. به منظور جلوگیری از تکرار مطلب، در تشریح بازی‌ها، قواعد عمومی آن‌ها که شامل قرعه‌کشی، یارگیری، تنبیه و تشویق است، در ادامه‌ی فصل به صورت کلی و با ذکر مصادیق بیان شده است.

پایان بخش فصل اول، ضعف و قوت بازی‌های رایانه‌ای در مقابل بازی‌های سنتی است که به منظور استخراج قابلیت‌های دو گروه بازی‌ها واکاوی شده است.

در **فصل دوم**، بازی‌های آیینی، به صورت مشروح توصیف شده است. منظور از بازی‌های آیینی، بازی‌هایی است که یا هدف از آن اجرای آیین است یا به واسطه‌ی اجرای آیین، فضای مناسبی برای اجرای بازی و سرگرمی فراهم می‌شود.

سومین فصل، که حجم وسیعی از این اثر را به خود اختصاص داده، شامل بسیاری از بازی‌های ذهنی، فکری، سرعتی، ورزشی و سرگرمی است، که ذیل عنوان کلی بازی‌های حرکتی آورده شده است.

فصل چهارم، مروری بر بازی‌های کلامی است. منظور از بازی‌هایی کلامی، بازی‌هایی است که بر سرعت، دقت، صحت در کلام و نظم و هماهنگی در ادای حروف و کلمات استوار هستند. بازی‌های نمایشی، بازی‌هایی هستند که بنا بر مناسبت‌های مختلف، در جشن‌ها و اعیاد، به وسیله‌ی مردم و بدون استفاده از بازیگران حرفه‌ای اجرا می‌شوند.

شایان ذکر است، بازی‌هایی که دارای روایت‌های مختلف بوده‌اند، در سه بخش اخیر، پس از روایت اصلی، به عنوان روایت‌های دیگر آورده شده‌اند.

پیشینه تحقیق

تاکنون تلاش‌های پراکنده‌ای برای جمع‌آوری و تدوین بازی‌ها صورت گرفته است. اگر از تلاش‌های استاد انجوی شیرازی و مرکز فرهنگ مردم، برای ثبت و ضبط فرهنگ مردم ایران و از جمله بازی‌های سنتی و نیز تک‌نگاری‌ها و پاره‌مقالاتی که رد پایشان در نشریات محلی به‌جا مانده است بگذریم، به اثر قابل اعتنا می‌رسیم، که مجموعه‌ای از بازی‌های سنتی را در خود جای داده‌اند؛ اولین کتاب، راهنمای بازی‌های ایران، تألیف سرکار خانم ثریا قزل‌ایاغ است، که در سال ۱۳۷۹ از سوی دفتر پژوهش‌های فرهنگی و کمیسیون یونسکو به چاپ رسیده است. در شصت و یک بازی آورده شده در این کتاب، تنها چهل و هفت بازی آن به‌صورت مشروح آمده است و از بقیه تنها اسمی ذکر شده و شرحی درباره آن‌ها داده نشده است.

دومین کتاب بازی‌های لرستان نام دارد. که حاصل تلاش زنده‌یاد محمدرضا نظری است، که پیشتر از سوی انتشارات افلاک و به‌همت سعید رشنونیان در سال ۱۳۸۱ روانه بازار نشر شده است. در این کتاب نیز صد و یک بازی آورده شده، که متأسفانه خاستگاه و مکان گردآوری آن‌ها نامعلوم است و مشخص نیست هر یک از بازی‌ها به کدام ناحیه تعلق دارد. محدوده این پژوهش، بسیار وسیع است، زیرا مناطق صعب‌العبور بسیاری وجود دارد، که فرصت و مجال مکتوب کردن آن‌ها - بازی‌های سنتی - محقق نشده است. در این کتاب کلیه اسناد و گزارش‌های بازی‌های محلی موجود در گنجینه‌ی واحد فرهنگ مردم صدا و سیما از سال ۱۳۴۵ تا ۱۳۸۶ فیش‌نویسی و تدوین شده است. بعضی از مراسم آیینی و جشن‌ها مانند شب یلدا، هروسی و... نیز به‌منظور استخراج بازی‌های آیینی، کلامی و نمایشی مورد مطالعه قرار گرفته است. البته کتاب‌ها، مقالات و پایان‌نامه‌هایی که حاوی بازی‌های سنتی و محلی بوده‌اند، در چهارچوب و قالب پژوهشی این اثر گنجانده شده‌اند. اما چون هدف اصلی، جمع‌آوری، تدوین و گدازاری تمامی بازی‌های استان بوده، تجزیه و تحلیل بر روی بازی‌ها به‌دیگر پژوهشگران سپرده شده است. روش تحقیق این اثر، اسنادی بوده و عمده‌ی کتاب‌ها و نوشته‌ها از کتابخانه‌ی تخصصی مرکز تحقیقات فراهم آمده است. اما با توجه به این‌که منبع اصلی این پژوهش، گزارش‌های ارسالی فرهنگیاران واحد فرهنگ مردم مرکز تحقیقات است، می‌توان ادعا کرد، بخشی از این تحقیق با استفاده از روش میدانی انجام گرفته است و این ادعا را بومی بودن پژوهشگر تقویت و تأیید می‌کند، زیرا بعضی از بازی‌ها را پژوهشگر بر اساس دانسته‌ها، مشاهدات و گردآوری‌های پیشین خود، به‌مجموعه اضافه کرده و بسیاری از بازی‌ها را بر همان اساس، رفع اشکال، تکمیل و بازنویسی کرده است.

لازم به توضیح است، طرح تدوین «بازی‌های سنتی ایران»، در سال ۱۳۸۱ تصویب شد و در سال ۱۳۸۲ کار فیش‌نویسی کلیه‌ی بازی‌های ایران، با نظارت آقای سهراب مظاهری، مدیریت وقت واحد فرهنگ مردم و به‌همت جمعی از کارکنان آن واحد به‌انجام رسید، که از آن میان، رحمت فیش‌برداری از بازی‌های را سرکار خانم ندا حسین‌زاده برعهده گرفتند.

این طرح، پس از چهار سال تأخیر، با نظارت مدیریت جدید واحد فرهنگ مردم، دکتر عبدالرحمن حسینی فر از سر گرفته شد و هر یک از گزارش‌های استانی، با توجه و تأکید بر بومی بودن پژوهشگران، به نیروهای داخل و خارج از واحد فرهنگ مردم سپرده شد. در سال ۱۳۸۸ در زمان مدیریت آقای اصغر شعاع، گزیده‌ای از بازی‌های قابل بازآفرینی به‌منظور ارائه به برنامه‌سازان و تهیه‌کنندگان صدا و سیما تهیه و تدوین شد و پس از آن به‌منظور گردآوری و توصیف کلیه بازی‌های اثر حاضر، بازنویسی و تکمیل گردید، که در واقع این کتاب، یکی از مجلدات «فرهنگ بازی‌های سنتی ایران» است.

اهداف تحقیق

۱. تدوین کلیه اسناد و گزارش‌های موجود در گنجینه‌ی واحد فرهنگ مردم مربوط به بازی‌های محلی استان.
۲. طبقه‌بندی بازی‌ها به‌صورت جدول کدگذاری به‌منظور استفاده آسان‌تر برنامه‌سازان و علاقمندان بر اساس؛ سن، جنس، نقش و تعداد بازیکنان و زمان و مکان بازی‌ها و بسیاری از مؤلفه‌های دیگر.
۳. ارائه تعریف و مباحث دسته‌بندی شده از زیرشاخص‌ها و جداول ارائه شده.
۴. مقایسه بازی‌های مشابه با ذکر مکان و زمان ارسالی که از روی زمان ارائه شده می‌توان سیر تحول و تطور بسیاری از بازی‌ها را جستجو و مشخص کرد.
۵. تأکید بر ادبیات شفاهی موجود در بازی‌های سنتی که تا قبل از این، در پژوهش‌های پیشین مورد توجه نبوده است.
۶. مشخص کردن اهداف تربیتی و شاخص‌های لازم بازی‌ها به‌منظور ارائه بهتر به مربیان مهدکودک‌ها، معلمان ورزش، مسئولان امور تربیتی و مربیان کانون‌های پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
۷. بازشناسی قابلیت‌های تصویری بازی‌های سنتی و تأکید بر قابلیت ارائه، تعدیل، بازسازی و تبدیل بعضی از آن‌ها به بازی‌های رایانه‌ای و دیجیتالی.

علی آبی‌زاده

مقدمه

اول:

بازی، نیاز و ضرورت آدمی است تا اوقات فراغت را با طراوت و شادابی بگذراند. هدف اصلی بازی، سرگرمی و لذت بردن از اوقات فراغت است. بازی پاسخ به همین نیاز آدمی است. بازی سرگرمی و پر کردن اوقات است که فارغ از کار و زندگی عادی روزانه می‌خواهد با فراغ بال و خاطری آسوده لحظاتی شاد و فرح‌بخش بیافریند. بازی از همان روزهای نخست با روح آدمی سرشته شده و پاسخ به نیازی انسانی بوده که در کنار فعالیت‌های روزانه‌ی زندگی بشر و در همه‌ی عصرها و زمان‌ها به یکی از خواسته‌های او تبدیل شده است. او تلاش می‌کرده تا در کنار رنج زندگی و سعی روزانه، لحظات زیبایی برای خود خلق کند. بازی برآیند احساسات و عواطف بشری است. در بازی همه‌ی خواسته‌های یک مردم را می‌توان دید. بازی تجلی روح یک جامعه است. بخشی از نهادها و انگاره‌های یک قوم در بازی تجلی می‌یابد.

مردمان هر جامعه‌ای از پس فعالیت روزانه، گرد هم جمع می‌شدند، تا خستگی یک روز کاری را از تن و جسم خود بزدایند. جلوه‌های فرهنگی هر قوم و مردمی را در بازی‌ها می‌توان کشف و شناسایی نمود. بشر در روزگاران گذشته، فراغت و آسودگی بیشتری داشت. عصرهای همه‌ی اعصار با حلقه زدن در کنار یکدیگر، اوقات مفرحی ایجاد می‌کردند. بازی‌ها در گذشته عمدتاً نمادین بودند و علاوه بر سرگرم کردن، ماهیتی فرهنگی داشتند و برخاسته از روح جمعی یک قوم بودند. بازی‌ها ریشه در فرهنگ و تاریخ هر جامعه دارند. غروب‌های هر روز از کودکان گریزپای گرفته تا جوانان و میانسالان و مردان کهنسال، گرد هم حلقه می‌زدند و با بازی‌های مخصوص خود، لحظات شاد و شادابی خلق می‌کردند. از آن‌جا که بخش اعظمی از احساس و عواطف هر قوم را می‌توان در بازی‌ها دید، لذا بازی تظاهر روح جمعی یک قوم است و ریشه‌ی بسیاری از ویژگی‌های فرهنگی و تاریخی اقوام و مردمان را می‌توان در بازی‌ها جستجو نمود.

بازی، تأثیری شگرف بر روح و روان آدمی دارد. اگر همان‌طور که اسطوره‌شناس برجسته‌ی معاصر، "جوزف کمبل" در گفتگویی که "بیل مویرز" با او در کتاب "قدرت و اسطوره" انجام داد، اسطوره را "آغاز کائنات و موسیقی افلاک" نامیده است. بازی را بخشی از هویت اقوام بشر بدانیم که از روزگاران کهن تا همین «دقیقه-اکنون» سبب‌ساز تعالی روح بی‌قرار او بوده است، از آن روزگارانی که بشر سنگ را صیقل زد و با آن اشیاء و اشکال زیبا ساخت و در اوقات فراغت خود، با ایجاد مناسک آیینی و تظاهر جمعی، سنگ‌های صیقل شده را بر هم زد تا نوعی آهنگ و موسیقی خلق کند، بازی منشأ در روح و روان آدمی دارد. نخستین رقص از متن این مناسک آیینی و مذهبی برخاسته است. اقوام بدوی اوقات فرح‌بخشی در هنگامه‌ی کاشت و برداشت فراهم می‌کرده و با برگزاری جشن‌های آیینی به رقص و پایکوبی برمی‌خاست و با بازی‌های جمعی به این اوقات خود ماهیتی آسمانی می‌بخشیدند. در سوگواری‌ها و مناسبت‌های عزای، با تظاهری جمعی به

طرزی هماهنگ نوعی موسیقی محزون و غمبار را خلق می‌کرد. نخستین رقص‌ها و موسیقی‌ها و آهنگ‌های بشری از دل مراسمات آیینی و مذهبی که ریشه در اعتقادات و باورهای کهن آن‌ها داشت برخاسته است. یعنی آن‌ها شادی و اندوه‌ها را با حرکاتی موزون همراه با تولید نوعی موسیقی کهن مثل برخورد سنگ‌هایی که به طرزی هنرمندانه صیقل خورده بودند، روح جمعی خود را اغنا می‌کردند. روح بشر به طرزی ناخودآگاه گرایش به سمت و سوی بازی، رقص و موسیقی دارد. اگر طفلی گریزی را در اتاقی تنها رها کرده و همزمان به پخش یک آهنگ و موسیقی مبادرت ورزیم، آرام‌آرام حرکات بدن طفل با آهنگ و موسیقی پخش شده هماهنگ می‌شود و طفل ناخودآگاه حرکاتی موزون را از خود نشان می‌دهد که ریشه در غریزه و فطرتش دارد.

□

بازی نوعی ره‌ایش نیروی مازاد آدمی است تا از آن لذت برده و کی‌فور شود. بازی نوعی رفتار و فعالیت فیزیکی است که بدون سازمان و به شکلی آزاد و رها شده و داوطلبانه ادامه می‌یابد. بازی گاه با نمادهایی همچون خلق و بیان یک شعر، ترانه و آواز به نمایش گذارده می‌شود. بازی‌ها با توجه به فرهنگ و اعتقادات مردمان یک جامعه و به صورت‌های حسی، حرکتی و گاه انفرادی و جمعی ظهور می‌یابند. بازی‌های فردی که با خلاقیت‌های افراد رخ می‌نمایند، گاه به صورت جمعی و با رفتاری سازمان‌یافته در قالب صف و ستون یا دایره‌وار اجرا می‌شوند و گاه به صورت خودبیه‌خودی و با حرکاتی فی‌البداهه و گاه هم به صورت ناکتیکی و گروهی انجام می‌شوند.

بازی‌های فطری هیچ نظم و نسق و قاعده و سازمانی ندارند. گاه شبیه به رفتار کودکی برای ادای نمایش بزرگسال‌نمایی جلوه می‌کنند، گاه بیان دخترکی که چادر گل‌گلی مادرش را بر سر کرده و برای عروسکش آواز لالایی سر می‌دهد، ظاهر می‌شوند.

امروزه بر اساس تحقیقات علمی و ... نشان داده می‌شود که بازی، موسیقی و آهنگ‌ها حتی روی رشد گیاهان و میوه‌ها و شیردهی گاوها و گوسفندان و در رشد و نمو و میزان باردهی کمی و کیفی آن‌ها تأثیر داشته است. بازی هم سبب رشد و توسعه‌ی اخلاق و تربیت فردی (فرهنگی) است، هم موجب رشد جمعی (اجتماعی) افراد می‌شود. بازی هم موجب نشاط‌دهی، سرخوشی و فرح‌بخشی افراد می‌شود و هم عامل تعیین‌کننده‌ای برای مدیریت کردن انرژی‌های رها شده‌ی افراد به‌ویژه جوانان است. بازی موجب طمأنینه، آرامش و تعادل روح و روان آدمی است. عزت نفس و خویشتن‌داری آن‌ها را تقویت می‌کند. نکته‌ای که افلاطون بر آن تأکید داشت؛ موسیقی موجب تنظیم و تعادل آدمی است! بازی به معنای سرگرمی به چیزی، مشغولیت، تفریح، لعب، نوعی قمار، ورزش و فریب بر اساس فرهنگ فارسی معین معنا شده است.

دوم

اگر بازی‌های لرستان را به نوعی تبارشناسی کنیم و در چند و چون اصالت آن‌ها تردیدی نداشته باشیم، از روزگاران گذشته تا امروز، مردمان این دیار با بازی‌هایی چون: جوزو و کلاورونکی و

دال‌پلو و ... آن روح جمعی خود را به نمایش گذاشته، تا در مناسبت‌های خاص از آن لذت و بهره ببرند.

بازی‌هایی چون سه‌گم و سه‌تیر که ساختاری کاملاً امروزمین دارند و تداعی‌کننده‌ی ژیمناستیک می‌باشند؛ وقتی که بازنده از کمر خم می‌شود و دو کف دستانش را محکم به ساق پاهایش می‌کوبد، خُرک ژیمناستیک امروزه را فرایاد می‌آورد. به هر حال بازی در فرهنگ قوم لر از روزگار کهن "ازملکی" یادآور بازی‌های جمعی طوایف اجدادی قوم لر می‌باشد.

سوم

روزگاری که در آن به سر می‌بریم، نیم‌قرن از تلاش کسانی که به نوعی بانی و بنیادگذار نهضت لرستان‌پژوهی‌اند می‌گذرد. این نهضت که آغازگرانی چون: ملامحمد پور تیمور داشته است که متأسفانه خاطراتش که می‌توانست سنگ بنای نهضت لرستان‌پژوهان شود با تأخیری نزدیک به یک‌قرن هنوز ننواسته است به عنوان یک کتاب مستقل توسط لرستان‌پژوهان بر آن حاشیه و توضیح زده شود. گرچه بعد از سال‌ها از این وقفه و تأخیر توسط سیدفرید قاسمی به مطبوعات محلی سپرده می‌شود تا علاقه‌مندان به مطالعه‌ی لرستان‌پژوهی بر آن حاشیه بنویسند.

به هر حال نهضت لرستان‌پژوهی با ملامحمد پور تیمور آغاز و با همت دیگر محققان و پژوهشگرانی همچون؛ زندیاد علی‌محمد ساکی، حمید اوردینه و مخصوصاً سیدفرید قاسمی که یک‌تنه بار این نهضت را در طول دو دهه به دوش می‌کشد، دارد به فرجامی خوش می‌رسد. با همه‌ی پیدا و پنهان‌های نهضت لرستان‌پژوهی و در محاق تاریخ ماندن آغازگریِ خاطرات ملامحمد پور تیمور بعد از هشتاد سال، بارقه‌های این نهضت با تلاش سیدفرید زده می‌شود. غرض از این مقدمه این بود که در دیار ما، نهضت لرستان‌پژوهی که با همت پژوهشگرانی که در زمینه‌های گوناگون به این نهضت یاری رسانده‌اند و زیر عنوان‌های شیفته‌نگاری، بخش‌نویسی و روستانگاری، آثار خود را به چاپ رسانده‌اند، این چاپ‌شده‌ها خوشبختانه در طول دهی گذشته به یک نهضت فراگیر تبدیل می‌شود. بازی‌های بومی، سنتی نوعی از این آثار است. بازی‌پژوهی چه به صورت مستقل (کتاب) و چه به صورت (مقالات) در نشریات، موجب معرفی این آثار گردیده است. شادروان محمدرضا نظریان از نخستین تلاشگران بازی‌پژوهی، که اثر او نیز بعد از تأخیری بی‌ساله با سعی سعید رشنویان روی چاپ به خود می‌بیند. اگرچه شادروان محمدرضا نظریان آغازگر بازی‌پژوهی است اما در نشریات بومی گاه شاهد تکیه‌گشته‌ای از بازی‌ها هستیم که نویسندگان این اقلیم در مطبوعات محلی به چاپ سپرده‌اند.

دو سال پیش از این، انتشارات سیفا با چاپ بازی‌های محلی و بومی لرستان، توسط آقایان؛

فرید و مصطفی بهرامی دو تن از بازی‌پژوهان که هر دو از مدرسان علوم ورزشی هستند به آن راه آغازین شادروان نظریان درچه‌هایی تازه گشودند، تا مخاطبان و علاقه‌مندان بازی‌پژوهی از یک اثر قابل ارجاع بهره ببرند.

چهارم

امروز که بشر در عصر تکنولوژی و سیطره‌ی حضور رسانه‌ها به سر می‌برد، هر روز شاهد سیل انواع بازی‌های رایانه‌ای هستیم. تنوع و جلوه‌های گوناگون بازی‌های رایانه‌ای موجب شده تا علاوه بر سرگرمی کودکان، نوجوانان و حتی بزرگان، در معرض تهدید و تهاجم دهشتناک بازی‌های رایانه‌ای قرار بگیرند. سیل بنیان‌کن برخی بازی‌های رایانه‌ای، جلوه و جلال بسیاری از بازی‌های آیینی و سنتی را کمرنگ کرده است. آنچه که بیش از هر چیز نگران‌کننده است، این است که بازی‌هایی که ریشه در اعماق پنهان و آشکار فرهنگ مردمان دارد، کم‌کم به محاق رفته و به بوته‌ی فراموشی سپرده شوند. بازی‌هایی که نماد فرهنگ یک سرزمین بوده‌اند و در تار و پود سنت، آیین و مراسم ملی- مذهبی مردم هر سرزمین تنیده شده‌اند، آرام‌آرام به چنگ باد سپرده می‌شوند.

مؤلف کتاب حاضر کوشیده است تا ضمن معرفی و شناسایی این بازی‌ها، به بازسازی و دوباره‌سازی این بازی‌ها بپردازد. بازسازی مجدد و احیای دوباره‌ی این بازی‌ها و بازتعریف آن گامی است در جهت رستاخیز این بازی‌ها، بازی‌هایی که نشانگر فرهنگ مردمی است که در سیطره‌ی هولناک بازی‌های رایانه‌ای و تنگنای آن‌ها محاله و ناپدید می‌شوند.

پنجم

فصل نخست این فرهنگ‌نامه، می‌کوشد تا ضمن نشان دادن پیدایش و پنهان بازی‌های رایانه‌ای به واکاوی و بازسازی این بازی‌ها در مقابل بازی‌های سنتی بپردازد. در فصل نخست این دانش‌نامه ضمن تعریف از بازی، از نظر علوم مختلفه، به بیان و اهمیت و اهداف این بازی‌ها می‌پردازد. در فصل دوم کتاب، به تشریح بازی‌های آیینی پرداخته می‌شود که هدف آن اجرای آیین و مناسک آیینی است و یا به واسطه‌ی این آیین‌ها، زمینه و فضای درخور و مناسبی برای اجرای بازی و سرگرمی ایجاد می‌شود.

فصل سوم، بازی‌های علمی است که شامل بازی‌های فکری و ذهنی است که ماهیتی سرگرم‌کننده و ورزشی دارند که زیرعنوان بازی‌های حرکتی تعریف می‌شوند.

فصل چهارم، بازی‌ها جنبه‌ی کلامی دارند و با حروف و واژه‌ها ادا می‌شوند. بخشی از بازی‌های فصل چهارم جنبه‌ی نمایشی دارند که به مناسبت‌های گوناگون و در قالب جشن‌ها و اعیاد جلوه می‌یابند. بازی‌های آیینی، ماهیتی غیر حرفه‌ای دارند.

کتاب فرهنگ بازی‌های بومی و سنتی لرستان، ادامه‌ی مبحث بازی‌پژوهی است که توسط محقق جوان علی‌آنی‌زاده، با دقت و وسواس و به شکلی روش‌مند، گردآوری و تدوین شده است.