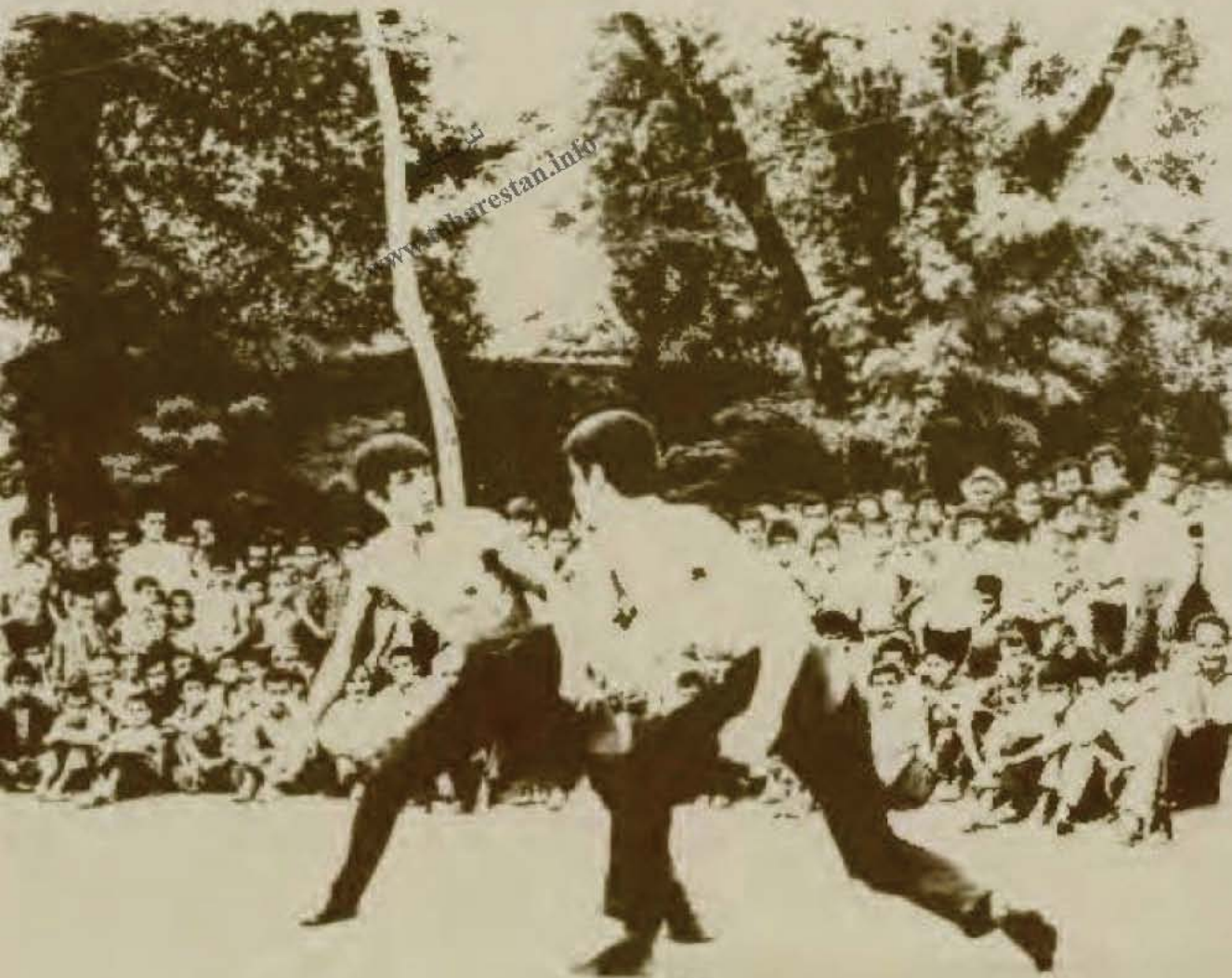




دانشنامه‌ی فرهنگ و تمدن گیلان

۳۹



بازی‌های محلی گیلان

اباذر غلامی



اباخر غلامی در سال ۱۳۳۳ در روستای خمیران از توابع بندر انزلی به دنیا آمد وی دوره‌ی ابتدایی را در زادگاه خود و دوره‌ی متوسطه را در آبکنار و انزلی گذراند پس از اخذ دیپلم به خدمت ارتش درآمد و تا درجه‌ی سرگردی ارتقاء یافت و از دانشکده‌ی الفسری لیسانس علوم نظامی گرفت. از اوائل دهه‌ی پنجاه به سرودن شعر روی آورد اشعار فارسی و گیلکی او در نشریات محلی به چاپ رسیده است. غلامی پژوهش‌هایی در حوزه‌ی مردم‌شناسی و فولکلور گیلان داشته که برخی از آن‌ها در قالب مقاله در نشریات گوناگون به چاپ رسیده است. وی دستی نیز در سرودن ترانه دلرد و ترانه‌هایی از او توسط خوانندگان محلی اجرا شده است. از او مجموعه شعرهای رنج و برنج (۱۳۸۰)، سل گوی توسعه‌دار (۱۳۸۲) و فصل پنجم زمین (۱۳۸۷) به چاپ رسیده است.

بسم الله الرحمن الرحيم



بازی‌های محلی گیلان

تبرستان
www.tabarestan.info

وزارت کشور
استاداری گیلان
معاونت برنامه ریزی



سرشناسه	: غلامی، اباذر، ۱۳۳۳
عنوان و پدیدآور	: بازی‌های محلی گیلان / اباذر غلامی.
مشخصات نشر	: رشت: فرهنگ‌ایلیا، ۱۳۹۰
مشخصات ظاهری	: ۱۷۰ ص.
فروست	: دانشنامه‌ی فرهنگ و تمدن گیلان: ۳۹.
شابک	: ۳-۲۵۵-۱۹۰-۹۶۴-۹۷۸
موضوع	: بازی‌ها -- ایران -- گیلان.
رده‌بندی کنگره	: ۱۳۹۰ ب ۲ ۸ / غ ۱۲۰۴ GV
رده‌بندی دیویی	: ۰۹۵۵۲ / ۷۹۶.
شماره کتاب‌خانه ملی	: ۲۶۴۳۵۷۷.



دانشنامه فرهنگ و تمدن گیلان

گیلان

www.tabarestan.info

بازی‌های محلی گیلان

اباذر غلامی

دانشنامه‌ی فرهنگ و تمدن گیلان - ۳۹

تبرستان
www.tabarestan.info



بازی‌های محلی گیلان

اباذر غلامی

سرپرست مجموعه: فرامرز طالبی

ویراستار: علی نصرتی سیاهمزیگی

شماره‌ی نشر: ۳۸۰

آماده‌سازی و صفحه‌آرایی: کارگاه نشر فرهنگ ایلیا

طراحی تصاویر متن: شاهین بشرا

شمارگان: ۲۱۰۰ نسخه نوبت و سال چاپ: نخست ۱۳۹۰

استفاده‌ی پژوهشی از این اثر با ذکر مأخذ آزاد است.

هرگونه استفاده‌ی تجاری از این اثر، به هر شکل، بدون اجازه‌ی کتبی ناشر، ممنوع است.

نشانی: رشت، خ آزادگان، جنب دبیرستان بهشتی (خ صفایی)، خ حاتم، شماره‌ی ۴۹

تلفن و دورنگار: ۲۲۴۴۷۳۳ - ۲۲۴۴۷۳۲ ۰۱۳۱

وب سایت: www.nashreilia.com

پست الکترونیکی: E.mail: nashreilia @ yahoo.com

www.artguilan.ir

۳۵۰۰ تومان

یادداشت

ایران زمین، پهنه‌ی گسترده‌ای است با اقلیم‌ها، فرهنگ‌ها و خرده‌فرهنگ‌های گوناگون. شناخت و معرفی این اقلیم‌ها، نقشی بسزا در شکل‌گیری فرهنگ ملی دارد. دانشنامه‌ی فرهنگ و تمدن گیلان بر آن است تا با معرفی ویژگی‌های فرهنگی و طبیعی این بخش از سرزمین ایران، گامی کوچک در شناخت فرهنگ بومی و ملی بردارد. این مجموعه با همراهی و همدلی گروهی از پژوهشگران فرهیخته‌ی دیارمان و با همت معاونت برنامه‌ریزی استانداری گیلان، حوزه‌ی هنری گیلان و دوستانمان در انتشارات فرهنگ‌ایلیا به سرانجام رسیده است. تلاش همه‌ی آنان را ارج می‌نهمیم.

دانشنامه‌ی فرهنگ و تمدن گیلان

فرامرظالمی مسمودپورهادی

هادی میرزانژاد موحد

تبرستان

www.tabarestan.info

یادداشتِ حوزه‌ی هنری

گیلان بی هیچ گزافه و گمان، یکی از کهن‌سال‌ترین زیستگاه‌ها و خاستگاه‌های فرزندان ایران زمین است. این سرزمین سحرانگیز و خرم چون رشک بهشت، فراخنای تاریخ ایران و فرازگاه تاریخ تشیع ایران است. گیلان از دیرین روزگاران، پناهگاه گریزندگان از ستم خلفا بوده و چه بسیار از دین‌داران و پناه‌آورانی که در این دیار بالیدند و بایاری مردمان آن، حکام جور و ستم را از تخت فروکشیدند.

این دیار همان دیاری است که علویان را از تیغ ستم خلفای اموی و عباسی پاس داشت، همان دیاری است که بیگانگان یونانی، عرب و ترک هرگز نتوانستند بر آن دست یازند و از آن باج ستانند.

ولی امروز از گیلانِ بزرگ چه مانده است جز نشانه‌هایی در دل کتاب‌های تاریخ و بناهایی که رو به ویرانی‌اند و یادها و نواحی در باورها و آیین‌ها و آوایی که بر زبان مردان و زنان این دیار به زیبایی نشسته‌اند و بر شیوه‌های زیست مردم این سامان دلالت دارند.

برای شناخت آن‌چه از این میراث بزرگ مانده است، باید گام‌های استوار برداشت و دستاورد پژوهش‌ها و تحقیقات اندیشمندان را گرد آورد و به نسل جوان و نسلی که فردای این دیار از آن اوست، سپرد.

شناخت و بازکاوی این زوایای آشکار و پنهان از سال‌ها پیش

اساسی‌ترین دغدغه‌ی فکری و فرهنگی ما بود و امروز دانشنامه‌ی فرهنگ و تمدن گیلان گامی کوچک ولی محکم در راستای رسیدن به این هدف است.

این مجموعه حاصل تحقیقات و پژوهش‌های جمعی از گیلان‌شناسان زبده است. پُر بی‌راه نیست که برنامه‌ریزان بتوانند از نتایج این مطالعات و پژوهش‌ها در روند توسعه‌ی فرهنگی اجتماعی و حتی اقتصادی برای ترسیم چشم‌انداز آینده‌ی استان سود برند.

بر خود فرض می‌دانم از تمامی کوشندگان این کار مسترگ، به ویژه محققان و پژوهندگان، ناشر گرامی و شورای محترم پژوهشی دانشنامه‌ی فرهنگ و تمدن گیلان تقدیر نمایم و سپاس‌گزار ریاست محترم سازمان مدیریت و برنامه‌ریزی گیلان باشم که از بدو تصویب این پروژه همواره مشوق ما برای ادامه‌ی این راه بودند.

غلام‌رضا قاسمی

فهرست

۱۳	پیش‌گفتار
۱۴	ویژگی‌های بازی‌های محلی گیلان
۱۸	معرفی روستای خُمیران
۲۳	بازی‌های انفرادی
۲۳	آب پاتنگ بازی
۲۴	اسب سواری
۲۵	باق باقو بازی
۲۶	ترافه بازی (ترقه بازی)
۲۷	چَل گردانی
۳۰	چوپا بازی (بازی پای چوبی)
۳۱	سوی زن بازی
۳۲	طوقه بازی
۳۲	کاغذ هوایی (بادبادک)
۳۳	گوردنیگ بازی
۳۴	وروره بازی (فریره بازی)
۳۵	هَوَالِکِه (تاب)
۳۷	بازی‌های گروهی
۴۵	بازی‌های گروهی با رقابت انفرادی
۴۵	آغوز بازی (گردو بازی):
۴۵	کَلاکو (کوبیدن کله یا سر)
۴۸	آغوز هشتک

۵۰	اشتالی توشک بازی (بازی با هسته‌ی هلو)
۵۳	پا پا پلنگی
۵۸	پاره سنگ (لاپار بازی)
۶۰	پنبه رسه (پنبه ریس)
۶۲	پوخوم پوخوم شقازه
۶۵	پیت بازی
۷۰	تاب بازی (توپ بازی)
۷۵	تیره به آغوز (تیره به گردو)
۷۸	جدول بازی
۷۹	چفت و تاک (زوج و فرد)
۸۰	جوخوس بازی
۷۲	چرتکه بازی
۸۴	چَلْرا چَلْری
۸۷	چهارخانه بازی
۸۸	خرف جنگ
۹۰	سوکله جنگ (جنگ خروس)
۹۰	شرد (شرط)
۹۲	عروس بازی
۹۸	کاسه بازی
۱۰۲	کبریت بازی
۱۰۲	کشتی
۱۰۶	کورم کلاچم
۱۰۸	گاژ دهان
۱۰۹	گۆلی بازی (بازی گلوله)
۱۱۱	لافند بازی
۱۱۲	لَب گوت (کنار چاله)
۱۱۵	لیس بازی
۱۱۹	لیس زنی کول خوردنی (زدن لیس و کولی خوردن)

۱۲۰	ماشه ماشه
۱۲۲	مرغانه جنگ (جنگ تخم مرغ)
۱۲۵	نِزاد پایان
۱۲۹	واش بازی
۱۳۰	واکار بازی
۱۳۲	ورزا جنگ (جنگ گاو نر)
۱۳۵	هشتک
۱۳۹	بازی‌های گروهی با رقابت تیمی
۱۴۳	بیر گوش بازی (بازی یک گوش)
۱۴۵	خر بیست
۱۴۷	راب بازی (بازی حلزون)
۱۵۰	قش بازی (کمر بند بازی)
۱۵۳	کتل بازی
۱۵۵	کُلمه سیا
۱۵۶	مُلا خَرَج
۱۵۹	هاکوزا - ماموزا
۱۶۱	بازی‌های داخل و کنار آب
۱۶۲	تُنْگله بازی (تنگر بازی)
۱۶۳	گلاگلا بازی
۱۶۴	غولطه خوری (غوطه خوردن)
۱۶۵	کرجی بازی
۱۶۵	سخن واپسین
۱۶۸	مشخصات راویان و زمان روایت
۱۶۹	کتاب نامه
۱۷۰	چکیده‌ی انگلیسی

تبرستان

www.tabarestan.info

پیش‌گفتار

انسان از آغاز تولد تا زمان مرگ نیازمند تحرک است و تحرک لازمی ماندگاری. بازی در دوران کودکی و نوجوانی عمده‌ترین مشق زندگی است. بدون این مشق، آدمی قادر به تحمل مشکلات زندگی نخواهد بود. تکان دادن دست و پا و خنده‌های نوزاد و حتی گریه‌هایش نیز نوعی بازی است با هدف اعلام موجودیت و نیز جلب توجه دیگران برای برآوردن نیاز کودک. بازی‌های کودکانه مقدمه‌ی شناخت جهان پیرامون است و نیز تمرین کودک برای ورود به عالم جدی زندگی. کودک بازی نکند حتماً بیمار است. بازی از گهواره تا گور مورد توجه انسان است. انسان خسته از کار، یا بی‌کار، برای تفنن و گشتن وقت به بازی نیاز دارد.

کودکان و نوجوانان بیشتر به بازی می‌پردازند و زندگی جدی را در همین عرصه تمرین می‌کنند. هر بازی، به نوعی باعث تقویت هوش، حافظه و عضلات مختلف بدن می‌شود. کودکان و نوجوانان از این راه، ضمن کسب آمادگی جسمی و روحی برای روبه‌رو شدن با مسائل مختلف زندگی و اصول و فصول آن، همراه کسب تجربه بخشی از ناسازگاری‌ها و ناهنجاری‌های خود را از دست می‌دهند. یاد می‌گیرند چگونه جمعی زندگی کنند، از لطافت و سرزندگی برخوردار شوند، با قوانین و مقررات آشنا شوند، رعایت حقوق دیگران را فراگیرند و به رشدی همه‌جانبه برسند. بازی کودکانه در نوجوانی و جوانی مستکامل و پیچیده‌تر می‌شود و جسم و روح انسان را تقویت می‌کند. بازی، چه فردی و چه گروهی، آینه‌ی تمام‌نمای سنن، عقاید و رفتار اجتماعی افراد جامعه است، عامل

مهمی است برای حفظ از دستاوردهای اجتماعی، فرهنگی و بومی. بازی عاملی برای تقویت قوای جسمی در دفاع از حریم شخصی است و دامنه‌ی آن می‌تواند به دفاع از زادبوم و میهن نیز بینجامد، و نیز عاملی باشد برای درهم‌آمیزی فرهنگ‌های مختلف جهانی در رقابتی مسالمت‌آمیز بدون استفاده از ابزار کشتار. و از همه مهم‌تر، بازی تمرینی است در تسریع قدرت تصمیم‌گیری و اراده در فرد.

مسئله است که تربیت کودک باید او را برای صاحب اختیار بودن و اراده داشتن آماده کند تا در عرصه‌ی زندگی بتواند گلیم خویش را از آب بیرون بکشد، حال اگر نسخه‌ی تقویت اراده در لفافه‌ی جذاب یک بازی فردی یا گروهی و لذت‌بخش مطرح شود، میزان پذیرش تربیتی کودک بیشتر ارتقا می‌یابد؛ در بازی فردی برای کسب لذت و نمایش قدرت برای خود و در بازی گروهی برای اعلام برنده شدن و خودی نشان دادن و اعلام موجودیت و توانمندی به دیگران. به همین دلایل برای کودک و نوجوان مسجّل می‌شود که برای برنده شدن و به هدف نهایی رسیدن قدرت اراده و انتخاب لازم است، ممارست در بازی همین روحیه را تقویت می‌کند. با زبان بازی و تفریح، راه و رسم زندگی یاد گرفته می‌شود. رعایت مقررات و قوانین و چگونگی زندگی جمعی و رعایت حقوق دیگران از دستاوردهای عمده‌ی بازی‌هاست.

ویژگی‌های بازی‌های محلی گیلان

تقویت قدرت تن برای دفاع از حریم فردی و جمعی، عمده‌ترین ویژگی بازی‌های محلی گیلان است. ویژگی دیگر ارزانی وسایل بازی و سادگی اجرای آن‌هاست. این بازی‌ها به تجهیزات گران‌نیازی ندارد، بی‌خطر و در

دسترس است، برخی از آن‌ها را بدون هیچ وسیله‌ای می‌توان انجام داد، اگر هم وسیله‌ای نیاز باشد در پیرامون کودک یافت می‌شود مثل سنگ و چوب. اکثر اوقات خود کودکان وسایل بازی را می‌سازند. بازی‌های محلی گیلان اشتراکات زیادی با هم دارند، هر چند ممکن است یک بازی در دو روستای مجاور دو نام مختلف داشته باشد و یا در جزئیات اجرایی تفاوت داشته باشد.

بازی‌هایی که در این کتاب آورده شده‌اند، کثراً ده‌ها سال است که منسوخ شده‌اند. نهادهای مسئول استان تنها تعداد اندکی را به عنوان بازی بومی جهت جذب گردشگر و نمایش مراسم رسمی حفظ و تقویت کرده‌اند، مانند طناب‌بازی (لافندبازی)، کمریندبازی (قیش‌بازی)، کشتی گیله‌مردی و طناب‌کشی. همین چند بازی حمایت شده، فاقد تشکّل دولتی یا غیردولتی هستند، در حالی که بازی‌های رزمی و بزمی! کشورهای شرقی غیرهمسایه در همین استان چندین و چند هیأت و تشکّل دارند.

علت اساسی منسوخ شدن بازی‌های محلی گیلان تغییر مناسبات تولید است؛ ارتقای معیشت دهقانی به معیشت صنعتی که از انقلاب مشروطیت شروع و با اصلاحات ارضی فراگیر شد. در مناسبات تولیدی صنعتی گسترش سواد، گسترش ارتباط جاده‌ای برای توزیع سریع تولیدات صنعتی، گسترش اقشار توزیع‌کننده‌ی تولید صنعتی از الزامات اساسی است. اینها بازی‌ها را محدودتر کرد و هم باعث سهولت ورود بازی‌های مهیج‌تر مثل فوتبال و بازی‌های کامپیوتری گردید. تسلط فرهنگ ملی و نیز فرهنگ جهانی و گسترش دیگر وسایل ارتباط جمعی مثل رادیو و تلویزیون می‌تواند از عوامل منسوخ شدن بازی‌های محلی باشد.

نگارنده برای تدوین این کتاب بیش از ۱۰ سال به طور متناوب تلاش

کرده است. خود تقریباً همه‌ی این بازی‌ها را در کودکی، نوجوانی و جوانی انجام داده و شاید جزو آخرین نسلی باشد که این بازی‌ها را تجربه کرده است. قطعاً با فرا رسیدن نسیان و پیری و مرگ من و هم‌سالانم، حتی اسامی این بازی‌ها فراموش خواهد شد تا چه رسد به شیوه‌ی درست اجرای آن‌ها. شاید در سال‌های آتی شرایط در کشور ما به گونه‌ای باشد که بشود مثل بسیاری از کشورهای پیشرفته که بازی‌های سده‌های پیشین خود را زنده کرده‌اند، بازی‌های محلی گیلان را هم زنده کرد.

برای تدوین و تنظیم بازی‌های محلی زادگاهم در ابتدا سه شیوه را مد نظر داشتم: ۱. بازسازی مراحل بازی و فیلم‌برداری از آن‌ها همراه با شرح گفتاری بازی ۲. نوشتن و عکس‌برداری از صحنه‌های بازسازی شده ۳. نوشتن و طراحی مراحل اجرایی بازی. هر سه شیوه وقت و ابزار خاص خود را می‌طلبید و در مقابل هر سه سدّ سکندری قد برافراشته بود، همان آشنای همیشگی را می‌گویم، غم‌نان، که اگر نبود می‌شد کاری کرد. نگارنده با دیروزی ویران و امروزی پریشان و فردایی هراسان، فقط توانایی حداقل ممکن را دارد، یعنی راه سوم. در همین راه نیز علی‌رغم میل و تلاشم در فراگیری نقاشی، از کودکی تا کنون، هنر نقاشی‌ام از همان حدّ کلاس اول ابتدایی فراتر نرفته است. ظاهراً وقتی هنر نقاشی را تقسیم می‌کردند نگارنده غایب بود و به بازیگوشی مشغول و حال زحمت طراحی بازی‌ها به عزیزی دیگر سپرده شده است.

در تدوین این بازی‌ها، عمدتاً از حافظه‌ام یاری جسته‌ام، چون همه‌ی این بازی‌ها، جز تعداد انگشت‌شمار را در ایام کودکی، نوجوانی و جوانی بارها و بارها انجام داده‌ام و ده‌ها بار شاهد بازی دیگران بوده‌ام. برای تکمیل از یاد رفته‌هایم به هم‌سالان و بزرگ‌سالانی که معمولاً میدان‌دار

اصلی بازی‌ها بوده‌اند مراجعه کرده‌ام، ده‌ها بار در جمع کوچک روستاییان، اعم از زن و مرد و کوچک و بزرگ بازی‌های مختلف را شرح داده‌ام و برای تصحیح خطاها همگان را به داوری گرفته‌ام - از یاوران، در متن و انتهای کتاب نام برده‌ام - و در اینجا سپاس بیکران خود را نثارشان می‌کنم.

مبنای اصلی بازی‌ها همان است که در زادگاهم، خمیران رواج داشت و دارد، نام و شرح بازی‌ها همان است که در آنجا انجام می‌شد و می‌شود. با توجه به منابع منتشر شده‌ای که توان دسترسی به آن‌ها را داشتم، تطبیق نام و شیوه‌ی اجرای هر بازی در صورت وجود تفاوت آورده شده است، در اینجا نگارنده در مقابل صاحبان اثر کلاه از سر خویش برمی‌دارد و اعتقاد راسخ دارد که پژوهش گروهی در این زمینه می‌توانست دستاوردی به مراتب پربارتر می‌داشت. کار فردی هرگز کامل نیست، ولی دست روی دست گذاشتن به بهانه‌ی عدم تجمیع ایده‌آل‌ها مناسب نیست و به قول شکسپیر اگر به خاطر ندیدن خورشید تمام شب را گریه کنیم از لذت دیدن ستاره‌ها محروم می‌شویم.

حدود بیست بازی از این مجموعه در سال‌های ۸۰، ۸۱، ۸۲، ۸۳ و ۸۴

در ماهنامه‌ی گیله‌وا، چاپ رشت به همین قلم چاپ شده است.^۱

۱. متأسفانه این بیست بازی را چندی بعد یکی از محققان محترم که دوست نگارنده هم هست، بدون اطلاع نگارنده در یک طرح تحقیقی به اداره‌ی ارشاد اسلامی گیلان فروخته است و این طرح به نام فرهنگ بازی و ورزش‌های بومی گیلان در آن اداره موجود است. باز همین بازی‌ها در کتابی دیگر به نام نمایش‌ها و بازی‌های سنتی گیلان، در سال ۱۳۸۶ با همکاری سازمان میراث فرهنگی و صنایع دستی و گردشگری گیلان چاپ شده و مجدداً بدون تغییر رونویسی شده است و متأسفانه آن دوست ارجمند از حُسن همکاری نگارنده نیز تشکر کرده‌است در حالی که نگارنده به همکاری دعوت نشده بودم و تنها پس از انتشار کتاب به همکاری متهم شدم! شاید شرح کشف این ماجرا را در فرصتی دیگر بیان کنم.

بازی‌های ذکر شده در اینجا از کپورچال تا آبکنار، با طول ۱۶ کیلومتر و ۱۱ روستا و بیش از بیست هزار سکنه‌ی رایج بوده است و برخی هنوز رایج‌اند. ریشه‌یابی لغات و نام بازی و منشأ اولیه‌ی بازی و سابقه‌ی تاریخی آن کاری است کارستان که به دلیل فقدان منابع مکتوب از عهده‌ی من یک لاقبا برنیامده است ولی تفاوت در نام و شیوه‌ی اجرا با اتکا به منابع مورد استناد انجام گرفته است.

برخی ضرب‌المثل‌های رایج که از اصول و فصول بازی‌ها وام گرفته‌اند ذکر شده‌اند. بازی‌ها به دو شاخه‌ی انفرادی و گروهی تقسیم شده‌اند، بازی‌های گروهی نیز خود به دو شاخه تقسیم شده‌اند: بازی گروهی، با رقابت انفرادی و بازی گروهی با رقابت تیمی. از خوانندگان ارجمند تقاضا دارم که خطاهایم را تذکر دهند.

معرفی روستای خُمیران

خمیران بر وزن سلیمان به معنی کوزه‌گران است (باینده: ص ۷۳۷). خمیران از محال چهار فریضه، در سی کیلومتری جاده‌ی انزلی به آبکنار، در حاشیه‌ی جنوب غربی مرداب انزلی قرار دارد. از شمال به مرداب انزلی، از غرب به روستای کرگان، از شرق به روستای معاف، همگی از توابع بندرانزلی و در جنوب به روستای جیره‌سر، از توابع شهرستان صومعه‌سرا محدود است. جمعیت خمیران در حال حاضر ۶۰۰ نفر در ۱۲۴ خانوار است. جمعیت این روستا برخلاف تمام روستاهای انزلی در چهل سال گذشته پیوسته رو به کاهش بوده است (طویلی: ص ۸۳۴).

شغل غالب اهالی کشت برنج است و بعد، پرورش کرم ابریشم و کشت صیفی‌جات، به‌خصوص هندوانه. تا سی سال پیش کشت توتون پس از

برنج دومین جایگاه را داشت که در حال حاضر به کلی فراموش شده است. پرورش دام (اسب و گاو)، ماهیگیری در مرداب انزلی، شکار مرغان مهاجر و نیز پرورش درختان توسکا و صنوبر از مشاغل جانبی اهالی روستاست. خاک زمین‌های روستا رُسی است. خاک رُس در گذشته باعث رونق سفالگری در روستا بود. سابقه‌ی این کار به بیش از ۳۰۰ سال می‌رسد ولی از سی سال پیش سفالگری منسوخ شده است. تولید آجر هم تا ۳۰ سال پیش رونق زیادی داشت. تعداد کوره‌های فعال آجرپزی به ۱۰ عدد می‌رسید که ظرفیت تولید یکی از آن‌ها در هر مرحله ۲۰۰ هزار قطعه و بقیه بین ۸۰ تا ۱۲۰ هزار قطعه آجر بود. سالانه میلیون‌ها قطعه آجر در این کوره‌ها تولید می‌شد و به اطراف و به‌خصوص انزلی صادر می‌شد. راه صدور آجرها به انزلی، قبل از احداث جاده‌ی انزلی به آبکنار، در سال ۱۳۳۶ از طریق مرداب انزلی و با کرجی‌های بزرگ بادبانی بود. در ساحل مرداب سه اسکله‌ی چوبی کوچک برای سهولت حمل و نقل احداث شده بود. آخرین کوره‌ی آجرپزی در سال ۱۳۵۴ برای همیشه خاموش شد.^۱ خاک رُس خمیران محصول دیگری نیز به دست می‌دهد که کمتر کسی آن را می‌شناسد، چون کاربردی محدود دارد، ولی در سرتاسر ایران هم‌تا ندارد. آن وسیله‌ای است از گِل پخته به نام سنگ، کیش سنگ (سنگ شمشاد) یا کشه سنگ (سنگ بغل)؛ وسیله‌ای است به اندازه‌ی مشت آدمی با وزنی حدود ۴۰۰ گرم به شکل نیم‌بیضی با سوراخی به قطر انگشت اشاره در وسط برای عبور طناب. در حال حاضر تنها دو دهقان سال‌خورده به نام‌های آقای محمد محمدی، استاد و آقای محراب

۱. برای آگاهی بیشتر در این باره نک. طویلی: صص ۱۲۹، ۱۴۵.

دلخوش، شاگرد، مشترکاً به شیوه‌ی سنتی آن را تولید می‌کنند. کاربرد سنگ در تورهای صیادی است، به خصوص تورهای پره. لبه‌ی پایین تور پره هنگام صید باید با کف دریا مماس باشد تا مانع فرار ماهیان به دام افتاده گردد. این سنگ را به طناب لبه‌ی پایین پره وصل می‌کنند، هر چند لوله‌های کوچک سربی هم همین کار را انجام می‌دهند. از مشاغل دیگر روستاییان تولید سبد جمع‌آوری ماهی بود. این سبد با ترکیه‌های چوبی ساخته می‌شد. بافت حصیر از شاقه‌ی جگن و گیاه سوف، تهیه‌ی هیزم و الوار و تخته از درختان جنگلی که ده‌ها سال است فراموش گردیده است.

روستای خمیران مدرسه‌ای ۶ کلاسه داشت که در سال ۱۳۱۷ تأسیس شده بود. این مدرسه پس از انقلاب اسلامی سال ۱۳۵۷ تا سال سوم راهنمایی ارتقا یافت ولی در سال ۱۳۷۵ به دلیل نداشتن دانش‌آموز تعطیل شد و در سال ۱۳۷۹ سوخت و به کلی ویران شد. یک مدرسه‌ی ابتدایی دیگر در سال ۱۳۶۱ در خمیران تأسیس شد که ابتدا در اختیار نهضت سوادآموزی بود ولی چند سالی است که در دست آموزش و پرورش است. این مدرسه در سال تحصیلی ۷۹-۸۰ تنها سه کلاس اول، دوم و سوم با ۲۹ دانش‌آموز داشت.

احتمالاً قدمت سکونت در خمیران به ۵۰۰ سال می‌رسد، اما مهره‌های سنگی یافته شده در مزارع توتون اطراف روستا، قدمت سکونت در آنجا را به پیش از میلاد می‌رساند. به این مهره‌ها در محل آل مورخه (مهره‌ی جن) می‌گویند که همگی سنگی و سوراخ‌دار، یک رنگ یا چند رنگ‌اند. هنوز هیچ پیرزنی نیست که در بقچه‌اش تعدادی از این مهره‌ها نداشته باشد. این مهره‌ها را به یقه‌ی کودکان سنجاق می‌کردند و

اعتقاد داشتند دفع چشم‌زخم می‌کند و دفع شرّ جن. وجود کافر لشکر (خندق کافر) که خندقی طولی و عمیق در جنوب غربی روستاست احتمالاً می‌تواند مؤید مسکونی بودن روستا در پیش از اسلام باشد. وجود مناطقی در داخل جنگل‌های غربی روستا به نام‌های بازار دشت، دیو بجار (شالیزار دیو) مسکونی بودن اطراف روستا را در گذشته‌های دور تأیید می‌کند. در غرب خمیران منطقه‌ای به نام قالاباغ (باغ قلعه) است که در حال حاضر فقط اثر خندق عظیمش هویدا است. این اثر با نوشته‌ی رایینو در کتاب گیلان مطابقت دارد. رایینو می‌نویسد که در جنوب غربی مرداب در سال ۱۷۲۲ م که گیلان را قوای پطر کبیر اشغال کرده بودند، قلعه‌ای به نام اکاترینوپل جهت دیده‌بانی ساخته بودند (ص ۷۳۶). در کند و کاوهای اتفاقی حدود هفتاد سال پیش سکه‌های دوران شاپور ذوالاکتاف، پادشاه ساسانی و نیز شاه سلطان حسین به سال ۱۱۳۱ ق و نیز یک مهر استوانه‌ای سنگی با نقش سربازی کماندار به دست آمده است. البته وجود سکه و مهر سنگی نمی‌تواند دلیل قاطع مسکونی بودن محل در زمان رواج سکه باشد ولی یافته شدن مهره‌های سنگی متنوع و خیلی زیاد در زمین‌های جنوب، غرب، شرق و شمال روستا نمی‌تواند اتفاقی باشد. از آنجا که در منطقه گمانه‌زنی باستان‌شناسی صورت نگرفته است این مطالب می‌تواند علمی نباشد.

روستای خمیران از سال ۱۳۵۳ دارای آب لوله‌کشی و برق سراسری بوده است و پس از انقلاب اسلامی صاحب تلفن هم شده است. بافت خانه‌های مسکونی بیشتر شبیه خانه‌های ویلایی شهری است. غرب، جنوب غربی و جنوب خمیران دارای جنگل انبوهی بود با عرض ۱۰ و طولی معادل ۲۵ کیلومتر که تا رضوانشهر و پونل امتداد داشت. این جنگل

وسیع که به جنگل هفت‌دغنان معروف است و شهر تاریخی و متروک گسکر نیز در آن قرار دارد. پس از انقلاب سال ۱۳۵۷ با قراردادهای رسمی و غیررسمی به طور کلی از بیخ بریده و تنها بخش بسیار کوچکی از آن به شالیزار بدل شد. قسمت اعظم جنگل را بوته‌های وحشی تمشک در تصرف دارد. طرح‌هایی که پس از کف‌بری کامل این جنگل پهن‌برگ یادگار دوران سوم زمین‌شناسی در مراحل مختلف برای کاشت درختان صنوبر اجرا شد، به داشت و برداشت نرسید و ثمرش در حال حاضر به حدود ۵۰۰ اصله هم نمی‌رسد. نتیجه‌ی این قتل‌عام خاموش درختان، سیل‌های کوچک و بزرگی است که از کوه‌های پونل، شاندرمن و ماسال جاری می‌شود و بلای جان شالیزاران روستایم می‌شوند، این شالیزاران در ۳۰ سال اخیر بیشتر از پرآبی نالیده‌اند تا کم‌آبی.

اکنون طرح کاشت درختان کاج در بخش اندکی از جنگل اجرا شده است، کاج، این درخت غریبه ولی کاغذساز مرغوب کجا و آن درختان پهن‌برگ خزان‌پذیر کجا؟ شرح فراق این جنگل را نگارنده در کتابی به نام بر سر سفره جنگل مفصل بیان خواهد کرد.

اباذر غلامی

بازی‌های انفرادی

این بازی‌ها را گروه سنی کودک و نوجوان^۱ انجام می‌دهند و هدف بازی سرگرمی است و نیز نمایش قدرت در ساختن ابزار بازی. معمولاً ابزار بازی را کودکان خود می‌ساختند.

ممکن است چندین نفر، همزمان در محوطه‌ای بازی کنند ولی جنبه‌ی رقابتی به مفهوم داشتن برنده یا بازنده ندارد.

آب پاتنگ بازی

پاتنگ یا پادنگ دستگاهی چوبی شبیه الاکلنگ است با سری فلزی که با نیروی انسان کار می‌کند. سر فلزی دستگاه با فرود در چاله‌ی کوچکی روی زمین، پوست شلتوک برنج را از آن جدا می‌کند و برنج سفید به دست می‌دهد. پادنگ با آمدن دستگاه‌های مدرن برنج‌کوبی در ۵۰ سال اخیر منسوخ شده است. همین دستگاه را در کنار رودخانه‌ای نصب می‌کنند و با هدایت آب، توربینی چوبی را که به دستگاه وصل است به حرکت در می‌آورند. این دستگاه برنج‌کوب آبی، آب پاتنگ نام دارد.

این بازی مخصوص پسران است و در روزهایی که باران می‌بارد و در کوچه‌ها و معابر آب جاری می‌شود، در جوی‌های به وجود آمده انجام

۱. از این به بعد به زعم نگارنده گروه سنی تا ۱۰ سال کودک، از ۱۰ تا ۱۵ سال نوجوان و از ۱۵ تا ۲۵ جوان خوانده می‌شود.

می‌شود. علت نام‌گذاری شباهت وسیله‌ی بازی به آب پادنگ است. ترکه‌ی صافی به طول حدود نیم متر با ضخامت تقریبی انگشت کوچک دست انتخاب می‌کردند، در نقطه‌ی وسط طول چوب، با فرو کردن خارهای صاف و بلند درخت لیلکی یک توربین ابتدایی درست می‌کردند، گاه برای چرخش بیشتر روی همان چوب تا چهار توربین نصب می‌شد، در دو سمت جوی آب جاری، دو چوب دو شاخه (دو خاله) در زمین فرو می‌کردند و این چوب توربین‌دار را روی دو شاخه‌ی چوبی می‌گذاشتند، به طوری که حداقل نصف دایره‌ی توربین داخل آب باشد، آب جاری توربین را به حرکت در می‌آورد. کودکان و نوجوانان پسر در روزهای بارانی در کوچه‌های پرگل ولای در اطراف جوی‌های آب باران پرسه می‌زدند و آب پاتنگ‌های خود را که در جوی‌ها نصب کرده بودند به یکدیگر نشان می‌دادند.

در منابع تطبیقی نام و یا شرحی از این بازی نیافتیم.

اسب سواری

پسران در سنین کودکی در فصول گرم سال، چوبی به طول ۲ تا ۳ متر و به قطر ۲ تا ۳ سانتی‌متر تهیه می‌کردند و همانند اسب بر آن سوار می‌شدند و سرکلفت چوب را در دست می‌گرفتند. گاه با تکه‌ای نخ سرکلفت چوب را می‌بستند و حلقه‌ی نخ را به گردن خویش می‌آویختند و با ترکه‌ای چوبی در دست به مثابه‌ی شلاق، سوار بر اسب چوبی در معابر و بازیگاه عمومی روستا با سرعت طی طریق می‌کردند و ادای چاروادارها را در می‌آوردند. در سی سال گذشته، نگارنده این بازی را در خمیران ندیده مگر در فیلم‌های تلویزیونی که معمولاً مجنونی را سوار بر سمند خیالی مشاهده کرده است.

سرتیپ‌پور این بازی را با نام اچ‌چو آورده است (ص ۱۱۸). به نوشته‌ی بشرا در رشت به این بازی اچ‌چو چه می‌گویند. مردم آهندان لاهیجان از این بازی برای که در مورد کرم ابریشم دارند کمک می‌گیرند؛ «بعد از سر و سامان دادن کرم‌های ابریشم در تلمبار، بچه‌های خردسال خانه را و می‌دارند که سوار اسپان چویی شوند و با سروصدا و شلاق زدن بر اسب در تلمبار بتازند و از سوئی به سوی دیگر بروند تا کرم‌ها سروصدای اسب‌دوانی و شتابشان را بشنوند و آنها هم برای خوردن برگ توت و بالغ شدن و پيله تنیدن شتاب کنند» (ص ۱۴۲).

باق باقو بازی

چوبی به طول ۱/۵ تا ۲ متر، صاف و خوش دست به ضخامت ۲ تا ۳ سانتی‌متر تهیه می‌کردند، در سر نازک‌تر چوب یکی از دو نیمه‌ی قوطی خالی واکس را با میخ می‌کوبیدند، به طوری که همانند چرخ بتواند بچرخد، گاه به جای قوطی خالی واکس در فلزی قوطی‌های روغن و یا رنگ و یا قرقره‌ی نخ خیاطی وصل می‌کردند. این بازی را پسران کودک و نوجوان در معابر و یا بازیگاه عمومی^۱ روستا انجام می‌دادند. کودک بازیگوش یک سر چوب را در دست می‌گرفت و چرخ‌گردنده را روی زمین پیش می‌راند. گاه قرقره‌ی خالی نخ خیاطی را با سیم‌های نازک فلزی (پرده‌ی سیم) به انتهای یک نی (لوله) یک تا دو متری وصل می‌کردند و از

۱. بازیگاه عمومی در روستای خمیران عبارت است از جلوی محوطه‌ی مسجد، جلوی محوطه‌ی مدرسه و داخل محوطه‌ی مدرسه در مواقع تعطیلی زمین باز شمال روستا و زمین باز شمال غربی روستا که زمین فوتبال و والیبال داشت. زمین شمال غربی و محوطه و جلوی مدرسه ویران شده هنوز بازیگاه عمومی روستا است.

داخل لوله‌ی نی به سر دیگرش می‌آوردند و دایره‌ای فلزی همانند
غریبک فرمان ماشین درست می‌کردند که با حرکت فرمان قرقره‌ی
چرخنده به چپ و راست می‌چرخید.
در منابع تطبیقی نام یا شرحی از این بازی نیامده است.



تراقه‌بازی (ترقه‌بازی)

قبل از رواج ترقه‌های رنگارنگ و متنوع امروزی در سال‌های ۳۰ تا ۵۰،
ابزار ترقه‌بازی در ایام اسفند و فروردین و به خصوص چهارشنبه‌سوری
منحصر به دو وسیله بود.

۱. وسیله‌ی اول که مهیج‌تر بود کلیدی فلزی، اکثراً کلید کمدهای متحرک
بود. نوک بازکننده‌ی قفل این کلید، لوله‌ای مجوف داشت، نخ‌ی را به طول
نیم متر به دسته‌ی کلید می‌بستند، سر دیگر نخ به میخی بسته می‌شد که

قطر آن اندکی کمتر از قطر داخل لوله‌ی کلید بود، داخل لوله‌ی کلید را با گوگرد سر چوب کبریت پر می‌کردند، سپس سر تیز میخ را با فشار وارد لوله‌ی کلید می‌کردند، کودک نخ را همانند دسته‌ی ساک به دست می‌گرفت و با حرکتی سریع و پر فشار، سر پهن میخ را به دیواری آجری یا سیمانی و یا تنه‌ی صاف درختی سترگ می‌کوبید. انفجار گوگرد داخل لوله‌ی کلید، انبساط خاطری بود برای کودک یا نوجوان بازیگوش.

۲. وسیله‌ی دیگر استفاده از کاغذ سمباده دار جعبه کبریت و گوگرد سر چوب کبریت بود. قوطی‌های کبریت در آن زمان با تخته‌های بسیار نازک ساخته می‌شدند و روی این تخته‌ی نازک که دو سه میلی‌متر ضخامت داشت روکشی کاغذی چسبانده شده بود. دو سطح جانبی باریک این مکعب مستطیل قشر نازکی از مخلوط گوگرد و پودر شیشه همانند کبریت‌های امروزی داشت تا چوب کبریت روی این قشر سمباده مانند کشیده شود تا روشن شود. همین تکه کاغذ سمباده مانند کنده می‌شد و گوگرد دو سه چوب کبریت در آن ریخته می‌شد و به شکل گلوله‌ای کوچک پیچانده می‌شد گلوله‌ی کوچک را روی سنگی می‌گذاشتند و با سنگی دیگر محکم بدان ضربه می‌زدند، انفجاری رخ می‌داد که بیشتر صدا بود تا شعله و موج انفجار و آسیب‌های ناشی از آن.

این بازی مخصوص کودکان و به خصوص نوجوانان پسر بود که در فضای باز و معمولاً به دور از چشم والدین صورت می‌گرفت. هر چند در ایام کودکی و نوجوانی نگارنده در خمیران با انجام این بازی حادثه‌ای برای بازیگران این بازی حادث نشد.

در منابع تطبیقی نام یا شرحی از این بازی نیافتیم.

چَل گردانی

چَل مخروطی چوبی است شبیه کله‌قند، قطر قاعده‌ی آن ۲ تا ۱۲ سانتی‌متر و ارتفاع آن از ۵ تا ۱۵ سانتی‌متر است. از چوب یکپارچه ساخته می‌شود، نوع چوب چندان مهم نیست ولی چوب درخت آزاد (سوق) سنگینی و دوام بیشتری دارد. به این وسیله در زبان فارسی و تهرانی‌گردالو می‌گویند (ستوده: ص ۷۴).

چَل را در زمین باز و صاف و بدون چمن و یک نفره می‌چرخانند، ابزار چرخاندن چَل، چَل پایبی (چوب چَل) است؛ چوبی به قطر ۲ تا ۳ سانتی‌متر و طول ۵۰ تا ۸۰ سانتی‌متر، صاف و پوست‌کنده و خوش‌دست. در یکی از دو سر این چوب مقداری الیاف خام و یا تاییده شده‌ی کنف بسته می‌شد، قطر مجموع این الیاف به دو سانتی‌متر می‌رسید و بلندی آن‌ها ۴۰ تا ۶۰ سانتی‌متر بود. به جای الیاف کنفی نوعی نخ پنبه‌ای به نام پیراج یا قند رشته (نخ قند) و نیز نوعی نخ تاییده‌ی شده کنفی به نام قاطما نیز استفاده می‌شد.

این سه نوع نخ برای به نخ کشیدن برگ‌های سبز توتون کاربرد، و معمولاً در همه‌ی خانه‌ها وجود داشتند. از کنف رشته (نخ کنفی) که با تونی (دوک) ریسیده می‌شد، برای بافتن تور ماهیگیری هم استفاده می‌شد. در حال حاضر حدود ۳۰ سال است که از کپورچال تا آبکنار انزلی توتون و کنف کشت نمی‌شود. در گذشته، عمده‌ترین نخ مورد استفاده‌ی الیاف، پوست شاخه‌ی توت؛ شات پوست بوده است. به ندرت دیده می‌شد که از نخ ابریشمی هم استفاده شود. مقدار رشته‌های چَل پایبی و نیز طول چوب آن به قد و قواره‌ی چَل بستگی داشت.

ساخت چَل و چَل پایبی به عهده‌ی خود بازیکن بود. گاه هم سالان دیگر و یا بزرگ سالان این وسیله را می‌ساختند. این وسیله در بازار به فروش

نمی‌رسید چون همیشه در خزانه‌ی سوخت هر خانه هیزم بود و در هر خانه‌ای امکان ساخت چل وجود داشت. این کار با داس یا چاقو به راحتی انجام می‌گرفت.



مقارن بودن چل باعث چرخش بیشتر آن می‌شد. گاه برای کمتر شدن سایش چوب به نوک نازک چل یک میخ می‌کوبیدند. این کار چرخش آن را بیشتر می‌کرد. گاه بدنه و قاعده‌ی چل را با دانه‌های مختلف گیاهی رنگ‌آمیزی می‌کردند، برای شروع چرخش چل یا آن را با دو انگشت شصت و اشاره، و یا انگشت وسطی در هوا می‌چرخاندند و چل، چرخان به زمین می‌رسید، یا اینکه رشته‌ی نخ‌ی چل پای‌ی که شبیه شلاق بود به دور چل پیچیده می‌شد و چل به طور خوابیده روی زمین قرار می‌گرفت و با کشیدن سریع چل پای‌ی، چل به چرخش در می‌آمد، چل چرخان با ضربات متناوب رشته‌های چل پای‌ی به سرعت می‌چرخید.

گاه در بازیگاه عمومی، کودکان و نوجوانان پسر تا ۲۰ الی ۳۰ نفر مشغول چرخاندن چل بودند. با هدایت چل‌گردان‌ها، چل‌های گردنده به هم تنه می‌زدند و چل پیروز چلی بود که در برخورد با چل دیگر آن را به زمین بزند و از حرکت باز دارد. تحقیر طعن‌های چل‌های مفلوک و بی‌رمق و تنبل، و تعریف و تمجید چل‌های خوش‌رقص و فرزند و چابک فضای بازیگاه را پُر می‌کرد.

شعار چل‌پایی رشته ناره (چوب چل، نخ ندارد) بدین مفهوم که چل بدون ضربات شلاق‌گونه، خود به خود می‌چرخد، از رجزخوانی‌های رایج بازی چل‌گردانی بود.

در منابع تطبیقی، این بازی در لاهیجان، چرخونی و چرخنی بازی؛ در لنگرود، وروری بازی؛ و در انزلی گودالو بازی آمده است (پابنده: ص ۱۰۵). چل‌پایی را نیز گودالو شلاق ذکر کرده‌اند که پارچه‌ای بوده است. در برخی نقاط، گردل بازی، وروره (فرفره بازی) نیز خوانده شده است (ستوده: ص ۷۴). موسوی گردل بازی آورده است (ص ۲۲۷).

نام این بازی را فخرایی شلاق بازی با گردالوی پارچه‌ای (ص ۳۰۶)؛ مرعشی شلاق بازی با گردالو، گردالو شلاق (ص ۳۷۲)؛ و نوزاد گردالو و گردالو بازی آورده است (ص ۳۹۷).

چوپا بازی (بازی پای چوبی)

این بازی را کودکان و نوجوانان و گاه جوانان پسر در بازیگاه عمومی و یا زمین چمن در ایام غیر برفی و بارانی انجام می‌دادند.

پای چوبی، دو چوب صاف و خوش‌دست است با طول ۲ تا ۳ متر و گاه بیشتر و قطر ۵ تا ۸ سانتی‌متر که در ۵۰ تا ۱۰۰ سانتی‌متری سرکلفت

آن، دو چوب به طول ۳۰ سانتی‌متر در دو سمت متضاد تنه‌ی چوب به مثابه‌ی جای پا با طناب بسته می‌شد، و یا با میخ به تنه‌ی چوب وصل می‌شد. بازیکن ۲ عدد چوب را در دست می‌گرفت و پایش را روی جای پای تعبیه شده می‌گذاشت و با کمک دست، پای چوبی را حرکت می‌داد و در میدان حرکت می‌کرد. گاه چوب‌ها بلندتر بود و جای پاها نیز ارتفاع بیشتری از سطح زمین داشت. از این وسیله گاه برای عبور از رودخانه و یا زمین پر گل و لای نیز استفاده می‌شد. این بازی به ندرت، در میدان به مسابقه‌ی دوی سرعت بدل می‌شد. در سال‌های اخیر اداره‌ی تربیت بدنی ماسال و شاندرمن مسابقات دو سرعت و مسابقه‌ی فوتبال نیز با همین وسیله، به نام چوپا بر پا کرده است. در مناطق تالش و فومن این بازی به چوب بازی (چوپا مزا) و بازی فوتبال گونه‌ی آن به چوب پا بازی با توپ (لپه چوپا مزا) معروف است (موسوی: ص ۱۹۸).

سوبی‌زن بازی

سوبی زن (سوت زن) ابزار ساده‌ای است که کودکان و نوجوانان پسر از نی می‌ساختند. یک تکه از نی به طول ۲۰ تا ۲۵ سانتی‌متر که دارای یک بند در یکی از دو سر است بریده می‌شد، با تیغ یا چاقوی تیز بخشی از بدنه‌ی نزدیک به بند به شکل ناخن به پهنای ۵ تا ۱۰ میلی‌متر و به طول ۳ تا ۶ سانتی‌متر در امتداد بدنه‌ی نی بریده می‌شد. انتهای این ناخن دراز همچنان سالم و متصل به بدنه می‌ماند، با دمیدن از سر نی این ناخن نی‌تبار مرتعش می‌شد و صدایی شبیه شیپور ایجاد می‌کرد، البته با دامنه‌ای به مراتب کمتر. کودکان و نوجوانان پسر چندین نفری این ابزار طرب ابتدایی را می‌ساختند، در ارکستری نامنظم و بی‌رهبر نغمه‌پردازی

می‌کردند و با رجزخوانی برای ایجاد صدای بلندتر و ابزار برتر در کوچه‌های روستا و یا بازیگاه عمومی نمایشی شاد به اجرا در می‌آوردند. فشیای فشیای بازی یا پوشای پوشای بازی در شرق گیلان ساختن همین سوت‌سوتک است که از پوست تر و تازه‌ی شاخه‌های درخت توسکا ساخته و همراه با آوازی اجرا می‌شد. هر بچه‌ای چند تایی سوت‌سوتک با خود داشت (موسوی: ص ۱۲۶).

طوقه بازی

طوقه‌ی فلزی دوچرخه‌ی اوراق شده‌ای را می‌گرفتند، پره‌ها، تیوب و لاستیک آن را جدا می‌کردند. این دایره‌ی فلزی را کودکان و نوجوانان پسر در ایام غیربرفی و بارانی در کوچه‌ها به حرکت در می‌آوردند و به دنبالش می‌دویدند. نیروی حرکت گاه کف دست بود. اغلب با تکه‌چوبی کوچک بدان ضربه می‌زدند و یا تکه‌چوب را داخل شیار طوقه می‌گذاشتند و با آن دوان دوان بازی می‌کردند.

در منابع تطبیقی از این بازی با نام عراده‌بازی یاد شده، عراده هر چیز گرد سیمی یا لاستیکی است که با چوبی دو شاخه یا مفتولی به شکل عدد ۶ آن را به حرکت در می‌آورند (پاینده: ص ۱۰۱). نوزاد نیز از عراده به عنوان چرخ‌سیمی یا لاستیکی برای بازی نام برده است (ص ۳۱۹).

کاغذ هوایی (بادبادک)

همان بادبادک معروف است. کودک یا نوجوان، دختر و پسر آن را با کاغذ روزنامه و ترکه‌های نازک و نواری شکل می‌ساختند، گوشواره‌هایش هم کاغذی بود. نکته‌ی جالب در این ساخت و ساز کودکانه نوع چسب

است: دانه‌ی برنج پخته شده (پلو دانه)؛ لعاب برنج در حال پخت؛ سریشم؛ داروینجی (سقز شیره درخت).^۱

نخ بادبادک هم نخ قرقره خیاطی بود. از دهه‌ی ۶۰ با آمدن انواع کایت به بازار، این بادبادک دست ساز کودکان نیز به فراموشی سپرده شد. فخرایی این وسیله‌ی بازی را بادبان نامیده که از نی بوریا ساخته می‌شده است (ص ۳۰۰). لازم به توضیح است که نی نیستان‌های طبیعی گیلان به کار بوریبافی نمی‌آید.

گوردنیگ بازی

گوردنیگ یا اوردنیگ همان روروک امروزی است که منحصراً نجار از چوب می‌ساخت. این وسیله برای تمرین راه رفتن در اختیار کودکان قرار داده می‌شد و کودک نوپا با آن راه رفتن را یاد می‌گرفت با آمدن انواع روروک پلاستیکی این وسیله‌ی سنتی به فراموشی سپرده شد.

مرعشی (ص ۳۷۳) و نوزاد (ص ۳۹۷) به این وسیله گردو گفته‌اند. ستوده به آن گردوله (ص ۲۷۶) و پاینده لنگرودی وسیله‌ی پایه پا کردن کودک را پاموجونی نامیده است (ص ۴۰۲).

۱. داروینجی شیرهی تنه و شاخه‌ی درختان است که در اثر نیش حشرات در هنگام تخم‌گذاری از تنه و ساقه‌های درخت تراوش می‌کند، معمولاً بی‌رنگ است و به تدریج قهوه‌ای روشن و یا قرمز روشن می‌شود. این شیرهی تراوش شده گاه به اندازه‌ی گردو می‌رسد و معمولاً روی درختان آلوچه و هلو به وفور یافت می‌شود. این شیره حالتی چسبناک دارد. این شیره گاه با چند قطره آب رقیق‌تر می‌شد و قدرت چسبندگی خوبی داشت.

وروره بازی (فرفره بازی)

برای ساخت وروره از نی استفاده می‌کردند که از جنس همان نی نالان مولاناست و در نیستان‌های اطراف مرداب انزلی و استخرهای روستا به وفور یافت می‌شود.

برای ساخت وروره یک سر نی صاف و خوش دست به طول حداکثر یک متر به دقت با داس یا چاقو بریده می‌شد تا لوله‌ای تو خالی با دهنه‌ی کاملاً صاف داشته باشد. یک نوار باریک از نی به طول ۱۵ تا ۲۰ سانتی متر و عرض حدود ۵ تا ۸ میلی متر بریده می‌شد، در قسمت وسط این نوار یک خار بلند، صاف و راست از خارهای درخت لیلکی فرو می‌شد، در دو سمت محل فرو رفتن خار، دو تکه کاغذ در جهت متضاد به اندازه‌ی کف دست و به شکل مربع یا مستطیل چسبانده می‌شد. چسب دانه‌ی پخته شده‌ی برنج (پلودانه)، لعاب برنج در حال پخت، سریشم و یا سقز درخت (دار وینجی) بود. پره‌ی ساخته شده از ناحیه‌ی خیست (خار) به داخل لوله‌ی نی وارد می‌شد.

کودک نی را به دست می‌گرفت و به هر سو می‌دوید، با دویدن پره‌ی فرفره می‌چرخید. انواع بهتر این فرفره با چهار پره در بازار موجود بود. فخرایی از این وسیله با نام فرفره یاد کرده (ص ۳۰۱) که همان فرفره‌ی موجود در بازار است؛ کاغذی الوان با ۴ پره‌ی مساوی که با سنجاق ته گرد به نوک تکه‌ای چوب وصل شده است. کودکان دختر و پسر در هوای مناسب با این وسیله به کوچه گردی می‌پرداختند. با نوع بازاری این وسیله هنوز هم کودکان بازی می‌کنند.

هَوَالِكِه (تاب)

همان تاب است که کودکان و نوجوانان و حتی جوانان از آن استفاده می‌کنند. به طور اختصاصی در محوطه‌ی خانه‌ها بر پا می‌شود، با طنابی بلند که بر شاخه‌ی استوار درختی بسته می‌شود. در محل نشستن تاب حصیری کهنه یا پارچه می‌گذارند و گاه تخته‌ای پهن یا چوبی کلفت.

تاب خوردن یک بازی انفرادی است و به ندرت دو نفر در یک تاب می‌نشستند، ولی معمولاً کسی به کمک تاب سوار می‌آید. گاه تاب سوار به طور متناوب در تاب در حال حرکت می‌ایستاد و می‌نشست، این عمل تناوبی باعث سرعت‌گرفتن تاب در رفت و برگشت می‌شد. به این کار در خمیران فوفو خوردن می‌گویند. فوفو به خوراک جغور جغور هم گفته می‌شد.

تاب خوردن هنوز هم رایج است. در بیشتر منابع تطبیقی نام «هوالکه» هلاچین ذکر شده است ولی اسمی از فوفو نیست.



تبرستان

www.tabarestan.info

بازی‌های گروهی

بازی‌هایی که افراد شرکت‌کننده در آن حداقل دو نفر یا دو تیم باشند گروهی‌اند. این بازی‌ها به دو شاخه تقسیم می‌شوند:

۱. **بازی‌های گروهی با رقابت انفرادی:** در این بازی‌ها هر یک از افراد گروه ضمن التزام به رعایت قوانین بازی، حافظ منافع فردی خویش است، عدم توفیق فرد موجب باخت بقیه‌ی شرکت‌کنندگان نخواهد بود، در مقایسه با بازی‌های انفرادی و بازی‌های تیمی این نوع بازی‌ها بیشترند.

۲. **بازی‌های گروهی با رقابت تیمی:** در این بازی ضمن التزام به رعایت قوانین بازی، انسجام افراد هر تیم در کلیت تیم مؤثر است و خطای هر فرد موجب باخت افراد تیم خواهد شد.

در بازی‌های گروهی نکاتی وجود دارد که حتماً باید ذکر شود:

۱. **استاد بازی:** استاد بازی قوانین نانوشته‌ای دارد که همگان خود را ملزم به رعایت آن می‌دانند. استاد بازی باید قدرت فرماندهی و سازماندهی داشته باشد و در بازی متبحر باشد. معمولاً استاد بازی خود را به جمع تحمیل و ضمن بازی داوری هم می‌کند. البته داوری به عهده‌ی همگان است مگر در بازی‌های خاص، ولی حرف استاد بازی به عنوان داور حرف آخر است و بازیکنان بدان احترام می‌گذارند. در بعضی از بازی‌ها (استاد بازی که در حقیقت سرگروه محسوب می‌شود) انتخابی است.
۲. **داوری:** داوری معمولاً همگانی است. حرف سرگروه به عنوان داور حرف آخر است. ناظران غیربازیکن هم می‌توانند به عنوان داور اظهارنظر

کنند. در برخی از بازی‌ها وجود داور مستقل الزامی است و تعیین آن با توافق بازیکنان انجام می‌شود.

۳. تعیین نوبت بازیکنان: در بازی بین دو نفر و یا دو تیم، شیوه‌های تعیین نوبت برای شروع بازی عبارت‌اند از:

پوچ و مغز؛ خیست و خشک (تر و خشک)؛ سر از؛ شیر و خط.

پوچ و مغز: ابتدا با توافق بین دو نفر یا دو سرگروه، آورنده‌ی پوچ و مغز مشخص می‌شود، و آن قرار دادن یک شیء کوچک است در داخل مشتی بسته در پشت و سپس آوردن دو مشت بسته در جلوی چشمان فرد مقابل تا او تعیین کند که شیء در کدامین مشت نهان است و یا کدام مشت خالی است. این کار شبیه همان بازی گل یا پوچ است. این کار سه شیوه‌ی متفاوت دارد:

۱. روش معمولی: طرف مقابل مشت‌های بسته را در کف دست خویش سبک و سنگین می‌کند و با اشاره و یا ضربه زدن بر مشتی پوچ یا مغز بودن آن را با صدای بلند اعلام می‌کند.

۲. فوت کردن خاشاک: طرف مقابل تکه‌ای خاشاک را در کف دستش می‌نهد و آن را در روبه‌روی دو مشت بسته نگه می‌دارد، آن وقت خاشاک را به سمت مشت‌های بسته فوت می‌کند، خاشاک به سمت هر مشتی برود آن را مغز اعلام می‌کنند.

۳. کیش چُو (چوب شمشاد): پس از اینکه دو نفر یا دو سرگروه به توافق رسیدند که چه کسی پوچ و مغز بیاورد و که پاسخ‌گو باشد، سنگ‌ریزه‌ای برداشته می‌شود، دست‌ها به پشت برده شده، سنگ‌ریزه در کف مشتی پنهان می‌شود و مشت‌های بسته جلوی چشم نفر مقابل نگه داشته می‌شود. او متن زیر را با صدای بلند می‌خواند و با هر کلمه ضربه‌ای آرام

روی هر مشت می‌زند:

کیش چو - کیش پَر چو - غرالوله بر غَم چو - سنگ دَرَه - سُقال دَرَه - مه
سیا برار - این جا دَرَه (چوب شمشاد - برگ درخت شمشاد - نی بر غم
چوب - سنگ در آن است - سفال در آن است - برادر سیاهم - در
اینجاست).

آخرین مشت بسته‌ای که ضربه به بر آن فرود می‌آید باید باز شود تا
مشخص شود که مغز است یا نه.^۱

خیست و خشک (تر و خیس): سنگ یا سفالی مدور و صاف را برمی‌دارند
و یک سطح آن را با آب دهان خیس می‌کنند، یک نفر سنگ یا سفال را
چرخان به هوا پرت می‌کند، طرف مقابل باید پیش از استقرار وسیله‌ی
پرت شده در سطح زمین بگوید که کدام سطح، خشک یا تر، رو به هوا
خواهد ماند. این کار شبیه همان شیر و خط با سکه است. گاهی نیز از خود
سکه استفاده می‌شود.

سراز: این شیوه در هر دو نوع بازی گروهی کاربرد دارد؛ در بازی گروهی
با رقابت انفرادی برای تعیین نوبت، و در بازی گروهی با رقابت تیمی هم
برای تعیین اعضای تیم و هم برای تعیین نوبت در بین دو تیم.

۱. غرالوله نوعی نی پرورشی است، کلفت‌تر و محکم‌تر از نی وحشی مردابی که از آن
برای چوب‌عَلَم‌های عزاداری و یا برای تهیه‌ی ازگیری استفاده می‌شود. چوب بلندی است
به ضخامت ۲ تا ۵ سانتی‌متر و طول ۲ تا ۶ متر که در انتهای ضخیم آن چوب دیگر و یا
میله‌ای فلزی به شکل عدد ۷ با میخ وصل می‌شود و برای کشیدن آب از چاه کاربرد دارد.
کاربرد فرعی‌اش پایین آوردن شاخه‌های میوه‌دار درختان برای چیدن آسان میوه و یا
تکاندن همین شاخه در بالا، برای ریختن میوه‌های رسیده است.

سراز یعنی شروع از. استاد بازی بازیکنان دایره‌ای کوچک تشکیل می‌دهند، به طوری که دست استاد به راحتی به همه برسد. همه دستانشان را در پشت قلاب می‌کنند، استاد بازی با گفتن سر از من، آخر از تو، با کف دست به سینه‌ی خود و سمت چپ یا نفر سمت راست خود می‌زند. منظور اینکه کار با خودش شروع و به نفر مورد اشاره ختم می‌شود. گاه برعکس، می‌گوید: سر از تو آخر از من پس از این، می‌گوید یک، دو، سه. پس از شنیدن سه، همه‌ی بازیکنان همراه او دستشان را بالای سر می‌گیرند و تعدادی از انگشتان را جهت شمارش نشان می‌دهند. استاد بازی انگشتان بالا گرفته را می‌شمارد و جمع کل را با صدای بلند اعلام می‌کند، سپس از سر به آخر شروع به شمارش می‌کند. همچنان با هر شماره به آرامی به سینه‌ی افراد می‌زند تا وقتی که عدد کل به یک نفر ختم شود، آن نفر شروع‌کننده‌ی بازی است. نفرات دوم و سوم و... هم تا به آخر به همین شیوه تعیین می‌شوند. شخص تعیین نوبت شده از دور خارج می‌شود و کناری می‌ایستد.

این شیوه در بازی‌های تیمی، هم در تعیین نوبت تیم و هم در تعیین اعضای تیم‌ها کاربرد دارد، برای تعیین نوبت در برخی بازی‌ها شیوه‌های دیگری هم رایج است که بسته به نوع بازی گفته خواهد شد.

یادآوری موقعیت هر بازیکن در تعیین نوبت: پس از تعیین نوبت بازیکنان در بازی گروهی با رقابت انفرادی، بازیکنان برای یادآوری و به خاطر سپردن نوبت خویش موظف‌اند حداقل دو بار با صدای بلند، به ترتیب نوبت خود را اعلام کنند. نفر اول می‌گوید: پیشم، دومی: دنبالم، سومی: ریشم، چهارمی: سه ریشم، پنجمی: کرک‌ریشم (ریش مرغم)،

ششمی: سوکله‌ریشم (ریش خروس‌م)، هفتمی: قاقم. در صورتی که تعداد نفرات کمتر از اینها باشد نفر آخر همیشه باید بگوید قاقم. اگر تعداد نفرات بیش از هفت نفر باشد این عمل انجام نمی‌شود و یا کلمه قاقم تکرار می‌شود.

هالول: معنی این واژه برای نگارنده روشن نیست، ولی قانونی است که هر بازیکن با اعلام آن با صدای بلند می‌تواند در حین بازی توقیفی چند ثانیه‌ای داشته باشد و در اثنای این چند ثانیه نه به بازیکنی حمله می‌کند و نه مورد حمله قرار می‌گیرد.

هالول در مواقع اضطراری اعلام می‌شود، مثلاً جلوگیری از سقوطی خطرناک، مرتب کردن لباس، رفتن خس و خاشاک در چشم، افتادن چیزی از دست یا جیب و یا پاره شدن لباس. البته اینها گاه بهانه است و هدف ممکن است وقفه در پذیرش شکست، استراحتی کوتاه برای تعویق شکست، نفس‌گیری و به دست آوردن موقعیت مناسب برای آغاز یک حمله باشد.

این قانون را کودکان و نوجوانان به وفور اجرا می‌کنند ولی در بازی‌های جدی جوانان چندان جدی گرفته نمی‌شود مگر اینکه مسأله جدی باشد. این قانون در همه‌ی بازی‌های گروهی چه در رقابت فردی و چه رقابت تیمی قابل اجراست. در منابع تطبیقی این قانون را نیافتیم.

تعیین مقصّر: در بازی‌های گروهی، اگر کسی بوی بد دهد، به فرمان استاد همه‌ی بازیکنان به صورت نیم‌دایره روبه‌روی استاد می‌ایستند، استاد برای تعیین مقصّر کلمات زیر را ادا می‌کند:

ای عنبر / دو عنبر / مُشک و مینبر / تاس و / طوس و / ملک و / زرخ.
برگردان: یک عنبر / دو عنبر مشک و منبر / تاس و / طوس و / ملک و / تلخ.
با ادای هر کلمه با کف دست به آرامی و به ترتیب صف به سینه‌ی یک‌یک بازیکنان و حتی خود می‌زند. گاه در مراحل آخر، کلمات کندتر و کشیده‌تر ادا می‌شوند و حتی با هر هجای یک کلمه به سینه‌ها ضربه زده می‌شود.
آخرین ضربه به هر که اصابت کند او مقصر است، بازیکنان او را هو می‌کنند و در برخی موارد به باد کتکش می‌گیرند. در شرق گیلان برای تعیین مقصر به همین شیوه عمل می‌شود ولی شعری که خوانده می‌شود به شرح زیر است (پاینده: ۱۳۶۶، ص ۹۰):

فیسِه کی بزا؟ (چه کسی بوی بد داد؟)، علی بزا (علی زد)، ملی بزا (ملی زد)، آب - ماب، نفته خیکه آتش بزا (خیکِ نِفْتِ بدبو را آتش زد)، [با نفته خیک چو پانی] عیسی - موسی، فیس‌کن رسوا (بودهنده رسوا شد).
نوع دیگر این شعر را در شرق گیلان، پاینده آورده است: قفل و کلید و پنبه... گنده! (همان).

بازیکنان برای بازی معیار اخلاقی داشتند، بی‌ادبی را در بازی نمی‌پسندیدند و خلاف‌کار را رسوا می‌کردند.

مقررات اخلاقی بازی: رعایت اخلاق در بازی‌های گروهی مسأله‌ی عمده‌ای است، استاد قبل از شروع بازی مقررات را توضیح می‌دهد و برای اینکه بازیکنان خطایی مرتکب نشوند که باعث به هم خوردن بازی و کدورت شود، معمولاً این جمله را به زبان می‌آورد: هر کی سُلتا بازی بکنه، بترکه و اترکه، مار جوجی بترکه (هر کس دغل بازی کند بترکه، منفجر بشود، پستان مادرش بترکد).

شلتاباز از مقررات بازی سرپیچی می‌کند و با خلاف‌کاری‌هایش بازی را به هم می‌زند، به او داغوله باز (دغل باز) هم می‌گویند. مجازات وی معمولاً تذکر شفاهی توأم با عتاب و خطاب و نیز اخراج از بازی است. به شلتاباز، چاچول‌باز هم می‌گویند (موسوی: ص ۳۰).

اگر در بازی دسته‌جمعی اختلاف پیش بیاید و خرابکار شناخته نشود، یا کسی گناه را به گردن نگیرد، یا خرابکار خود را گناهکار نداند، استاد بازی بازیکنان را در نیم دایره به صف می‌کند و خود در مرکز نیم دایره می‌ایستد و این شعر را می‌خواند، آش، ماش، مرده زنده خاش، فرده سیا ناش (آش، ماش، [تُف] به استخوان زنده مرده‌اش، فردا جنازه‌ی او سیاه بشود!)

آنگاه در کف دست چپ خود کمی آب دهان می‌ریزد و با سینه‌ی دست راست (جایی که موقع نوشتن به زمین می‌ماند) روی دست چپ می‌زند، تُف به هوا پخش می‌شود، قطره‌ی تف به هر که بخورد او بازی را خراب کرده است و فحش و نفرین نثار او و خانواده‌اش است.

صورت دیگر این شعر در لنگرود چنین است:

آترکه، آترکه، مار سینه بترکه (بترکد، بترکد، پستانِ مادرِ [آن کس که بازی را خراب کرده است] بترکد (باینده: ۱۳۶۶، ص ۹۰).

مَقَری برای جبران اشتباه در بازی: اگر بازیکنی در حین بازی مرتکب اشتباه در رعایت مقررات بازی شود، برای جلوگیری از نسوختن و ادامه‌ی بازی این جمله را به زبان می‌آورد: سوکوله، سه پس، یعنی: خروس، سه دست [می‌خواند]. در خمیران عقیده بر این است که خروس تا رسیدن صبح سه دست یا سه گلو می‌خواند. همین جمله گاه بدین اشکال هم ادا می‌شود: سوکوله، سه پاچه (خروس، سه پایه)، و یا سه لنگه، سه پاچه

(سه پایه، سه پایه [دارد]).^۱

هدف اصلی بازیکن خطاکار این است که ناظران از خطایش بگذرند. کودکان تا سه مرحله با تسامح و تساهل این قانون را می‌پذیرند ولی در بازی‌های جدی نوجوانان و جوانان به این مسأله توجه نمی‌شود. در منابع تطبیقی به این مورد برنخورده‌ام.

تبرستان

www.tabarestan.info

۱. سه پایه فلزی است که روی آتش می‌گذارند و رویش دیگ قرار می‌گیرد.

بازی‌های گروهی با رقابت انفرادی

در این بازی‌ها ضمن اینکه همگی ملزم به رعایت مقررات بازی هستند، نوع رقابت انفرادی است و هر کس مسئول عمل خویش است، اگر خطایی کند خود می‌سوزد، یا از بازی اخراج می‌شود و یا تاوان عمل خطایش را می‌پردازد و زبانی برای دیگران ندارد. کلیه بازیکنان در یک تیم واحد هستند، تعداد این نوع بازی بسیار بیشتر از بازی‌های انفرادی و یا بازی‌های تیمی است. تعیین سرگروه، شروع کننده و نوبت بازیکنان پیش از این توضیح داده شده است، مگر اینکه در هر بازی شیوه خاصی برای این مسائل وجود داشته باشد که در توضیح هر بازی گفته خواهد شد.

آغوز بازی (گردو بازی):

به دلیل رشد درخت گردو در گیلان، گردو به وفور در دسترس قرار دارد. بازی با گردو به پنج شکل انجام می‌شود و هر شیوه نام خاصی دارد. در چهار بازی هدف تنها بُرد گردو است، تنها در یک شیوه هدف بُرد پول است.

کَلا کو (کوبیدن کله یا سر)

این بازی پسرانه برای کودک، نوجوان و جوان با رقابت انفرادی است. تعداد بازیکنان از دو تا ده نفر است. زمین بازی صاف و عاری از چمن،

بیشتر در معابر و بازیگاه کودکان یک محله (مأله) است. بیشتر اوقات دو نفره بازی می‌کنند، هر بازیکن برای شروع بازی باید تعدادی گردوی مغزدار پوست کنده داشته باشد، اکثراً کودکان در جیب، دست و یا شلاتقوزه (محل عبور کش پیژامه، می‌توان گردو و یا هر چیز کوچکی را با برگرداندن کش روی پیژامه در آن پنهان کرد) گردو دارند. علاوه بر این، هر بازیکن یک گردوی عزیز دُر دانه دارد که به آن کله (سنگ) می‌گویند، کله گردوی درشت و کاملاً گرد، سنگین و گاه خوش‌رنگ است.^۱

تعیین نوبت در شروع بازی در یک توافق آنی انجام می‌شود، در مرحله‌ی اول پرتاب داوطلبانه است ولی در دومین مرحله پرتاب دقیقاً باید طبق نوبت دور اول پرتاب باشد.

نفر اول در نقطه‌ای می‌ایستد و کله‌اش را چند متر به جلو پرتاب می‌کند، نفر بعدی پس از ساکن ماندن گردوی، نفر اول، در جای او می‌ایستد و با هدف گرفتن گردوی ساکن، کله‌اش را به سمت آن پرتاب می‌کند، همین پرتاب با دو نیروی متفاوت انجام می‌شود، اگر بخواهد کله‌اش در صورت عدم اصابت به هدف، دورتر برود، شدت پرتاب بیشتر است، اگر بخواهد کله‌اش در فاصله‌ی کمتر از یک وجبی گردوی ساکن بایستد با شدت کمتری آن را پرتاب می‌کند ولی با دقت عمل بیشتر. در هر صورت قرار گرفتن کله در فاصله‌ی کمتر از یک وجب و یا اصابت به هدف

۱. برای خوش‌رنگ شدن گردو را چند روزی در پهن تازه‌ی گاو و یا در لای کاه (سراچینا)ی خیس شده‌ی برنج می‌گذارند. برای سنگین‌تر شدنش سوراخی در قسمت دم گردو ایجاد می‌کنند، به داخل آن زاج یا سرب ذوب شده می‌ریزند و روی سوراخ کوچک را با موم می‌پوشانند. کله، گرمی‌ترین گردوی بازیکنان است، در حفاظت از آن می‌کوشند و اگر همه‌ی گردوهایشان را ببازند، از بازی کناره می‌گیرند و حاضر نیستند با تنها گردوی عزیزشان خطر کنند و به بازی ادامه دهند.

باعث برنده شدن پرتاب کننده است. یک گردو جایزه‌ی این عمل است. نفرات بعدی هم طبق همان نوبت هدف‌گیری می‌کنند. هر کس در طی بازی در یک پرتاب موفق، گردویی ببرد، مجاز است از همان نقطه که کله افتاده است پرتاب‌های مجدد دیگری هم داشته باشد، این پرتاب‌های مجدد تنها در صورت عدم توفیق متوقف می‌شود. این بازی با همین قوانین گاهی در بین جوانان انجام می‌شود و به جای گردو، مبلغی از پیش تعیین شده مبادله می‌شود.



گردو بازی با مبادلات گردویی در فصل رسیدن گردو رایج است ولی با مبادلات پولی جز در ایام شتاب کار کشاورزی؛ از اردیبهشت تا اوایل شهریور، در بقیه‌ی اوقات سال به خصوص ایام نوروز رایج است. این بازی با هر دو نوع مبادله هنوز هم رایج است. این بازی با همین قوانین در لاهیجان به زن زنی معروف است (ستوده):

ص ۱۲۶)، در شرق گیلان بدان آغوز بازی می‌گویند و برای پیدا کردن حریف بچه‌ها در کوچه‌ها فریاد می‌زنند: آلبازی - آغوز بازی. کله را در شرق گیلان تیره (تیله) می‌گویند (پاینده: ۱۳۶۶، ص ۹۱). موسوی نیز آغوزبازی را بسیار مفصل شرح داده است (ص ۱۵۷).

آغوز هشتک

به آغوز هشتک، جفت و تک هم گفته می‌شود. محل بازی چاله‌ای است به عمق تقریبی ۱۰ سانتی‌متر و قطر تقریبی ۱۵ - ۲۰ سانتی‌متر، در زمینی صاف و بدون چمن که اندکی شیب دارد. چاله در پایین شیب کنده می‌شود، اطراف چاله تا شعاع یک متری بدون چمن است، بهترین چاله جایی است که اطراف آن نسبت به چاله شیب داشته باشد. تعداد بازیکنان پسر، نوجوان و کودک از دو نفر به بالا است. این بازی در حقیقت تمرینی است که بازیکن خود را برای شرکت در بازی جدی دیگری آماده می‌کند و چند صباح دیگر بدان می‌پردازد و آن بازی هشتک است.

هدف بازی در اینجا بُرد و باخت گردو است، البته کسی برای باختن گردو شرکت نمی‌کند ولی چه می‌شود کرد؟ زندگی باخت هم دارد! مبنای باخت و بُرد، فرد یا زوج بودن تعداد گردوهایی است که به داخل چاله افتاده‌اند. تعیین نوبت در یک توافق فوری طبق روش‌های پیش‌گفته انجام می‌شود و رعایت نوبت در توالی بازی امری خدشه‌ناپذیر است، هر کس باید نفر ماقبل و مابعدش را بشناسد، نفر اول در نقطه‌ی ثابتی که از قبل تعیین شده می‌ایستد، این نقطه در ۵ تا ۸ متری چاله قرار دارد. بازیکن حداقل ۴ گردو و حداکثر تا ظرفیت یک کف دست گردو به دست می‌گیرد

و از نقطه‌ی ثابت همه را یکباره به سمت چاله پرت می‌کند، شیوه‌ی پرتاب گردوها سلیقه‌ای است. سه نوع روش وجود دارد: سوکی (راست، مستقیم، سیخکی)؛ ریویش (غلتاندن - سراندن)؛ و هوایی. این سه روش در بازی‌های گردویی کلاکو، واکار و نیز بازی هشتک هم وجود دارد، گردوهایی که در چاله می‌افتند اگر تعدادشان فرد باشد (تک) پرتاب‌کننده همان تعداد را به نفر بعدی‌اش می‌پردازد و در کناری منتظر می‌ایستد تا نوبت بعدی، اگر گردوهای داخل چاله جفت باشند پرتاب‌کننده به همین تعداد از نفر بعدی‌اش می‌گیرد و پرتاب بعدی‌اش را نوبت می‌کند تا اینکه فرد بیاورد، متوقف شود و منتظر بماند.

در این بازی، گردوها درجه‌بندی ندارند، فقط باید بدون پوست سبز و نیز دارای مغز باشند، اگر هیچ گردویی داخل چاله نیفتد پرتاب‌کننده مجاز به یک پرتاب دیگر است.

ستوده نوشته است این بازی را در لاهیجان و انزلی جفت و تک (ص ۲۶۵) می‌نامند. مرعشی چاله‌دگان را از انواع گردو بازی آورده است (ص ۱۵۹). نوزاد نوشته است: چاله‌دگان گونه‌ای بازی برای جوانان است، بازیکنان تعدادی گردو را روی هم می‌گذارند. هر نفر با پرتاب آن به سمت چاله گردوهای زوج افتاده‌ی چاله را مصادره می‌کند و بار دیگر پرتابی دیگر انجام می‌دهد، در صورتی که گردوهای داخل چاله فرد باشد و یا گردویی به داخل چاله نرود، نوبت به دیگری می‌رسد. به این ترتیب در این بازی پرتاب‌کننده از گردوهای جمع شده که همگان در آن شریک‌اند در صورت زوج بودن در داخل چاله بهره‌مند می‌شوند و باختی در میان نیست (ص ۱۶۱).

به نوشته‌ی پاینده چال‌درگشتی در لنگرود به معنی در چاله انداختن

است که بازیکن اول از هر کس یک گردو می‌گیرد و در کف یک دست می‌گذارد و از فاصله‌ی قراردادی به سوی چاله می‌اندازد، هرچه در چاله برود به سود بازیکن است و آنچه گردو در خارج چاله پخش شود، بازیکن بعدی یکی از آنها را نشان می‌دهد، بازیکن اولی باید با تیلای خود به آن بزند، اگر بزند، همه را می‌برد وگرنه هیچ، و بازیکن بعدی شروع می‌کند (۱۳۶۶، ص ۹۶).

در نوع دیگر چاله در گنتی بازیکن هشت گردو ریز را در کف یک دست می‌گذارد و به چاله می‌اندازد، اگر تعداد گردوی داخل چاله زوج باشد، بازیکن برنده است، اگر تک باشد بازنده، و اگر هشت گردو در چاله رود می‌گوید: قوند نمودم و همه را می‌برد (همان: ص ۹۷).

اشتالی توشک بازی (بازی با هسته‌ی هلو)

اشتالی یا اشتالو، هلوی بومی گیلان است.^۱ زمین بازی صاف و بدون چمن است، این بازی مخصوص کودکان و نوجوانان پسر است، تعداد بازیکنان از دو نفر به بالا، هدف بازی وقت‌کشی و تمرین در هدف‌گیری، برتری‌جویی و بردن هسته‌های طرف مقابل است. زمان بازی هنگام رسیدن هلو؛ اواسط تابستان است. این بازی در حقیقت مقدمه‌ای طولانی است برای تمرین و ورود به گردو بازی. هسته‌ی هلو در خمیران استفاده‌ی خوراکی ندارد.

۱. درختی به ارتفاع ۴ تا ۶ متر با برگ‌های بیضی باریک و نوک تیز و گل‌های پنج‌پر صورتی رنگ، میوه‌اش از هلوهای موجود در بازار کوچک‌تر است با پوستی کلفت و کرک‌دار که پس از رسیدن زرد و شیرین می‌شود، هسته‌اش از درشت‌ترین زیتون‌های ایرانی درشت‌تر است.

در این بازی هسته‌ای بی‌خطر، بازیکنان همه در یک نقطه ثابت می‌ایستند و بدون تعیین نوبت، نفر اول هسته‌اش را چند متر جلوتر پرتاب می‌کند، نفر بعدی هسته‌ی نفر اول را نشانه می‌گیرد، در صورتی که به آن اصابت کند و یا در فاصله‌ی حداکثر یک وجب هسته‌ی بازیکن پرتاب‌کننده روی زمین مستقر شود برنده همان هسته خواهد بود، در صورتی که این دو اتفاق نیفتد، نفر سوم نیز یکی از دو هسته‌ی موجود روی زمین را نشانه می‌گیرد، در صورتی که نفر سوم هم به هسته نفر اول یا دوم نزند و یا هسته‌اش در یک وجب آن هسته‌ها فراموش نگردد، باید منتظر بماند تا هسته‌اش را نفر چهارم هدف قرار دهد. اگر همین چهار نفر در میدان باشند، در دور دوم پرتاب رعایت نوبت پرتاب اول الزامی است، نقطه‌ی پرتاب دوم هر نفر از همان نقطه‌ای است که هسته‌اش در آنجا افتاده است، هر بازیکنی که یک هسته بیازد از بازی خارج می‌شود، هر برنده هم پس از توفیق در بردن هسته‌ی اول پرتاب دیگری هم می‌تواند داشته باشد و این پرتاب با عدم توفیق متوقف می‌شود.

تداوم این بازی تا وقتی است که قدرتمندان هسته‌ای، هر یک فقط یک هسته بیازند و تنها یک نفر بدون باخت بماند، در اینجا دور اول نبرد هسته‌ای به پایان می‌رسد و دور دوم از همان نقطه‌ی ثابتی که قبلاً معین شده بود، همانند دور اول تکرار می‌شود.

نوع دیگری از همین بازی هسته‌ای واکار (چینش) نام دارد و به شرح زیر است:

هر بازیکن به نسبت مساوی، یک یا چند هسته‌ی هلو را در نقطه‌ای روی زمین در یک خط مستقیم چسبیده به هم می‌چیند و بعد بازیکنان تک به تک عمود بر خط هسته‌ها در فاصله‌ی ۳ متری و بالاتر از خط هسته‌ها از

یک نقطه‌ی ثابت برای همگان در پرتاب اول بدون تعیین نوبت، خط هسته‌ها را هدف می‌گیرند، هر کس به خط هسته‌ها بزند صاحب هسته‌های خارج شده از صف خواهد بود و اگر نزند هسته‌اش در همان نقطه می‌ماند تا شروع مرحله‌ی دوم، در وهله‌ی اول کسی که به صف هسته‌ها زد، می‌تواند هسته‌های پرتاب شده‌ی دیگران را که قبل از او پرتاب ناموفق داشته‌اند هدف بگیرد، در صورتی که در پرتاب جدید توفیق داشت هسته‌ی طرف مقابل را بگیرد و او را از دور خارج کند، در مرحله‌ی دوم بازی، رعایت نوبت‌های پرتاب مرحله‌ی اول الزامی است. هدف اصلی در مرحله‌ی دوم باز هم صف هسته‌هاست ولی در صورتی که هسته‌ی رقیبی نزدیک‌تر باشد می‌تواند آن را هم هدف بگیرد، پس از اتمام هسته‌های به صف کشیده شده، صاحبان هسته‌های در میدان، باز هم به ترتیب نوبت اولیه، همدیگر را هدف می‌گیرند. در اینجا، فقط زدن شرط برنده شدن نیست، قرار گرفتن در فاصله‌ی یک وجبی هسته‌ی رقیب نیز باعث برنده شدن پرتاب کننده است، پایان بازی دور اول باقی ماندن تنها یک هسته در میدان است.

در خمیران از این بازی چند تعبیر رایج شده است:

۱. کور مرا اشتالی توشک بازی کودن (با آدم کور با هسته‌ی هلو بازی کردن). به کسی گفته می‌شود که قصد فریب یا کلاهبرداری از کسی را دارد.

۲. اون موقو کی من کنده‌زنی کودم تو کرا اشتالی توشک بازی کودی (آن وقت که من هیزم شکنی (کنایه از کار سخت و شاق) می‌کردم تو داشتی با هسته‌ی هلو بازی می‌کردی). کنایه از داشتن تجربه و بی‌تجربگی طرف مقابل.

این بازی در منابع تطبیقی به همین نام آمده است، از شیوه‌ی اول نامی نیست و تنها شیوه‌ی دوم یعنی واکار توضیح داده شده است (مرعی: ص ۶۳؛ نوزاد: ص ۲۴). در شرق گیلان در بازی دیوارزنی که در حقیقت بازی با گردوست، بچه‌ها در صورت نداشتن گردو با آشتالی توشک بازی می‌کنند. در این بازی بازیکنان آشتالی توشک را از یک فاصله‌ی ثابت به دیواری می‌زنند، هسته پس از برگشت به دیوار در صورتی که در یک وجبی هسته‌ی دیگری قرار گیرد برنده‌ی آن هسته می‌گردد.

در بازی دیوارزنی که در اصل با گردوست، در صورت نبودن گردو از آشتالی توشک استفاده می‌کنند (باینده: ۱۳۶۶، ص ۹۱).

پا پا پلنگی

گروه سنی کودک و نوجوان، اعم از دختر و پسر به تفکیک جنسیت و یا مختلط آن را انجام می‌دهند. مکان بازی بیشتر داخل خانه و به خصوص ایوان خانه است. زمان بازی در تمام فصول سال است. تعداد شرکت‌کنندگان از سه نفر به بالا است. یک نفر به عنوان استاد بازی که معمولاً بزرگ‌تر از دیگران است انتخاب می‌شود، او همه‌ی بازیکنان را کنار دیوار می‌نشاند، بازیکنان، هر دو پایشان را دراز می‌کنند، استاد بازی از یک سمت به صف‌نشستگان شروع می‌کند به خواندن شعری با صدای بلند و با ادای هر کلمه با دست ضربه‌ای آرام به پای افراد می‌زند. این ضربه زدن از یک سمت شروع و در سمت دیگر به انتها می‌رسد، دوباره از انتها شروع و به ابتدا می‌رسد. شعر به شرح زیر است:

پا پا - پلنگی - انگستانه - دولنگی - باباخان - کایا بوشو - انزلی بازار - چی باوره؟ / چی بیهینه؟ - درزن - مرزن - کولیچی - مولیچی - کایا بنه؟ - داره

جور - بام جور - پیلی پا - کوچی پا - کون بزن.

پا پا - پلنگی - انگشتانه - دو لنگه - بابا - کجا رفته؟ بازار بندر انزلی - چه بیاورد؟ / چه بخرد؟ - سوزن موزن - کلوچه ملوچه - کجا گذاشته؟ - روی درخت، پشت بام - پای بزرگ - پای کوچک - تکان بده.

با اعلام کلمه‌ی کون بزن و فرود ضربه‌ی استاد به پای بازیکن، بایستی بازیکن همان پا را به سرعت جمع کند و آخر بازی بیست و هفت مرتبه جمع شده نگه دارد، استاد بازی دوباره به خوانش ادامه می‌دهد و با هر بار خوانش فقط یک پا جمع می‌شود. به پای جمع شده ضربه‌ای زده می‌شود.

صاحب آخرین پای باقی مانده، بازنده‌ی بازی است. به محض مشخص شدن بازنده، به دستور استاد، بازنده روی دو زانو می‌نشیند، با کف دست‌ها صورتش را می‌پوشاند و همه‌ی بازیکنان با کف دست به پشت او ضربه می‌زنند، دستور آتش‌بس با استاد است.

به نوشته‌ی ستوده پایا پلنگی نوعی بازی در انزلی و غازیان است که معمولاً اطفال پنج تا نه سال بازی می‌کنند. ابتدا بازیکنان دایره‌وار یا در امتداد یکدیگر افقی می‌نشینند و پاهای خود را دراز می‌کنند، بعداً یکی از ایشان که استاد خوانده می‌شود می‌خواند:

پا پا پلنگی - انگشتر سه لنگی - باباخان کویا بوشو؟ کویا نوشو؟ - چی به هه؟ چی نهه؟ - گرزن مرزن - پیله پا کوچه پا - کون بزن.

آخرین کلمه‌ی شعر به پای هر کس رسید، پای خود را جمع می‌کند. بازی به همین ترتیب ادامه پیدا می‌کند تا یکی از پاهای یکی از بازیکنان باقی ماند، سایرین روی پای او می‌افتند و به عنوان خوردن گاز می‌گیرند. این بازی را در تهران اتل مثل خوانند ولی جملاتی که گفته می‌شود و نتیجه‌ی بازی به پایا پلنگی شباهت ندارد (ستوده: ص ۳۱).

نوزاد در توضیح پا پا پلنگی نوشته است که کودکان در کنار هم نشسته و پایشان را دراز می‌کنند، شعر خوانده شده این است: پایا - پلنگی - انگشتر سه لنگی - باباخان - کوی بوشو؟ کوی نوشو؟ - بازار - چی بهه؟ چی نهه؟ ارزن درزن - کوچه پا پيله پا - کون فوزن... آخرین پای باقی مانده، بازنده محسوب می‌شود. برخی بازی را همین جا پایان یافته می‌دانند ولی عده‌ای دیگر برآن‌اند که بازنده باید روی دو زانویش بنشیند و بازیگران دیگر به دورش جمع شوند و بانوای او ستایند. خوانند: تاپ تاپ خمیر، شیشه‌ی پنیر، دس کی بالا؟ به پشت بازنده ضربه‌های مکنواخت بکوبند. اگر بازنده در پاسخ نام کسی را که دستش را بالا گرفته ببرد، بازی پایان می‌گیرد، و در صورت تمایل بازیگران، از نو ادامه می‌یابد (ص ۷۴).

بعضی‌ها به عوض تاپ تاپ خمیر این آهنگ ضربی را می‌خوانند: هاپلو هپوهه پنجه، الا که یا تبجه؟ بدیهی است این آهنگ از اصالت بیشتری برخوردار است. این بازی در لنگرود، آتکل - متکل خوانده می‌شود و شعر زیر را می‌خوانند:

اتکل متکل طوطی کل / پنجه بزئم نان شکر / آحمدی کو بوشو؟ / بازار /
چی هگیره؟ / توماکو / یه سر هدی بکشم / لیلی کمر دکشم / لیلی قمار
بازه / اسبه دکون طویله / لقد بزن بمیره / هو اسمال هو اسمال / پاره بوبو
تی دستمال

(پنجه زدم بر نان شکری / احمدک کجا رفت؟ / بازار / چی بگیرد؟
بخرد؟ / تنباکو / یه سر بده بکشم / کمر لیلی را سفت کنم (بکشم، محکم
کنم) / لیلی قمار باز است / اسب را به طویله کن (ببر به طویله) / لگد بزن
بمیره / آی اسماعیل، آی اسماعیل! / پاره شده دستمال تو)

آخرین کلمه‌ی شعر به پای هر کس رسید پایش را جمع می‌کند و

خواننده آن قدر تکرار می‌کند که پای همه غیر از آخری جمع شود، آنگاه به او می‌گویند چه آرزویی داری؟ کربلا می‌روی یا مشهد، تهران یا مکه؟ مثلاً می‌گوید کربلا... دو بازیکن جانبی دو انگشت بزرگ پاهایش را می‌گیرند و بلند می‌کنند و از آنجا کمی دورتر به زمین می‌گذارند و می‌گویند این هم کربلای تو (پاینده: ۱۳۶۶، ص ۹۲).

پا پا پلنگی در پاشاکی بین لولمان و سیداهکل به یه ^{تخت‌باش} ~~تخت‌باش~~ دو انبار معروف است. بازیکنان می‌نشینند و پهاها را دراز می‌کنند، یکی از بازیکنان می‌خواند:

یه انبار، دو انبار / بابی خان، کو بوشو؟ / رشت و لاجون / چی بیهه؟ /
درزن، پرزن / علی بابا / کون بزن
یک انبار، دو انبار / باباخان کجا رفت؟ / رشت و لاهیجان / چه خرید؟ /
سوزن - موزن! / به بابای علی / تنه بزن).

خواننده با خواندن هر جمله دست به پای یکی از بازیکنان می‌گذارد وقتی شعر تمام شد همه‌ی بازیکنان پاهای خود را روی زمین به جلو و عقب می‌سرانند و دسته‌جمعی می‌گویند: هولی هولی هولی هولی.
در املش نیز به پا پا پلنگی، اتکل متکل می‌گویند و شعر زیر را می‌خوانند:

اتکل متکل، طوطی کل / پنجه بزئم نان شکر / احمده کور بوشه؟ - بازار /
چی هگیره؟ / درزن مرزن / علی خان پیلازن (زن بزرگ علی خان) / کل پا
کون بزن (پای بزرگ را جمع کن زیر خودت)

بازیکن آخر، پهاها را زیر خود جمع می‌کند و با دست راست انگشت بزرگ پای چپ و با دست چپ انگشت بزرگ پای راست را می‌گیرد و با کشیدن کمی به جلو می‌خزد. سر شریک می‌پرسد؟ به کجا می‌روی؟

بازیکن یکی از شهرهای مذهبی مثل کربلا، مشهد، قم و پيله آسونه (آستانه‌ی بزرگ، آستانه‌ی اشرفیه) را نام می‌برد. سرشریک او را، در حالی که بازیکن انگشتان پاهایش را گرفته است، به گوشه‌ای از اتاق می‌برد و رها می‌کند و می‌گوید: اینم تی کربلا... (همان: ص ۹۳).

این بازی در لشت‌نشا به اتکل متکل و نیز اتل طوطی متل معروف است. در اتکل متکل لشت‌نشا این شعر را می‌خوانند:

اتکل متکل / پنجه به شعبان شکر / احمدی چانه مدی / غوطه بخور
طوطیان (برو به حوض طوطی‌ها) / غولطی بخور بیرون / به پیشکش
بیرون بیا) / اسب سیاه زین بوکون (اسب سیاه را زین کن) / پیشکش
خانمی بوکون (پیشکش خانم کن) / خانمی کجاست تو باغچه / چی
می‌چینه، آلوچه / آلوچه باغ بالا / جرأت داری بسم‌الله

آخرین کلمه شعر به هر کس رسید باید پا را جمع کند، خواننده آن قدر این شعر را تکرار می‌کند که فقط یک نفر باقی بماند، سپس از او می‌پرسد: چه آرزویی داری؟ کربلا می‌روی، مشهد یا مکه؟ بازیکن مثلاً می‌گوید: مشهد! دو بازیکن جانبی دو انگشت بزرگ پاهایش را می‌گیرند و بلند می‌کنند و از آنجا دورتر به زمین می‌گذارند و می‌گویند: این هم تی مشهد (این هم مشهد تو) (موسوی: ص ۱۱۱).

در اتل طوطی متل بازیکنان دایره‌وار می‌نشینند و یک نفر بزرگ‌تر که کارگردان بازی است در کنار آنان می‌نشیند و شعر زیر را می‌خواند:

اتل / طوطی متل / پنجه به شعبان شکر / احمدی جان پدر / برو به حوض
توتیا / غوطه بخور بیرون بیا / اسب سیاتو زین کن، پیش پیش خانمی کن /
خانمی کجاست تو کوچه / چی چی می‌خوره؟ آلوچه / آلوچه‌های کوچه
/ کی بره / کی نره / غلام سیاه پیش بره.

آخرین کلمه به هر کس ختم شد باید پای خود را جمع کند. بازی به همین ترتیب ادامه می‌یابد تا اینکه نفر آخر برنده اعلام می‌شود (همان، ص ۱۱۲).

پاره سنگ (لاپار بازی)

این بازی را گروه سنی کودک و نوجوان از هر دو جنس و گاه مختلط انجام می‌دهند. چون بازی به صورت نشسته انجام می‌شود، بیشتر در داخل خانه‌ها برگزار می‌شود. این بازی بیشتر دو نفره است ولی بیشتر از دو نفر هم می‌توان بدان پرداخت، به ندرت به صورت تیمی هم انجام می‌شود. ابزار بازی تعدادی سنگ نسبتاً گرد و به اندازه‌ی فندق خیلی درشت است، هر بازیکن به طور معمول حداقل ۱۰ سنگ و گاه بیشتر به میدان می‌آورد. ابتدا بازیکنان برای تعیین نوبت شروع به وراگفتن (پهلوی گرفتن) می‌کنند، برای این کار بازیکن فقط یک بار همه‌ی سنگ‌های بازیکنان را در کف یک دست جمع می‌کند و اگر در کف یک دست جا نگرفت در کف دو دست چسبیده به هم جای می‌دهد. سنگ‌ها همه با هم ۵ تا ۱۰ سانتی‌متر به هوا پرتاب می‌شود، پس از پرتاب با پشت یک دست سنگ‌های در حال سقوط را می‌گیرد، آنچه در پشت دست می‌ماند شمرده می‌شود و به حساب امتیاز بازیکن در اذهان ثبت می‌شود، آن که بیشترین تعداد را بر پشت دست گرفته است نفر اول شناخته می‌شود.

پس از تعیین نوبت، بازیکن اول همه‌ی سنگ‌ها را در کف یک یا دو دست می‌گذارد و پس از پرتاب به هوا، فقط یک دست برعکس شده سنگ‌های در حال سقوط را می‌گیرد، در اینجا بازیکن دست حامل سنگ‌ها را کمی تکان می‌دهد تا سنگ‌های نامتعادل پایین بریزند، البته با شمارش آنها سعی می‌کند تعداد سنگ‌ها زوج باشد، بعد دوباره با پشت

دست سنگ‌ها به هوا پرتاب می‌شوند و با کف همان دست گرفته می‌شوند، در اینجا اگر سنگی گرفته نشود و سقوط کند بازیکن می‌سوزد. سنگ‌های گرفته شده شمارش می‌شوند، اگر زوج باشند نصف آنها از آن بازیکن است، اگر فرد باشند به بازیکن چیزی نمی‌رسد و به کناری گذاشته می‌شوند. حال بازیکن یک سنگ از سنگ‌های پخش شده بر زمین را به عنوان لاپار انتخاب می‌کند و بایستی با پرتاب لاپار به هوا سنگ‌ها را تکی یا زوجی از زمین جمع کند و دوباره لاپار معلق در هوا را بگیرد. در اینجا اگر سنگ جمع شده از زمین زوج باشد نصف آن از آن بازیکن است و به ذخایر سنگ‌های برده‌اش اضافه می‌شود، اگر فرد باشد چیزی از آن بازیکن نیست، سنگ‌های برده شده به کلی از دور اول بازی خارج می‌شوند.

در اینجا ناتوانی در جمع کردن سنگ و گرفتن لاپار باعث سوختن می‌شود، در حین جمع‌آوری سنگ‌های روی زمین اگر دست بازیکن به سنگ غیر از سنگ یا سنگ‌های هدف بخورد می‌سوزد و نوبت به دیگری می‌رسد. پس از اینکه بازیکن، بدون سوختن، همه‌ی سنگ‌های روی زمین را به شیوه‌ی گفته‌شده جمع کرد، سنگ‌های برده شده در کناری گذاشته می‌شوند و وارد بازی نمی‌شوند، بقیه‌ی سنگ‌ها نیز به طریقی که آمد به کار می‌گیرند. وقتی که همه‌ی سنگ‌های میدان را بازیکنان بردند، هر نفر سنگ‌های برده شده‌اش را می‌شمارد و با صدای بلند اعلام می‌کند، در ابتدای بازی بازیکنان به نسبت مساوی تعدادی سنگ به میدان آورده بودند، همان تعداد ملاک برنده یا بازنده شدن است، هر کس از حدنصاب اولیه بیشتر داشته باشد برنده است و هر کس کمتر بازنده. حال فرض کنیم دو نفر هر یک ۱۰ سنگ وارد میدان کرده‌اند، در پایان یک نفر ۱۵ سنگ برده است و یک نفر ۵ سنگ، بنابراین نفر اول ۱۰ سنگ بیشتر

دارد و نفر دوم ۱۰ سنگ کمتر، نفر اول برنده است و به تعداد ۱۰ سنگ اضافه بایستی با کف دست بر پشت دست بازنده ضربه بزند، بازنده بدون حرکت اضافه بایستی ۱۰ ضربه‌ی جانانه را بر پشت دستانش تحمل کند. کودکان مبتدی در این بازی سنگ‌ها را در کف دو دست به هم چسبیده می‌گذارند و با پشت دو دست به هم چسبیده می‌گیرند.

در منابع تطبیقی نام و شرحی از این بازی نیامده است.

پنبه رسه (پنبه ریس)

این بازی دو نفره است و در گروه سنی کودک و نوجوان دختر و پسر، اکثراً جداگانه و به ندرت مختلط انجام می‌شود. تعیین نوبت آداب خاصی ندارد، دو نفر پشت به هم می‌ایستند و از پشت بازوها را در هم قفل می‌کنند. یک نفر، نفر بعدی را بر پشت خود بلند می‌کند و خمیده می‌ماند، سپس این گفت‌وگو بین دو نفر انجام می‌شود:

نفر پایین: پنبه رسه / نفر بالا: بعله / نفر پایین: چی کرا کنی؟ (چه می‌کنی؟)
/ نفر بالا: پنبه رسم (پنبه می‌ریسم) / نفر پایین: تو بیا به چر من برس، پنبه
اعلا برس (تو بیا پایین من بریسم، پنبه اعلا بریسم).

پس از اتمام این گفت‌وگو نفر پایین راست می‌ایستد و این بار طرف مقابل او را بر پشت بلند می‌کند و همین گفت‌وگو تکرار می‌شود.

به گفته‌ی پاینده به بازی آفتاب مهتاب (آتو ماثو)، به گالش‌ی عمه‌ی عمه‌ی می‌گویند و شعر زیر را می‌خوانند:

- عمه‌ی عمه‌ی! / - جان عمه‌ی (جان عمه) / - کوشو دری (کجا می‌روی؟)

/ - پُنبه رسی (پنبه رسی) / - تو جیر بیه مو برس (تو پایین بیا من بریسم)

بازیکن پا را بر زمین می‌گذارد و نفر اول را کولی می‌دهد و شعر از نو تکرار می‌شود (۱۳۶۶، ص ۹۲).



در گیل‌گب این بازی با همین نام آمده اما مکالمه‌ی دو نفره کوتاه‌تر است:
- پنبه رسه! / - باله (بعله) / - تو بیا بیجیر می برسه (تو بیا پایین من بریسم)
(نوزاد: ص ۹۱).

فخرایی از این بازی را پنبه‌ریس نامیده با این مکالمه:
- پنبه رسه / - بعله / - چکار دری؟ / - پنبه رسم / - تو بیا بیجیر من بریسم.
به این بازی اوسا بدوش و آفتاب و مهتاب نیز می‌گویند (ص ۳۰۹).
موسوی این بازی را پنبه ریه‌ی آورده است با گفت‌وگوی کوتاه:
- پنبه ریه (ای پنبه ریس) / - بله پنبه ریه‌ی / - تو بیا بیجیر من بریسی
(تو بیا پایین تا من بریسم)

وی می‌نویسد: گمان می‌رود این بازی در مناطقی که دامداری در آن رایج است شکل گرفته و بیشتر یک نوع تمرین کودکان برای کار ریسندگی باشد (ص ۱۲۰).

پوخوم پوخوم شقازه

جنگل علاوه بر خواص عمده‌اش در حفظ تعادل طبیعی آب و هوای زمین یکی از منابع بزرگ تغذیه‌ی انسان بوده است. با توجه به اینکه انسان‌های اولیه قبل از اشتغال به کشاورزی اساساً در جنگل می‌زیسته‌اند اهمیت بی‌بدیل جنگل در تکوین حیات بشر نمود بیشتری پیدا می‌کند. در غرب، شرق و جنوب روستای خمیران جنگلی بسیار بزرگ، با هزاران هکتار مساحت وجود داشت که همه‌ی درختانش پهن‌برگ و خزان‌پذیر بودند. به غیر یک گونه از شمشاد و دو، سه درختچه‌ی دیگر، این جنگل بزرگ، تنها جنگل جلگه‌ای سراسر شمال کشور و یادگار دوران سوم زمین‌شناسی با قدمتی یک میلیون ساله بود. حدّ شمالی آن حاشیه‌ی جنوبی و جنوب غربی مرداب انزلی از آبکنار تا کپورچال به طول ۱۶ کیلومتر، حدّ جنوبی آن از ضیابری از توابع صومعه‌سرا تا شاندرمن از توابع ماسال به طول ۱۵ کیلومتر، حدّ شرقی آن از ضیابری به آبکنار به طول ۸ کیلومتر، و حدّ غربی آن از شاندرمن تا پونل و رضوان‌شهر به طول ۲۰ کیلومتر بود. جنگل هفت دغنان و شهر متروک و تاریخی گسکر در همین محدوده قرار دارد. بین سال‌های ۶۰ تا ۷۰ این جنگل با عنوان جنگل کم‌بازده به کلی کف‌بری شد و اکنون حتی ۱۰ هکتار هم از آن باقی نمانده است. بخش کوچکی به شالیزار بدون شبکه‌ی آب سنتی بدل شد، بخشی دیگر زیر کشت درختان غریبه‌ی سوزنی‌برگ کاج رفته است و قسمت اعظم آن جولانگاه گیاهان هرزی چون تمشک است. این جنگل در تمام فصول سال منبع تغذیه‌ی کودکان و نوجوانان و بزرگسالان حاشیه و متن آن بود.

یکی از خوردنی‌های این سفره‌ی رنگین و همیشه‌گشوده پوخوم است. پوخوم ساقه‌ی نورسته گیاه وحشی و بالا رونده‌ی تمشک در فصل

بهار است. این گیاه در همه جای گیلان می‌روید، رشدی سرسام‌آور دارد و آفت جان‌سخت باغات کشاورزی است. این ساقه‌ی نورسته با قطر یک تا دو سانتی‌متر و ارتفاع حداکثر ۷۰-۸۰ سانتی‌متر پس از برش و پوست‌کندن خورده می‌شود، بسیار ترد است و طعمی نسبتاً ترش و اندکی گس دارد.

کودکان و نوجوانان اعم از دختر و پسر خوردن پوخوم را به یک بازی کودکانه بدل کرده‌اند؛ دست‌جمعی در ابتدای بهار در حاشیه‌ی هر جایی که پوخوم رویده باشد بدان می‌پردازند، این بازی برنده و بازنده ندارد و پسر و دختر به طور مختلط در آن شرکت دارند.

ابتدا به فرمان استاد بازی که خودانگیخته و غیرانتخابی بود تعداد زیادی ساقه‌های نورسته تمشک را کف‌بر می‌کردند و در زیر سایه‌ی درختی جمع می‌کردند، سپس چند چاله‌ی کوچک به عمق و قطر ۱۰ تا ۱۵ سانتی‌متر در زمین حفر می‌کردند، به فرمان استاد بازی چند ساقه‌ی نورسته‌ی گیاه گزنه هم در محل آورده می‌شد. کف و دیواره چاله‌ها را با برگ‌گزنه می‌پوشاندند، به طوری که سطح زیرین و گزنه‌ی برگ‌های گزنه با خاک کف و دیواره‌ی چاله در تماس باشد، پس از این کار دسته‌جمعی پوست پوخوم را می‌کنند و جلوی استاد بازی روی برگ‌های گزنه می‌ریختند. استاد آنها را به قطعات ریز در اندازه‌ی حبه قند تقسیم می‌کرد و در چاله‌های سبزیپوش می‌ریخت، به رویشان اندکی نمک می‌پاشید، پس از پر شدن چاله‌ی سبزیپوش، رویش را با برگ‌های گزنه می‌پوشاندند، سپس بچه‌ها دور چاله می‌نشستند و استاد بازی ایات زیر را با صدای بلند می‌خواند و هم‌زمان روی درپوش چاله‌ها ضرب می‌گرفت:

پوخوم پوخوم شقازه / گزنه‌خانا آوازه / ته پر ته مارا گول بزه / هف کله بجارا سر بزه

(شاخه‌ی نورسته‌ی تمشک عرق کرده است / به خانه‌ی گزنه آب زده است / پدر تو مادرت را گول زد / از هفت کرت شالیزار سر بر آورد) پس از خواندن استاد بازی، یک‌بار هم همه آن را با صدای بلند تکرار می‌کردند، پس از پایان آواز کر، رهبر ارکستر درپوش گزنه‌ای را برمی‌داشت و تکه‌های پوخوم را بین حاضران تقسیم می‌کرد. این کار تا اتمام محتویات چاله‌ها ادامه می‌یافت.

چوق پوخوم (پوخوم سخت که الیاف بلند فیبری دارد و قابل خوردن نیست) و تره پوخوم (پوخوم تر که به راحتی شکسته می‌شود و قابل خوردن است) در اصطلاح به آدم‌های پخمه، ضربه‌پذیر و دست‌وپاچلفتی اطلاق می‌شود و در کشتی گيله‌مردی به پهلوان‌پنبه‌هایی که به سرعت و آسان مغلوب حریف می‌شوند اطلاق می‌شود.

عادت به پوخوم‌خوری در گشت و گذار کوه و جنگل در نگارنده‌ی ۵۴ ساله هنوز هم پابرجاست.

در تکمیل یک مصرع از شعر بازی از خانم پروین گلی، ساکن خمیران امداد گرفته‌ام. روایت نگارنده از همان مصرع رایج در خمیران را شایسته‌ی نگارش ندانستم.

نام این بازی در لاهیجان و لنگرود بولی - بولی عرق بکن است (پاینده: ۱۳۶۶، ص ۹۴). بول شاخه‌ی نورسته و تر و تازه‌ی تمشک است، در خمیران به هر شاخه‌ی نورسته بول گفته می‌شود. در لاهیجان و لنگرود پوست شاخه‌ی نورسته‌ی تمشک را می‌کنند، قطعات آن را در ظرفی می‌ریزند، بر روی آن نمک می‌پاشند، روی ظرف را می‌پوشانند، با چوب کوچکی روی پوشش ظرف می‌کوبند و می‌خوانند و ضرب می‌گیرند: بولی بولی عرق بکون (شاخه‌ی تمشک عرق بکن) / ته ماس پله‌ی هدینم

(به تو ماست و پلو می‌دهیم)

نمک با آب شاخه‌ی نمناک به قطرات آب تبدیل می‌شود (عرق می‌کند) و بعد آن را می‌خورند (همان‌جا).

موسوی نیز این بازی را با نام بولبولی عرق بوکون آورده است؛ این بازی مخصوص کودکان ۵ تا ۹ ساله است، در بهار چند کودک دیگچه‌ای برمی‌دارند و در تمشکزارهای اطراف خانه ساقه‌های ترد و تازه‌ی تمشک را می‌شکنند، تکه‌تکه می‌کنند و در دیگچه می‌گذارند، روی این تمشک‌های سبز و کال نمک می‌پاشند، سپس درپوش دیگچه را می‌گذارند و این شعر را می‌خوانند:

بولبولی عرق بوکون (تمشک عرق بکن) / ایمر و تی مهمانیم (امروز مهمان تو هستیم) / بولبولی عرق بوکون (تمشک عرق بکن) / ایمشو تی مهمانیم (امشب مهمان تو هستیم) / من و می پئرو می مار (من و پدر و مادرم) / من و می خواخور برار (من و خواهر برادرم) / بولبولی عرق بوکون (تمشک عرق بکن) (ص ۱۱۷).

این بازی در لشت‌نشا به همین نام و در مناطق آبکنار و انزلی به پوخوم شقازه معروف است.

پیت بازی

وسایل بازی: پیت و پیت‌چو (چوب پیت). پیت، چوبی است به قطر یک تا سه سانتی‌متر به طول تقریبی یک وجب، صاف و پوست‌کنده و خوش‌دست، دو سر پیت بایستی به طور اریب نسبت به طول با داس قلم شده باشد، جهت برش قلم‌ها باید متضاد باشد تا وقتی که به زمین می‌افتد بتوان به یکی از دو سر ضربه‌ای زد تا به هوا پرتاب بشود. پیت‌چو، چوبی

است به ضخامت ۲ تا ۴ سانتی‌متر و به طول ۵۰ تا ۷۰ سانتی‌متر، کاملاً صاف و پوست‌کنده و خوش دست.

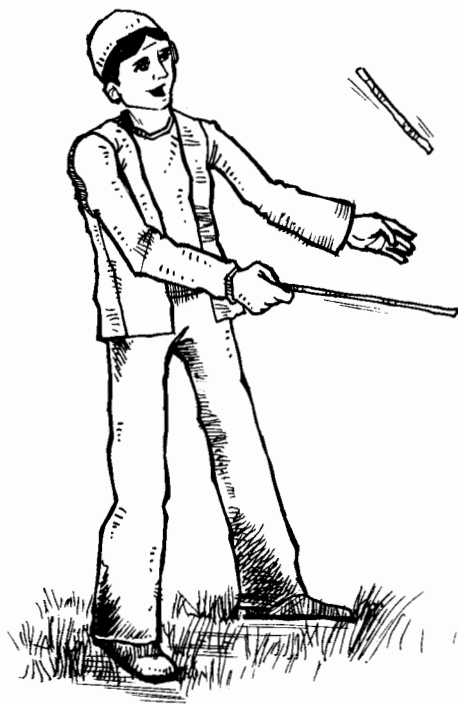
مکان بازی زمین صاف و ترجیحاً بدون چمن است، داوری نیز همگانی است. تعداد شرکت‌کنندگان از دو نفر به بالا و گروه سنی بازیکنان کودکان و نوجوانان پسرند. تعیین نوبت بازیکنان در اینجا با تمامی بازی‌هایی که تاکنون تشریح شده به کلی فرق دارد و به شرح زیر است:

بازیکنان یک به یک بدون تعیین نوبت یک بازی را در دست چپ و پیت‌چو را در دست راست می‌گیرند، پیت را حداکثر نیم‌متر به هوا می‌پرانند و بعد با پیت‌چو از پایین بدن ضربه می‌زنند. با این ضربه آن را باز هم به هوا می‌پرانند و با هر ضربه با صدای بلند ضربه‌ی زده شده را می‌شمارند، این کار تا زمانی که پیت به زمین بیفتد ادامه دارد. آن وقت تعداد ضربات وارد شده که با صدای بلند اعلام شده به حساب بازیکن در اذهان همه نوشته می‌شود، این کار گلاگلا نامیده می‌شود. گلا به زبان تالشی یعنی عدد.

بازیکن وقتی پیت و پیت‌چو را در دست می‌گیرد رو به حاضرین می‌گوید: گلاگلا چند گلا؟ ناظرین به تمسخر می‌گویند: هیچ، یا یک، دو... سه گلا، در این ضرب بدون جرح نفر اول کسی است که بیشترین ضربات را زده است، دو نفری که ضربات مساوی زده‌اند دو جایگاه پشت سر هم را در دور اول اشغال می‌کنند ولی برای ترتیب تقدم و تأخر در آن دو جایگاه پس از پایان ضرباتی که همگان زده‌اند بار دیگر با هم به رقابت می‌پردازند، کسی که بیشترین ضربه را بزند در آن دو جایگاه متوالی نفر اول خواهد بود. وقتی ترتیب نفرات مشخص شد محل بازی تعیین می‌شود و برای این کار دو خط موازی به طول ۳ تا ۴ متر با فاصله‌ی ۴ تا ۸

متر با چوب و یا سنگ و سفال یا زغال و گچ روی زمین رسم می‌شود یکی از خط‌ها نقطه‌ی شروع بازی و خط بعدی محوطه‌ی ادامه بازی است که بایستی نسبتاً باز باشد.

نفر اول در نقطه‌ی شروع می‌ایستد و پیت را به آن سوی خط مقابل پرتاب می‌کند و سعی می‌کند که پیت حداقل فاصله را با خط مقابل داشته باشد، اگر پیت در پرتاب به این سوی خط بیفتد و یا با خط مماس باشد بازیکن سوخته است و نوبت نفر بعد خواهد بود و اگر در اینجا نسوزد پیت چو را به سمت پیت پرتاب می‌کند، در صورت عدم اصابت به پیت می‌سوزد ولی اگر نسوخت خود به پیت چو و پیت نزدیک می‌شود و پیت چو را برمی‌دارد و با نوک پیت چو به آرامی ضربه‌ای به نوک پیت



می‌زند تا به هوا بلند شود، وقتی به هوا بلند شد با پیت چو ضربه‌ای محکم بدان می‌زند و آن را به این ترتیب به جلو می‌راند، این کار جمعاً سه بار صورت می‌گیرد، پس از آن از نقطه‌ای که پیت در آخرین ضربه افتاده است با پیت چو به دقت طول مسیر طی شده را تا نقطه‌ی شروع بازی اندازه‌گیری می‌کند و به اندازه‌ی هر پیت چو یک شماره با صدای بلند اعلام می‌کند، شماره‌های اعلام شده نتیجه‌ی دور اول این بازیکن محسوب می‌شود، حال نوبت به نفر دوم می‌رسد و او نیز همین عمل را از اول تا به آخر انجام می‌دهد. میزان مسافت اندازه‌گیری شده با طول پیت چو در ابتدای بازی تعیین شده است و معمولاً مضربی از ۵۰ است، مثلاً بی پنجا (۵۰)، دو پنجا (۱۰۰)، سه پنجا (۱۵۰). هر کس حد نصاب اعلام شده را در نوبت‌های خود طی کند برنده‌ی نفر اول است، در کناری می‌ایستد و دیگران به ترتیب نوبت به بازی ادامه می‌دهند، آخرین نفری که توفیق رسیدن به حد نصاب اعلام شده را نداشته است بازنده بازی محسوب می‌شود. مجازات بازنده زو کشیدن است، زو کشیدن یعنی گفتن کلمه‌ی زو و کشیدن همین یک کلمه با صدای بلند بدون قطع صدا در حالت دوی سرعت.

اصول و فصول مجازات بازنده: اولین نفر برنده به همراه بازنده در کنار هم می‌ایستند، بازیکنان دیگر ناظر صحنه‌اند، برنده‌ی اول یک بار گلاگلا می‌زند، هر تعداد ضربه‌ای که به پیت می‌زند با صدای بلند می‌شمارد تا زمانی که پیت به زمین سقوط کند، فرض کنیم جمعاً سه ضربه زده است، برنده در یک نقطه‌ی ثابت پیت را به هوا می‌پراند و با پیت چو ضربه‌ای محکم بدان می‌زند و آن را به جلو می‌راند، به محل سقوط می‌رود و همین کار را دوباره تکرار می‌کند، باز هم به محل سقوط بعدی می‌رود و این

عمل را تکرار می‌کند. مسافتی که پیت در سه ضربه‌ی متوالی طی کرده است، مسافت کلی انجام عمل (زو) است. برنده به نقطه‌ی ثابتی که در ابتدای ضربه‌ی اول تعیین کرده برمی‌گردد، حال برنده و بازنده در کنار هم می‌ایستند، دیگر بازیکنان نیز ایستاده‌اند با اعلام برنده، شخص بازنده نفس عمیقی می‌کشد و مسیر را با زو کشیدن لایتقطع همراه با دوی سرعت می‌پیماید. برنده نیز جهت کنترل با او می‌دود، هر جا که صدای زو قطع شود، هر دو می‌ایستند و از آنجا تا انتهای مسیری که سومین پرش پیت برنده‌ی اول طی کرده است به او کولی می‌دهد. این مجازات شورآفرین را برندگان دیگر نیز به ترتیب نوبت و به همین شکل نسبت به بازنده اعمال می‌کنند.

این بازی در ضیابرو و انزلی پیت مار، در لاهیجان و اطراف آن الی بیلی، در انزلی پیت مال و پیت مار نامیده می‌شود. پیته چوب کوچکی است که مورد استفاده در این بازی است. این بازی را همانند الک دولک تهران می‌دانند (ستوده: ص ۴۳). فخرایی نام این بازی را پیت مار و چلنگ آعاج آورده است که در حقیقت همان الک دولک تهران است (ص ۳۰۲). تنها وجه اشتراک این پیت مار با پیت بازی خمیران داشتن پیت و پیت چو است. ستوده نام آن را چلنگاج بازی که نوعی الک دولک است ذکر کرده است (ص ۱۸۱). در روایت موسوی (ص ۱۲۱) بازی پوته کله بازی که به آن آتمال، گیله بازی و چوب بازی نیز می‌گویند، فصول و اصول پیت بازی خمیران را ندارد و تنها در ضربه‌ی پیت چو به پیت معلق در هوا و پرش پیت در مسافت طی شده، ضارب ضربه از حریفش کولی می‌گیرد. در تمام منابع تطبیقی فوق تعیین نوبت هیچ شباهتی با پیت بازی خمیران ندارد.

تاب‌بازی (توپ‌بازی)

این بازی را بیشتر دختران در سن کودکی و نوجوانی انجام می‌دهند و به ندرت پسرانه یا مختلط است. زمین بازی محوطه‌ی صاف و عاری از چمن است. توپ این بازی اندازه‌های مختلفی داشت که از توپ تنیس روی میز تا توپ تنیس متغییر بود، قبل از رواج فراوان لاستیک و پلاستیک از نخ کاموا، کنف، پشم، پنبه و یا ابریشم ساخته می‌شد. این توپ دست‌ساز لب یا لب‌نامیده می‌شود. هسته‌ی مرکزی لب که حدود یک پنجم حجم کلی آن را تشکیل می‌داد توده‌ی درهم فشرده‌ای از پارچه کهنه، کنف، پنبه، پشم (کج تایی^۱ یا کج لاسه^۲) بود. سازندگان این وسیله اغلب خود بازیکنان و گاه خانم‌های سالمند بودند.

وقتی هسته‌ی مرکزی لب آماده می‌شد، به دور آن به طور منظم و با

۱. ضایعات تارهای پنبه‌ی کرم ابریشم هنگام برداشت پنبه از تیل انبار (محل پرورش کرم ابریشم) است. وقتی پنبه‌ی کرم ابریشم از تیل انبار برداشت می‌شود در مرحله‌ی تمیز کردن پنبه تارهای غیر متراکم از پنبه جدا می‌شوند، مقداری از همین کلاف سردرگم تار ابریشم نیز روی ایشکر (شاخه‌های درخت توت که کرم ابریشم برگ‌هایش را خورده است) وجود دارد که اکثر مواقع به شکل یک قواره پارچه به نظر می‌آیند. از این ضایعات پس از شسته شدن برای تهیه‌ی بالش یا لحاف و تشک هم استفاده می‌شود.

۲. پنبه‌های ناقص و له شده‌ی کرم ابریشم است، این پنبه‌ها در نقاطی از سطح بدنه دارای لایه‌ی بسیار نازک تار متراکم‌اند که به راحتی مشخص هستند و یا سفیره‌ی داخل پنبه به دلایلی مرده و له شده است. به طوری که سطح پنبه لکه‌های سیاه یا قهوه‌ای دارند، این گونه پنبه‌ها به دلیل داشتن نقص، مناسب فروش نیستند و باعث افت قیمت پنبه‌ی تر می‌شوند. کج لاسه پس از جوشاندن و شسته شدن و خروج سفیره‌ی مرده کرم از آن، برای تهیه‌ی بالش و لحاف و تشک نیز استفاده می‌شد، علاوه بر اینها قابلیت تبدیل شدن به نخ را هم دارد که با دوک ریسیده می‌شد، گاه برای پانسما زخم انگشتان دست که در اثر برش با دهره (داس مخصوص دروی برنج) و یا بریدن علف ایجاد می‌شد از تارهای این پنبه معیوب به خاطر اینکه به گره زدن نیاز نداشت استفاده می‌شد.

فشار زیاد نخ پیچیده می‌شد و به شکل توپ در می‌آمد، نخ‌ی که به دور هسته‌ی مرکزی (مغز) لب پیچیده می‌شد انواع مختلف داشت:

۱. قاطما؛ نوعی نخ کنفی نسبتاً کلفت که کاربرد اصلی‌اش به نخ کشیدن برگ‌های تر توتون بود.

۲. پیراج یا قند رشته؛ نخ قند که نخ سفید و پنبه‌ای بود و کاربردی مشابه قاطما داشت.

۳. کنف رشته؛ نخ کنف با الیاف کنف که زنان در روستا می‌ریسیدند و کاربردش به نخ کشیدن برگ‌های توتون و نیز بافت تورهای صیادی بود.

۴. نخ کاموا.

۵. نخ پشمی.

۶. نخ ابریشمی؛ که از همه‌ی نخ‌های فوق پردوام‌تر بود، آخرین مرحله‌ی ساخت لب دوختن مغز و پوسته‌ی آن با نخ و سوزن بود که باعث استحکام بیشتر لب می‌شد. تهیه‌ی لب را معمولاً دختران و مادران به عهده داشتند.

وسیله‌ی این بازی تا دهه‌ی چهل به طور عمده همین لب بود، ولی سه

نوع دیگر نیز وجود داشت که بایستی از شهر خریداری می‌شد:

۱. توپ لاستیکی؛ که کمی بزرگ‌تر از توپ تنیس بود و به آن تاب (توپ) می‌گفتند.

۲. هفت لایی تاب؛ توپ هفت لایه که همین توپ تنیس امروز است.

۳. مرغانه تاب (توپ تخم‌مرغی)؛ که همین توپ تنیس روی میز یا پینگ پنگ است، اشکال این توپ این است که تنها در سطوح بسیار سخت و انعطاف‌ناپذیر مثل تخته و سطح سیمانی قابل استفاده است.

تعداد شرکت‌کنندگان این بازی از دو نفر به بالاست، تعیین نوبت با

توافق یا قرعه‌کشی و یا اشکال پیش‌گفته است، جایزه‌ی بازیکنان برنده

کولی خوردن از تنها بازنده در مسافتی از پیش تعیین شده است، داوری و نظارت همگانی است. بازی سه مرحله دارد که پس از اتمام هر مرحله می‌توان وارد مرحله‌ی بعدی شد:

۱. یک و دو / ۲. چَلَخی (چرخ‌ی) / ۳. ئی نفسی (یک نفسی).

تعداد ضربات وارده به توپ در هر مرحله در ابتدای بازی با توافق تعیین می‌شود. در مرحله‌ی آغازین که آسان‌تر است تعداد بیشتر، در مرحله‌ی سخت میانی کمتر، و در سخت‌ترین مرحله، پایانی، کمترین تعداد ضربه تعیین می‌شود. همه‌ی اینها معمولاً مضربی از عدد پنجاه است. مثال: یک و دو سه پنجا (یک و دو ۱۵۰)، چَلَخی دو پنجا (چرخ‌ی ۱۰۰) و ئی نفسی ئی پنجا (یک نفسی ۵۰). این مرحله بیشتر اوقات کمتر از ۵۰ ضربه تعیین می‌شود.

۱. **مرحله‌ی یک و دو:** بازیکن دولا می‌شود و یا یک یا دو زانویش را بر زمین می‌نهد و با کف دست به توپ ضربه می‌زند، توپ به زمین می‌خورد و برمی‌گردد، ضربه‌ها با صدای بلند شمرده می‌شود، سایر بازیکنان داور و ناظرند. افتادن توپ در روی زمین و عدم توانایی بازیکن در جهانندن توپ و یا به اصطلاح زنده کردن توپ باعث سوختن بازیکن می‌شود، این قضیه در تمام مراحل سه گانه مصداق دارد. وقتی توپ از جنس لب بود، سوخت و سوز خیلی زیاد بود، خیس شدن لب کارایی آن را به شدت کاهش می‌داد، پس از سوختن نفر اول، نفر دوم بازی را شروع می‌کند، نفر اول با اعلام شماره‌ای که در آنجا سوخته است منتظر نوبت بعدی‌اش می‌ماند، در نوبت بعدی شماره پیشین را ادامه می‌داد.

۲. **مرحله‌ی چَلَخی:** این مرحله سریایی انجام می‌شود و گاه برای زنده کردن توپ، می‌توان زانو بر زمین نهاد، بازیکن با زدن ضربه‌ای محکم به توپ

یک دور، دور خودش می‌چرخد و پس از چرخش با ضربات متعدد توپ را زنده‌تر می‌کند و باز ضربه‌ای محکم می‌زند و می‌چرخد و با هر بار چرخش شماره‌ی چرخش‌ها را با صدای بلند اعلام می‌کند، عمل سوختن وقتی اتفاق می‌افتد که بازیکن نتواند توپ را زنده کند. در اینجا با اعلام شماره‌ی چرخش‌ها کناره می‌گیرد و منتظر نوبت بعدی‌اش می‌شود و در آن صورت، از شماره‌ی اعلام شده پیشین بازی را ادامه می‌دهد.

۳. مرحله‌ی نئی نفسی (یک نفسی): این مرحله شبیه مرحله‌ی چَلَخی است، یعنی ضربه زدن سرپایی به توپ و چرخش به دور خویش با این تفاوت که در این مرحله نمی‌توان ضربات متعددی به توپ زد و چرخید، با هر چرخش فقط یک ضربه باید زده شود، بیشتر از یک ضربه مساوی است با سوختن، در اینجا نیز با هر چرخش شماره‌ی چرخش انجام شده با صدای بلند اعلام می‌شود و فرد سوخته شده در نوبت بعدی‌اش از آخرین شماره‌ی قبلی‌اش بازی را ادامه می‌دهد. برندگان بازی کسانی هستند که قبل از آخرین نفر به حدنصاب تعیین شده در مراحل سه‌گانه رسیده باشند. بازنده در مسیری مشخص به برندگان کولی می‌دهد.

چرخشی در رودسر از انواع بازی دخترانه است که با زدن توپ به زمین یک‌بار یا بیشتر به دور خود می‌چرخند (ستوده: ص ۷۴)، این مرحله شبیه مرحله‌ی دوم و سوم تاب بازی در خمیران است.

دستی در رودبندی لاهیجان از انواع توپ بازی و پنج نوع است:

۱. دستی ۲. روغنی ۳. چرخشی ۴. یک چرخشی ۵. اسب زین‌کلا.

توپ بازی دستی به شرح زیر است:

بازیکنان هر کدام توپی در دست دارند، هر کدام توانست تعداد بیشتری توپ را به زمین بزند و از طرف کولی بگیرد به شرط اینکه

هنگامی که بر پشت طرف سوار شد باز توپ خود را به زمین بزند و بگیرد و بگوید «شم، یک شم، دو شم، سه شم، چهار شم، پنج شم، جمعه»، وقتی توپ را به زمین می‌زند و جمعه را به زبان می‌آورد کولی دهنده باید سعی کند که کولی‌گیرنده توپ را نگیرد و اگر موفق شد بازی از نو شروع می‌شود، در غیر این صورت کولی‌خورنده سوار است و دوباره توپ را به زمین می‌زند و الفاظ مزبور را می‌گوید.

بازی روغنی نیز در رودسر چنین است: بازیکنان از ۴ تا ۶ نفر بیشتر نیستند، هر کدام توپی دارند و توپ را بر زمین می‌زنند، هنگامی که توپ از زمین بالا می‌آید با دست روی آن می‌زنند بدین ترتیب بازی را ادامه می‌دهند و هر کدام تعداد بیشتری به توپ زد، برنده محسوب می‌شود و از رقیب خود کولی می‌گیرد، در این نوع توپ بازی به جای یک ضربه زدن به توپ، دو ضربه سریع و یک ضربه آهسته می‌زنند. در نوع دیگر چرخی در رودبنه‌ی لاهیجان بازیکن باید با یک چرخ روی به طرف توپ کند و دوباره روی آن بزند، هر وقت توپ به زمین افتاد بازی را سوخته است (ستوده: صص ۱۰۶، ۱۲۰).

پاینده در توضیح چرخی آورده است: دسی؛ دستی، هر کس به تعداد دفعات بیشتر با دست به توپ بکوبد مستقیماً به کف دست و زمین بخورد برنده است.

چرخی؛ بازیکن باید با هر بار ضربه زدن به توپ یک بار به دور خود بچرخد، هر کس ضربه‌ی بیشتری بزند و بچرخد برنده است، بازنده به برنده کولی می‌دهد، برنده بر پشت بازنده سوار می‌شود و باید توپ خود را به زمین یا دیوار بزند و بگیرد و با هر ضربه بگوید (شُمیو - شبنم - یکشم - دو شم - سو شم - چهار شم و پن شم - جمعه) و کولی دهنده به هنگام گفتن جمعه باید

سعی کند که کولی‌گیرنده توپ را نگیرد، اگر نگرفت جای بازیکنان عوض می‌شود و اگر گرفت بازی ادامه می‌یابد (پاینده: ۱۳۶۶، ص ۹۹).

فخرایی نوشته است: لپه به زبان گیلکی به معنی موج دریاست به توپ بازی هم لپه گفته می‌شود. لپه از تارهای نخ و پشمی تهیه می‌شد، دو دسته بازیکن هر یک به نوبه‌ی خود توپ را به زمین می‌زدند و چرخ می‌خوردند و توپ را از هوا می‌گرفتند و دوباره به زمین می‌زدند و می‌چرخیدند. تا هر چند باری که توانایی داشتند این کار ادامه می‌یافت و توپ نمی‌بایست به زمین بیفتد نام این بازی چرخی بود. نوع دیگر روانی نام داشت که عبارت از زدن توپ به زمین و چرخیدن بازیکن بود بدون اینکه مجاز باشد توپ را با دست راست از هوا بگیرد و دوباره و سه باره و چند باره بی‌انقطاع بزند و بچرخد. دفعات چرخیدن هر دسته مُعَرَّف برد و باخت محسوب می‌گردید (ص ۳۰۴). موسوی ذیل واژه‌ی چرخی همان مرحله‌ی چَلَخی خمیران را آورده است، وی لپه بازی را نوعی توپ بازی دانسته است (ص ۲۳۲). نوزاد چرخه روانی یا چرخی و چرخی روانی را همانند مرحله‌ی چلخی خمیران آورده است. وی ذیل واژه‌ی لپه آورده که توپ بازی دستی کودکان: گلوله‌ای از پشم تابیده و به صورت نخ درآمده به دور بادکنک پر باد (صص ۴۲، ۱۶۶). موسوی در لپه بازی از چرخی و نیز روانی یاد کرده است که شبیه همان چرخی و روانی منابع قبلی است (ص ۲۳۲).

تیره به آغوز (تیره به گردو)

این بازی مخصوص کودکان و نوجوانان پسر است، در زمین صاف و بدون چمن برگزار می‌شود. تعداد شرکت‌کنندگان از دو نفر به بالاست. هر بازیکن یک جفت گردو را چسبیده به هم در امتداد یک خط مستقیم و در

فاصله‌ی یک تا دو متری روی زمین قرار می‌دهد، این عمل واکاشتن نام دارد، بازیکنان می‌توانند به جای یک زوج، به نسبت کاملاً مساوی، چند زوج گردو بکارند.

در این بازی هر بازیکن یک گردوی خیلی کوچک، گرد، سنگین و خوش‌دست به نام تیری (تیله) دارد، تیری همانند کله در گلاکو و واکاربازی عزیز است و به همان شیوه نیز می‌تواند سنگین و رنگین شود، فقط برعکس کله هر چه کوچک‌تر باشد بهتر است. گاه به جای تیله گردویی از تیله‌های شیشه‌ای موجود در بازار استفاده می‌شود.

پس از کاشت گردوها در امتداد خط گردوهای کاشته شده به فاصله‌ی ۲ تا ۴ متری، نقطه‌ی شروع بازی با علامتی روی زمین تعیین می‌شود. ترتیب نوبت نیز در توافقی فوری به انجام می‌رسد. رعایت این ترتیب در مراحل بعدی جدی و الزامی است.

بازیکن تیله را روی نقطه‌ی شروع می‌گذارد، پس از نشستن و یا گذاشتن زانو بر زمین با ضربه‌ی ناخن انگشت شست تیله را به سمت گردوهای کاشته شده می‌راند، ناخن انگشت شست به انتهای انگشت اشاره یا انگشت وسطی و یا انتهای چهار انگشت دیگر چسبانده می‌شود و با فشار ناگهانی همانند فنر جمع شده رها می‌شود تا بتواند با ضربه تیله را حرکت دهد. هدف تیله معمولاً نزدیک‌ترین زوج گردوهاست، به هر زوجی اصابت کند بازیکن برنده‌ی آن زوج است، آنها را برمی‌دارد و از نقطه‌ای که تیله متوقف شده زوجی دیگر را نشانه می‌گیرد، در صورت نزدیک بودن به تیله‌ی رقبای یکی از آنها را نشانه می‌گیرد، اصابت به تیله‌ی رقبای یک عدد گردو جایزه دارد و صاحب تیله‌ی مورد هدف باید بردازد. تیله در صورت عدم اصابت به هدف در صحنه متوقف می‌ماند تا آماج

دیگران باشد و در نوبت مشخص خود بازی کند.

وقتی گردوهای زوجی میدان تمام شود، همانند بازی واکار نبرد تپله‌ها آغاز می‌شود. روال نوبت همان است که در پرتاب اول بنا گذاشته شد. در نبرد تپله‌ها هر تپله‌ای که مورد هدف قرار بگیرد با پرداخت یک گردو به کلی از صحنه‌ی بازی کنار می‌رود. نبرد تپله‌ها تا جایی ادامه می‌یابد که فقط یک تپله در میدان بماند. در نبرد تپله‌ها، معمولاً کسی که غیر از تپله گردویی دیگر ندارد، به خاطر حفظ حرمت و علاقه‌اش به تپله آن را برمی‌دارد و از میدان خارج می‌شود، ولی اگر لیلاج‌وارزیسک کند و به بازی ادامه دهد در صورت باختن باید تپله‌ی عزیزش را بدهد و مفلس و پاک‌باخته از میدان خارج شود. پس از پایان نبرد تپله‌ها، باز هم می‌توان بازی را از ابتدای کار، یعنی چیدن دوباره‌ی زوج‌های گردو شروع کرد.

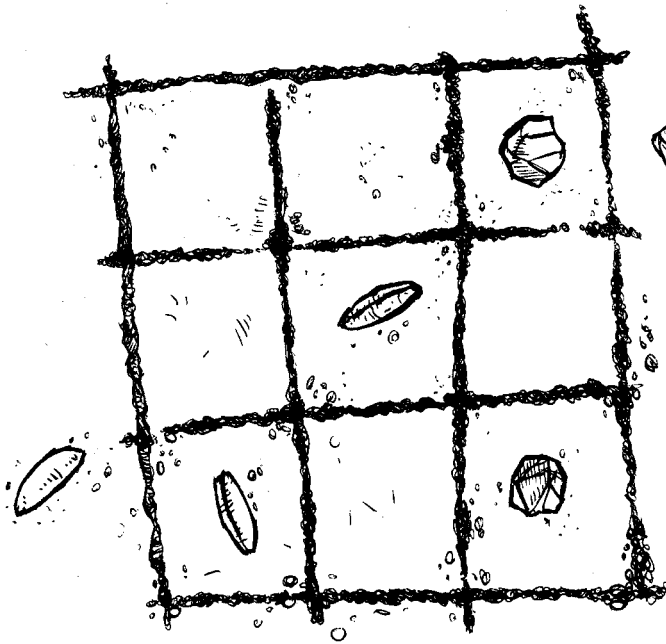
از این بازی ضرب‌المثلی رایج است: آغوزا دباخته، تیری مرا بازی کنه؛ گردو را باخته، با تپله بازی می‌کند؛ سرمایه‌اش را از دست داده است و دارد با مهم‌ترین چیز زندگی‌اش قمار می‌کند. این ضرب‌المثل معادل آتشا دوکوشته، خاک مرا بازی کنه؛ آتش را خاموش کرده با خاکستر بازی می‌کند است.

این بازی در لاهیجان تنگله‌زنی نامیده می‌شود (ستوده: ص ۵۵)، در انزلی فندق‌بازی عین همین بازی است اما به جای گردو با یک فندق انجام می‌شود. به این بازی در شرق گیلان، تهرونی-تیره و گردو و آغوز بازی نیز گفته شده است (همان: ص ۱۷۲). در منابع تطبیقی، تپله، گردوی کوچک نیست بلکه همان کله؛ گردوی بزرگ است، و نیز در هیچ منبعی از نبرد تپله‌ها سخنی به میان نیامده است.

جدول بازی

بازی دو نفره است برای کودک و نوجوان، دختر و پسر، به تفکیک یا مختلط، در زمین مسطح بدون چمن اضلاع عرصه‌ی بازی ۲۰ تا ۳۰ سانتی‌متر، جدولی با ۹ خانه‌ی مساوی است که سه ردیف سه خانه‌ای عمودی و سه ردیف سه خانه‌ای افقی دارد.

هر بازیکن سه مهره‌ی مخصوص دارد که عبارت‌اند از ریگ، سفال، هسته‌ی خرما، تشتک درب نوشابه، دکمه و یا تکه‌های کوچک چوب و یا هر چیز دیگر که اختصاصی بودن مهره‌های هر بازیکن را مشخص نماید. دو بازیکن روبه‌روی هم می‌نشینند، نفر اول در توافق فوری مشخص می‌شود، برنده‌ی هر دور بازی کسی است که یکی از ستون‌های عمودی یا افقی را با مهره‌های خودش پر کند.



نفر اول یک مهره را در خانه‌ای دلخواه می‌گذارد، نفر دوم نیز همین کار را انجام می‌دهد، مهره‌ی دوم را نیز نفر اول در جایی دیگر می‌گذارد، به همین ترتیب هر ۶ مهره‌ی دو بازیکن در عرصه‌ی بازی قرار می‌گیرند. در هر نوبت فقط یک مهره جابه جا می‌شود، تلاش برای بستن راه حریف مقابل که در حرکت بعدی‌اش نتواند یک ستون عمودی یا افقی را با مهره‌های خودش پر کند عامل جذاب بازی است. هر کس بتواند یک ردیف افقی یا عمودی را با مهره‌هایش پر کند برنده شناخته می‌شود. جایزه‌ی برنده‌ی هر دور معمولاً زدن یک یا چند ضربه‌ی جانانه با کف دست بر پشت دست نفر بازنده است. آقای سعدالله هوشمند از اهالی خمیران در تکمیل این بازی مددکارم بوده است. در منابع تطبیقی نام یا شرحی از این بازی یافت نشد.

چفت و تاک (زوج و فرد)

این بازی را کودکان دختر و پسر به صورت مجزا یا مختلط در هر جایی انجام می‌دهند. زمان بازی معمولاً زمان رسیدن سردرختی‌های کوچک مثل گوجه سبز و ازگیل وحشی است، یعنی اواسط بهار و پاییز. تعداد شرکت‌کنندگان دو نفر و بالاتر است.

تعیین نوبت در بازی دو نفره در دور اول فوری و با تسامح است ولی از دور بعدی روال دور اول تکرار می‌شود، وقتی از دو نفر بیشتر باشند تعیین نوبت طبق ضوابط پیش‌گفته است. بازی دو نفره به شرح زیر است:

نفر اول تعدادی گوجه سبز یا ازگیل وحشی را در پشت سر در داخل مشت‌هایش پنهان می‌کند و بعد هر دو مشت بسته را جلوی چشم نفر دوم قرار می‌دهد، نفر دوم زوج یا فرد بودن شیء مخفی شده در مشت‌ها را

حدس می‌زند، مثلاً می‌گوید دست چپ زوج و دست راست فرد و یا مجموع دو مشت فرد یا زوج، هنگام اعلام حدس خود، آهسته با دستش به پشتِ مشتِ بسته‌ی طرفِ مقابل می‌زند، پس از اعلام حدس، طرف مقابل مشت‌ها را باز می‌کند، حدس درست باعث برنده شدن حدس‌زننده خواهد بود و محتویات مشت از آن او خواهد بود. در حدس غلط به تعداد شیء موجود در دست طرف مقابل باید به او بپردازند. در منابع تطبیقی فخرایی چفت و طاق را به همین صورت آورده است ولی شیء مورد نظر فندق است (ص ۲۹۷)، ستوده آورده که در جفت یا تاک در لاهیجان شیء مورد بازی نخودچی، پسته و فندق است (ص ۶۳). پاینده جفت یا تاک آورده و شیء مورد نظر فندق، نخود و آلبالو است و می‌گوید ممکن است روی پول یا چیز دیگری بازی کنند (۱۳۶۶، ص ۹۶). نوزاد در سرواژه‌ی جوفته‌تک گفته که در جشن ولادت و ختنه‌سوران با فندق خام این بازی انجام می‌شود، شرکت‌کننده‌ها مشت‌های بسته‌ی خود را در نزد میر بازی باز می‌کنند و همین استاد بازی است که برنده یا بازنده‌ی حدس درست و غلط خویش است (ص ۱۴۹). ستوده آن را جفت‌تاغ بازی آورده است که در شب‌پاسی‌ها که اعضای خانواده برای پاسداری از زائو و نوزادش هفت شب دور یکدیگر جمع می‌شوند و شب‌زننده‌داری می‌کنند با فندق انجام می‌دهند (ص ۱۷۱).

جوخوس بازی

«جوخوس» در زبان گیلکی از مصدر جوخوفتن به معنای پنهان شدن است. این بازی که به آن سوک سوک هم می‌گویند همان بازی قایم باشک یا قایم موشک در فرهنگ ملی ایران است. در رده‌ی سنی کودک و نوجوان از هر دو جنس به طور مجزا و بیشتر مختلط بدان می‌پردازند، تعداد

بازیکنان از سه نفر به بالا، بیشتر در اطراف خانه‌ها انجام می‌شود. در تعیین کسی که باید به کشف مخفیگاه دیگر بازیکنان پردازد به شیوه‌های پیش‌گفته عمل می‌شود، بیشتر اوقات تعیین کاشف یا به اصطلاح گرگ به شیوه‌ی سر از است. پس از تعیین گرگ، او باید در نقطه‌ی ثابتی که می‌تواند درخت یا دیواری باشد می‌ایستد، دو چشم خود را با کف دستانش می‌بندد و با صدای بلند و با سرعت شروع به شمارش عدد یک تا بیست می‌کند. در همین فرصت بازیکنان بایستی در نقاط مختلف از دید او پنهان شوند، پس از پایان شمارش که با صدای بلند است، گرگ جهت یافتن مخفی‌شدگان به هر سو سرک می‌کشد، پس از یافتن مخفیگاه هر نفر، به سرعت به طرف محل ثابت شروع بازی می‌آید و با زدن سه ضربه با کف دست به درخت یا دیوار مورد اشاره هم‌زمان با صدای بلند نام نفر کشف شده و محل مخفی شدنش را اعلام می‌کند و پس از آن سوک سوک می‌گوید. مثال: رحیم، گاجه پوشت سوک سوک (رحیم، پشت، طویله، سوک سوک). در اینجا نفر لو رفته ضمن بیرون آمدن از مخفیگاه در کنار نقطه‌ی ثابت شروع و پایان بازی می‌ایستد و ناظر و داور بازی خواهد بود. چنانچه نفر کشف شده قبل از کاشف به نقطه‌ی ثابت برسد و با زدن ضربه به آن نقطه با صدای بلند سوک سوک بگوید بقیه‌ی مخفی‌شدگان از مخفیگاه بیرون می‌آیند و همان کاشف اول باید چشمانش را ببندد و تا بیست بشمارد و دیگران بار دیگر پنهان شوند، اما اگر چنانچه یکی از مخفی‌شدگان از غفلت گرگ یا کاشف استفاده کند و به طرف نقطه‌ی ثابت برود و قبل از رسیدن به آنجا از طرف کاشف ضربه‌ای به هر جای بدن او وارد شود، این مخفی‌شده‌ی ناموفق می‌سوزد و به عنوان بازنده در کناری می‌ایستد. در گشت و گذار کاشفانه، اگر کاشف همه‌ی مخفی‌شدگان را بیابد و در

مسابقه‌ی دویدن با آنان موفق شود و نامشان را با ذکر مخفیگاه اعلام کند، دور اول بازی به پایان می‌رسد، در دور دوم گرگ اولین کسی خواهد بود که کاشف به عنوان نفر او را یافته است، دور دوم بازی نیز همانند دور اول است، این بازی هنوز هم رایج است.

ستوده بازی چمین چله رو بردار و برو را در انزلی و غازیان شبیه قایم موشک تهران ذکر کرده است. وی قایم موشک تهران را (چشم‌داری) در رودسر و لاهیجان و نیز (گالی دخوسی) خوانده است. وی (سوک‌بازی) در ضیابر و گسکر را از بازی‌های مخصوص پسران ذکر کرده است (صص ۷۵، ۷۸، ۱۴۳).

موسوی جیخز مزا (قایم موشک) را در تالش، با همان قواعد گفته شده شرح داده است (ص ۱۴۵).

پاینده در تشریح بازی سوک سوک آورده است که بازیکنان به صف می‌ایستند، یکی از بازیکنان با خواندن هر کلمه‌ی این شعر دست به سینه‌ی خود و بعد به سینه تک‌تک بازیکنان می‌زند: انی - منی - دئوسی - دئوسی بژنم وئوسی - آ اتبا رنگی رنگی رخ. رخ به هر کس ختم شود گرگ است (۱۳۶۶، ص ۱۰۰).

چرتکه بازی

چتکه ماشین حساب دیروزیان است و با آن چهار عمل اصلی ریاضی را انجام می‌دهند، در بازار دادوستد هنوز هم طرفدار دارد و مورد استفاده قرار می‌گیرد. هر چتکه مستطیلی چوبی یا پلاستیکی است به عرض بیشتر از ۱۰ و طول بیشتر از ۲۰ سانتی‌متر، چتکه به نسبت بزرگی اش ۸ یا ۱۰ و یا ۱۲ میله‌ی فلزی دارد که دو سر میله‌ها در دو دیواره طول چتکه فرو رفته

است، همه‌ی میله‌ها به جز دو تا دارای ۱۰ مهره‌ی چوبی یا پلاستیکی هستند که به خاطر سوراخ مرکزی مهره‌ها به راحتی در طول میله حرکت می‌کنند. دو میله‌ی استثنایی در همه‌ی نوع چتکه‌ها؛ میله‌ی شماره‌ی یک و شماره‌ی چهار از سمت چپ صفحه‌ی چتکه، تنها ۴ مهره دارند. در میله‌های ۱۰ مهره‌ای، مهره ۵ و ۶ و در میله‌های چهار مهره‌ای، مهره‌های ۲ و ۳ رنگی تیره و یا سیاه دارند، بقیه‌ی مهره‌ها روشن یا سفیدند.

این بازی دونفره و مردانه است، کورگی، نوجوان، جوان و گاه بزرگ‌سالان بدان می‌پردازند، مکان بازی بازار روستا و مشخصاً قهوه‌خانه‌هاست. دو نفر بازیکن روبه‌روی هم پشت میز می‌نشینند، مهره‌های ۱۰ تایی و چهارتایی نصف می‌شوند و به دیوار طولی مقابل هم می‌چسبند، میدان بازی فضای خالی میله‌های دو گروه متخاصم است، شروع بازی با توافق فوری و هدف بازی تصاحب همه‌ی مهره‌های طرف مقابل است. تعیین نفر اول با توافق فوری است، برای تصاحب یا خوردن مهره‌هایی که به وسط آورده می‌شوند بایستی به همان تعداد مهره‌ی موجود در وسط، در حداقل یک بازیکن وجود داشته باشد، هر بازیکن می‌تواند به موجودی یک میله در وسط توسط مهره‌های خودش در همان میله اضافه کند و آن را به حد نصاب مهره‌های موجود در حداقل یکی از میله‌ها در سمت خودش برساند و سپس همه‌ی آن را تصاحب کند.

طرف الف در آوردن مهره‌های یک میله در وسط این‌گونه محاسبه می‌کند: ۱. قطعاً طرف ب آن تعداد مهره را در یک میله ندارد. ۲. طرف ب نمی‌تواند با اضافه کردن مهره به مهره‌های هر میله در وسط آن را به حد نصاب مهره‌های یک میله در سمت خود برساند. ۳. در نهایت با اضافه کردن مهره به مهره‌های وسط آنها را تصاحب می‌کنم.

ذکر مثال زیر وضعیت بازی را روشن می‌کند:

نفر الف ۴ مهره در یک میله به میان آورده است، نفر ب اگر میله‌ای ۴ مهره‌ای داشته باشد، ۴ مهره‌ی میانه‌ی بازی را می‌خورد، اگر در سمت خودش میله‌ای ۵ مهره‌ای یا بیشتر دارد می‌تواند با اضافه کردن یک یا چند مهره به همان میله‌ی ۴ مهره‌ای وسط، همه‌ی آن را تصاحب کند، شرط تصاحب مهره‌های هر میله در وسط داشتن همان تعداد مهره در یک میله‌ی سمت بازیکن است. سرانجام بازی به از دست دادن کلیه‌ی مهره‌های یک طرف می‌انجامد. در این بازی با حساب و کتاب به حساب برنده‌ی بازی هیچ جایزه‌ای واریز نمی‌شود.

در تدوین این بازی از دوستم، آقای قاسم خاکسار، متولد ۱۳۳۲، از اهالی خمیران مدد گرفته‌ام. در منابع تطبیقی نام یا شرحی بر این بازی نیافتیم.

چلرا چلری

محوطه‌ی بازی زمین صاف و ترجیحاً دارای چمن و تعداد شرکت‌کنندگان حداقل ۵ و گاه تا ۱۵ نفر است. این بازی را کودکان و نوجوانان پسر انجام می‌دهند. ابتدا یک نفر به عنوان استاد بازی تعیین می‌شود، وظیفه‌ی استاد گذاشتن سنگ‌ریزه در کف دست بازیکنان است و نیز نظارت بر حسن انجام بازی و اجرای مقررات تا پایان بازی، روش تعیین استاد با توافق اکثریت است، اگر توافق حاصل نشود با سراز تعیین می‌شود. استاد بازی همه‌ی بازیکنان را به خط دشتبان^۱ شانه به شانه‌ی هم در

۱. خط دشتبان، اصطلاح نظامی است و آن ایستادن افراد است به صورت شانه به شانه یا بازو به بازو در یک خط مستقیم.

یک سمت و یک خط مستقیم سرپا نگه می‌دارد، دست‌های همه در پشت، روی باسن قلاب می‌شود، یا کف دستی را در پشت به صورت باز و آماده‌ی دریافت سنگ‌ریزه نگه می‌دارند تا استاد بتواند سنگ‌ریزه را در کف دست بازیکن بگذارد، به جای سنگ‌ریزه می‌توان از تکه‌ای چوب یا تیله شیشه‌ای یا مهره‌ی تسییح و یا میوه‌های کوچک مثل آلوچه و ازگیل استفاده کرد.

استاد بازی سنگ‌ریزه را بین دو انگشت اشاره می‌گیرد، در پشت صف می‌ایستد، از ابتدای صف به آرامی سنگ‌ریزه را به کف دست بازیکنان می‌زند و هم‌زمان با صدای بلند این کلمات را ادا می‌کند: چلرا - چلری - اینگیلیس - چمدان، پس از رسیدن به انتهای صف دوباره از انتهای صف همین عمل را تکرار می‌کند، در این رفت و برگشت و ادای کلمات، که معنی و مفهوم دو کلمه‌ی اول کشف نشده است، استاد به تشخیص خود سنگ‌ریزه را در کف دست یکی از بازیکنان جای می‌دهد و در ادامه تنها انگشت اشاره را به کف دست بازیکنان می‌زند، بازیکنی که سنگ‌ریزه را در دست دارد، بایستی با مهارت و سرعت از صف به سمت جلو بگریزد. اگر هنگام فرار، بازیکن سمت راست یا چپ او، او را بگیرد و یا لگدی به او بزند بازنده است و دوباره باید به داخل صف برگردد. البته لگد زدن به شرطی درست است که نفر لگدزن تنها یک قدم از صف جدا شود و این حداکثر یک قدم جدا شدن از صف برای گرفتن فراری هم صادق است. چنانچه بازیکن بدون لگد خوردن و یا گرفته شدن از صف بگریزد مسافتی حدود ۳۰ تا ۱۰۰ متر را می‌دود و در نقطه‌ای می‌ایستد، محل توقف را علامت‌گذاری می‌کند، برمی‌گردد و سنگ‌ریزه را تحویل استاد می‌دهد، فراری موفق در گوشه‌ای می‌ایستد و ناظر بازی می‌شود، آخرین

بازیکنی که باقی می‌ماند، بازنده‌ی بازی محسوب می‌شود. بازنده همراه همه‌ی بازیکنان از جمله استاد بازی به نقطه‌ای که اولین فراری موفق تعیین کرده بود می‌روند و به تک‌تک بازیکنان از نقطه‌ی تعیین شده تا نقطه‌ی شروع بازی کولی می‌دهد.

در تکمیل نگارش این شیوه از دوستم، آقای سعدالله هوشمند، متولد ۱۳۳۳، و عموم، آقای احمدعلی غلامی، متولد ۱۳۲۷، که هر دو زاده‌ی زادگاه خمیران هستند مدد گرفته‌ام.

در منابع تطبیقی این بازی با تغییراتی در شیوه و نام آمده است، در لاهیجان سنگ رو سی سنگ رو بردار و بروخوانده می‌شود، در این بازی بازیکنان در یک خط پهلوی هم می‌ایستند و استاد بازی پشت آنها حرکت می‌کند و می‌گوید: «سنگ رو سی سنگ رو»، سایر بازیکنان جواب می‌دهند: بردار و برو، بعد از اینکه استاد چندین بار این جمله را گفت و جواب شنید، دست خود را به پشت یکی از بازیکنان می‌زند و می‌گوید «توت». کسی که دست استاد به پشت او خورده به سرعت می‌دود و در فاصله‌ی ۲۰ متری جلوی بازیکنان قرار می‌گیرد و برای هر یک از بازیکنان اسم یکی از حیوانات را می‌گذارد، بعداً یکی از بازیکنان را از صف خارج می‌کند و به او می‌گوید: «پدرت از تهران آمد». این شخص بیرون می‌آید و می‌پرسد چه آورد؟ او نام‌هایی را که برای بازیکنان گذاشته است می‌گوید. بازیکنی که بیرون آمده نامی را صدا می‌زند، سپس بازیکنی که دارای این نام است بیرون می‌آید و به این شخص کولی می‌دهد، سایرین هم دست می‌زنند و می‌گویند: «سگ را شغال گرفت». بازی به همین طرز ادامه پیدا می‌کند (ستوده: ص ۱۴۰).

در بیجارپس لنگرود همین بازی چَلْک چَلْچله باز یا چالک چال چاله باز

خوانده می‌شود، ارشد بازی بچه‌ها را در یک صف نگه می‌دارد، بچه‌ها دست‌های خود را به پشت می‌برند، ارشد تکه سفال یا سنگ کوچکی را برمی‌دارد و به دست‌های تک‌تک بچه‌ها می‌زند و می‌خواند:

چلک چلچله باز / بچه افتاده نماز / چلک هرُ برو / هر که داره - زوتر برو /
گونه‌ای دیگر: هرُ برو زوتر بیا - با پول سیا

سنگ یا سفال را در دست یکی از بازیکنان می‌گذارد و می‌گوید «توت». در این لحظه بازیکنان به هم مشکوک می‌شوند و همه گمان می‌برند که سنگ در دست بغل دستی خودش گذاشته شده، لذا مواظب‌اند که هر کس بجنبد با دست خود به پشت او بزنند. آن کس، ناگاه از صف بیرون می‌جهد و چند متر دورتر روبه‌روی صف ارشد می‌ایستد و از او می‌خواهد که یکی از بازیکنان را نام ببرد. او برای هر بازیکن نام می‌گذارد، مثلاً سگ، شغال، جوجه، گامیش (پاینده: ۱۳۶۶، ص ۹۷).

این بازی را در رشت زلزله‌خه مشلخه می‌نامند و درست شبیه چلرا چلری است، فقط وردی که خوانده می‌شود این است «زلزله‌خه مشلخه ادویه با گرمالته»، در اینجا فقط ضربه‌ی پا به شخص فراری قابل قبول است و سخنی از گرفتن با دست نیست (ستوده: ص ۲۶ و فخرایی: ص ۳۰۸).

چهارخانه بازی

این بازی دو نفره را بیشتر در مدارس در تمام مقاطع سنی پسران و دختران به طور مجزا انجام می‌دادند. برای این بازی داشتن دفتر شطرنجی الزامی بود. در گذشته در ساعات کلاس نقاشی معمولاً از دفتر شطرنجی که بدان دفتر چهارخانه می‌گفتند استفاده می‌شد.

دو بازیکن کنار هم می‌نشینند و روی دفتر شطرنجی یک مربع ۱۰ در

۱۰ خانه را با مداد یا خودکار مشخص می‌کنند، عرصه‌ی بازی همین جدول ۱۰۰ خانه‌ای بود، در توافقی فوری نفر اول در نوبت خودش مجاز بود یک ضلع از یکی از مربع‌های صدگانه را با مداد یا خودکار پررنگ کند. تداوم این خط کشیدن‌های نوبتی به جایی می‌رسد که هر کس در نوبت خود می‌توانست با کشیدن یک خط چهارمین ضلع یک مربع را پررنگ کند، یعنی اگر سه ضلع در حرکات قبلی پررنگ شده باشد با کشیدن یک خط ضلع چهارم مربع تکمیل می‌شود و حال این مربع با علامت \times یا $+$ به نام طرف تکمیل‌کننده ثبت و علامت‌گذاری می‌شد. تکمیل‌کننده‌ی مربع حق داشت بلافاصله یک ضلع یک مربع دیگر در هر جای این عرصه‌ی ۱۰۰ مربعی را تکمیل کند، گاه بازیکن هوشمندتر ضلعی از یک مربع را طوری تکمیل می‌کرد که خط پاداش می‌توانست مربعی دیگر را تکمیل کند، در مجموع تکمیل کردن یک مربع یک خط پاداش داشت، پس از اینکه صد خانه به این شکل تکمیل می‌شد با شمارش علامت \times یا $+$ بازیکنی که بیشترین خانه را تکمیل کرده بود برنده‌ی بازی شناخته می‌شد. در این خط و خط بازی غیرسیاسی به برنده‌ی بازی پست و مقام و جایزه‌ای تعلق نمی‌گرفت. در منابع تطبیقی نام یا شرحی بر این بازی نیافتیم.

خَرَفْ جَنگ

خَرَفْ سرخس است، گیاهی یک‌ساله با ساقه‌ای زیرزمینی که به طور افقی در خاک رشد می‌کند، از این ساقه جوانه‌های متعددی به سطح زمین می‌رسد و رشد می‌کنند، این گیاه فاقد گل است و با هاگ تولید مثل می‌کند، طول ساقه‌ی هوایی سرخس گاه تا سه متر هم می‌رسد ولی در

حالت عادی بین یک تا دو متر است. برگ‌های ساقه با زاویه‌ی حاده نسبت به ساقه از آن می‌رویند و شکل مثلث دارند که مجموعه‌ای بسیار زیاد از برگچه‌ها را تشکیل می‌دهند. قاعده‌ی این مثلث به ۲۰ تا ۳۰ سانتی‌متر و ارتفاع آن به ۳۰ تا ۴۰ سانتی‌متر می‌رسد. این گیاه به وفور در جلگه و کوه و دامنه‌های گیلان می‌روید.

اما بازی، محل بازی نزدیک محل رویش خرف است، تعداد شرکت‌کنندگان از دو نفر به بالا، جنسیت پسر و طیف سنی کودک و نوجوان.

ابتدا هر یک از بازیکنان تعدادی از ساقه‌های خرف را می‌برد و در گوشه‌ای جمع می‌کند، سپس با داس یا چاقو قسمتی از ساقه را همراه برگ‌های متصل بدان می‌برد، طول ساقه‌ی بریده شده ۲۰ تا ۳۰ سانتی‌متر است که حتماً باید دو برگ در انتهایش بدان متصل باشد، انتهای دو دم‌برگ به طول ۵ تا ۸ سانتی‌متر بریده می‌شود. این ابزار جنگی را هر بازیکنی چند عدد تهیه می‌کند و سپس در این نبرد گیاهی دو بازیکن روبه‌روی هم می‌ایستند. هر یک، یک ابزار جنگی دارد و سر هشت شکل آن را در همدیگر درگیر می‌کنند، با کشیدن هم‌زمان ساقه‌ها در دو سوی مخالف، بالاخره یکی از دم‌برگ‌ها می‌شکند، صاحب ساقه‌ای که هر دم‌برگش شکسته شود بازنده‌ی بازی محسوب می‌شود. در این بازی به برنده جایزه‌ای تعلق نمی‌گیرد و بازنده نیز مکافاتی نمی‌بیند، ولی به شدت در تلاش است تا جنگ‌افزاری قوی‌تر برای شکست دادن طرف پیروز تهیه کند.

این بازی را در گیله‌وا، شماره‌ی ۸۰، ص ۳۱، دی ۸۳ آورده‌ام.

سوکله جنگ (جنگ خروس)

این بازی را پسران در کودکی و نوجوانی انجام می‌دادند و دختران به ندرت جداگانه بدان می‌پرداختند. تعداد شرکت‌کنندگان از ۴ تا ۱۰ نفر می‌شدند. در توافقی همگانی همه‌ی بازنده‌ها در مسافت از پیش تعیین شده، به تنها برنده‌ی میدان کولی می‌دادند. میدان بازی زمین باز است، ابتدا شرکت‌کنندگان در نقطه‌ای جمع می‌شدند، شرفاق (استاد بازی) قوانین بازی را توضیح می‌داد و مجازات بازنده‌ها را اعلام می‌کرد. با اعلام شروع همه به حالت لی‌لی می‌ایستادند، کف دست‌ها در زیر بغل پنهان می‌شد و بازیکنان لی‌لی‌کنان به هم تنه می‌زدند. این تنه زدن‌ها بیشتر با ضربات کتف صورت می‌گرفت تا طرف مقابل تعادلش را از دست بدهد و پای معلق در هوایش به زمین برسد، به محض رسیدن پای معلق بر زمین بازنده از میدان بازی اخراج می‌شد و در کناری می‌ایستاد. تنه زدن از هر سمتی مجاز بود. آخرین نفری که در میدان می‌ماند برنده بود و از همه‌ی بازیکنان بازنده در مسافت مشخص شده کولی می‌خورد. در منابع تطبیقی نام یا شرحی از این بازی نیافتیم.

شرد (شرط)

این بازی در گروه سنی کودک، نوجوان و جوان انجام می‌شود و نیاز به وسیله و محوطه‌ی بازی ندارد. صرفاً به درد تقویت ذهنی می‌خورد و نیز استفاده از فرصت. به دو صورت انجام می‌شود؛

شرد خاش (استخوان شرط) که همان جناغ شکستن در فرهنگ ملی است و این جناغ می‌تواند استخوان جناغ سینه‌ی مرغ یا اردک و غاز باشد و یا پرندگان حلال گوشت درشت اندام همانند چنگر و مرغابی. استخوان

جناغ سینه‌ی مرغ پس از طبخ، به‌خصوص در خورشت‌های آبدار به راحتی از گوشت جدا می‌شود. در سفره‌ی غذا وقتی این استخوان پیدا می‌شد دو نفر از حاضران آن را برمی‌داشت، هر یک، یک بازوی جناغ سینه را با دو انگشت می‌گرفت به طرف خویش می‌کشید تا بشکند و از هم جدا شود، از آن لحظه به بعد تا زمان نامحدود، هر یک از طرفین سعی می‌کرد یک شیء به طرف مقابل بدهد و بلافاصله بگوید: مرا یاد، تو را فراموش. چنانچه طرف مقابل قبل از اتمام جمله نتواند کلمه‌ی یاد را ادا کند، بازنده محسوب می‌شود. شرط‌بندی معمولی بر سر هدیه‌ای کوچک است که بازنده باید تهیه کند.

در شیوه‌ی دیگر شرط‌بندی دو نفر در مقابل هم قرار می‌گیرند و هر یک انگشت کوچک یک دست، معمولاً دست راست را در انگشت کوچک دست طرف مقابل قلاب می‌کند و هر دو با هم می‌گویند: شرط شرط علی (ع)، هر کی فانده دشپنده علی (ع)؛ شرط شرط علی (ع)، هر کس ندهد دشمن علی (ع) است. پس از ادای این جمله طرفین تا زمان نامحدود سعی دارند که با دادن یک شیء که حتماً نباید آب و آتش باشد، حتی ظرف حاوی آب و آتش نیز شامل همین قانون است، طرف مقابل را غافلگیر کند و جمله‌ی مرا یاد، تو را فراموش را ادا کند. معمولاً برنده‌ی شرط به طنز در لحظه‌ی پیروزی این دو جمله را هم تکرار می‌کند: من آدمم تو خرگوش، تو بخور کله‌ی موش. این بازی هنوز هم رایج است.

در منابع تطبیقی این بازی به نام مَ یا دَرَه، تَ فراموش! در شرق گیلان آمده است. جملاتی که هنگام شرط بستن می‌گویند عبارت است از: شرط کونیم، شرط علی، هر که هندئنه دشمن جان علی؛ شرط می‌کنیم، شرط علی (ع)، هر کس نمی‌دهد، دشمن جان علی (ع)، آو و آتش حساب نیه؛

آب و آتش حساب نیست، در اینجا استخوان شرط کنی، استخوان مخرج مرغ خانگی پخته شده در خورش است! (پاینده: ۱۳۶۶، ص ۱۰۴). موسوی نیز این بازی را به نام شرط خاش بازی آورده است و می‌گوید این بازی در جشن‌ها و نشست‌های خانوادگی پس از صرف شام یا نهار انجام می‌شود (ص ۲۷۰).

عروس بازی

این بازی به چوملیس - چنگال (نیشگون - چنگال)، لاپار بازی و سنگ بازی هم معروف است، محبوب‌ترین بازی گروه سنی کودک و نوجوان و جوان اعم از دختر و پسر به تفکیک و یا مختلط است و بیشتر در مکان‌های مسقف انجام می‌گیرد، بنابراین با در نظر گرفتن روزهای بارانی و برفی در گیلان در اتاق یا ایوان خانه‌ها افراد زیادی را به خود مشغول می‌داشت.

ابزار بازی ۵ عدد سنگ نسبتاً گرد در حد و اندازه‌ی فندق بسیار درشت است. تعداد بازیکنان از ۲ نفر به بالا است ولی بیشتر ۲ نفره است. برای تعیین نوبت ابتدا هر بازیکن یک بار ۵ سنگ را در کف دست می‌گذارد، بعد سنگ‌ها را با هم حدود ۵ تا ۱۰ سانتی‌متر به هوا پرت می‌کند و بلافاصله کف دست را که انگشتانش به هم چسبیده‌اند برعکس نگه می‌دارد تا سنگ‌ها پشت کف و انگشتان همان دست بنشینند، تعداد سنگ‌های مستقر شده بر پشت کف و انگشتان آن دست امتیاز آن بازیکن است که در اذهان همگان ثبت می‌شود. وقتی همه‌ی بازیکنان یک بار این عمل را انجام دادند آن که بیشترین سنگ را بر پشت دست گرفته نفر اول، و آخرین نفر نیز کسی است که کمترین سنگ را با پشت دست گرفته است. گاه دو یا چند نفر در دور اول دارای امتیاز مساوی هستند، در دور دوم

وراگرفتن (پهلوی گرفتن) جایگاهشان مشخص می‌شود. پس از تعیین نوبت، نفر اول ۵ سنگ را در کف دست می‌گیرد و همه را با فاصله‌ی چند سانتی‌متر از کف زمین روی زمین پرت می‌کند. تلاش اصلی در این مرحله این است که سنگ‌ها به هم نچسبند. پس از این کار بازیکن ابتدا یکی از سنگ‌ها را از زمین برمی‌دارد، این سنگ به لاپار موسوم است، لاپار معمولاً سنگی است که به سنگ دیگر نزدیک یا چسبیده است، حالا لاپار را ۴۰ تا ۵۰ سانتی‌متر به هوا پرت می‌کند و با همان دست یک سنگ از زمین برمی‌دارد و بعد بایستی سنگ پرتاب شده را قبل از سقوط به زمین با همان دست در هوا بگیرد. ۴ سنگ مانده بر زمین به همین شیوه تک به تک برداشته می‌شوند، پس از اتمام این مرحله، باز هم سنگ‌ها در کف دست قرار می‌گیرند و همه با هم به زمین ریخته می‌شوند. ابتدا لاپار انتخاب می‌شود. در این مرحله بازیکن باید سنگ‌ها را دوتا دوتا از زمین بردارد و لاپار پرتاب شده در هوا را بگیرد، پس از اتمام این مرحله دوباره سنگ‌ها بر روی زمین ریخته می‌شوند، بعد از انتخاب لاپار این بار یک دفعه ۳ سنگ با هم جمع می‌شوند و لاپار پرتاب شده در هوا نیز گرفته می‌شود، بعد تک سنگ باقی‌مانده چون مراحل قبل گرفته می‌شود. در مرحله‌ی آخر یعنی مرحله‌ی چهارم سه شیوه مرسوم است:

۱. ۵ سنگ به زمین ریخته می‌شود، لاپار انتخاب می‌شود، پس از پرتاب لاپار به هوا ۴ سنگ با هم برداشته شده و لاپار در حال سقوط هم گرفته می‌شود.

۲. ابتدا لاپار با دو انگشت اشاره و شست گرفته می‌شود. ۴ سنگ دیگر در کف دست گذاشته می‌شود، در اینجا لاپار به هوا پرت شده ۴ سنگ با هم به سطح زمین گذاشته می‌شود. بعد لاپار در حال سقوط گرفته می‌شود،

بعد دوباره پرتاب لاپار به هوا و جمع کردن ۴ سنگ از زمین و گرفتن لاپار. ۳. لاپار با انگشت شست و سبابه گرفته می‌شود و ۴ سنگ دیگر در کف دست قرار می‌گیرد، لاپار به هوا پرت می‌شود، ۴ سنگ با هم به زمین نهاده می‌شوند و بلافاصله لاپار معلق در هوا رانه از پایین بلکه از بالای سر لاپار در هوا ربنده می‌شود. به این کار چکشی گرفتن می‌گویند. در حالت معمولی کف دست در زیر لاپار در حال سقوط قرار می‌گیرد و آن را می‌گیرد ولی در چکشی ربایش سنگ در حال سقوط همانند ضربه چکش از بالاست.

با چکشی گرفتن مرحله‌ی چهارم پایان می‌یابد. در مراحل سه‌گانه‌ی قبلی هم اگر در هر مرحله یک یا دو و یا سه سنگ چکشی گرفته شوند همان مرحله پایان یافته تلقی می‌شود، مثال: اگر در مرحله‌ی اول که باید سنگ‌ها تک به تک برداشته شوند فقط یک سنگ چکشی گرفته شود آن مرحله به اتمام می‌رسد، دیگر نیازی به گرفتن تک به تک بقیه‌ی سنگ‌ها نیست. در مرحله‌ی دوم که سنگ‌ها بایستی دو تایی گرفته شوند اگر زوج اول چکشی گرفته شود این مرحله تمام شده تلقی می‌شود، در مرحله‌ی سوم هم اگر یک تک سنگ و یا سه سنگ چکشی گرفته شود نیازی به ادامه‌ی آن مرحله نیست.

خطاهای بازی که باعث سوختن بازیکن، توقف وی و رسیدن نوبت بازی به نفر بعدی می‌شود عبارت‌اند از:

۱. عدم توانایی در گرفتن سنگ روی زمین و سنگ معلق در هوا.
 ۲. خوردن دست به سنگ دیگری غیر از سنگ هدف.
- در آخرین مرحله‌ی بازی ابتدا بازیکن نوک انگشت شست و نوک انگشت سبابه یا وسطی را بر روی زمین می‌گذارد، دو انگشت به حدی باز

می‌شوند که بتوان از زیر پل انگشتی سنگ‌ها را عبور داد، سپس با دست دیگر ۵ سنگ به طور هم‌زمان در جلوی دهانه‌ی این پل ریخته می‌شود، ابتدا بازیکن لاپار را انتخاب می‌کند و برمی‌دارد، سپس به بازیکن بعد از خودش اشاره می‌کند و می‌گوید: عروس کان (عروس کدام)؟ بازیکن سنگ عروس را تعیین می‌کند و با انگشت به آن اشاره می‌کند، عروس آخرین سنگی خواهد بود که باید از زیر پل انگشتی عبور کند و معمولاً سنگی که می‌تواند مانعی برای عبور بقیه سنگ‌ها در دهانه‌ی پل ایجاد کند، عروس انتخاب می‌شود. طبعاً بازیکن در ابتدا سنگ‌ها را طوری به زمین ریخته است که به هم نچسبیده باشند، حال بازیکن لاپار را به هوا پرت می‌کند و یک سنگ را که عروس هم نیست به طرف دهانه‌ی پل انگشتی هل می‌دهد و از زیر آن رد می‌کند. وی بلافاصله باید سنگ لاپار در حال سقوط را در هوا بگیرد، سنگ دوم و سوم هم به همین ترتیب از زیر پل عبور داده می‌شوند، سنگ چهارم که عروس باشد پس از پرتاب لاپار از پل عبور داده می‌شود اما لاپار معلق در هوا در این مرحله یعنی رد کردن عروس حتماً بایستی به صورت چکشی گرفته شود.

خطا یا سوختن بازیکن در این مرحله نیز مانند مرحله‌ی قبلی است. در مراحل مختلف عبور از زیر پل بازیکن حق جابه‌جایی پل را ندارد. در اینجا بازی در حقیقت پایان یافته است. هر بازیکن که زودتر آن را تمام کند حق دارد طرف یا طرف‌های مقابلش را مجازات کند.

مجازات بازنده‌ها: این مجازات به یکی از دو شیوه زیر اعمال می‌شود، اتخاذ هر شیوه در ابتدای بازی با توافق بازیکنان صورت می‌گیرد:

۱. بازیکن بازنده کف یک دستش را به زمین می‌گذارد و برنده حق دارد در ۵ مرحله مجازات را اعمال کند، چوملیس (نیشگون)، چنگال، داس، تبر، مشت.

در مرحله‌ی چوملیس برنده لاپار را به هوا پرتاب می‌کند و با همان دست پشت دست بازنده را یک بار نیشگون می‌گیرد و بلافاصله باید لاپار معلق در هوا را بگیرد، در مرحله‌ی چنگال پس از پرتاب لاپار همانند گربه پشت دست بازنده را چنگال می‌زند و بعد لاپار را می‌گیرد، در مرحله‌ی داس پس از پرتاب لاپار به هوا با نرمی تیغ‌های کف همان دست همانند داس بر پشت دست مانده بر زمین بازنده می‌کوبد و بعد لاپار را می‌گیرد، در مرحله‌ی چهارم نیز پرتاب لاپار به هوا و نوک انگشتان چسبیده به هم همانند تبر از بالا بر پشت دست طرف بازنده فرود می‌آید و بعد لاپار در هوا گرفته می‌شود، مرحله‌ی پنجم همانند مراحل قبلی است و اینجا مشت به پشت دست کوبیده می‌شود. در تمام مراحل چهارگانه‌ی اول بازنده حق جابه‌جا کردن دست را جهت فرار از خوردن ضربه ندارد، فقط در مرحله‌ی پنجم یعنی مرحله‌ی مشت می‌تواند از پایین به دست برنده بزند تا او نتواند لاپار معلق در هوا را بگیرد. فقط دست مشت خورده می‌تواند به زیر دست ضارب بزند نه دستی که مشتی نخورده است. گریز بازنده در هر مرحله‌ی از مجازات باعث تکرار مجازات از اول می‌شود. توفیق برنده در گرفتن لاپار در مرحله‌ی مشت باعث تکرار مجازات از اول می‌شود، عدم توانایی برنده در گرفتن لاپار در هر مرحله‌ای به منزله‌ی سوختن برنده است و توقف مجازات بازنده.

۲. شیوه بعدی مجازات به این شرح است: بازنده کف یک دستش را روی زمین می‌گذارد، برنده ۵ سنگ را در نقاط مختلف پشت دست بازنده قرار می‌دهد و به هر سنگی نیز نامی می‌نهد، این نام‌ها همان ۵ نام شیوه‌ی قبلی است یعنی چوملیس، چنگال، داس، تبر، مشت. بنابراین به بیان روشن‌تر حال ۵ سنگ در پشت دست بازنده کاشته شده است و هر سنگ یک نام

دارد. جای سنگ‌ها تماماً در نقاطی قرار گرفته است که دشواری زیادی برای بازنده در حرکت بعدی ایجاد کند. پس از استقرار سنگ‌ها با اشاره‌ی برنده، بازنده بایستی همه‌ی سنگ‌ها را با هم ۵ تا ۱۰ سانتی‌متر به هوا پرت کند و با چرخش سریع دست، سنگ در حال سقوط را بگیرد. اگر همه‌ی سنگ را گرفت از مجازات معاف می‌شود ولی اگر هر کدام از سنگ‌ها را نتواند بگیرد نوع مجازاتی که برای سنگ‌های گرفته نشده در ابتدا تعیین شده بود در مورد بازنده اعمال می‌شود. فرض کنیم بازنده دو سنگ را نتواند بگیرد و نام چوملیس و داس بر دو سنگ گرفته نشده از قبل گذاشته شده است حال برنده باید مجازات چوملیس و داس را ۵ بار تکرار کند. دست مجازات شونده بی‌حرکت باید بماند به جز در دهمین نوبت مجازات. در این مرحله می‌تواند با همان دست مجازات شده به زیر دستی بزند که لاپار معلق در هوا را می‌گیرد، عدم گرفتن لاپار معلق باعث توقف مجازات می‌شود.

موسوی این بازی را با نام مایه مزا (سنگ بازی) آورده و نوشته است:
بازی در ۵ مرحله انجام می‌گیرد:

۱. بازیکن آن‌قدر به این کار ادامه می‌دهد تا تک‌تک سنگ‌ها را از روی زمین بردارد، به این مرحله (یک به یک) می‌گویند.
۲. وقتی بازیکن یکی از مایه‌ها را به هوا پرت کرد، مایه‌های روی زمین را دوتا دوتا برمی‌دارد و در همان حالت سنگ معلق در هوا را نیز می‌ریاید، به این مرحله دو به دو می‌گویند.
۳. ابتدا ۳ تا از سنگ‌ها و سپس سومین سنگ را برمی‌دارد، به این مرحله سه به سه می‌گویند.
۴. هر ۵ سنگ را به اختیار با یکی از دست‌ها که برای بازیکن کارایی

بیشتری دارد در مشت می‌گیرد، یکی را به هوا پرتاب می‌کند و بقیه را زمین می‌گذارد، آنگاه سنگ پرتاب شده را در هوا ریوده، دوباره بدون مکث به هوا پرتاب می‌کند و در زمانی که سنگ در هواست، بقیه‌ی سنگ‌ها را از زمین جمع می‌کند، بلافاصله دوباره سنگ معلق در هوا را با همان دست می‌ریاید. به این مرحله اکه می‌گویند.

۵. وقتی چهار مرحله را با موفقیت پشت سر گذاشت، مرحله‌ی پنجم که عروس نام دارد آغاز می‌گردد. در این مرحله بازیکن انگشتان شست و میانی یکی از دستان خود را طوری روی زمین قرار می‌دهد که به شکل طاق درآید و در همان حال انگشت نشانه را بر روی انگشت میانی قرار می‌دهد. بازیکن دیگری یکی از مایه‌ها را که معمولاً رد کردن آن از زیر طاق دستی مشکل‌تر است عروس انتخاب می‌کند، شخص بازیکن یکی از مایه‌ها - غیر از عروس - را به انتخاب خود برمی‌دارد، به هوا پرتاب می‌کند و قبل از اینکه سنگ پرتاب شده به زمین برسد باید ۳ مایه باقی‌مانده را تک به تک از زیر طاق دستی عبور دهد، مشروط بر اینکه هیچ کدام از مایه‌ها و نیز دست دیگر به عروس برخورد نکند. البته او مختار است که این کار را با بیش از یک ضربه و یا فقط با یک ضربه انجام دهد و همه‌ی مایه - حتی عروس - را یک جا از طاق عبور دهد (موسوی: ص ۲۵۸).

کاسه بازی

تعداد بازیکنان از ۲ نفر به بالا و گاه به ۱۰ نفر هم می‌رسد، کودکان پسر و به ندرت دختر این بازی را انجام می‌دهند. این بازی در حقیقت تمرینی کودکانه است برای ورود به بازی جدی دیگر در سنین نوجوانی و جوانی و حتی بزرگسالی به نام لب‌گوت (لب چاله).

زمین بازی صاف و بی‌علف و کمی شیب‌دار است. در پایین شیب، سوراخی به قطر ۵ تا ۶ سانتی‌متر و به عمق یک انگشت اشاره کنده می‌شود، این سوراخ (چاله) یا (چالکا) نام دارد. وسایل بازی یک لیس است و تعدادی کاسه.

لیس سفال یا سنگ صاف و نازک و نسبتاً مدوری است به ضخامت یک تا دو و قطر ۵ تا ۸ سانتی‌متر، اکثر اوقات از جنس سنگ است و هر چه نازک‌تر باشد بهتر است. کاسه، تکه‌های شکسته شده‌ی ظروف چینی است و محل یافتن آن نیز معمولاً در هر خانه روستایی جایی است که به آن سوله‌سر (محل زباله) می‌گویند. کودکان با کنکاش در همین محل قطعات چینی شکسته را جمع‌آوری می‌کنند و به عنوان وسیله‌ی کاسه بازی جزو سرمایه‌ی اولیه نگه می‌دارند. ایام بازی حول و حوش ایام نوروز و تعطیلات نوروزی است. شکل کاسه کاملاً غیرمنظم و اندازه‌اش از ناخن انگشت شست بزرگ‌تر است و حداکثر به اندازه‌ی سکه ۲۵۰ ریالی امروزی است. تعیین نوبت بازیکنان در انجام بازی بسیار مهم است؛ ابتدا بازیکنان هر یک، یک عدد کاسه‌ی خوش‌دست در دست می‌گیرند و در فاصله‌ی ۴ تا ۶ متری چاله می‌ایستند و عمل وراگیفتن یعنی نزدیک شدن به چاله را انجام می‌دهند.

بازیکنان یک به یک فقط یک عدد از کاسه‌های خود را به طرف داخل چاله پرتاب می‌کنند. پس از انجام پرتاب فاصله‌ی هر کاسه با چاله به دقت با چوب، وجب، انگشت و یا به طور نظری اندازه‌گیری می‌شود، به ترتیب نزدیکی و دوری به چاله، نفر اول تا آخر مشخص می‌شود. افتادن کاسه به داخل چاله قوانین خاصی به شرح زیر دارد:

اولین کاسه‌ای که به داخل چاله بیفتد، نفر اول شناخته می‌شود، اما اگر

کاسه دیگری هم به داخل چاله بیفتد اگر پرتاب‌کننده در حین پرتاب کلامی بر لب نیاورد تا اینجا نفر دوم شناخته می‌شود، ولی اگر در حین پرتاب با صدای بلند بگوید اول و کاسه به داخل چاله بیفتد در اینجا نفر اول محسوب می‌شود، و صاحب اولین کاسه که در داخل چاله بوده نفر دوم خواهد بود. این ترتیب در مورد بقیه‌ی کاسه‌هایی که به چاله خواهند افتاد رعایت می‌شود. اما اگر یک یا چند کاسه در داخل چاله باشد و پرتاب‌کننده‌ی دیگری حین پرتاب با صدای بلند کلمه‌ی بیرون را ادا کند و کاسه‌اش نیز داخل چاله بیفتد در اینجا کلیه‌ی بازیکنان کاسه‌شان را برمی‌دارند و عمل وراگرفتن از نو شروع می‌شود.

پس از تعیین نوبت، نفر اول کاسه‌ها را با لیس برمی‌دارد، در محل شروع بازی می‌ایستد و همه کاسه‌ها را با هم به طرف چاله پرت می‌کند. هر تعدادی که داخل چاله افتاد از آن پرتاب‌کننده است. از میان کاسه‌های پخش شده در اطراف چاله، کاسه‌ای که زدنش با لیس مشکل به نظر می‌آید هدف تعیین می‌شود، تعیین‌کننده‌ی هدف یکی از بازیکنان است که معمولاً خود به خود فرماندهی عملیات را به عهده می‌گیرد و سایر بازیکنان یا به او علاقه دارند و یا از ترس از او اطاعت می‌کنند. بازیکن فرمانده در اینجا می‌گوید: انه بزَن (این را بزَن)، در صورت اختلاف در تعیین هدف، معمولاً همه به سرعت به توافق می‌رسند. بازیکن پرتاب‌کننده با پرتاب لیس هدف تعیین شده را نشانه می‌گیرد در صورت اصابت به هدف همان کاسه به اضافه‌ی کاسه‌هایی که در چاله افتاده‌اند از آن اوست. او بقیه‌ی کاسه‌ها را جمع می‌کند و برای پرتابی دیگر آماده می‌شود. در صورت عدم اصابت به هدف در کناری می‌ایستد و نوبت بازی به نفر بعد می‌رسد. بازی تا اتمام همه‌ی کاسه‌های داخل میدان ادامه می‌یابد. هر

کس که آخرین کاسه را ببرد نفر اول دور بعدی بازی است، می‌ایستد و دیگران عمل وراگرفتن را برای تعیین نوبت دور بعدی انجام می‌دهند.

این شیوه‌ی معمولی کاسه بازی است، شیوه‌ی دیگر اندکی تفاوت دارد: در این شیوه که به همه ووجین (همه را جمع کن) معروف است، بازیکنی که بالیس به هدف بزند صاحب همه‌ی کاسه‌های اطراف و داخل چاله می‌شود و در عین حال نفر اول برای شروع بازی دور بعدی نفر اول پیس لیس و نفر آخر پیس لیس خوانده می‌شود.

در پرتاب لیس نکاتی وجود دارد که ذکرش خالی از لطف نیست: گاه لیس پس از پرتاب شدن به کاسه‌ای غیر از کاسه هدف برخورد می‌کند، معمولاً کاسه‌ی هدف تعمداً در نزدیکی کاسه‌های دیگر و یا در نقاط نامرئی انتخاب می‌شود. در صورت اصابت لیس به کاسه‌ی غیرهدف و یا افتادن لیس به داخل چاله، خطای داغ انجام شده است. حتی اگر بخشی از لیس بر روی چاله قرار بگیرد باز هم داغ محسوب می‌شود. در خطای داغ بازیکن پرتاب کننده بایستی یک کاسه به نفر بعدی‌اش جریمه بپردازد. چنانچه دو کاسه روی هم باشند، معمولاً بازیکنان کاسه زیرین را هدف انتخاب می‌کنند و ممکن است این دو را از هم جدا کنند. چنانچه بازیکن حین پرتاب لیس با صدای بلند بگوید هر دو، و لیس هم به دو کاسه روی هم و یا دو کاسه پهلوی هم برخورد با اینکه فقط یکی از این دو هدف مشخص بوده‌اند، پرتاب کننده برنده محسوب می‌شود. اگر کلمه‌ی هر دو را نگوید این اصابت دوگانه داغ محسوب می‌شود.

در منابع تطبیقی این بازی به نام خالت بازی آمده است (مرعشی: ص ۱۸۶). خالت به قسمت‌های شکسته شده‌ی چینی می‌گویند (نوزاد: ص

کبریت‌بازی

بازی با کبریت مخصوص جنس مذکر و تابع سن خاصی نبود و بیشتر در قهوه‌خانه‌ها انجام می‌شد. این بازی دو نفره است و برنده پاداشی نمی‌گیرد. هر قوطی کبریت روی سطح صاف به سه شکل می‌تواند مستقر شود و این را سه وجه آن تحمیل می‌کند. هر یک از وجوه سه‌گانه امتیاز خاص خودش را دارد. اگر روی پهن‌ترین سطح قرار گیرد امتیازش صفر است، اگر روی سطح گوگرددارش بایستد امتیازش یک است، و اگر روی سطحی که کشوی حاوی چوب کبریت‌ها بدان وارد و پیا از آن خارج می‌شود قرار بگیرد امتیازش ۷ است. دو نفر در مقابل هم به ترتیب کبریت را روی سطح صافی پرت می‌کنند، اگر در هر بار پرت کردن به امتیاز یک یا هفت دست پیدا کنند پرتاب بعدی را بلافاصله تکرار می‌کنند، فقط در امتیاز صفر مجاز به پرتاب بعدی نیستند، در اینجا نوبت طرف مقابل است. بازی ۲۱ امتیازی است، هر کس به آن رسید برنده است. این بازی هنوز هم دیده می‌شود. برنده جایزه‌ای نمی‌گیرد و بازنده نیز مجازات نمی‌شود.

در منابع تطبیقی نام یا شرحی از این بازی نیافتیم، ولی این بازی در همه جای ایران رایج است.

کشتی

کشتی، بازی مخصوص مردان است. در گیلان از کودکی تا بزرگسالی با آن سروکار دارند ولی در کودکان و نوجوانان خیلی بیشتر رایج است. کشتی رایج در گیلان در فرهنگ ملی کشتی گیله‌مردی نامیده می‌شود. این کشتی در همه جای گیلان رایج است و به صورت مسابقه در فضای باز یا مسقف

برگزار می‌گردد. اوج فصل کشتی گیله‌مردی در فضای باز (کشتی سرا) ماه‌های مرداد و شهریور است ولی در سالن‌های سرپوشیده تابع فصل خاصی نیست. اساس کار کشتی، زدن هر نقطه از بدن حریف به خاک است. کشتی در عمل به دو شیوه اجرا می‌شود: ۱. برادری ۲. زئنی (زدنی).

در کشتی برادری که بیشتر جوانان و کودکان برای زورآزمایی، خودنمایی و یا برتری‌جویی در میدان‌های غیرمسابقه‌ای بدان دست می‌یازند دو حریف بدون مشت زدن به هم درگیر می‌شوند و هدف به خاک افکندن طرف مقابل است. این شیوه گاه در میدان مسابقه هم دیده می‌شود که با توافق پنهانی دو حریف و یا دستور از مقامات بالا اجرا می‌شود و گاه بدون ضربه‌ای جدی به صورت نمایشی اجرا می‌شود.

کشتی زئنی در مسابقات میدانی روباز در حواشی روستاها و شهرها در چمن انجام می‌شود. گاه محیط مسابقه محصور می‌شود تا از تماشاگران بلیت ورودی دریافت کنند. زمان مسابقات معمولاً بعد از ظهر و اخیراً بیشتر شب‌هاست. در مسابقات دولتی در دو سه دهه‌ی اخیر به جای سازه‌های سرنا و نقاره که اصالتاً در مسابقات کشتی مرسوم بودند نواری از اشعار ورزشی زورخانه‌ای پخش می‌شود که اصلاً اصالت کشتی گیله‌مردی را ندارد و به نظر نگارنده عدمش به وجود است. تماشاچیان و پهلوانان از نقاط دور و نزدیک می‌آیند. در هر مسابقه جایزه‌ی برترین کشتی‌گیر در آخرین شب مسابقه داده می‌شود. این جایزه معمولاً به پهلوانی اعطا می‌شود که بیشترین پیروزی و کمترین شکست را داشته است. این جایزه برّام نام دارد.

برّام چوبی صلیب‌گونه است به طول ۳-۴ متر که در میدان مسابقه در زمین کاشته می‌شود، در شب فینال بر بالایش پارچه‌ی کت و شلواری یا

پیراهن و پتو و یا فرش می‌آویزند و یا بر پایش گوسفند یا گاوی بسته می‌شود. لباس پهلوانان در گذشته تنها یک شلوار چسبان از متقال کلفت بود که اکثراً رویش گلدوزی می‌شد. این شلوار که لاسپاره نام دارد با بندی از جنس پارچه‌ی خود به دور کمر محکم می‌شود، در دو سه دهه‌ی اخیر در مسابقات رسمی، کشتی‌گیران را مکلف به پوشیدن پیراهن کرده‌اند. میدان‌دار اصلی که داور مسابقه هم هست خود پهلوان باتجربه‌ای است و چند نفر دستیار دارد. دستیاران میدان‌داران، داوران فرعی‌اند و نیز جمعیت تماشاچی را کنترل می‌کنند تا حلقه‌ی میدان تنگ‌تر نشود.

پهلوانان در صفی منظم وارد میدان و با طمأنینه تک به تک خم می‌شوند، پشت انگشتان یک دست را بر زمین می‌زنند، بعد راست می‌ایستند، میانه‌ی انگشت سیابه‌ی همان دست را می‌بوسند و به همان شکل بر پیشانی می‌گذارند. این کار سجده بر زمین مبارزه است و احترام به میدان مسابقه. پس از مراسم ورود، حلقه‌وار چند قدمی در میدان راه می‌روند و سپس هر یک به نوبت به همان طریقی که وارد شده بودند با حرکتی سریع به هوا می‌پرند. در این پرش، پا یا زانو به عقب خم می‌شد و یا با هم به سمت جلو پرت می‌شد. پس از فرود باز پشت انگشتان دست بر زمین و بوسه بر میانه‌ی انگشت سیابه و تماس آن با پیشانی انجام می‌شود. این اعمال، نمایش قدرت تن است، همراه فروتنی و خاکی بودن. پس از این عمل که به آن فوزما یا واز (پرش) می‌گویند باز به قدم زدن در میدان می‌پردازند. در این گشت و گذار پهلوانان همدیگر را به دقت برانداز می‌کنند، این کار برای جست‌وجوی رقیب مناسب در عرصه‌ی میدان است. چنانچه پهلوانی حریفی بیابد، در کنارش می‌ایستد، خم می‌شود و دو کف دست را محکم به هم می‌کوبد، یعنی مایلیم با تو کشتی بگیرم. در

صورت توافق طرف مقابل هم خم می‌شود و کف دست‌ها را به هم می‌کوبد. آنگاه هر دو به نزد میدان‌دار یا داور می‌روند، با اشاره‌ی داور بقیه‌ی پهلوانان میدان را خالی می‌کنند و در کناری می‌نشینند. سورنا و نقاره آهنگی دیگر سر می‌دهند. داور تذکرات لازم را به طرفین کشتی می‌دهد. دو پهلوان در فاصله‌ی ۳-۴ متری هم می‌ایستند، سپس نیمه‌خم دست‌ها بر زانو، چشم در چشم هم می‌دویند. در اینجا پهلوانان مجازند چندباری بایستند و دوری بزنند و دوباره به حالت مبارزه رو در رو درآیند، پس از برانداز کردن و ارزیابی حریف شروع به وُج کردن می‌کنند. در این حالت دست‌ها به سمت جلو ضربداری به آرامی هوا را می‌شکافد، گاه یک دست به سمت چهره‌ی حریف است و دست دیگر هوا را می‌شکافد ولی همچنان چشم در برابر چشم است و منتظر فرصت برای ترساندن حریف و حمله به او. هر پهلوانی مجاز است با مشت و یا کف دست به صورت و بالا تنه‌ی حریف بکوبد. این کار تنها قبل از درگیری تن به تن مجاز است. گاه قبل از درگیر شدن یک ضربه‌ی مشت طرف مقابل را به خاک می‌افکند. پس از درگیری، نفر پیروز کسی است که دیگری را بر خاک بکوبد. نفر پیروز پس از پیروزی که داور آن را تأیید می‌کند دوری در میدان می‌زند و جلوی افراد آشنا پرشی در هوا می‌کند، معمولاً آشنا پولی به عنوان انعام یا دست‌خوش به او می‌پردازد. این عمل دوران نام دارد. پهلوان پیروز چندین و چندبار این کار را تکرار می‌کند و پول جمع‌آوری شده از آن اوست.

خطاهای کشتی گیله‌مردی: گرفتن مو، ضربه زدن با پا خطاست، پس از درگیر شدن، ضربه زدن با کف دست و یا مشت خطا محسوب می‌شود. اگر یکی از طرفین در حین درگیری در شرایطی اضطراری قرار گیرد که ربطی

به باختن در کشتی ندارد و دو کف دست را به هم بکوبد، طرف مقابل موظف به توقف درگیری است و کشتی از نو شروع می‌شود. شرایط اضطراری می‌تواند پاره شدن شلوار و یا خون آمدن از بدن و یا آسیب به چشم و یا جلوگیری از آسیب دیدن‌های احتمالی.

اگر بدن دو پهلوان هم‌زمان به خاک مالیده شود هیچ کس پیروز محسوب نمی‌شود. تشخیص داور در اینجا ملاک است. این عمل هر دو کو (هر دو کوبیده) نام دارد. در این صورت کشتی از نو شروع می‌شود. این بازی هنوز طرفداران بی‌شماری دارد و رایج است.

ستوده این کشتی را پهلوان کشتی (ص ۱۵۲) و موسوی کشتی گیله‌مردی آورده است. وی از باوج، کشتی محلی تالش‌ها نیز یاد کرده است (صص ۱۷۷، ۴۹).

کورم کلاچم

این بازی را کودکان و نوجوانان دختر و پسر به طور مجزا در زمین صاف انجام می‌دهند. تعداد بازیکنان از سه نفر به بالا است. ابتدا دایره‌ای روی زمین رسم می‌شود، در وسط دایره یک کلاه یا روسری یا توپ و یا هر شیء دیگر که بتوان به راحتی با دست آن را برداشت قرار می‌دهند. یک نفر که ترکیه‌ی بسیار نازک و بلندی در دست دارد مأمور حفاظت از شیء تعیین می‌شود. شیوه‌ی تعیین این نگهبان طبق شیوه‌های پیش‌گفته است. چشمان شخص محافظ را با دستمال محکم می‌بندند. دیگران در خارج از دایره می‌ایستند و هدفشان این است که شیء داخل دایره را بر بایند. محافظ با چرخاندن ترکیه به دور سرش این جملات را با صدای بلند ادا می‌کند: «کورم کلاچم، هر کی بایه فیچم، هر کی بایه دیچم»، (کورم،



کلاغم، هر که بیاید کتک می‌زنم، هر که بیاید در هم می‌پیچم).
ترکه به هر کس برخورد کند باید جایش را با محافظ شیء عوض کند.
اگر شیء را بازیکنی بر باید چشم‌های محافظ را باز می‌کنند، او موظف
است به ریابنده‌ی پیروز در مسیری مشخص کولی بدهد و باز به محافظت
ادامه دهد. هل دادن محافظ آزاد است. تعبیر کورم، کلاچم به معنای تر و
خشک را با هم سوزاندن، و بدون توجه به عواقب کار به هر کس و هر چیز
حمله کردن، تقریباً در تمام گیلان رایج است.
موسوی این بازی را به همین نام آورده است ولی از ربودن شیء و
کولی دادن محافظ سخنی نیست (ص ۲۲۵). نوزاد نیز بازی را با همین نام
آورده با این تفاوت که فرد چشم‌بسته اگر با دست ضربه‌ای به
حمله‌کنندگان بزند، برنده می‌شود. نیز از کولی خوردن و ربودن شیء
خبری نیست (ص ۳۷۴).

گاژ دهان^۱

این بازی در زمین صاف دارای چمن انجام می‌شود. جنس بازیکنان پسر بود و در رده‌ی سنی کودک، نوجوان و جوان. تعداد بازیکنان از سه نفر به بالاست. بازی برنده یا بازنده ندارد. وسیله‌ی بازی توپ است و این توپ مشخصاً توپ ماهوتی تنیس و یا توپ لاستیکی هم‌اندازه‌ی آن و یالب است. این بازی به دو صورت انجام می‌شود: ۱. گاژ دهان ۲. گاژ دهان هر کی بزن.

در گاژ دهان معمولی همه‌ی بازیکنان در نقطه‌ای جمع می‌شوند، توپ را یک نفر به هوا پرت می‌کند. هجوم برای تصاحب توپ آغاز می‌شود و هر کس آن را گرفت فقط مجاز است نزدیک‌ترین بازیکنی را که در لحظه‌ی گرفتن توپ در کنارش بود، هدف قرار دهد، قبل از پرتاب توپ به طرف او باید بدون تغییر مکان سه بار گاژ بدهد، یعنی سه بار توپ را به هوا پرت کند و بگیرد. در این پرتاب سه‌گانه اگر توپ از دستش افتاد حق پرتاب ندارد و می‌سوزد و بازی از نو شروع می‌شود، پس از پرتاب سه‌گانه مجاز به شلیک توپ به سوی نفری است که گفته شد. طبعاً پس از پرتاب هجوم همگان برای تصاحب توپ آغاز می‌شود و صاحب توپ باز هم باید نزدیک‌ترین نفری که در لحظه‌ی تصاحب توپ در کنارش بود را پس از سه گاژ هدف بگیرد.

در حالت دوم که هر کی بزن نام دارد، صاحب توپ بدون گاژ دادن مجاز است تا سه قدم به طرف هر بازیکنی که مایل باشد بدود و بعد توپ را به سمتش پرتاب کند. هدف از پرتاب، زدن توپ به بدن فرد فراری بدون هیچ نقطه‌ی ممنوعه است.

در هر دو حالت در این بازی اعمال زیر ممنوع است: آلتنگ زدن (پشت

۱. گاژ دادن، یعنی پرت کردن متناوب توپ به وسیله‌ی دست به طرف بالای سر.

پا زدن)، دساکول زتن (هُل دادن با دست) و تنه زتن (تنه زدن)، این اعمال باعث زمین خوردن بازیکن می‌شود و فرد خاطی با داوری همگانی از بازی اخراج می‌شود.

این بازی در املش گل بزن بروج نام دارد و شبیه هر کی بزن است. در این بازی ممکن است چند دوست به همدیگر توپ نزنند به این عمل در بازی ندار می‌گویند که در بسیاری از بازی‌ها رایج است (پاینده: ۱۳۶۶، ص ۱۰۳). آب‌خور نام دیگری است که تا حدی شبیه گاژ دهان است. در اینجا بازی تیمی است. یک دسته پشت خود را هدف توپ قرار می‌دهند و دسته‌ای دیگر پرتاب توپ را به عهده دارند، کسی که توپ به او برخورد کرد از بازی خارج می‌شود، پرتاب‌کننده نیز در صورت نزدن به هدف از بازی خارج می‌شود. تیم بازنده تیمی است که همه‌ی اعضایش اخراج شده باشند و به عنوان جریمه به برندگان کولی می‌دهند. بازی آب‌خور روسی که گویا از روسیه به ایران آمده شباهتی به گاژ دهان دارد و تقریباً شبیه همان آب‌خور است (نوزاد: ص ۲، ۳).

گولی بازی (بازی گلوله)

زمین بازی صاف و بدون چمن است. کودکان و نوجوانان دختر یا پسر و گاه مختلط این بازی را انجام می‌دهند. تعداد بازیکنان از دو نفر به بالا و ابزار بازی لیس است و گولی. لیس سنگ یا سفالی مدور است با ضخامتی کمتر از ۲ سانتی‌متر و به اندازه‌ی تقریبی نصف کف دست، هر قدر صاف، گرد و نازک باشد مناسب‌تر است.

گولی تپله‌ای شیشه‌ای، سنگ گرد و یا گلوله‌ای گلی و پخته به اندازه‌ی همان تپله‌ی شیشه‌ای است.

محل استقرار گلوله روی سنگی است که هم سطح زمین است و یا نقطه‌ای که با علامت ضربدر مشخص شده است. محل شروع بازی، خطی به طول ۲-۳ متر در فاصله‌ی ۴ تا ۸ متری محل استقرار گلوله است. این خط روی زمین رسم می‌شود. بازیکن حق ندارد هنگام پرتاب لیس پایش را از خط جلوتر بگذارد. تعیین نوبت با عمل سر از انجام می‌شود و به ندرت با توافق همگانی است.

نفر اول در ابتدای خط می‌ایستد و لیس را به طرف گلوله پرت می‌کند. هدف، ضربه زدن به گلوله و به جلو راندن آن است. در صورت عدم اصابت لیس به گلوله، نفر اول می‌سوزد و نوبت نفر بعدی است. در صورتی که لیس به گلوله اصابت و آن را از نقطه‌ی استقرار دور کند بازیکن به نقطه‌ی استقرار اولیه‌ی گلوله می‌رود و از آنجا تا نقطه‌ای که گلوله حرکت کرده و ثابت مانده، به صورت قدم شمار حرکت می‌کند، یعنی مستقیم‌ترین مسیر طی شده را با قدم‌های متوالی و به هم چسبیده می‌شمارد و تعداد قدم‌های پیموده شده را بلند بلند اعلام می‌کند. این نتیجه‌ی بازیکنی است که به هدف زده است. نوبت به نفر بعدی می‌رسد، نوبت آن قدر تکرار می‌شود تا یک نفر به حد نصاب برسد، نفری که به حد نصاب رسید از بازی خارج می‌شود و بقیه بازی را ادامه می‌دهند. بازنده‌ی نهایی آخرین کسی است که به حد نصاب نرسد. وی موظف است که به همی برنده‌ها، تک به تک در مسیری مشخص که از قبل تعیین شده کولی بدهد. تعیین حد نصاب قبل از بازی انجام می‌شود و معمولاً مضربی از پنجاه است، مثلاً یک پنجاه قدم، دو پنجاه قدم و الی آخر. این بازی به ندرت به صورت تیمی هم انجام می‌شود و قدم‌های شمارش شده‌ی هر فردی به حساب افراد هم‌تیمی‌اش آورده می‌شود.

لافند بازی

این بازی را در سال‌های پیش از انقلاب افراد غیربومی در خمیران اجرا می‌کردند. زمان اجرا بیشتر به مناسبت جشن‌های دولتی بود ولی گاه گروه‌های دوره‌گرد لافندبازی می‌آمدند و چند روزی به اجرای برنامه می‌پرداختند. طبعاً در آن زمان از روستاهای مجاور هم به تماشای برنامه می‌آمدند.

هر گروه لافندباز حداقل چهار عضو داشت. نقش اصلی به عهده لافندباز است که پهلوان است. نقش فرعی به سیاغلام یا یالانچی پالوان (پهلوان دروغین) تعلق دارد، دو نفر دیگر ساز زن (نوازنده ساز) هستند و نقاره و سرنا می‌نواختند. به ندرت به جای سرنا نی نواخته می‌شود. نوازندگان در تمام اوقات با نواختن ساز مجلس را گرم می‌کردند. صدای ساز تنها هنگام گفت‌وگو بین پهلوان و یالانچی پالوان قطع می‌شد. به ندرت نفر پنجمی نیز در گروه وجود داشت، مردی ملبس به لباس زنانه که می‌رقصید.

در محوطه‌ای باز دو سر طناب نخ‌ی یا کنفی کلفتی به ضخامت ۵ تا ۸ سانتی‌متر و طول حدود ۱۵ تا ۲۰ متر را با دو میخ کلفت چوبی در روی زمین مهار می‌کنند و یا به تنه‌های دو درخت مقابل هم می‌بندند. وسط این طناب در دو نقطه، با فاصله‌ی ۶ تا ۸ متر از هم، دو تیر چوبی متقاطع به طول ۵-۶ متر قرار می‌گرفت. سپس دو چوب متقاطع را از دو سو توسط چند نفر سرپا نگه می‌دارند تا طناب ۳ تا ۴ متر بالاتر از سطح زمین قرار گیرد. حال لافندباز با در دست گرفتن چوبی بلند به طول ۶ تا ۸ متر که لنگر نامیده می‌شود، روی طناب راه می‌رود. همه‌ی عملیات پهلوان در بالای طناب در فاصله‌ی دو چوب میانی طناب انجام می‌شود. هم‌زمان با

عملیات اکروباتیک پهلوان در بالای طناب، یالانچی پهلوان در پایین با صورتی سیاه شده و لباس نه چندان مرتب عملیات پهلوان را به مسخره می‌گرفت و باعث خنده حضار می‌شد، گاه نیز بین پهلوان و سیاغلام گفت‌وگویی در می‌گرفت که حرکات و نکته‌های طنز سیاغلام باعث انبساط خاطر تماشاگران می‌شد. در پایان مراسم حضار هر یک به فراخور حال مبلغی به عنوان دُوران به سیاغلام می‌پرداختند. استان گیلان از آنجا که این مراسم هنوز هم به مناسبت‌های مختلف در اغلب نقاط اجرا می‌شود از ذکر جزئیات خودداری می‌گردد. ذکر این نکته ضروری است که گاه وسایل چوبی مورد نیاز برای برپا کردن طناب و نیز چوب لنگر پهلوان در سال‌های اخیر به وسایل فلزی تغییر ماهیت داده‌اند. به این بازی در رشت ریسمان‌بازی گفته می‌شود، در لفمجان و انزلی به تیره‌های دو طرف تیردار می‌گویند و ریسمان از سر آن‌ها می‌گذرد، به این بازی داربازی و بندبازی نیز می‌گویند (ستوده: صص ۶۰، ۱۹۴، ۲۲۱). موسوی لافندبازی را به طور مفصل تشریح کرده است (ص ۵۱).

لَبْ گوت (کنار چاله)

لب گوت و چاله دگان (در چاله بینداز) هر دو مقرارتی شبیه کاسه‌بازی دارد. طیف بازیکنان گسترده‌تر است و شامل کودک، جوان، نوجوان و گاه بزرگ‌سالان است. جنسیت مرد، زمان بازی تقریباً تمام اوقات سال و به خصوص پیش از نوروز و تعطیلات نوروزی است. در ایام جوانی نگارنده سکه‌های پنجاه دیناری (ده شی‌بی) در این بازی سکه‌ی رایج بود. ابتدا چاله‌ای به عمق یک انگشت اشاره و قطر ۵ سانتی‌متر در زمین صاف و بی‌علف با کمی شیب از بالا به سمت چاله کنده می‌شود. سنگ

صاف و مدوری به ضخامت ۱ تا ۲ و قطر ۵ تا ۸ سانتی‌متر به عنوان لیس لازم است. تعداد بازیکنان از ۲ به بالا است. ابتدا برای تعیین نوبت عمل وراگرفتن (پهلوی گرفتن) انجام می‌شود. همه‌ی بازیکنان در نقطه‌ای معین به فاصله‌ی ۴ تا ۶ متری چاله‌کا (چاله) می‌ایستند و هر کدام یک سکه‌ی یکسان را به سمت چاله پرت می‌کنند. هدف انداختن سکه داخل چاله است. اگر یک سکه در داخل چاله افتاده باشد، نفر بعدی اگر سکه‌اش داخل چاله افتاد، نفر دوم شناخته می‌شود. ولی اگر حین پرتاب کلمه اول را بلند ادا کند، در صورت افتادن سکه در چاله نفر اول جواهد بود. اگر کلمه‌ی بیرون را ادا کند و سکه داخل چاله بیفتد عمل وراگرفتن برای همه‌ی بازیکنان تکرار می‌شود. در همین مرحله بازیکنان گاه با هم شرط‌بندی می‌کنند. اساس شرط‌بندی نزدیکی سکه‌های پرتاب شده به چاله است. در هنگام شرط‌بندی همگانی و یا چندنفری ادای کلمه‌ی اول دیگر اعتباری ندارد، ولی ادای کلمه‌ی بیرون همچنان معتبر است. گاه شرط‌بندی در مرحله‌ی وراگرفتن می‌تواند چندین متر دورتر از نقطه‌ی اولیه‌ی پرتاب یا نقطه‌ی شروع بازی باشد که به آن راه دور می‌گویند.

پس از تعیین نفرات اول تا آخر، نفر اول از نقطه‌ی مشخص شده، بازی را شروع می‌کند. او سکه‌ها را روی هم می‌گذارد و از نقطه‌ی شروع به طرف چاله پرتاب می‌کند. سکه یا سکه‌هایی که داخل چاله افتاده‌اند تا اینجا مال پرتاب کننده هستند. یکی از بازیکنان مورد وثوق همه از میان سکه‌های پراکنده در اطراف چاله سکه‌ای را هدف تعیین می‌کند. گاه دو سکه روی هم قرار دارند، می‌شود آنها را سوا کرد. معمولاً سکه‌ای که در بدترین جا قرار دارد هدف تعیین می‌شود تا بازیکن پرتاب کننده به آسانی نتواند آن را با لیس بزند. پس از تعیین سکه‌ی هدف بازیکن لیس را به

طرف سکه‌ی هدف پرتاب می‌کند. در اینجا چهار اتفاق می‌تواند بیفتد:

۱. به سکه‌ی مورد نظر اصابت کند. در این حالت بازیکن همان سکه‌ی زده شده و سکه‌های افتاده در چاله را تصاحب می‌کند و با بقیه‌ی سکه‌ها بازی را تکرار می‌کند.

۲. لیس به سکه‌ای غیر از سکه‌ی هدف بخورد. در اینجا خطای داغ صورت گرفته است. در اینجا پرتاب کننده بایستی یک سکه یا هر تعداد سکه که هر نفر به طور مساوی در میان گذاشته‌اند به نفر بعد از خودش پرداخت کند.

۳. لیس به هیچ سکه‌ای نخورد ولی داخل چاله بیفتد و یا با لبه‌ی چاله تماس شود. در این صورت نیز خطای داغ صورت گرفته است و یک سکه باید به نفر بعد جریمه پرداخت شود.

۴. لیس به هیچ سکه‌ای نخورد و روی چاله و یا تماس با چاله هم نباشد. در اینجا بازیکن در کناری می‌ایستد و نوبت نفر بعدی است.

تا اینجا بازی به روش معمولی است. روشی دیگر هم وجود دارد و در آن پس از پرتاب لیس و اصابت آن به سکه‌ی هدف بازیکن برنده‌ی همه‌ی سکه‌های میانه‌ی میدان خواهد بود که بدان همه و وچین (همه را جمع کن) می‌گویند. در اینجا این بازیکن نفر اول دور بعدی بازی است و دیگران با سکه‌ای دیگر عمل وراگیفتن را انجام می‌دهند. در خطاهای داغ یک استثنا وجود دارد؛ اگر دو سکه روی هم و یا چسبیده به هم باشند، بازیکن در هنگام پرتاب لیس اگر کلمه‌ی هر دو را با صدای بلند اعلام کند و لیس را هم‌زمان به همان دو سکه بزند برنده شناخته می‌شود.

شرط‌بندی‌های این بازی:

۱. شرط‌بندی در وراگیفتن که می‌تواند از راه دور هم باشد.

۲. شرط بندی پرتاب‌کننده در لحظه‌ی پرتاب، بر سر انداختن یک سکه و یا دو سکه در داخل چاله با بقیه‌ی بازیکنان و ناظرین غیربازیکن؛ گوت کردن (در چاله انداختن).

۳. شرط بندی سر شیر یا خط بودن سکه‌هایی که در داخل چاله افتاده‌اند. شرکت بازیکنان در شرط بندی‌ها اجباری نیست.

ذرا داغ گیره (ذره را داغ می‌گیرد) یا مثقال داغه (مثقال داغ است) به مفهوم مقررات سخت، آدم سخت‌گیر و مقرراتی از تعییراتی است که از این بازی به جای مانده است.

این بازی هنوز هم در خفا با سکه‌های به مراتب گران‌تر از ایام جوانی نگارنده انجام می‌شود.

ستوده این بازی را به همین نام آورده است (ص ۲۲۳). پاینده نیز نوشته که وراگیتن فقط با پرتاب لیس و تقرب آن به چاله به ترتیب نوبت مشخص می‌شود و لیس در حقیقت سکه‌ای بزرگ است، به داغ، قاق هم گفته شده است (ص ۱۰۳). فخرایی این بازی را چاله‌درگان بازی آورده که در آن قاب، سکه یا گردو را به سمت چاله رها می‌کردند (ص ۳۰۷).

لیس بازی

این بازی را در زمین صاف بدون چمن، گروه سنی کودک و نوجوان پسر و بیشتر دختر به صورت مختلط یا جدا انجام می‌دهند. تعداد شرکت کننده از ۲ تا ۶ نفر و تعیین نوبت به شیوه‌های پیش گفته است.

در روی زمین مستطیلی به عرض تقریبی ۲ و طول تقریبی ۳ تا ۴ متر ترسیم می‌شود. این مستطیل از عرض به دو قسمت مساوی و از طول به ۴ قسمت مساوی تقسیم می‌شود و در مجموع دارای ۸ خانه مساوی بود. در

انتهای خانه‌ی هشتم زایده‌ای به عرض ۱۰-۱۵ سانتی‌متر و معادل طول خانه‌ی هشتم ترسیم می‌شد. این زایده نامش جهنم (جهنم) بود. افتادن لیس در این محوطه و یا تماس لیس با خط محیط جهنم به منزله‌ی سوختن بازیکن بود، این سوختن به معنی بر باد رفتن همه‌ی تلاش بازیکن از اول بازی است و در نوبت بعدی‌اش بایستی از صفر شروع می‌کرد. ابزار بازی یک لیس سنگی یا سفالی مدور به قطر ۵ تا ۱۰ و به ضخامت حدود ۲ سانتی‌متر بود. لیس سفالی به دلیل ضخامت بیشتر ترجیح داده می‌شد. بازیکن با دست، لیس را به داخل خانه‌ی اول می‌انداخت و با لی‌لی یا لبه‌ی خارجی همان پای‌ی که روی زمین بود لیس را به خانه‌ی دوم می‌فرستاد، سپس لی‌لی‌کنان به خانه‌ی دوم می‌رفت و لیس را به خانه‌ی سوم هدایت می‌کرد. به همین شکل به خانه‌ی چهارم و پنجم می‌رسید. در خانه‌ی پنجم هر دو پا به زمین گذاشته می‌شد و استراحت می‌کرد. از خانه‌ی پنجم لی‌لی‌کنان به خانه‌ی ششم، هفتم و هشتم می‌رفت و از خانه‌ی هشتم نیز لیس به خارج از مستطیل هدایت می‌شد. در اینجا هر دو پایش روی زمین قرار می‌گرفت. در مرحله‌ی بعد لیس با دست به خانه‌ی دوم پرت می‌شد و لی‌لی‌کنان از خانه‌ی اول رد می‌شد و به خانه‌ی دوم می‌رسید. از اینجا لیس می‌بایستی به خانه‌ی سوم، چهارم و پنجم می‌رسید و پس از توقف کوتاه و نهادن هر دو پا بر زمین از خانه‌ی پنجم به خانه‌های ۶ و ۷ و ۸ می‌رسید و خروج از خانه‌ی ۸ همانند مرحله‌ی اول انجام می‌شد. در مرحله‌ی بعدی پرتاب لیس به خانه‌ی سوم همانند مرحله‌ی اول این پرتاب‌ها و هدایت لیس به حالت لی‌لی تا خانه‌ی هشتم ادامه می‌یافت. وقتی همه‌ی هشت خانه به این ترتیب طی طریق می‌شد بازیکن پشت به مستطیل در بیرون خانه‌ی اول می‌ایستاد و لیس را از بالای سر خود بدون نگاه کردن به

محوطه‌ی مستطیل پرتاب می‌کرد. سقوط لیس در خارج از مستطیل اصلی و خانه‌ی پنجم به منزله‌ی سوختن بازیکن بود ولی سقوط لیس در خانه‌های دیگر به شرطی که با هیچ خطی مماس نشود پرتاب‌کننده‌ی لیس را صاحب یک خانه‌ی اختصاصی می‌کرد. در اینجا پرتاب‌کننده به خانه‌ی تصاحب شده می‌رفت و بخشی از خانه را در امتداد طول مستطیل در سمت چپ یا راست خانه با ترسیم یک خط جداسازی می‌کرد. بخش جدا شده از خانه‌ی تصاحب شده‌ی عرضی حداقل معادل طول کف پا بود. این قسمت جدا شده فاکون خوله (سوراخ فاکون) نامیده می‌شد.

این خانه‌ی ترسیم شده بر زمین از آن بازیکنی بود که در تاوآدان (پرتاب لیس از بالای سر) آن را تصاحب کرده است. در اینجا همانند خانه‌ی پنجم که اتراق‌گاه همگانی است تنها بازیکن صاحب‌خانه می‌تواند اتراق کند و هر دو پایش را به زمین بگذارد. دیگر بازیکنان حق ورود به این خانه را نداشتند و برای رسیدن به خانه‌های بعدی مجبور بودند که از معبر تنگ فاکون خوله عبور کنند و یا با پرش از روی خانه اشغال شده مسیر را ادامه بدهند. هدف هر بازیکن در این بازی در نهایت اشغال خانه‌های شماره‌ی ۱، ۲، ۳، ۴، ۶، ۷ و ۸ است.

خطاهای بازی: ۱. پای نهاده شده بر زمین هنگام حرکت در تمام مراحل روی هیچ خطی نباید قرار می‌گرفت، هر نقطه از کف پا اگر روی خطی قرار می‌گرفت بازیکن می‌سوخت و نوبت به نفر بعدی می‌رسید.

۲. لیس در توقف کامل روی هیچ خطی نباید قرار می‌گرفت این عمل به منزله‌ی سوختن بازیکن بود. افتادن در جهنم و یا تماس آن با خطوط جهنم همه‌ی زحمات بازیکن را از ابتدای بازی به هدر می‌داد و بایستی از صفر شروع می‌کرد.

۳. تماس کف پا با لیس به منزله‌ی سوختن بازیکن بود. ضربه زدن به لیس باید با نوک پا و لبه‌های پا باشد. در هر مرحله‌ای که بازیکن می‌سوخت در نوبت بعدی می‌توانست همان مرحله را از ابتدا شروع کند. مثال: بازیکن بایستی لیس را به خانه‌ی چهارم پرتاب کند، پس از پرتاب هنگام هدایت لیس در خانه‌ی هفتم می‌سوزد، در نوبت بعدی بایستی مرحله‌ی پرتاب به خانه‌ی چهارم را انجام بدهد، لی‌لی‌کنان به خانه‌ی چهارم بروند و بازی را ادامه دهد. هنگام عبور بازیکن از خانه‌ای که در تصاحب دیگری بود و فاکون خوله داشت بایستی لیس به داخل فاکون خوله و از آنجا به خانه‌ی بعدی هدایت می‌شد و یا می‌توانست با عمل واسرادن (عبور کردن از مانع) به شکل زیر عمل کند: قبل از خانه‌ای که صاحبی دارد با شوت زدن با پایی که بر زمین است لیس را از این خانه بگذرانند و لی‌لی‌کنان خود نیز از طول خانه بپرد، البته بدون پا گذاشتن در داخل خانه و یا فاکون خوله، و بعد بازی را ادامه دهد. عمل واسرادن از خانه‌ی هشتم نیز مجاز است، یعنی از خانه‌ی هفتم نیز به همین شکل می‌توان لیس را به بیرون شوت کرد و از روی خانه هشتم نیز پرید.

وقتی همه‌ی خانه‌های ۱، ۲، ۳، ۴، ۶، ۷ و ۸ را بازیکنان به عنوان خانه‌ی اختصاصی تصاحب کنند بازی پایان یافته تلقی می‌شود، برندگان صاحبان خانه‌های بی‌در و پیکر هفتگانه بودند و از بازندگان در مسیر از پیش تعیین شده کولی می‌گرفتند، به ازای هر خانه یک برابر مسیر تعیین شده. این بازی همیشه بیشترین طرفداران را داشت و در شلوغی بازیگاه عمومی روستا، در سکوت و آرامش تعداد زیادی کودک و نوجوان را به خویش مشغول می‌داشت.

در لاهیجان به این بازی چارخونی، خانه‌بازی و خنه‌بازی و در تهران

اگر دوکر می‌گویند (ستوده: صص ۶۹، ۸۸، ۹۴). در موسوی (ص ۱۲۳) حاج بازه (پاخط بازی) کوتاه شده همین بازی و خط بور بازی با مستطیل ۶ تا ۸ خانه‌ای نیز شبیه همین بازی است با این تفاوت که به جای لیس از یک تکه تخته چهارگوش کوچک و سبک استفاده می‌کنند.

لیس زنی کول خوردنی (زدن لیس و کولی خوردن)

کودکان و نوجوانان دختر و پسر به صورت غیر مختلط این بازی را انجام می‌دادند. محل بازی معابر و محوطه‌ی باز بدون چمن است، تعداد بازیکن از ۲ نفر به بالا و بیشتر اوقات دو نفره و تعیین نوبت با توافق سهل و ساده است.

لیس همان سنگ یا سفال مدور با قطر ۵ تا ۱۰ سانتی‌متر و ضخامت حدود دو سانتی‌متر است. هر بازیکنی یک عدد از آن را در اختیار دارد. در یک بازی دونفره، پس از تعیین نقطه‌ی شروع و نوبت، هر دو در نقطه‌ی شروع می‌ایستند. نفر اول لیس را چهار پنج متر به جلو پرتاب می‌کند، نفر دوم از همان نقطه‌ی شروع، لیس نفر اول را نشانه می‌گیرد، در صورتی که به لیس طرف مقابل اصابت کند و یا در فاصله‌ی کمتر از یک وجبی آن قرار گیرد نفر اول موظف است از نقطه‌ی شروع تا نقطه‌ی اصابت به نفر دوم کولی بدهد در غیر این صورت بازی بار دیگر شروع می‌شود، با این تفاوت که شروع‌کننده‌ی دور دوم، دومین نفر دور اول است.

این بازی به شکلی دیگر نیز انجام می‌شود که در آن به جای کولی خوردن، برنده یک تشک فلزی نوشابه و یا پوسته‌ی کاغذی و منقوش آدامس و یا یک دسته پلاستیکی آب‌نبات جایزه می‌گرفت. برخی از

آب‌نبات‌های دوران کودکی نگارنده دسته‌های پلاستیکی مخصوص داشت که بخش انتهای دسته پلاستیکی اشکال مختلف حیوانی یا پرنده و یا پروانه داشت. این اشکال پلاستیکی از دسته‌ی اصلی جدا می‌شد و سرمایه این‌گونه بازی می‌شد. در خمیران به آب‌نبات بخورودو می‌گفتند. برخی از آدامس‌های آن زمان نیز دارای پوسته‌های کاغذی رنگ و زیبا بودند.

در این بازی گاه به جای لیس خود تشنگ فلزی درپوش نوشابه و یا زایده‌ی پلاستیکی آب‌نبات و یا دکمه‌ی لباس کاربرد داشت که در این صورت خود همان وسیله بازی مبادله می‌شد و کولی خوردن در میان نبود.

نام این بازی در لاهیجان زن زنی است (ستوده: ص ۱۲۷). در لاهیجان تیره‌زنی - کول خوردنی نیز خوانده می‌شود (پاینده: ۱۳۶۶، ص ۹۶). همین بازی با همین ابزار ولی با جایزه‌ای دیگر از قبیل دکمه، پولوک بازی و با جایزه‌ی برموم، برموم‌بازی نامیده می‌شود. برموم موم سیاه رنگی است که زنبور عسل درزهای کندویش را با آن مسدود می‌کند. از این وسیله به خاطر قابل انعطاف بودن آن برای ورزش عضلات دست آسیب دیده استفاده می‌شود (مرعشی: ص ۹۵).

ماشه ماشه

پیش از رسیدن برق سراسری و ورود یخچال برقی به روستای خمیران ذخیره کردن برف برای فصول گرم سال در زمستان مرسوم بوده است. برای این کار چاله‌های بزرگی به عمق ۲ تا ۳ متر و قطر ۵ تا ۱۰ متر در نزدیکی استخر طبیعی و یا جوی آب می‌کنند. این چاله‌ی بزرگ و رفته چاه (چاه برف) نامیده می‌شد. در خمیران بیش از ۱۰ حلقه از این چاه‌ها که شبیه دهانه‌ی آتشفشان بودند در نقاط مختلف وجود داشتند.

این چاله‌ها در پاییز و اواخر تابستان خالی بودند و برخی نیز به دلیل عدم بارش برف و یا عدم تمایل صاحبان چاله برای ذخیره کردن برف در تمام فصول سال خالی می‌ماندند. همین چاله جایگاه اختصاصی دو بازی بود، یکی همین بازی ماشه ماشه و دیگری بازی هاگوزا - ماموزا. در حال حاضر چندتایی از این چاله‌ها در روستا وجود دارند ولی نه ذخیره‌ی برفی در آن هست و نه آوای کودکان بازیگوش در حول و حوش آنها به گوش می‌رسد.

بازی ماشه ماشه را در گروه سنی کودک و نوجوان و جوان از یک جنس و گاه مختلط انجام می‌دادند. تعداد شرکت‌کنندگان از ۶ نفر به بالا بود. تعیین ماشه با سر رفاق (سرتیم یا استاد بازی) با سر از آوردن مشخص می‌شد. تعیین خود سر رفاق نیز با توافق همگانی و گاه با سر از آوردن مشخص می‌شد. ماشه باید در داخل چاله در نقطه‌ی وسط روی زمین بنشیند، استاد بازی در کنارش می‌ایستد و یک دستش را روی سر و یا شانه‌ی ماشه می‌گذارد، بقیه‌ی اعضای گروه دور چاله روی لبه‌ی خارجی آن می‌دوند و همه با هم ماشه ماشه را با صدای بلند تکرار می‌کنند. اینان بایستی تک به تک و یا چند نفری بدون تعیین و رعایت نوبت در حمله‌ای غافلگیرانه به داخل چاله بروند و با ضربه‌ی کف دست به ماشه ضربه بزنند و به سرعت بگریزند. این حمله‌ها را اکثراً از چند جناح و چند نفر انجام می‌دهند. سر رفاق وظیفه داشت در حفاظت از ماشه تکاوران را با لگدپرانی و یا ضربات دست به‌راساند و از ماشه دور کند. هر تکاوری که ضربه‌ی لگد را از سر رفاق دریافت می‌کرد بایستی جایش را با ماشه عوض کند. در لحظه‌ی اصابت لگد به حمله‌کنندگان حتماً می‌باید یک دست سر رفاق بر روی سر یا شانه ماشه باشد در غیر این صورت لگدش به شخص مضروب خطا محسوب می‌شد و نفر

مضروب به جای ماشه نمی‌نشست و سررفاق خاطی نیز شفاهاً توییح می‌شد، تعویض ماشه با لگدپرانی سررفاق به سرعت انجام می‌شد ولی تعویض سررفاق تابع قانون خاصی نبود و او در صورت خستگی می‌توانست جایش را با یک نفر دیگر به دلخواه عوض کند. آقای غضنفر عسکری، متولد ۱۳۱۲، اهل روستای خمیران در تدوین این بازی مددکار نگارنده بوده است. در منابع تطبیقی نام یا شرحی از این بازی نیافتم.

مرغانه جنگ (جنگ تخم‌مرغ)

این بازی مخصوص جنس مذکر اعم از کودک و نوجوان و جوان و حتی بزرگسال است. ایام بازی اسفند ماه و نیمه‌ی اول فروردین است، ابزار بازی تخم‌مرغ و به ندرت تخم‌آردک یا غاز به صورت خام و محل بازی بازار روستاست.

رایج‌ترین شیوه‌ی بازی که منحصراً دو نفره است؛ زدن سر به سر و ته به ته تخم‌مرغ‌هاست، کوبیدن آرام دو سر تخم‌مرغ حریف و دو ته تخم‌مرغ به سر و ته تخم‌مرغ حریف. مقابل دو حریف بر سر اینکه چه کسی باید بنشیند به گفت‌وگو می‌پردازند، نشستن یعنی اینکه کسی سر یا ته تخم‌مرغش را در حلقه‌ای که با انگشت شست و سبابه‌ی یک دست می‌سازد ثابت نگه دارد تا طرف مقابل با تخم‌مرغ خودش به آن ضربه بزند. غیر از این شیوه، شیوه‌های دیگری هم وجود دارد که با چانه‌زنی دو نفره می‌توان بدان دست یافت: ۱. دو سر به سر ۲. دو سر به ته ۳. سر به ته ۴. ته به سر ۵. سر به سر ۶. سر به تک (پهلوی) ۷. ته به تک (پهلوی). در این شیوه‌های هفتگانه نیز تخم‌مرغ شکسته شده بازنده است. در عمومی‌ترین شیوه که همان سر به سر، ته به ته است به این شیوه

عمل می‌شود: کسی که می‌نشیند سر تخم‌مرغ را برای پذیرش ضربه در دست دارد. ضارب اگر با ضربه، تخم‌مرغ نفر نشسته را بشکند، نفر نشسته ته تخم‌مرغ را برای پذیرش ضربه آماده می‌کند. در اینجا باید ضارب با ته تخم‌مرغش به آن ضربه بزند، اگر تخم‌مرغ ضارب شکست این بار می‌نشیند و سر سالم را آماده‌ی پذیرش ضربه می‌کند. به هر حال در چکاچاک این نبرد تخم‌مرغی یکی از دو تخم‌مرغ از دو سر شکسته می‌شود. تخم‌مرغ دو سر شکسته بازنده است و نصیب شخص برنده که یک سر و یا هر دو سر تخم‌مرغش سالم است می‌شود.

یک شیوه‌ی دیگر نیز وجود دارد و آن گرفتن (گرفتن) است، یعنی دو بازیکن تخم‌مرغ‌های خود را با هم عوض می‌کنند و باز مذاکرات دوجانبه برای نشستن شروع می‌شود. وقتی نفر نشسته مشخص شد، در نهایت کسی که هر دو سر تخم‌مرغ در دستش شکسته باشد تخم‌مرغ شکسته را



به دیگری تحویل می‌دهد. در حقیقت با عمل گرفتن، بازنده در اینجا تخم‌مرغ خودش را که سالم مانده از دست داده است. گاه دارندگان تخم‌مرغ‌های سر و ته شکسته هم با هم به نبرد می‌پردازند و تک به تک (پهلوی به پهلوی) به مصاف هم می‌روند. مقررات بازی این گونه ورشکستگان نیز همانند بالاست.

تخلف‌هایی که در این بازی صورت می‌گیرد به شرح زیر است:

۱. خالی کردن تخم‌مرغ از محتوایش با سرنگ آن سوراخی در پهلوی و پر کردن آن با زاج مایع شده، با این کار پوسته‌ی تخم‌مرغ به شدت محکم می‌شود.

۲. ساختن تخم‌مرغ چوبی و رنگ کردن آن.

۳. ضربه زدن به پهلوی تخم‌مرغ بر خلاف توافق، بسیاری از افراد با زدن آرام تخم‌مرغ به دندان‌های پیشین خود به میزان استحکام آن پی می‌برند این عمل چستن (چشیدن) نام دارد. به همین دلیل بازیکنان معمولاً تخم‌مرغ خود را برای چشیدن به همدیگر نمی‌دهند.

یکی از عمده‌ترین اقلامی که کودکان در نوزاد از اقوام و آشنایان خود عیدی می‌گیرند تخم‌مرغ است که معمولاً در بازی مرغانه جنگ از آن استفاده می‌شود.

کنایه‌ی نه گیره، نه نشینه (نه می‌گیرد، نه می‌نشیند)، به مفهوم اهل معامله نیست و مصالحه نمی‌کند از این بازی مانده است. این بازی هنوز هم در خمیران رایج است.

این بازی در شرق گیلان به طور عام مرغونه جنگ خوانده می‌شود، در لنگرود جیک جیک، در رودسر جیج جیج گفته می‌شود (پابنده: ۱۳۶۶، ص ۱۰۴). در رشت مرغانه جنگی، بیج بیج، جنگ مرغانه و مورغانه بازی

نام‌های دیگر این بازی است و تخم مرغ‌ها پخته و رنگ شده‌اند (مرعی: ص ۴۱۸).

در یک شیوه‌ی این بازی به نام قطاری تعداد تخم مرغ‌ها نامحدود است، طرفین مثلاً نفری ۲۰ تخم مرغ برمی‌دارند و سر و ته را به تخم مرغ طرف دیگر می‌زنند، یک سر تخم آخری در دست هر کس سالم بماند برنده همه‌ی تخم مرغ‌هاست (پاینده: ۱۳۶۶، ص ۱۰۵).
عامه معتقدند مرغی که با تخم آن بازی شود از تخم کردن می‌افتد و نیز تخم مرغ شکسته شده در جنگ حرام است و هیچ‌گاه آن را به نوعروس یا زنی که احتمال بارداری او می‌رود نمی‌خورانند (موسوی: ص ۱۰۲).

نژاد پایان

زمین بازی صاف است. بازی به ندرت دخترانه، بیشتر پسرانه و غیر مختلط در گروه سنی کودک و نوجوان انجام می‌شود. این بازی هفت مرحله و هر مرحله نامی خاص دارد. پنج کلمه از هفت کلمه‌ای که در مراحل بازی ادا می‌شود روسی‌اند، بنابراین بازی سوغات آن سوی آب‌هاست.

این بازی به بازی جفتک چارکش ایرانی شبیه است (ستوده: ص ۱۱۳)، شیوه‌ی ابتدایی این بازی که برنده و بازنده ندارد به شرح زیر است: یک نفر خم می‌شود نفر بعد از رویش می‌پرد و چند متر جلوتر خودش خم می‌شود تا دیگران از رویش بپرند، این پریدن و خم شدن در یک مسیر مستقیم یا دایره‌ای ادامه می‌یابد.

در بازی نژاد پایان نفری که باید خم شود طبق موارد پیش‌گفته تعیین می‌شود، تعداد نفراتی که باید از روی نفر خم شده بپرند معمولاً تا ۱۰ نفر

هم می‌شدند، بار اول ترتیبی وجود ندارد ولی بار دوم به تاسی از بار نخست نوبت پرش باید رعایت شود. داوری بازی با همگان است، نفری که خم می‌شود دو دستش را روی زانوان می‌گذارد.

۱. مرحله‌ی نژاد: در این مرحله دو دست بر روی کمر نفر خم شده گذاشته می‌شود، از رویش می‌پرند و هم‌زمان کلمه‌ی نژاد را با صدای بلند می‌گویند.

۲. اِشپر: دست‌ها روی کمر نفر خم شده، پرش از روی آن و ادای کلمه‌ی اِشپر با صدای بلند.

۳. ژولان یا جولان: همانند مرحله‌ی اول و دوم و ادای کلمه‌ی ژولان یا جولان با صدای بلند، در این سه مرحله اگر پای نفر پرش‌کننده به هر جای بدن نفر خم شده بخورد خطا صورت گرفته است، پرش‌کننده خود باید خم شود و همه‌ی بازیکنان از روی او بپرند. در تمام این سه مرحله می‌توان بدون دست گذاشتن روی کمر نفر خم شده از رویش پرید.

۴. زدم: در این مرحله دست‌ها روی کمر نفر خم شده گذاشته می‌شود و هم‌زمان با پرش با باسن ضربه‌ای به کمر طرف زده می‌شود، می‌توان بدون دست هم این ضربه را زد. کلمه‌ی زدم هم‌زمان، بلند ادا می‌شود.

۵. داموسکو: در این مرحله با دست گذاشتن روی کمر و پرش روی طرف می‌نشیند. زمان نشستن چند ثانیه بیشتر نیست. کلمه داموسکو با صدای بلند اعلام می‌شود. در این عمل بدن و صورت طرفی که می‌نشیند در امتداد جهت حرکت اولیه است.

۶. سادس: با گذاشتن دست روی کمر طرف به صورت یک‌وری روی او می‌نشیند، همان‌طور که برخی هنگام نشستن روی ترک موتورسیکلت هر دو پا را در یک سمت موتورسیکلت آویزان می‌کنند. پس از نشستن

بایستی چند ثانیه کف بزند و هم‌زمان کلمه‌ی سادس را بلند ادا کند. پس از کف زدن نفری که خم شده خود را تکان می‌دهد و این تکان دادن فرمانی است برای پایین آمدن که سوار انجام می‌دهد.

۷. پایان: پرشی ساده است همانند مرحله‌ی اول، دوم و سوم. کلمه‌ی پایان نیز با صدای بلند باید ادا شود.

سوختن بازیکن هنگامی است که در مراحل اول، دوم، سوم و هفتم هنگام پرش پایش به یک نقطه از بدن طرف مقابل برخورد و یا اصولاً قادر به پرش نباشد. در مرحله‌ی چهارم قادر به زدن ضربه نباشد و سقوط کند، در مرحله‌ی پنجم و ششم یا قادر به پرش نباشد و یا فوراً قبل از ادای کلمات داموسکو و یا سادس سقوط کند.

در تدوین این شیوه از آقای کوچک بزرگ‌نیا، متولد ۱۳۲۶ و آقای سعدالله هوشمند، متولد ۱۳۳۳، هر دو اهل خمیران یاری گرفته‌ام.

نوع معمولی این بازی در انزلی به انزلی دی موسوم است. شکل‌های مختلف آن عبارت‌اند از: ایتیل، دو ایتیل، سپه و اسیو. این بازی در تهران به نام‌های جفتک چارکش روسی، جفتک چارکش خیابانی و سه پی یک پی خوانده می‌شود (ستوده: ص ۱۱۳) در بازی دو ایتیل به جای اینکه یک نفر خم شود دو نفر خم می‌شوند و پشت به هم می‌کنند (همان: ص ۱۱۲).

در انزلی و غازیان یک نوع از این بازی سپه خوانده می‌شود که در تهران به سه پی یک پی معروف است. کسی که شماره‌ی آخر پشک به او افتاد کنار خطی که قبلاً روی زمین کشیده شده خم می‌شود و دیگران از روی او می‌پرند. وقتی همه جهیدند نفر خم شده به اندازه‌ی یک طول پای چپ و یک عرض پای راست از خط فاصله می‌گیرد، دوباره خم می‌شود و سایرین از رویش می‌پرند. تا اندازه‌گیری سوم بازیکنان هنگام جستن باید

پاهای خود را لب خطی که قبلاً کشیده‌اند بگذارند. در اندازه‌گیری چهارم بازیکنان از لب خط تا محل پرش می‌جهند، بازی به همین شکل ادامه می‌یابد تا کسی از حدود مقررات بازی خارج شود و بسوزد، در این صورت او به جای نفر اول خم می‌شود (همان: ص ۱۳۲).

مشابه همین بازی در لاهیجان سعدی دیزدیز نام دارد. پس از پشک آوردن شماره‌ی آخر به هر کس افتاد خم می‌شود و سایرین سه دور از روی او می‌جهند به شرطی که هیچ قسمت از بدنشان با بدن کسی که خم شده است برخورد نکند. بعداً یکی از بازیکنان می‌گوید «برا اندفا کون زنکه» (یعنی برادر این دفعه دیگر کون زدن است). بازیکنان سه دور دیگر می‌جهند و بر پشت کسی که خم شده است می‌نشینند، وقتی روی پشت او نشستند می‌گویند سعدی، آن کس که خم شده است بعد از مقداری مکث می‌گوید «دیز دیز». سوار پایین می‌آید و نوبت به دیگری می‌رسد. بعد از اتمام این سه دوره باز یکی از بازیکنان می‌گوید چپق دمه (دسته چپق)، باز بازیکنان سه دوره دیگر روی پشت آن کسی که خم شده است می‌خوابند و هر بار می‌گویند سعدی، آن کسی که خم شده می‌گوید «دیز دیز»، و شخصی که پشت او سوار شده پایین می‌آید. بازی به همین نحو ادامه می‌یابد. در صورتی که بازیکنان موافق قواعد بازی رفتار نکردند یا از پشت شخصی که خم شده است به زمین افتادند بازی را سوخته‌اند و نوبت خم شدن آنان می‌رسد (همان: ص ۱۳۶). این بازی را سرتیب‌پور (ص ۲۲۲) سپا به یک پا و مرعشی (ص ۴۳۷) نیزاد پایان خوانده است. از اصطلاحات این بازی روسی الاصل اشپورنخ ذکر شده است (همان: ص ۶۲). سه پی ای پی نام دیگر این بازی است (همان: ص ۲۶۹). نوزاد آن را نیزاد پایون یا ایلنگی پادشا نامیده است (ص ۴۵۴). در املش به این بازی

ایتیل می‌گویند و شبیه سعدی دیزدیز لاهیجان است (پاینده: ۱۳۶۶، ص ۹۸).
موسوی این بازی را در سه جای مختلف با نام‌های دوایتیل بازی (ص ۲۰۴)
سعدی دیزدیز (ص ۲۱۱) و نامزدپایی (ص ۲۳۵) آورده است.

واش بازی

این بازی را کودکان و نوجوانان پسر در فضای باز و در چمن انجام می‌دادند. وسیله‌ی بازی یک بوته‌ی سبز همراه با ریشه از علف چمن است که قاعداً بایستی تا حدودی مدور باشد، اندازه‌ی این بوته حداکثر به بزرگی توپ تیس است. خاک ریشه‌ی علف کاملاً تکانه می‌شود. تعداد بازیکنان از دو نفر به بالا با رقابت انفرادی است.

این بازی همانند ضربه زدن مداوم به توپ است با یک پا، به طوری که توپ به زمین نخورد. دو شیوه‌ی اجرا در این بازی مرسوم بود: ایی دفایی (یک دفعه‌ای) و پنجایی (پنجاه‌تایی).

در شیوه‌ی اول پس از تعیین نوبت به روش‌های پیشین، نفر اول بوته را برمی‌دارد و شروع می‌کند به ضربه زدن و شمارش به صدای بلند تا وقتی که بوته به زمین بیفتد و نوبت به نفر بعدی برسد. وقتی همگان به نوبت یکبار بازی را انجام دادند آن کس که بیشترین ضربه را زده بود برنده بود و از بازنده‌ها در مسیری از قبل تعیین شده کولی می‌گرفت.

در شیوه‌ی دوم پس از تعیین نوبت در توافقی همگانی حدنصاب ضربات وارده به بوته مضربی از عدد پنجاه در نظر گرفته می‌شد و هر کس زودتر به حدنصاب می‌رسید برنده‌ی بازی بود، طبعاً هر بازیکن که بوته را می‌انداخت می‌سوخت و از عددی که در لحظه‌ی سوختن اعلام کرده بود در نوبت بعدی‌اش ادامه می‌داد تا به حدنصاب برسد، مثلاً اگر بازیکن در

شماره‌ی ۲۲ می‌سوخت بازی را متوقف می‌کرد و نفر بعدی‌اش بازی می‌کرد. نفر سوخته‌شده در نوبت مشخص خودش اولین شماره‌اش ۲۳ بود. در منابع تطبیقی نام یا شرحی از این بازی نیافتیم.

واکار بازی

واکار از مصدر واکاشتن یعنی چیزی را به زدیف در یک سطح چیدن است و نیز کسی را در انتظار عبثی گذاشتن. مرغابی‌های مصنوعی پلاستیکی یا لاستیکی را که جهت فریب مرغابیان وحشی به منظور شکارشان در سطح آب می‌چینند واکار می‌گویند. در شرق گیلان نیز به شخم دوم مزرعه‌ی برنج گفته می‌شود. در اینجا واکار یعنی تعدادی گردو که به خط مستقیم چسبیده به هم روی زمین قرار دارند.

این بازی پسرانه در گروه سنی کودک و نوجوان انجام می‌شود. تعداد بازیکنان از ۲ نفر به بالا است و زمین بازی باید صاف و بدون چمن باشد. بازیکنان طبق توافق هر یک تعدادی گردو به نسبت کاملاً مساوی در نقطه‌ای به صورت خط دشتبان می‌چینند، از قبل نوبت پرتاب با روش‌های پیش‌گفته تعیین شده است، هر چند در اینجا تعیین نوبت در اولین پرتاب هر بازیکن خیلی مهم نیست ولی مبنایی است برای پرتاب دوم و بالاتر، به دقت رعایت نوبت اولیه حفظ می‌گردد.

هر بازیکن برای پرتاب از یک کله (سر) استفاده می‌کند. کله همان گردوی سنگین و کاملاً گرد و خوش‌دست و درشت و در حقیقت سوگلی گردوهای هر بازیکن است. نفر اول با پرتاب به سمت صف گردوها چنانچه به صف گردوها بزند هر تعدادی از گردوها که از صف اصلی خارج شوند حتی به اندازه‌ی یک بند انگشت از آن پرتاب‌کننده‌ی موفق

است. روش درست پرتاب غلتاندن کله بر سطح زمین از ابتدای پرتاب است. در صورت عدم اصابت، کله‌ی ناموفق در زمین بازی برای مراحل دیگر می‌ماند بقیه‌ی بازیکنان نیز به نوبت پرتاب را انجام می‌دهند. هر بازیکن موفق در زدن به صف گردوها پس از آن می‌تواند از نقطه‌ای که کله‌ی او مستقر شده به کله‌هایی که از ابتدا در پرتاب‌های ناموفق در روی زمین مانده‌اند نیز پرتابی دیگر داشته باشد، یعنی کله‌های موجود را نیز هدف بگیرد و اگر به هر کله‌ای بزند یک گردو از صاحب کله می‌گیرد. فقط این بازیکن موفق در صورت عدم توفیق در زدن کله‌های دیگر متوقف می‌ماند، وقتی صف گردوها تمام شد، نبرد کله‌ها در میدان شروع می‌شود هر کله که فقط یک بار ضربه بخورد با پرداخت یک گردو به زننده از میدان خارج می‌شود، پس از پایان نبرد کله‌ها بازی از ابتدا شروع می‌شود.

در این بازی بازیکنی که از موجودی گردوهایش تنها کله‌اش بماند مجاز است از ادامه‌ی بازی انصراف دهد، این بازیکن مفلس می‌گردد و از ادامه‌ی بازی معاف می‌شود ولی دریادلان پاکبازی که در میدان می‌مانند در صورت باختن باید کله‌ی عزیزدردانه‌شان را بدهند و این اوج شکست برای بازنده‌ی میدان است.

ستوده آغوزبازی را به همین شیوه آورده است (ص ۱۱۴). به نوشته‌ی سرتیپ‌پور این بازی در لاهیجان فکاشتنی نام دارد با این تفاوت که گردوهایی که از صف خارج می‌شوند حداقل باید به اندازه‌ی طول یک کف پا از صف خارج شوند (ص ۱۷۰). در نقاط دیگر شرق گیلان نیز به نام یه‌پا و سرزن سوپا (زدن سر سه پا) نیز آمده است که در آن گردوی زده شده باید به اندازه‌ی سه پا از صف خارج شود و اگر اولین نفر به صف گردوها بزند برنده‌ی همه‌ی صف گردوهاست، دیگران حق بازی ندارند و

باید از اول گردو بکارند (پاینده: ۱۳۶۶، صص ۹۱، ۱۹۷). در این کتاب‌ها از نبرد کله‌ها سخنی در میان نیست.

ورزا جنگ (جنگ گاو نر)

جنگ گاوهای نر نمایشی دیرینه سال است. پیش از انقلاب سال ۱۳۵۷ این نمایش در خمیران و روستاهای اطراف و به خصوص آبکنار به اجرا درمی‌آمد. ظاهراً اجرای آن با موانع قانونی روستا، حتی بنا به نوشته‌های متعدد در زمان سلطنت ناصرالدین شاه قاجار هم این ممنوعیت وجود داشت. نگارنده در مخالفت با این منع قانونی باید عرض کنم که نبرد بین حیوانات همانند نبرد گلا دیاتورها یونان باستان نیست که در آنجا برده‌های اسیر را مجبور به نبرد با حیوانات و یا هم‌نوعان برده‌ی خویش می‌کردند و نتیجه‌ی نبرد با مرگ یک طرف درگیر معلوم می‌شد. در نبرد گاوهای نر معمولاً طرف مغلوب به سرعت از میدان پا به گریز می‌نهد، به سختی می‌توان او را کنترل کرد و دوباره به میدان آورد، طرف پیروز میدان هم به تعقیب مرگبار نمی‌پردازد. جنگ خروس و جنگ سگ‌ها از همین نوع تفریحات سنتی و پرطرفدار کشور ماست. جنگ سگ‌ها خروس‌ها در همه‌ی شهرهای ایران مخفیانه انجام می‌شود، جنگ سگ‌ها نیز هنوز در برخی از نقاط آذربایجان دیده می‌شود و جنگ میان گاو نر هم همه ساله در نقاط مختلف گیلان برگزار می‌شود. میدان جنگ گاو نر همانند میدان گاو بازی اسپانیایی‌ها اصلاً محصور نیست که خطر مرگ حیوان را تهدید کند، بلکه زمین بسیار باز کشاورزی است و گریزگاه‌های فراوانی برای فرار گاو مغلوب وجود دارد. منع قانونی فقط باعث شده در غیاب چشمان کنترل‌کننده عرصه برای شرط‌بندی‌های کلان بر سر

حیوانات رقیب بیشتر باز شود و نیز اجرای پنهانی این نمایش لذت دیدار آن را از دیگر کسان دریغ می‌دارد. طرفداران حیوانات بهتر است به جنگ انسان‌ها اعتراض کنند و گوشت ماکیان و ستوران و ماهی‌ها را نخورند.

گاو نر در گیلان ۴۰ سال پیش عمده‌ترین تراکتور زنده محسوب می‌شد و ارج و قربی فراوان داشت. این تراکتور زنده در شخم زمین باغ و شالیزار عمده‌ترین نقش را داشت و حتی برای بارکشی به گاری بسته می‌شد و یا بدون گاری الوار حمل می‌کرد. ترانه‌های زیادی در ارتباط با گاو نر در فرهنگ مردم گیلان وجود دارد که صاحب گاو در آنها از آرزوهای بر باد رفته‌اش سخن می‌راند و در گوش گاو نجوا می‌کرد و از او می‌خواست دعا کند تا صاحبش یاری برگزیند. در همین ترانه‌ها صاحب گاو که دهقان تحت ستمی بود، از گاو نرش درخواست می‌کرد که در مصاف با گاو نر ارباب زمین‌دار انتقام ستم‌هایی را که ارباب بر دهقان روا داشته از گاو نر ارباب بگیرد و یا به گاو وعده می‌داد که پس از اتمام کار کشاورزی دور شاخ‌هایش را طلا خواهد گرفت، ولی همین دهقان زحمتکش در فرصت فراغت از کار برای کسب هیجان و تفریح همان گاو نر را به جان گاو نر دیگری می‌انداخت.

و اما اصول و فصول نبرد گاوها:

گاو نری که برای جنگیدن تربیت می‌شد از ابتدای بلوغ در طویله‌ای بسته می‌شد و یا در محوطه‌ای محصور رها می‌شد به طوری که گاو ماده در دسترس او نباشد. این مدت می‌توانست یک سال هم طول بکشد. قرار و مدار بانیان ورزا جنگ برای تعیین روز و محل اجرا و تعداد گاوهای شرکت‌کننده به دور از چشم‌ها و گوش‌های حکومت بسته می‌شود و هم‌زمان در کوتاه‌ترین زمان به گوش مشتاقان تماشا و شرط‌بندان حرفه‌ای

و غیرحرفه‌ای دهان به دهان نقل می‌شود و به راحتی از محدوده‌ی یک شهر فراتر می‌رود در روز موعود در عرض یکی دو ساعت صدها نفر از نقاط مختلف در میعادگاه جمع می‌شوند. ماشین‌ها در نقاطی پارک می‌شوند که در صورت تهاجم مأموران راه راحتی برای فرار در دسترس باشد. ورزشکاران اصلی میدان در گوشه کنار میدان بسته شده‌اند و تماشاگران به تماشایش ایستاده‌اند. برخی از ورزشکاران نام هستند و سوابق مبارزه هم دارند و تماشاگران حرفه‌ای نیز رقبای میدان را می‌شناسند. صاحبان ورزش از قبل و یا در میدان کنار ورزشکاران ایستاده‌اند و اندام ورزیده حیوان را ماساژ می‌دهند و یا با چاقو و سوهان نوک شاخ‌های حیوان را تیز می‌کنند. دیده می‌شود که گاه به نوک شاخ سیر می‌مالند تا پس از فرو رفتن در بدن حریف سوزش بیشتری ایجاد کند و باعث فرار زود هنگامش گردد. گاه به گردن ورزشکاران شالی سبز رنگ و یا تعویذی برای دفع چشم زخم بسته شده است. صاحب ورزش در گوش ورزشکاران ایستاده و حتی دعا می‌خواند. گاهی در میدان گاو ماده‌ی فحلی را می‌آورند و چند دوری می‌گردانند. این کار در ورزشکاران هیجان بیشتری ایجاد می‌کند. پس از خروج گاو ماده میدان‌داران با ترکه‌های چوب تهدیدکنان و فریادکشان حلقه میدان را بازتر نگه می‌دارند. ناگهان چندین نفر از دو سو حریفان کوه پیکر را که با چندین طناب مهار شده‌اند وارد میدان می‌کنند. وقتی چشم حریفان به هم افتاد عربده‌کشی و شاخ و شانه کشیدن شروع می‌شود. با دست‌ها و شاخ‌ها زمین‌کننده می‌شود، ماغ کشیدن گوش فلک را کر می‌کند. صدای نفس‌های عمیق گاوها در جان سکوت تماشاگران می‌نشیند. صاحبان و اعوان و انصار گاوها که درگیری را قریب الوقوع تشخیص می‌دهند طناب‌های مهارکننده را بدون نزدیک شدن به آنها باز

می‌کنند. اینک دو کوه‌پیکر را از بند در چشم بر هم زدنی رو در رو درگیر می‌شوند. شاخ‌ها در هم قفل می‌شود. چشم در برابر چشم، فشار بولدوزگونه هر طرف سعی در به عقب راندن حریف مقابل دارد. فشار شاخ‌ها در همین موقع می‌تواند لاله‌های گوش و یا پوست گردن را خونین کند. هر یک سعی می‌کنند ضربه‌ی کاری را به گردن و یا شکم طرف مقابل وارد کند. ورزشی ضعیف‌تر وقتی هوا را پس ببیند ضربه‌ی کاری خورده یا نخورده به فراری خفت‌بار دست می‌زند و بعد تعقیب و رزای پیروز تا چندین متر، صاحب ورزشی فراری تلاش دارد با همکاران دیگرش او را دوباره وارد میدان کند. گاه می‌شود با اشارات سر و دست و داد و هوار و حرکت‌های چوب و چماق ورزشی فراری را دوباره وارد میدان کرد ولی عملاً کمتر توفیق یار می‌شود. در تمام مدت نبرد صاحبان ورزش در کنارشان ایستاده‌اند و همچون مربی به حیوان دستور می‌دهند و تشویق می‌کنند. مدت نبرد اکثر اوقات کمتر از نیم ساعت است. نگارنده ده‌ها مراسم این گونه را در پیش از انقلاب و بعد از آن دیده است و هرگز شاهد مرگ هیچ حیوانی در حین مبارزه نبوده است. لازم به ذکر است که لوح فشرده‌ی نمایش‌های ورزشی جنگ در بازار به وفور به فروش می‌رسد. به ورزش جنگ گاو‌بازی هم گفته‌اند (مرعشی: ص ۴۴۷). موسوی نیز ورزش جنگ را مفصلاً تشریح کرده است (ص ۵۶).

هشتک

این بازی به چاله دگان (انداختن در چاله) هم معروف است. چاله‌ی این بازی نیز مثل بازی جفت و تک یا آغوز هشتک قطری حدود ۱۵ و عمقی حدود ۱۰ سانتی‌متر دارد، پسران در گروه سنی نوجوان و جوان و گاه

بزرگ‌سال به این بازی می‌پردازند. تعداد شرکت‌کنندگان از دو نفر به بالاست. موضوع بازی شرط‌بندی ریالی بر سر زوج یا فرد بودن گردوهای ریخته شده به داخل چاله است.

تعداد گردوها در اینجا همیشه هشت عدد است. گردوها سنگین و کاملاً گرد و در اندازه‌ی متوسط هستند. در این بازی همیشه یک نفر که در پرتاب گردوها شرکت ندارد حضور دارد. وظایف این شخص جمع کردن پول‌های شرط‌بندی است، اول میزان پولی را که پرتاب‌کننده به عنوان شرط به او می‌دهد می‌گیرد و بعد با اعلام مبلغ آن از حاضران دعوت به شرط‌بندی می‌کند و از داوطلبان پول‌های‌شان را می‌گیرد تا مبلغ نهاده شده‌ی پرتاب‌کننده تکمیل شود. همین شخص تعدادی گردو در جیبش دارد تا در صورت شکسته شدن گردوها ۸ عدد گردوی سالم را تأمین کند. نام این شخص یری و وچین (جمع‌کننده یری) است: یری را در فرهنگ‌های گیلکی موجود نیافته‌ام، شاید این کلمه از یر به معنای زمین از ترکی گرفته شده باشد اما در فرهنگ دهخدا ذیل واژه‌ی شَتَل تحت عنوان کانیات آمده است و آن کسی است که در قمار پول‌های شرط‌بندی را جمع می‌کند و به برندگان تحویل می‌دهد. یری و وچین علاوه بر جمع کردن پول‌های شرط‌بندی و پرداخت آن به برندگان در صورتی که پرتاب‌کننده در پرتابش خوب بیاورد یعنی گردوهایی که به داخل چاله ریخته شده است زوج باشد مبلغی جزئی در حد کمتر از یک درصد مبلغ شرط‌بندی از پرتاب‌کننده‌ی برنده می‌گیرد. حفظ نوبت پرتاب‌کنندگان و کنترل پرتاب‌کنندگان در جلوتر نیامدن از نقطه‌ی پرتاب از وظایف یری و وچین است. فاصله‌ی نقطه‌ی پرتاب تا چاله ۵ تا ۸ متر است. پرتاب‌کننده مبلغ شرط‌بندی را به یری و وچین می‌دهد. او مبلغ را اعلام می‌کند. بازیکنان و

تماشاچیان که اطراف چاله ایستاده‌اند و کوچه‌ای هم برای پرتاب‌کننده تا محل چاله باز کرده‌اند به تناسب و سع مبلغی به داور می‌دهند. وقتی مبلغ و دیعه‌ی پرتاب‌کننده با مبلغ شرط‌بندی بازیکنان و تماشاچیان برابر شد داور اعلام پرتاب می‌کند و پرتاب‌کننده هر هشت گردو را که در کف یک دست گرفته است به طرف چاله پرتاب می‌کند. ملاک برنده یا بازنده شدن پرتاب‌کننده در اینجا زوج یا فرد بودن گردوهایی است که در داخل چاله قرار گرفته‌اند. البته اگر هیچ گردویی داخل چاله نرود پرتاب دوباره انجام می‌شود. اگر تعداد گردوهای داخل چاله زوج (خوب) باشد پرتاب‌کننده برنده است و اگر فرد باشد بازنده است. در صورتی که خوب (زوج) بیاورد همه‌ی پول‌های شرط‌بندی را می‌گیرد و مبلغ اندکی را به داور یا پیری و وچین دست مزد می‌دهد، خود را برای پرتابی دیگر همراه با شرط‌بندی دیگر آماده می‌کند و مبلغ شرط‌بندی یا بست را به داور می‌دهد. در صورت بد آوردن نوبت پرتاب به دیگری می‌رسد، اگر هشت گردو همه در چاله بیفتند می‌گویند لیپ زده است. حین بازی تماشاچیان خارج از کنترل داور با هم بر سر خوب یا بد شرط‌بندی می‌کنند. به این عمل بسته کردن (شرط بستن) می‌گویند، پول دو طرف شرط‌بندی روی زمین ریخته می‌شود و داور یا پیری و وچین از برندگان شرط‌بندی حاشیه‌ای چیزی نمی‌گیرد.

عدم تجاوز به جلوتر از نقطه‌ی پرتاب بسیار مهم است. اگر بازیکنی آن را رعایت نکند نتیجه‌ی همان پرتاب اگر خوب هم باشد باطل اعلام می‌شود.

اگر بازیکنی عادت داشته باشد که هنگام پرتاب لنگ (پا) بزند باز هم موظف است از نقطه‌ی پرتاب جلوتر نیاید. لنگ زدن به این شکل است که

برخی به هنگام پرتاب درست هم‌زمان با لحظه‌ی پرتاب یک گام به جلو برمی‌دارند.

این بازی پس از انقلاب ظاهراً منسوخ شده است ولی گهگاه در خفا به خصوص در ایام نوروز انجام می‌شود.

کنایه‌ی چفت زنم، تک آیه (چفت می‌زنم، تک می‌آید) اشاره به زوج یا فرد بودن گردوهای افتاده در داخل چاله است و به مفهوم بدبختی و بدشانس بودن در زندگی.

مرعشی ذیل واژه‌ی هشتک می‌نویسد: پای دیوار چاله کنده و هشت عدد گردو را در دست گرفته آنها را به چاله پرتاب می‌کنند (ص ۴۵۴). در لاهیجان و انزلی از انواع گردو بازی است (ستوده: ص ۲۶۵).

بازی‌های گروهی با رقابت تیمی

در این بازی‌ها دو تیم مشخص با نفرات مساوی در مقابل هم قرار می‌گیرند و بازی درست یا نادرست هر بازیکن در سرنوشت تیم او تأثیر مستقیم دارد. هر تیم را یک بازیکن به عنوان سررفاق هدایت می‌کند، سررفاق نقش کاپیتان تیم را دارد.

تعیین اعضای تیم: مهم‌ترین و حساس‌ترین بخش یک بازی تیمی تعیین اعضای هر تیم است، چون نوع بازی و قوانین مربوط بدان تقریباً برای همه بازیکنان مشخص است. مذاکره‌ی مستقیم بین دو سر تیم به شیوه‌های زیر اعضای هر تیم را مشخص می‌کند:

۱. توافق فوری در یک چانه‌زنی کوتاه.
۲. آوردن سر از بین مجموعه بازیکنان دو تیم برای تعیین تیم اول. برای تعیین یک نفر از اعضا یک بار سر از آورده می‌شود. پس از تکمیل تیم اول باقی‌مانده، تیم دوم خواهند بود.
۳. آسمان - ریسمان، در این شیوه دو سررفاق در مقابل هم می‌ایستند و در کنارشان بقیه‌ی کسانی که مایل به بازی هستند صف می‌کشند. البته نوع بازی در تعیین تعداد نفرات هر تیم می‌تواند مؤثر باشد. در برخی از بازی‌ها تعداد نفرات هر تیم از حد مشخصی تجاوز نمی‌کند بنابراین دو سررفاق داوطلبان بازی را کنترل می‌کنند و افراد اضافه را کنار می‌زنند. در اینجا دو سررفاق در توافقی فوری که چه کسی گفت‌وگو را شروع کند به

پرسش و پاسخ می‌پردازند، پرسش و پاسخ به شرح زیر است:
- آسمان / - ریسمان / - عَلم می‌گیری؟ / - کیاگیری؟ (چه کسی را
می‌گیری؟) یا کیا خواهی؟ (چه کسی را می‌خواهی؟) / - اناگیرم (این را
می‌گیرم) یا انا خوایم (این را می‌خواهم).

در اینجا سرفاق اول با ادای آخرین جمله گفت‌وگو با دست به سینه‌ی
یک نفر از به صف‌شدگان می‌زند و یا به او اشاره می‌کند. نفر مورد اشاره
اولین عضو تیم سرفاق اول است که از صف خارج می‌شود و در نقطه‌ای
نزدیک سرفاق اول می‌ایستد.

حال نوبت به سرفاق دوم است که گفت‌وگوی بالا را با سرفاق اول
تکرار کند و اولین یارش را برگزیند. این گفت‌وگو به تناوب بین دو سرفاق
انجام می‌شود تا اعضای هر تیم کامل شوند. شیوه‌ی آسمان - ریسمان را با
کمک خانم پروین گلی، متولد ۱۳۰۶، اهل روستای خمیران و نیز آقای
هبت‌اله هوشمند، متولد ۱۳۰۳، اهل روستای خمیران تکمیل کرده‌ام.

دولا ملا آوردن: دولا ملا آوردن یک استثنا در یارگیری تیمی است. گاهی
دو سرفاق در چانه‌زنی‌هایشان بر سر تعیین آخرین عضو تیم خود دچار
اختلاف می‌شوند، به طور مثال هر تیم یک بازیکن کم دارد، دو نفر
داوطلب بازی هم در میدان حضور دارند ولی سرفاق‌ها در انتخاب آنها با
هم مشکل پیدا می‌کنند. این مشکلات می‌تواند از روی کینه‌ی شخصی و
یا ضعیف بودن یکی از داوطلبان باشد. در اینجا دو راه پیش می‌گیرند، یا
اصولاً آن دو نفر وارد بازی نمی‌شوند و یا روشی شانس‌ی در انتخاب در
پیش گرفته می‌شود. معمولاً روش شانس‌ی انتخاب می‌شود. این روش به
دولا ملا (ملای دولا) معروف است. ملا کسی است که داناست و سواد

خواندن و نوشتن دارد.

دو یار داوطلب بازی که برگزیده نشده‌اند با هم به گوشه‌ای می‌روند و با گفت‌وگوی درِ گوشی نامی بر خود می‌نهند. این نام‌ها می‌تواند نام دو انسان، پرنده، گل، حیوان، میوه، درخت، گیاه یا غیره باشد. سپس هر دو با هم دوان دوان به نزد دو سررفاق می‌آیند و با صدای بلند، هم‌زمان نام‌های خود را اعلام می‌کنند. فرض کنید دو یار معلق مانده یکی اسم ببر و دیگری اسم پلنگ را بر خود گذاشته‌اند، وقتی به سررفاق‌ها می‌رسند هر دو با هم با صدای بلند می‌گویند: دولا - ملا - دولا ملا، کی ببرا خوابه؟ کی پلنگا؟ (ملای دولا - ملای دولا، چه کسی ببر را می‌خواهد؟ چه کسی پلنگ را؟) سررفاق‌ها با صدای بلند هم‌زمان نام یک حیوان را اعلام می‌کنند، اگر نام انتخابی سررفاق‌ها مشابه نباشد مسأله حل می‌شود ولی اگر مشابه باشد اولویت با سررفاقی است که صدایش زودتر به گوش حاضرین برسد. در صورت عدم توافق همگانی دو یار نامی دیگر بر خود می‌نهند. بالاخره تکلیف دو یار معلق با همین شیوه روشن می‌شود.

تعیین نقش هر تیم در شروع بازی: در اکثر بازی‌های تیمی دو تیم مسؤولیت یکسانی ندارند و معمولاً بار مسؤولیت یک تیم سنگین‌تر از تیم دیگر است، هر چند با برد و باخت در هر دو بازی مسؤولیت‌ها عوض می‌شود ولی در شروع بازی مسأله عمده تعیین نقش مشخص هر تیم است.

مسؤولیت‌های هر تیم بستگی مستقیم به نوع بازی دارد که خواننده در پیگیری بازی بدان خواهد رسید و اما روش‌های مرسوم عبارت‌اند از:

۱. پوچ و مغز / ۲. خیست و خشک (ترو خشک) / ۳. شیر یا خط / ۴. سر از آوردن.

در بین همه‌ی اعضای هر دو تیم فقط برای یک بار پایان سر از به هر عضوی برخورد کند، تیم او با توافق قبلی مسؤولیت سنگین‌تر را به عهده می‌گیرد. همین سر از گاهی فقط بین دو سر رفاق انجام می‌شود. شرح مفصل این شیوه در بازی‌های گروهی گفته شده است.

در بسیاری از بازی‌های گیلان برای آن که معلوم شود بازی باید از کدام گروه یا فرد آغاز گردد بازیکنان تیم دایره‌ای تشکیل می‌دهند و یک نفر مقابل نیم‌دایره می‌ایستد و این شعر را می‌خواند: انی، مانی - دوسی دوسی - زدم بوسی - او - ات - بو - رنگی - رنگی رخ. در حال ادای این کلمات به سینه‌ی تک‌تک افراد یا دو گروه اشاره می‌نماید، کلمه‌ی رخ به هر که افتاد شروع بازی به عهده آن فرد یا گروه است (موسوی: ص ۲۹).

موسوی از شیوه‌ای به نام درار - مرار نام برده است که همان دولا ملای خمیران است (ص ۳۲). این شیوه یکی از شیوه‌های انتخاب گروه و عضو در بازی‌های بومی لنگرود و شرق گیلان است، معمولاً دو یا چند نفری که باید انتخاب می‌شدند با هم به گوشه‌ای می‌رفتند و نام‌هایی نظیر حیوانات یا اشیا یا ورزشکاران محبوب و... بر خود می‌نهادند، آنگاه نزد سرگروه‌ها می‌آمدند و با جمله‌ی درار مرار، خوجیر برار، کی خئنه بولوش، کی خئنه خوج؟ (درار مرار، برادر خوبم، چه کسی تمشک می‌خواهد، چه کسی گلایی؟) یا می‌گفتند: درار مرار، کی خئنه پلنگ، کی خئنه شیر؟ (درار مرار، چه کسی پلنگ می‌خواهد، چه کسی شیر؟) و سرگروه‌ها هر نامی را که جلوتر می‌گفتند صاحب آن نام را به گروه خود می‌پذیرفتند.

در بازی‌های گروهی و جمعی رایج در منطقه‌ی تالش معمولاً دو نفر که باتجربه‌تر و زبده‌ترند سرگیر (سردسته) تعیین می‌شوند، سردسته‌ها آنگاه روبه‌روی هم قرار می‌گیرند و از بین افراد حاضر در محوطه‌ی بازی یارگیری

می‌کنند. طرز یارگیری به این ترتیب است که ابتدا یکی از سردسته‌ها می‌گوید: آستامون، دومی می‌گوید: ریستامون. دوباره سرگیر اولی می‌گوید: خمیس گیرم، دومی می‌گوید: کین‌زا، و اولی پاسخ می‌دهد. علی‌را، آنگاه نوبت به دومی می‌رسد که یکی از حاضران را یار برگزیند، آستامون... حسن‌را. این کار آن قدر ادامه می‌یابد تا هر کدام از بازیکنان یار یکی از سرگروه‌ها گردد و بدین ترتیب دو گروه تشکیل گردد. این شیوه در تالش دقیقاً همان شیوه‌ی آسمان - ریسمان خمیران است. به نوشته‌ی پاینده این شیوه در لنگرود دلار - ملارگودن و در سیاهکل سرویتن آمده است (۱۳۶۶، ص ۹۰).

بیر گوش‌بازی (بازی یک گوش)

بیر، ترکی و به معنای یک است. زمین بازی صاف و غالباً بدون چمن، جنس بازیکنان پسر، در گروه سنی کودک و نوجوان است هر تیم ۳ تا ۶ نفر است. ابتدا چوبی به ضخامت ۲ تا ۳ و به طول حدود ۸۰ سانتی‌متر در زمین می‌کوبند. در دو سمت مقابل هم دو تکه چوب به همان قطر و طول به طور مایل به چوب عمودی تکیه می‌دهند. اعضای هر تیم به فاصله‌ی ۱۰ تا ۱۵ متری چوب‌ها در مقابل هم قرار می‌گیرند. نوبت پرتاب اول برای تیم‌ها قبلاً مشخص شده است، به فرمان سرتیم یک نفر از اعضای تیم توپی را به سمت چوب‌ها پرتاب می‌کند، نوع توپ در حد توپ ماهوتی تنیس است. هدف این است که دو چوب مایل سقوط کند، اگر در این پرتاب هر دو چوب نااستوار سقوط کند تیم نفر پرتاب‌کننده برنده است، اگر هیچ چوبی سقوط نکند و یا فقط یک چوب سقوط کند نوبت به پرتاب تیم مقابل می‌رسد. تیمی که باعث آخرین سقوط دو چوب نااستوار شود برنده است. یک چوب امتیازی ندارد، سقوط چوب باقی‌مانده امتیاز پیروزی

است. رعایت نوبت پرتاب در داخل هر تیم الزامی است. پس از سقوط دو چوب دور اول بازی تمام می‌شود و جایزه‌ی تیم پیروز کولی خوردن از تیم بازنده در فاصله‌ی دو نقطه‌ی شروع بازی تیم‌هاست.

در تکمیل این نوشته آقای کوچک برزگ‌نیا، متولد ۱۳۲۶، ساکن خمیران به نگارنده کمک کرده است.

در رحیم‌آباد و رودسر این بازی را سولون‌گه‌ی (سه لنگه) گویند: بازیکنان دو دسته‌ی مساوی‌اند، سه قطعه چوب، یکی دو شاخه و دو تا صاف نیاز است، دو شاخه را عمود بر زمین و دو قطعه چوب دیگر را مایل به چوب عمودی تکیه می‌دهند. بعد از تر یا خشک تقدم و تأخر معلوم می‌شود. افراد دسته A با توپ به چوب‌ها نشانه می‌روند و سعی می‌کنند که طوری به آن بزنند که هر سه چوب بیفتد (برای افتادن هر چوب امتیاز به دست می‌آید). هر دسته که امتیاز بیشتری بیاورد تا فاصله‌ی معین کولی می‌خورند (پاینده: ۱۳۶۶، ص ۱۰۰).

در منطقه‌ی اشکور این بازی سولنگه بازی نام دارد و از دو قسمت تشکیل می‌شود: سولنگه مَر و سولنگه چو. سو لنگه مر تخته‌ای است به طول و عرضی تقریبی ۵×۴۰ سانتی‌متر که یک سر آن کمی ضخیم است و شیاری در آن وجود دارد، انتهای آن نوک تیز است، آن را در حدود ۱۰ سانتی‌متر به زمین فرو می‌کنند تا محکم و استوار شود. اگر از فاصله‌ی دور به سولنگه مر نگاه شود شبیه عدد ۲ است.

سولنگه چو عبارت از دو عدد چوب نازک به طول تقریبی ۶۰ سانتی‌متر است که به شکل اُریب روی سولنگه و به شکل مثلث در دو طرف شیاری آن قرار می‌گیرد. برای این بازی از نوعی توپ دست‌ساز و کوچک که نسبت به توپ‌های معمولی سنگین‌تر است نیز استفاده

می‌شود. طرز درست کردن توپ به این صورت است که قلوبه سنگی را در مقداری پارچه‌ی کهنه و میچاله شده قرار می‌دهند و سپس تمام سطح آن را با پیچیدن نخ‌های رنگی پشمی محکم می‌کنند. سولنگه را در وسط زمینی مناسب در خاک فرو می‌کنند و سولنگه چوها را در دو طرف آن قرار می‌دهند، آنگاه نوبت یارگیری می‌رسد، دو نفر سرگروه انتخاب می‌شوند و کار یارگیری را انجام می‌دهند.

با شیر یا خط تعیین می‌کنند که توپ دست کدام گروه باشد، آنگاه یکی از افراد گروه توپ را از فاصله‌ی حدوداً ۳۰ متری به طرف سولنگه پرتاب می‌کنند، اگر توپ به سولنگه برخورد کرد و هر دو سولنگه چو افتاد با توافق افراد گروه مقابل یکی از بازیکنان از بازی بیرون می‌رود، در اکثر مواقع قرعه به نام کسی که ضعیف‌تر است می‌افتد. اگر توپ به سولنگه خورد و یکی از سولنگه چوها را انداخت نوبت به نفر بعدی از دسته‌ی مقابل می‌رسد، اگر دسته‌ی مقابل که توپ به طرف آنها پرتاب می‌شود موفق به کنترل توپ با کلاه یا دست گردند در این صورت به آن فردی که توپ را پرتاب کرده و سولنگه‌ها را نینداخته «یه لنگی» می‌گویند. بازی به همین ترتیب ادامه پیدا می‌کند تا تمامی بازیکنان یکی از دو دسته‌ی فوق از بازی خارج شوند و افراد برنده را جای سولنگه کول کنند (موسوی: ص ۲۱۳).

خر بیست

این بازی پسرانه و به ندرت دخترانه است، به هیچ وجه مختلط نیست. دو تیم حداقل دو نفره و حداکثر ۶ نفره در گروه سنی کودک و نوجوان و جوان‌اند. زمین بازی صاف است، حتماً باید یک درخت جهت تکیه دادن در محل بازی باشد، قطر درخت باید در حدی باشد که بتوان به راحتی به

عنوان نقطه‌ی اتکا آن را بغل کرد. یارگیری با سرتیم‌ها و به شرح مندرج در بازی‌های گروهی با رقابت تیمی است.

یکی از دو تیم خرسوار و تیم بعدی تیم خر خواهد بود. تعیین خر و خرسوار در گفت‌وگوی سرتیم‌ها طبق شرح مندرج در بازی‌های تیمی است. پس از تعیین تیم خر و تیم خرسوار تیم خر به پای درخت می‌رود. طبق تشخیص سرتیم ضعیف‌ترین عضو تیم می‌شود و درخت را بغل می‌کند و محکم بدان می‌چسبد. نفر بعدی تیم خم می‌شود، سرش را بین دو پای نفر اول پنهان می‌کند و با دست پاهای نفر اول را می‌گیرد. نفر بعدی نیز سرش را بین دو پای نفر دوم مخفی می‌کند و خم می‌شود و محکم پاهای او را می‌گیرد، همین‌طور تا آخرین نفر. به این ترتیب سطح پشت بازیکنان تیم خر سطحی مشابه پشت خر را برای سوار شدن مهیا می‌کند. تیم خرسوار در فاصله‌ی ۱۰ تا ۱۵ متری تیم خر می‌ایستد و با فرمان سرتیم تک‌تک دوان دوان به سمت تیم خر می‌دوند. نفر اول با پرش از روی نفرات تلاش می‌کند روی پشت نفر اول که به درخت تکیه داده بنشیند تا جا برای سوار شدن بقیه‌ی نفرات وجود داشته باشد. نفر دوم نیز با پرش روی تیم خر سعی می‌کند با دست‌های خود اولین نفری را که سوار شده بگیرد. سرتیم آخرین نفری است که سوار می‌شود و بلافاصله پس از سوار شدن بایستی با صدای بلند از یک تا بیست بشمارد و پس از ادای عدد بیست کلمه‌ی خر بیست را هم بگوید. پس از اتمام شمارش نفرات پیاده می‌شوند و عمل سوار شدن و شمارش باز هم تکرار می‌شود. تیم خرسوار در موارد زیر می‌سوزد:

۱. یکی از نفرات در هنگام پرش از روی تیم خر سقوط کند. ۲. پس از سوار شدن و یا در حین شمارش از روی تیم خر سقوط کند. ۳. یکی از

اعضا پس از نشستن روی تیم بخواهد برای باز کردن جا برای نفر بعدی روی تیم خر بخزد ۴. سرتیم هنگام شمارش اشتباه کند، عددی را نگوید و یا تیق بزند ۵. پس از سوار شدن پای یکی از خرسواران با زمین تماس پیدا کند. در صورت سوختن تیم خرسوار جایش را با تیم خر عوض می‌کند. هرگونه حرکت تیم خر برای به سقوط کشاندن تیم خرسوار ممنوع است. این بازی در انزلی و غازیان خربیز و خربیس است (ستوده: ص ۸۹). در رودسر خزه کونه چوسه فیس و در تهران پشت خره، خربلیس نام دارد (پاینده: ۱۳۶۶، ص ۹۸).

راب بازی (بازی حلزون)

راب بازی مخصوص کودکان و نوجوانان اعم از دختر و پسر به طور جداگانه و به ندرت مختلط است. زمین بازی در فضای باز و صاف است، تعداد نفرات هر تیم از دو نفر به بالا است. تعیین افراد هر تیم با سرتیم‌ها و نیز تعیین تیم تعقیب (راب) و تیم گریز طبق شیوه‌های پیش گفته است. ابتدا با چوب دایره‌ی بزرگی به قطر ۸ تا ۱۰ متر روی زمین کشیده می‌شود، تیم تعقیب و تیم گریز با هدایت سرتیم‌ها وارد میدان می‌شوند. تیم تعقیب در داخل دایره بایستی لی‌لی‌کنان حرکت کند و تیم گریز را تعقیب کند و با دست یک ضربه به افراد تیم گریز بزند. هرکس ضربه‌ای دریافت کرد از دایره‌ی بازی خارج می‌شود، اگر افراد تیم گریز همه ضربه بخورند بازنده‌ی بازی محسوب می‌شوند. افراد تیم تعقیب چنانچه هر دو پایشان با زمین تماس پیدا کند بازنده محسوب و از میدان بازی خارج می‌شوند. اگر همه‌ی افراد تیم تعقیب به همین ترتیب بسوزند بازنده محسوب می‌شوند. تیم بازنده در مسیری از پیش تعیین شده به تیم برنده

کولی می‌دهد و در دور بعدی تیم برنده تیم گریز خواهد بود. هل دادن افراد تیم تعقیب برای سقوط آنان به کلی ممنوع است، هل دهنده می‌سوزد و از میدان بازی اخراج می‌شود. خروج از خط دایره‌ی ترسیم شده هر یک از افراد دو تیم به منزله‌ی اخراج فرد خاطی است. افراد تیم تعقیب مجازند پایی را که با آن لی لی می‌کنند عوض کنند مشروط بر اینکه با پرش این کار را انجام دهند و به هیچ وجه مجاز نیستند هر دو پا را ولو به مدت یک ثانیه روی زمین بگذارند.

گفتن کلمه‌ی هالول در این بازی رایج است. بازیکنی که این کلمه را با صدای بلند ادا کند با وجودی که داخل میدان است در آن لحظات نمی‌تواند دیگران را تعقیب کند و یا مورد تعقیب قرار گیرد، هالول توقی کوتاه در حین بازی است، برای استراحتی بسیار کوتاه و یا انجام عملی اضطراری. بازیکنی که جزو تیم تعقیب باشد در این لحظه فقط می‌تواند پای معلق در هوایش را روی پای مانده بر زمین بگذارد. زمان هالول از چند ثانیه بیشتر نیست. آقای کوچک بزرگ‌نیا در تدوین دقیق‌تر این بازی یاری‌ام کرده است.

این بازی در انزلی به نام لنگه لنگه بازی است، با این تفاوت که یک نفر از افراد تیم تعقیب وارد دایره می‌شود یا باید همه‌ی افراد تیم گریز را بزند و یا پای معلقش به زمین برسد و بسوزد. در صورت زدن همه‌ی افراد تیم گریز، تیم تعقیب برنده شناخته می‌شود، در صورت سوختن تعقیب‌کننده فرد دیگری از تیم تعقیب وارد میدان می‌شود (ستوده: ص ۲۲۶). از پاداش تیم برنده در این کتاب ذکر می‌شود که میان نیامده است، به نوشته‌ی ستوده این بازی در انزلی و ضیابر ماچلس نامیده می‌شود. میدان بازی دایره یا مربع است، یکی از بازیکنان باید با لی لی یکی از بازیکنان را با دست بزند، اگر

توانست شخص زده شده در جای اولی قرار می‌گیرد (ص ۲۳۰).

پاینده این بازی را با نام یک دو مجلوس (یه لنگی - یه پایبی) به دو صورت آورده است: در نوع اول میدان بازی چهارگوش است به دستور سرشریک یا سردسته‌ی گروه تعقیب یک نفر از گروه تعقیب لی‌لی‌کنان تیم گریز را تعقیب می‌کند و با دست یکی از آنان را می‌زند، نفر زده شده از میدان خارج می‌شود، اگر نفر تعقیب کننده خسته شود سرشریک او را به خارج می‌خواند و فرد تازه نفس دیگری را لی‌لی‌کنان به میدان می‌فرستد. در نوع دوم همین بازی دایره‌ای در میان محدوده‌ی چهار ضلعی میدان رسم می‌کنند، اگر بازیکن تعقیب‌کننده خسته شود، استاد تیم تعقیب با گفتن کلمه‌ی شیرتوت او را به داخل دایره میدان می‌فرستد تا رفع خستگی کند و فرد تازه نفسی را وارد میدان می‌کند تا او لی‌لی‌کنان دیگران را تعقیب کند. در این بازی طبق یک قانون تعقیب‌کننده نباید با دست به افراد تیم گریز بزند و می‌گویند دس شمشیر (دست شمشیر است). افراد تیم تعقیب اگر همه‌ی افراد گریز را بزنند پیروز محسوب می‌شوند و جایشان را با تیم گریز عوض می‌کنند. در این روایت از کولی خوردن خبری نیست (۱۳۶۶، صص ۱۰۷، ۱۰۸).

این بازی در مناطق تالش‌نشین لینگه لینگه لواشه آمده است. بازیکنان در دو تیم به فاصله‌ی ۱۵ تا ۲۰ متر روبه‌روی هم قرار می‌گیرند، بازیکنان هر دو گروه یک پای خود را بالا می‌گیرند و با دست از پشت همان پا را می‌گیرند. پس از حرکت به سمت هم هر کس پای دیگرش به زمین رسید بازنده است و از بازی کنار می‌رود. بازیکنان در حین بازی و دویدن می‌خوانند لینگه لینگه لواشه - چه مه پا تی آشه - مه مه مرا برگینه - هفتا لواش دگنه (لنگه لنگه لواش است - پای من آش توست - از من گرفته - در

هفت لواش انداخته) (موسوی: ص ۲۳۳). ماچه لوس بازی در لاهیجان رواج دارد از تیم تعقیب یک نفر وارد میدان می‌شود، تیم برنده جاییش را با تیم بازنده عوض می‌کند.

قش بازی (کمربند بازی)

در زبان گیلکی به کمربند قش می‌گویند. پسران کودک و نوجوان و جوان در دو تیم چهار نفره در زمینی ترجیحاً بدون چمن این بازی را انجام می‌دهند. به گفته‌ی معمرین روستای خمیران در گذشته‌های دور که کمربند چرمی رواج زیادی نداشت به جای آن از فرز که طنابی تابیده شده از الیاف خشک بوته برنج (کُلش) است استفاده می‌کردند، یا بند تنبان را که رشته باریکی از پارچه بود دو لایه می‌تابیدند و به جای کمربند استفاده می‌کردند و یا طناب نازکی از الیاف پوست شاخه‌های نورسته‌ی درخت توت و یا کوچی که نوعی درخت زبان گنجشک است تهیه می‌کردند. تعیین اعضای تیم با سرتیم‌ها و نیز تعیین محافظ کمربند و تیم مهاجم طبق موارد پیش گفته است.

ابتدا مربعی با طول اضلاع ۳ تا ۴ متر روی زمین رسم می‌شود، چهار کمربند در چهار رأس مربع طوری روی زمین قرار می‌گیرد که زاویه‌ی ۹۰ درجه رأس مربع را نصف کند، سر کمربند مماس بر رأس و قلاب فلزی کمربند در داخل مربع قرار می‌گیرد. تیم محافظ هر کدام حفاظت از یک کمربند را بر عهده دارد و طوری روی کمربند می‌ایستد که کمربند بین دو پای آنان روی زمین باشد. محافظان حین بازی حق ندارند پایشان را روی کمربند بگذارند، در ضمن حق ندارند برای زدن مهاجمان به خارج از خط‌های مربع بیایند و موقع لگد زدن به مهاجمان و یا کشیدن دست‌های

مهاجمان پایشان مماس با خط مربع باشد.

مهاجمان هر یک روبه‌روی یکی از محافظان می‌ایستند، هر مهاجم تلاش می‌کند با گرفتن دست یا لباس و یا پای محافظ او را از داخل مربع به خارج بکشد تا مهاجمان دیگر بتوانند کمریند بی‌محافظ را برابیند، محافظان نیز تلاش می‌کنند با کشیدن مهاجمان به داخل مربع به او لگد بزنند، تنها یک لگد محافظ اگر به مهاجمی بخورد تیم مهاجم می‌سوزد و جایش را با تیم مقابل عوض می‌کند. در این بازی هل دادن محافظان آزاد است. چند مهاجم می‌توانند به یک محافظ حمله کنند. مهاجمی می‌تواند با سرعت از میان میدان عبور کند و محافظی را به بیرون مربع هل بدهد تا دیگر مهاجمان با اغتمام از فرصت کمریند بی‌محافظ را برابیند.

اگر تیم مهاجم یک کمریند به دست آورد بهترین وسیله را برای ربایش بقیه‌ی کمریندها به دست آورده است. کمریند اغتمامی شلاقی است که با آن می‌توان به راحتی بقیه‌ی کمریندها را به دست آورد. ضربات این شلاق در حقیقت برای زدن به کمریندهای دیگری است که در روی زمین افتاده‌اند و محافظان از آن حفاظت می‌کنند. مهاجم با زدن به کمریند آن را به خارج از مربع هدایت می‌کند. اگر در این تهاجم کمریند به پای محافظی بخورد خطا محسوب نمی‌شود، اصولاً کمریندی را که مهاجمی بر بالای سرش می‌چرخاند برای ترساندن و یا زدن به پای محافظ و یا کمریند افتاده بر زمین است. در این موقع مهاجمان بی‌کمریند نیز تلاششان برای ربودن کمریندها ادامه دارد.

وقتی همه‌ی کمریندها از زمین خارج شد و به دست مهاجمان افتاد اوج هیجان بازی آغاز می‌شود. هر مهاجم با یک کمریند در دست از سمت‌های مختلف به جان محافظان کمریند از دست داده می‌افتد و در

هیجانی همراه با ترس و خنده و استهزا به محافظان که در وسط مربع پشت به پشت هم ایستاده‌اند حمله می‌کنند و آنان را به باد شلاق می‌گیرند. ضربت شلاق بایستی از کمر به پایین وارد شود و گرنه خطاست و باعث سوختن تیم مهاجم می‌شود. عملیات شلاق‌زنی تا وقتی ادامه دارد که لگد یکی از محافظان از داخل مرزهای مربع به یکی از مهاجمان اصابت کند. آنگاه تیم مهاجم جایش را با تیم محافظ عوض می‌کند و بازی از نو آغاز می‌شود. در قییش بازی لاهیجان بازیکنان در دو تیم مساوی روی خط دایره‌ای شکل قرار می‌گیرند و وقتی مهاجمان همه کمربندها را به دست آوردند از محافظان کولی می‌گیرند (ستوده: ص ۱۸۱).

پاینده آن را قیش قیش بازی نامیده و در آن کمربند چرمی، سیم بکسل، طناب ضخیم استفاده می‌شود. تعداد بازیکنان نامحدود و بازی خشن پسرانه است. زمین بازی مربع یا دایره است، شروع بازی با گفتن کلمه آتیش است (۱۳۶۶، ص ۱۰۲). بقیه بازی همان است که در خمیران انجام می‌شود.

این بازی در تالش داله مزانام دارد. در زمین دایره‌ای شکل با تیم شش نفره انجام می‌شود. به این بازی دال بازی (دوال بازی) نیز می‌گویند. افراد در گروه ۸ نفره در داخل مربع و خارج از یک دایره با همین کمربندها بازی می‌کنند. نیز گوتره بازی شبیه همین قیش بازی است به جای کمربند ساقه‌ی شالی رسیده می‌شد با طولی حدود یک متر و نیم که شبیه دم‌گاو بود. بازیکنان در دو دسته ۵ نفره در زمین دایره شکل بیرون و داخل دایره بازی می‌کردند (موسوی: صص ۲۰۱، ۲۰۲، ۲۳۰).

پس از انقلاب سازمان تربیت بدنی استان گیلان از آن به عنوان یک بازی بومی در جشنواره‌های مختلف استفاده می‌کند.

کتل بازی

کتل نیمکت چوبی کوچکی است به ارتفاع ۱۵ تا ۳۰، به پهنای ۲۰ تا ۳۰ و درازای ۳۰ تا ۴۰ سانتی‌متر ساخته شده از چوب به دو شکل مقعر و مسطح.

نوع دیگری نیز از کتل به نام گووکتل (کتل حصیر) به طول یک متر تا یک متر و ۳۰ سانتی‌متر با پهنای ۳۰ تا ۴۰ و ارتفاع ۳۰ تا ۴۰ سانتی‌متر و مسطح برای بافتن حصیر زیر تارهای طولی دستگاه حصیربافی قرار می‌گیرد که بافنده‌ها رویش می‌نشینند و حصیر می‌بافند. به نظر می‌آید از این بازی با توجه به یک لغت روسی به کار رفته در آن روسی باشد.

بازی پسرانه است و در گروه سنی کودک و نوجوان، زمین بازی ترجیحاً زمین صاف دارای چمن است تا در صورت سقوط ضربه وارده کمتر اثر کند. هر تیم سه نفر است و حداقل دو تیم و حداکثر ۴ تیم می‌توانند با هم بازی کنند.

تعیین اعضای هر تیم با سرتیم‌ها و تعیین تیم کتل به روش‌های پیش گفته است. تیم کتل بدین شکل مستقر می‌شود: دو نفر دولا می‌شوند و با دست‌های مماس بر زانوان از باسن به هم می‌چسبند. این دو نفر داموسکا خوانده می‌شوند.

نفر سوم کتل نامیده می‌شود. کتل سرش را درست وسط پاهای دو داموسکا و زیر باسن آنها قرار می‌دهد و زانوان و نوک انگشتان پای کتل مماس بر زمین است. دست‌های کتل پاهای دو نفر داموسکا را محکم می‌گیرد و گاه دست‌ها به طور عمودی به زمین تکیه می‌کند. به این ترتیب سرکتل زیر باسن‌های داموسکا پنهان می‌شود. در این وقت با هدایت سرتیم اعضای تیم مقابل شروع به عبور از کتل می‌کنند. نحوه عبور

اختیاری است و به سه شیوه صورت می‌گیرد. قبلاً سرتیم‌ها در این مورد به توافق رسیده‌اند: ۱. شکل مبتدی ۲. شکل معمولی ۳. شکل تهاجمی. هر سه شیوه با توافق سرتیم‌ها در یک بازی هم می‌تواند اجرا شود.

۱. شکل مبتدی یا پایبی، بازیکن از چند متری به کتل نزدیک می‌شود، ابتدا یک پایش را روی کمر کتل می‌گذارد، پای بعدی را روی کمر داموسکای چپ یا راست و پای آخر نیز روی داموسکای باقی‌مانده گذاشته می‌شود. بعد هم‌زمان از روی کمر دو داموسکا به آن سو می‌پرد.

۲. شکل عادی: بازیکن از چند متری به سوی کتل می‌دود و هم‌زمان دو دست و سر را روی کمر کتل قرار می‌دهد و با معلق زدن از وسط دو داموسکا به آن سو می‌پرد.

۳. شکل تهاجمی: این حرکت را بازیکنان جسور و ماهر انجام می‌دهند. بازیکن از دور خیز برمی‌دارد دو دستش را پشت گردن خود قلاب می‌کند، با سر ضربه‌ای به پشت کتل می‌زند و هم‌زمان از وسط دو داموسکا به آن طرف معلق می‌زند. این شیوه به بی‌دس و پایبی (بی‌دست و پایبی) و گوسفندی معروف است. ضربه‌ی وارده به کمر کتل سنگین است در شیوه‌ی مبتدی در صورتی که بازیکن نتواند صعود و پرش را به درستی انجام دهد و از روی کتل یا داموسکا سقوط کند تیمش می‌سوزد.

در شیوه‌ی عمومی و تهاجمی هم اگر بازیکن نتواند معلق‌زدن و عبور از داموسکا را انجام دهد و روی کتل و یا داموسکا سقوط کند تیمش بازنده است. بازیکنی که با ارتکاب خطا باعث باختن تیم می‌شود به محض ارتکاب خطا همراه با تیم خود تیم کتل را تشکیل و شخص خطاکار باید خود به صورت کتل درآید و دو یار دیگرش داموسکا باشند. تیم کتل مجاز نیست حرکتی کند تا باعث سقوط بازیکنان شود.

در تدوین این بازی از دوستم، آقای سعدالله هوشمند، متولد ۱۳۳۳ و عمومیم، آقای احمدعلی غلامی، متولد ۱۳۲۶، هر دو اهل خمیران یاری گرفته‌ام.

موسوی این بازی را با نام اوج یا سدیق (سه باش) آورده است و تنها شکل عادی آن را توضیح داده است که بیشتر در مناطق تالش‌نشین رایج بود (ص ۱۷۶).

کلمه سیا

محوطه‌ی بازی زمین صاف، بازیکنان اکثراً از یک جنس و به ندرت مختلط در گروه سنی کودک و نوجوان، ترتیب انتخاب اعضای هر تیم با سرتیم‌ها و تعیین تیم سواری‌دهنده و تیم سوار مانند موارد پیشین تعداد شرکت‌کننده‌ی دو تیم ۳ تا ۶ نفره، کلمه نوعی ماهی کوچک بومی حداکثر به طول ۳۰ سانتی‌متر و بومی دریای خزر و مرداب انزلی است. وسیله‌ی این بازی یک توپ است از همان نوع توپ‌هایی که در بازی تاب بازی شرح داده شد. سرتیم اعضای تیم سواری‌دهنده را به فاصله‌ی ۲ تا ۴ متر حول یک دایره می‌چیند تیم سوار با هدایت سرتیم روی کول تیم مقابل سوار می‌شوند، توپ را سرتیم از یک سمت به طرف سوار بعدی پرتاب می‌کند، سوار بعدی توپ را می‌گیرد به طرف سوار سمت چپ خویش پرتاب می‌کند. این پرتاب به صورت چرخشی همین‌طور ادامه می‌یابد. تیم سوار موقعی می‌سوزد که یکی از اعضای تیم نتواند توپ را بگیرد و یا از دست یکی از اعضای تیم سوار توپ به زمین بیفتد. در این صورت تیم سوار جایش را با تیم مقابل عوض می‌کند. هر نوع حرکت سواری‌دهنده‌ها در حین بازی که باعث سقوط سوار گردد ممنوع است.

این بازی در رشت، انزلی و غازیان آبخور نام دارد. بازیکنان به دو دسته‌ی مساوی تقسیم می‌شوند و مقابل هم می‌ایستند، یکی از بازیکنان که تویی در دست دارد به طرف شخص مقابل خود پرتاب می‌کند، در صورتی که این شخص توپ را نگرفت از بازی بیرون می‌رود و به همین ترتیب بازی را ادامه می‌دهند تا تمام بازیکنان یک طرف از بازی خارج شوند. در این صورت دسته‌ای که بازیکنان بیشتری دارد برنده است و از دسته‌ی دیگر گولی می‌گیرند (ستوده: ص ۱).

این بازی در لیلاکوه لنگرود سوکونه سر نام دارد: تعداد بازیکنان ۶ نفر است. بعد از تر یا خشک ۳ نفر A سوار سه نفر B می‌شوند و به صورت مثلث می‌ایستند. گروه A که سوار هستند یک توپ ماهوتی را برای همدیگر پاس می‌دهند به طوری که توپ به زمین نخورد و یا دست یکی از افراد گروه B به آن نرسد. در غیر این صورت گروه A می‌بازد و باید به گروه B گولی بدهد (پاینده: ۱۳۶۶، ص ۱۰۰).

مُلا حَرَج

این بازی تیمی بسیار مهیج بعد از ظهرها در بازیگاه عمومی روستا انجام می‌شد، گروه سنی کودک و نوجوان در جنسیت مختلط و یا به تفکیک در این بازی شرکت داشتند. افراد هر تیم به ۱۰ تا ۱۵ نفر می‌رسیدند.

دو سرفاق در مقابل هم به یارگیری به شیوه‌های ذکر شده می‌پرداختند. تیم جست‌وجو و تیم مخفی‌شونده معمولاً با قرعه خیس و خشک تعیین می‌شد. پس از تعیین تیم جست‌وجو و تیم مخفی‌شونده دو سرفاق هر یک تیم خود را توجیه می‌کرد. سرتیم مخفی‌شونده جای اختفا را به افراد تیم می‌گفت. راه‌های گریز از مخفیگاه و بازگشت به

نقطه‌ی شروع را تعیین می‌کرد و یک نفر از اعضا را به عنوان رهبر گروه مخفی برمی‌گزید. سرتیم جست‌وجو هم به افراد تیمش تعلیمات لازم را می‌داد.

همه‌ی اعضای تیم جست‌وجو در نقطه‌ای که معمولاً در میان دایره‌ای ترسیم شده بر زمین می‌نشستند، فقط سررفاق تیم می‌ایستاد، اعضای نشسته در لحظه‌ی شروع باید سرشان را پایین بگیرند. سررفاق تیم مخفی شونده با دستانش چشمان سررفاق تیم مقابل را می‌بست و به بقیه‌ی اعضای تیم خودش دستور حرکت می‌داد. آنان نیز به سرعت به سمت مخفیگاه از پیش تعیین شده می‌دویدند. سررفاق تیم مخفی شونده پس از اطمینان از مخفی شدن یارانش دست‌هایش را از چشمان سررفاق تیم حریف برمی‌داشت. در اینجا اعضای نشسته‌ی تیم تعقیب همان طور نشسته می‌ماند ولی سرشان پایین نیست، حال دو سرتیم در کنار هم به جست‌وجوی تیم مخفی شده می‌پردازند. نقش سرتیم تیم مخفی شونده در اینجا گمراه کردن سرتیم تیم حریف است. دادن نشانی غلط معمولی‌ترین کار است، در ضمن موقعیت سرتیم تعقیب را با صدای بلند اعلام می‌کند تا افراد مخفی شده دریابند که سرتیم تعقیب در کجاست. هدف تیم مخفی در اینجا این است که با آگاهی از اطلاعات اعلام‌شده‌ی سرتیم‌شان به نقطه‌ی شروع بازی برگردند و افراد تیم تعقیب را در غیاب سرتیم تعقیب به باد کتک بگیرند و اگر توانستند دوباره در جایی دیگر مخفی شوند. معمولاً همه با هم در یک جا مخفی می‌شوند. افراد تیم تعقیب همان‌طور که نشسته‌اند با دیدن تیم مهاجم بلند فریاد می‌زنند: *آملا حرج - آملا حرج، بامونا (آقاملا حرج، آقاملا حرج، آمدند)*. اینان با رسیدن تیم مهاجم حق حمله مقابل را ندارند، فقط باید بنشینند و کتک

بخورند. لگد زدن ممنوع بود. ضربه به صورت هم ممنوع بود. کتک‌خورها با صدای بلند شرح پریشانی خویش و میزان کتک‌های دریافتی را اغراق‌گونه فریاد می‌زدند تا سرتیم جست‌وجوکننده بشنود. سرفراق جست‌وجوگر با صدای یاران به ماتم نشسته خویش دوان دوان به بازیگاه می‌آمد و با رسیدن او به داخل دایره کتک‌خورها آتش‌بس برقرار می‌شد و باز پایین آوردن سر و بستن دو چشم سرفراق تیم کتک خورده تکرار می‌شد و تیم مهاجم پیروز بار دیگر مخفی می‌شد و جست‌وجو در کنار سرتیم مخفی ادامه می‌یافت. در صورتی که سرفراق تیم جست‌وجو جای مخفی‌شدگان را می‌یافت گروه مخفی شده این بار در داخل دایره می‌نشست و تیم منتظر قبلی خودشان را دوان دوان به مخفیگاه از پیش تعیین شده می‌رساندند.

در تدوین این بازی از خانم پروین گلی، متولد ۱۳۰۶، اهل خمیران و آقا هبت‌اله هوشمند، متولد ۱۳۰۳، اهل خمیران مدد گرفته‌ام.

از این بازی در لنگرود به نام شیرتوت یا شیردود معروف است. تعداد نامحدود در چند محله در دو دسته‌ی مساوی A و B دو سرشریک بعد از تر یا خشک و شیر یا خط بازی آغاز می‌شود. گروه A در کمینگاه‌ها و کنار دیوارها و لای چپرها (در یک مسیر معین که سردسته‌ی A می‌داند و قبلاً نیز به هم گفته‌اند، پنهان می‌شود، آنگاه سرشریک گروه A، گروه و سرشریک B را با خود حرکت می‌دهد (و آنان نیز باید بیایند) و به همان مسیر می‌برد و می‌گوید پوچه و افراد گروه B با صدای رسا و بلند باید بگویند مغزه (قصد سرشریک A فریب دادن گروه B و کشاندن آنها به مرکز جدل و پایگاه افراد خود هست و قصد سرشریک و یاران B هشیاری و فرار به موقع از چنگ مخالفان یعنی گروه A). در این فریب و جنگ و

گریز و هشیاری، سرشریک A در موقعیت مناسب و دسترس یاران خود می‌گوید شیرتوت، یعنی حمله! در این هنگام افراد گروه A باید به افراد گروه B حمله کنند، افراد گروه A نیز باید بکوشند که از هر گذرگاه و با سرعت هر چه بیشتر خود را به ماله (مکان آغاز بازی) برسانند. هر بازیکن A، هر بازیکن B را در هر نقطه بگیرد تا مرکز بازی کولی می‌خورد و بازی به همین ترتیب ادامه دارد (پاینده: ۱۳۶۶، ص ۱۰۱).

هاکوزا - ماموزا

این بازی را دو تیم ۵ تا ۱۵ نفره در گروه سنی کودک و نوجوان و جوان از یک جنس و گاه مختلط انجام می‌دهند. محل بازی ورف چا (چاه برف) است که شرح آن پیشتر آمد. یارگیری و تعیین جایگاه تیم‌ها را مانند موارد پیشین دو سرتیم انجام می‌دهند. یک تیم با تمام نفراش در داخل چاله می‌ایستد، تیم دیگر در صفی منظم روی لبه‌ی خارجی چاله می‌دود و ضمن دویدن همه با هم این کلمه را بلند بلند تکرار می‌کنند، هاکرزا - ماموزا. نگارنده معنی کلمه‌ی هاکرزا را کشف نکرده است ولی کلمه‌ی ماموزا مخفف محمدرضاست که نامی پسرانه است. تیم داخل چاله و بیرون چاله به شدت مراقب یکدیگرند و با دراز کردن دست‌هایشان به طرف همدیگر تلاش می‌کنند که افراد تیم مقابل را به داخل چاله بکشند و یا از چاله به بیرون بکشند. فرد یا افرادی که به داخل چاله و یا خارج چاله کشیده می‌شوند به شدت کتک می‌خورند. کتک زدن با مشت و لگد ممنوع است. ضربه‌ها باید با کف دست باشد. ضربه زدن به صورت هم ممنوع است. افراد هر تیم به یاری که تیم مقابل آن را به داخل یا خارج چاله کشیده شده است می‌توانند کمک کنند. اگر دو نفر از افراد تیمی که در

محیط خارج چاله می‌دوند را تیم مقابل به داخل چاله بکشند پس از کتک خوردن بایستی همه‌ی افراد تیمش به داخل چاله بیایند و تیم قبلی داخل چاله به بیرون چاله می‌روند و عمل دویدن دور چاله را انجام می‌دهند. راوی این بازی خانم پروین گلی هستند. در منابع تطبیقی هیچ نام یا شرحی از این بازی نیافتم.

تبرستان

www.tabarestan.info

بازی‌های داخل و کنار آب

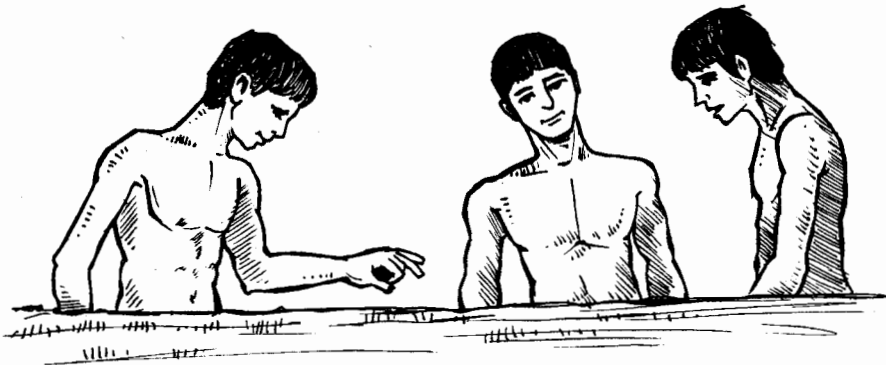
استخرهای طبیعی و رودخانه‌های فصلی خمیران از اواخر اردیبهشت تا اواخر مهر تقریباً به کلی خشک می‌شوند. در این مدت مرداب انزلی، تنها منبع بزرگ آبی بدون هزینه و دردسر تا پیش از دهه‌ی ۵۰مودی برجسته داشت و محلی بود برای شست‌وشوی لباس و حصیر که عمده‌ترین کف‌پوش خانه‌ها بود و نیز شست‌وشوی اسبان خسته از کار چارواداران و تن به آب سپردن اهالی روستا برای گریز از گرما و گاه استحمام. با احداث یک باب حمام در سال ۱۳۴۵ توسط یک روستایی شریف آذری تبار به نام زنده‌یاد حسین بابازاده و اجرای لوله‌کشی آب روستا از سال ۱۳۵۳ مرداب انزلی نقش خود را به عنوان محل شست‌وشوی لباس و حصیر و تن از دست داد و کم‌کم با ازیاد علف‌های کف مرداب به دلیل ریزش پسمانده‌های کود شیمیایی مزارع برنج از دشت و دامنه‌ها جنوبی مرداب بدان و کم شدن شدید آب مرداب شنا کردن در آن نیز به تدریج رنگ باخت. از سال ۶۹ با بالا آمدن آب دریای خزر و مرداب انزلی رشد علف‌های کف مرداب گسترش بیشتری یافت و نیز رشد هراسناک گیاه وارداتی آزولا در مرداب مزید بر علت شد. افزایش وسایل نقلیه‌ی موتوری و سهولت رسیدن به دریای خزر در ۱۰ کیلومتری روستای خمیران، مرداب را که ساحل ماسه‌ای نداشت و کف آن نیز ماسه‌ای نبود، بلکه مملو از لجنی بود که پای شناگران تا ۲۰ سانتی‌متر در آن فرو می‌رفت، مجموعه عواملی هستند که شنا کردن در حاشیه جنوبی مرداب

انزلی را در دهه‌ی ۶۰ به کلی منسوخ کرده‌اند. با تمام این تفصیلات بازی‌های آبی در خمیران تنوع ندارند و به تعداد انگشتان یک دست هم نمی‌رسند.

تُنْگَه بازی (تلنگر بازی)

پسر و دختر در سنین کودکی و نوجوانی و جوانی به صورت مجزا و گاه مختلط در داخل آب به این بازی می‌پردازند. تعداد شرکت‌کننده‌ها از ۴ نفر به بالا است، نوع رقابت نیز انفرادی است. افراد شرکت‌کننده دایره‌وار داخل آب می‌ایستند در توافقی فوری از یک سمت به نوبت شروع می‌کنند به یک بار تلنگر زدن بر سطح آب.

برای تلنگر زدن نوک انگشت وسطی و نوک انگشت شست به هم می‌چسبند و با فشار انگشت وسطی رها می‌شود و به طور عمودی به سطح آب برمی‌خورد. در صورتی که در سطح آب در اثر تلنگر زدن حباب ایجاد شود صدای حاصل از برخورد نیز رسا و شفاف باشد با داوری همگان تلنگر مغز است و قابل قبول، ولی اگر ضربت تلنگر صدایی ایجاد نکند پوچ شناخته می‌شود. سست بودن ضربه و یا چسبیده بودن انگشت



وسطی با سطح آب قبل از رها شدن آن نه حبابی ایجاد می‌کند و نه صدا. اولین بازیکنی که ضربت تلنگرش پوچ اعلام شود و همگان تأییدش کنند تنها می‌ماند، به سرعت از او دور می‌شوند و به اطراف می‌گریزند. بازیکن بازنده باید تک‌تک فراریان را دستگیر کند، شروع دور دوم بازی منوط به دستگیری همه‌ی فراریان است. در این بازی جایزه‌ای در میان نیست. خستگی ناشی از دستگیری فراریان جریمه‌ی بازیکن بازنده است.

گلا گلا بازی

این بازی پرتاب افقی سنگ است بر سطح آب، بازیکن تن به آب نمی‌سپارد و از خشکی بدان می‌پردازد. پسران در گروه سنی کودک و نوجوان و جوان بدان می‌پردازند. سطح آب باید فاقد موج باشد. تعیین نوبت در توافقی فوری انجام می‌شود. این بازی غیررزمی سپهسالاری ندارد، تعداد شرکت‌کنندگان از دو نفر به بالا است.

هر بازیکن تعدادی سنگ مدور و نازک شبیه لیس که اندازه‌ی نصف کف دست است جمع می‌کند و در کنار آب می‌ایستد. نفر اول اندکی خم می‌شود و از نفر دوم می‌پرسد: گلا گلا چن گلا؟ (عدد، عدد، چند عدد؟) گلا به زبان تالشی یعنی عدد.

نفر دوم جواب می‌دهد مثلاً: چهار گلا.

نفر اول پس از این مکالمه یکی از سنگ‌ها را با شدت تمام طوری به سمت سطح آب پرتاب می‌کند که سنگ پس از برخورد با سطح آب به هوا بپرد و دوباره به سطح آب برخورد. تعداد برخورد با سطح آب را همان بازیکن اول با صدای بلند می‌شمارد. پس از او نفر دوم نیز همین پرتاب و شمارش را تکرار می‌کند. برنده‌ی این بازی کسی است که سنگش در

برخوردن بر آب و برجستن از آن بیشترین تعداد برخورد بر سطح آب را دارد. جایزه‌ی برنده کولی خوردن از بازنده‌ها در مسیری از پیش تعیین شده است داوری این بازی همگانی است. این بازی هنوز رایج است. این بازی در پاشاکی به پیاله زنگی معروف است و چون حالت حرکت کشتی بر فراز و نشیب موج را دارد به هچین کشتی (کشتی قلابی) یا مانند کشتی معروف است. در پاشاکی می‌گویند پیاله چند پیاله؟ در انزلی می‌گویند کشتی چند کشتی؟ در تهران می‌گویند پله چند پله؟ (باینده: ۱۳۶۶، ص ۱۰۵).

غولطه خوری (غولطه خوردن)

پسر و دختر به طور مجزا در مقاطع سنی کودک و نوجوان و جوان در داخل آب به این بازی می‌پرداختند. یک نفر به عنوان داور بازی جهت جلوگیری از تخلف و اعلام برنده به بازی نظاره می‌کرد. ابتدا همه دایره‌وار جمع می‌شدند. داور در وسط می‌ایستاد، با اعلام داور همگی با انگشتان دو دست سوراخ‌های بینی و گوش‌ها را می‌بستند و در یک زمان به زیر آب می‌رفتند و همان‌جا ساکن می‌ماندند. هرکس بیشتر زیر آب می‌ماند و دیرتر از همه بیرون می‌آمد برنده‌ی بازی شناخته می‌شد. برنده جایزه‌ای نمی‌گرفت. همین بازی به شکلی دیگر نیز رایج بود و آن پیمودن مسافتی در زیر آب بدون سر برآوردن و تجدید تنفس بود. همه به خط دشتبان می‌ایستادند و به فرمان داور یکباره به زیر آب می‌رفتند. آن‌که بیشترین مسافت را بدون سر برآوردن از زیر آب طی می‌کرد برنده‌ی بازی شناخته می‌شد. برنده‌ای بدون جایزه!

این بازی هنوز رایج است. در منابع تطبیقی نام یا شرحی بر این بازی

نیافتم.

کرجی بازی

پسر و دختر به طور مجزا و دو نفره در سنین کودکی و نوجوانی و جوانی این بازی را در داخل آب انجام می‌دادند، دو نفر روبه‌روی هم می‌ایستادند و محکم کف دست‌های همدیگر را می‌گرفتند، دست راست، دست چپ طرف مقابل، دست چپ، دست راست طرف مقابل، هر دو نفر کف پای چپ را روی سینه‌ی طرف مقابل می‌چسباند و کف پاهای راست روی زمین قرار می‌گرفت. سر و گردن بالای آب بود طرفین به تلاوب پا بر زمین می‌کوبیدند، به بالا می‌جهیدند، به چپ و راست می‌رفتند و با صدای بلند تکرار می‌کردند: کرجی کراشه، بادمان و گوشه (کرجی دارد می‌رود، بادبان برافراشته است). این بازی برنده و بازنده نداشت. در منابع تطبیقی نام یا شرحی بر این بازی نیافتیم.

سخن واپسین

سه دسته از بازی‌ها در اینجا آورده نشده‌اند:

۱. بازی‌های رایج در سطح کشور که اصول و فصول آنها بی‌کم و کاست در خمیران هم اجرا می‌شود مانند فوتبال، والیبال، شطرنج، تخته‌نرد، فوتبال دستی، تنیس روی میز، گل یا پوچ، منچ، دابلنا، مارو پله، شهر بازی، کشور بازی، دوبنا و غیره. همه‌ی اینها هم اکنون نیز رایج‌اند.

۲. بازی‌های وارداتی اعم از آن سوی آب‌ها و یا از تالش و آذربایجان که بومی و ماندگار نشده‌اند و یا نگارنده آنها را به دقت ندیده و روایان آن را نیافته است. در اینجا به ذکر ۵ مورد بسنده می‌شود.

الف) قاب بازی که ابزار آن تکه‌هایی از استخوان پای گوسفند است که توسط کارگران فصلی آذری تبار وارد شده بود ولی اصطلاح قاب باز به

مفهوم اهل دوز و کلک در فرهنگ مردم خمیران باقی مانده است. این بازی در ۴۰ سال اخیر دیده نشده است.

ب) کوسه گالین یا کوسان گاله، نوعی بازی آیینی است شبیه عروس گوله گیلان که به مناسبت آغاز بهار مهاجران آذری تبار انجام می‌دادند ولی اصطلاح کوسان گاله به مفهوم جار و جنجال به پا کردن در فرهنگ مردم خمیران مانده است. این بازی در ۴۰ سال اخیر دیده نشده است.

پ) هالور، زنی که عروسک بزی زنگوله‌دار است ایستاده بر میله‌ای چوبی که از سوراخ تخته‌ای مدور رد می‌شد و تنها بازیگردان آن با بالا و پایین کردن بز زنگوله‌دار اشعاری به ترکی می‌خواند. این یکی نیز جنبه‌ای آیینی داشت و برای آغاز بهار برگزار می‌شد. بازیگردان به تکم‌چی موسوم است و تکم در ترکی به معنی بز است.

در نوزده سال ۱۳۸۲ جوانی آذری تبار در کوچه‌ی محل سکونت نگارنده در رشت، جلوی درب منزل، تک نفره آن را اجرا می‌کرد ولی در خمیران در ۴۰ سال اخیر کسی آن را ندیده است.

ت) کلاه بازی، این بازی نیز بازی مفصلی بود که با کلاه انجام می‌شد و مهاجران فصلی آذری تبار اجرایش می‌کردند. در ۴۰ سال اخیر در خمیران دیده نشده و نگارنده راوی آن را نیز جز در یک مورد ناقص نیافته است.

ث) خرسامانی، بازی سیرکمانندی بود که با خرس دست‌آموز انجام می‌شد. خرس را در زمان نوزادی از مادرش می‌ربودند و یا در مسیر همیشگی خرس چاهی می‌کنند و روی چاه را با ترکه‌های چوب می‌پوشانند و بر رویش طعمه‌ای باب طبع خرس می‌نهادند، خرس شکم‌پرست به هوای طعمه به دام می‌افتاد. چندین روز در داخل چاه شکارچی او را تغذیه می‌کرد. خرس او را ناجی خویش می‌پنداشت،

سپس کت بسته از چاه بیرون آورده می‌شد و به بهای نان پاره و ترس از شلاق تحت آموزش قرار می‌گرفت، خوی خرسی را به کلی از دست می‌داد و نوکر با جیره و مواجب آدمی می‌شد. این حیوان رام شده را گهگاه به روستا می‌آوردند و در بازیگاه عمومی لودگی‌هایش را به نمایش می‌گذاشتند. خرسبانه‌ها معمولاً تالش‌ها و آذری تبارهای ساکن تالش بودند. بیش از چهل سال است که از اینان در خمیران خبری نیست ولی اصطلاح خرسامانی به مفهوم معرکه گرفتن و چار و جنجال به پا کردن در فرهنگ خمیران ماندگار شده است.

۳. ورق بازی، بازی با ورق (گنجفه) به شیوه‌های مختلف انجام می‌شود، از جمله بازی بیست و یک که در گذشته به آن دواستین می‌گفتند. این کلمه به زبان روسی همان بیست و یک معنا می‌دهد. در همین مورد کنایه‌ای رایج است: نیزده کنه، بیست نکنه (نوزده می‌آورد، بیست نمی‌آورد). به کسی گفته می‌شود که همیشه شکست می‌خورد و بدبیار است.

بازی‌های پاپلان، هشت‌ونه، آلمانی، پاسور، ریم، حکم نیز با ورق انجام می‌شود و در حقیقت قماربازی محسوب می‌شوند و پیش از انقلاب در یک قهوه‌خانه از پنج قهوه‌خانه‌ی خمیران و یا در باغ‌ها و جنگل‌ها نهران از چشم دیگران انجام می‌شد.

نگارنده معتقد است با تمام تلاش چندین ساله‌اش باز هم امکان دارد بازی‌هایی مغفول مانده باشند، از آنجایی که پژوهش انفرادی هرگز کامل نیست لذا از خوانندگان ارجمند تقاضا دارد که کاستی‌های این کار را بدون هیچ ملاحظه‌ای به این جانب تذکر دهند و مرا رهین منت خویش گردانند.

مشخصات راویان و زمان روایت

نام و نشان خمیرانی‌های بزرگواری که روایت ناقص نگارنده را در شرح بازی‌ها تکمیل کرده‌اند.

نام بازی	نام راوی	تولد راوی	زمان روایت
جدول بازی	سعداله هوشمند	۱۳۳۲	۱۳۸۵
چرتکه بازی	قاسم خاکسار	۱۳۳۲	۱۳۸۵
چلرا چلری	سعداله هوشمند	۱۳۳۲	۱۳۸۳
چلرا چلری	احمدعلی غلامی	۱۳۲۷	۱۳۷۶
ماشه ماشه	غضنفر عسکری	۱۳۱۲	۱۳۸۴
نژاد پایان	سعداله هوشمند	۱۳۳۲	۱۳۸۱
نژاد پایان	کوچک بزرگ‌نیا	۱۳۲۶	۱۳۸۲
هاکوزا - ماموزا	پروین گلی	۱۳۰۶	۱۳۸۵
راب بازی	کوچک بزرگ‌نیا	۱۳۲۶	۱۳۷۹
کتل بازی	احمدعلی غلامی	۱۳۲۷	۱۳۷۸
کتل بازی	سعداله هوشمند	۱۳۳۲	۱۳۸۰
ملاحرج	پروین گلی	۱۳۰۶	۱۳۸۵
ملاحرج	هبت‌اله هوشمند	۱۳۰۳	۱۳۸۵

کتاب‌نامه

۱. بشرا، محمد؛ افسانه‌ها و باورداشتهای مردم شناختی جانوران و گیاهان در گیلان، خزندگان دوزیستان آبریزان و حشرات (جلد سوم)، رشت: دهسرا، ۱۳۸۷.
۲. پاینده لنگرودی، محمود؛ آیین‌ها و باورداشتهای گیل و دیلم، تهران: پژوهشگاه علوم انسانی، ۱۳۷۷.
۳. پاینده لنگرودی، محمود؛ فرهنگ گیل و دیلم، تهران: امیرکبیر، ۱۳۶۶.
۴. دهخدا، علی‌اکبر؛ لغت‌نامه، دانشگاه تهران، ۱۳۷۳.
۵. رایینو، هل؛ ولایات دارالمرز گیلان، ترجمه جعفر خماسی‌زاده، رشت: طاعتی، ۱۳۶۶.
۶. ستوده، منوچهر؛ فرهنگ گیلکی، تهران: انجمن ایران‌شناسی، ۱۳۳۲.
۷. سرتیپ‌پور، جهانگیر؛ ویژگی‌های دستوری و فرهنگ واژه‌های گیلان، رشت: گیلکان، ۱۳۶۹.
۸. فخرایی، ابراهیم؛ گیلان در گذرگاه زمان، تهران: جاویدان، ۱۳۵۴.
۹. مرعشی، احمد؛ واژه‌نامه‌گوش گیلکی، رشت: طاعتی، ۱۳۶۳.
۱۰. موسوی، سیدهاشم و دیگران؛ نمایش‌ها و بازی‌های سنتی گیلان، رشت: فرهنگ ایلیا، ۱۳۸۶.
۱۱. نوزاد، فریدون؛ گیله‌گب، رشت: دانشگاه گیلان، ۱۳۸۱.

The Local Games of Guilan

Local games of Guilan have many common aspects, and a single game may have different names in two neighboring villages.

The main characteristic of the local games of Guilan is physical empowerment for defending individual and group territories. Another characteristic is the low expense of the means and the similarity of their performance. These games do not need expensive equipment; they are safe and easily accessible, and some of them may be played without any means or with objects found child's environment, such as stone and wood. The means of the games are usually made by the children themselves.

Most of the games introduced in this book have been abandoned some decades ago and merely a few of them are preserved and encouraged as tourist attractions or ceremonial performances; games such as rope-walking, belt game, tug of war and traditional Guilani wrestling.

The author has worked on and off for ten years to compose this book and has gathered a relatively perfect collection of the local games of Guilan.

تبرستان

www.tabarestan.info

از مجموعه کتاب‌های دانشنامه‌ی فرهنگ و تمدن گیلان

● منتشر شد

۱. قلعه‌های گیلان (چاپ دوم) ولی جهانی
۲. گاه‌شماری گیلانی (چاپ دوم) مسعود پورهادی
۳. جغرافیای طبیعی گیلان (چاپ دوم) دکتر ناصر عظیمی دوبخشری
۴. جشن‌ها و آیین‌های مردم گیلان (۱) (چاپ دوم) محمد بشرا / طاهر طاهری
۵. تاریخ ارمنیان گیلان (چاپ دوم) فرامرز طالبی
۶. تمدن مارلیک (چاپ دوم) بهروز هم‌رنگ
۷. نهضت جنگل (از آغاز تا فرجام) (چاپ دوم) فریدون شایسته
۸. گیلان در سفرنامه‌های سیاحان ایرانی (چاپ دوم) هوشنگ عباسی
۹. معماری خانه‌های گیلان مرزگان خاکپور
۱۰. زبان تالشی (توصیف گویش مرکزی) (چاپ دوم) دکتر محرم رضایتی
۱۱. گیلان در سفرنامه‌های سیاحان خارجی محمود نیکویه
۱۲. دیلمیان سید رضا فندرسکی
۱۳. جاذبه‌های تاریخی گیلان ولی جهانی
۱۴. زیارتگاه‌های گیلان قاسم غلامی
۱۵. باورهای عامیانه‌ی مردم گیلان محمد بشرا / طاهر طاهری
۱۶. زبان گیلکی مسعود پورهادی
۱۷. تاریخ گیلان (پیش از اسلام) قربان فاخته
۱۸. تاریخ گیلان (پس از اسلام) قربان فاخته
۱۹. فرهنگ عامیانه‌ی زیارتگاه‌های گیلان م. پ. جکتاجی
۲۰. امام‌زاده‌های گیلان قاسم غلامی
۲۱. جغرافیای تاریخی گیلان شهرام امیرانتخابی
۲۲. انجمن‌های گیلان در عصر مشروطه هومن یوسف‌دهی
۲۳. جشن‌ها و آیین‌های مردم گیلان (۲) محمد بشرا / طاهر طاهری
۲۴. صنایع دستی گیلان فاطمه تهی دست
۲۵. نقاشی‌های دیواری بقعه‌های گیلان احمد محمودی‌نژاد
۲۶. سیر تحولات تاریخی اسلام در گیلان محمد تقی میرابوالقاسمی

۲۷. جغرافیای انسانی و اقتصادی گیلان
 دکتر ناصر عظیمی دوبخشری
۲۸. تناتر گیلان (۱)
 فرامرز طالبی
۲۹. تناتر گیلان (۲)
 فرامرز طالبی
۳۰. درآمدی بر تاریخ ادبیات گیلکی
 هوشنگ عباسی
۳۱. زبان تاتی (توصیف گویش تاتی رودبار)
 دکتر جهان دوست سبزه‌علیپور
۳۲. طب سنتی گیلان (گیله تجربه)
 محمد بشرا
۳۳. سوغات گیلان
 م. پ. جکتاجی
۳۴. آیین‌های گذر در گیلان (از تولد تا مرگ)
 محمد بشرا / طاهر طاهری
۳۵. راه‌های تاریخی گیلان
 بهروز هم‌رنگ
۳۶. فرهنگ خوراک در گیلان
 مسعود پورهادی
۳۷. خانه‌های تاریخی گیلان
 دکتر نیکروز شفیعی مبرهن
۳۸. سینما در گیلان
 کریم کوچکی‌زاد
۳۹. بازی‌های محلی گیلان
 ابادر غلامی
۴۰. گیلان در انقلاب مشروطه
 هومن یوسفدهی
۴۱. تمدن املش
 ولی جهانی
۴۲. بررسی و طبقه‌بندی افسانه‌های مردم گیلان (۱)
 دکتر علی تسلیمی
۴۳. بررسی و طبقه‌بندی افسانه‌های مردم گیلان (۲)
 دکتر علی تسلیمی

● منتشر می‌شود

- زندگی زنان گیلان
 شادی پیروزی
- ادبیات نمایشی گیلان
 فرامرز طالبی
- باغ‌های گیلان
 هادی میرزائزاد موحد
- تاریخچه عکاسی در گیلان
 کفایت آریایی‌فر
- ادبیات داستانی گیلان
 غلام‌رضا مرادی

Local Games of Guilan

Abazar Gholami

First edition 2012

Nashr-e Farhang-e Ilia

Abazar Gholami 2012

Rasht P.O. Box 1357

www.nashreilia.com

E.mail: nashreilia@yahoo.com

Printed in Iran

بازی‌های محلی گیلان اشتراکات زیادی با هم دارند. هرچند ممکن است یک بازی در دو روستای مجاور دو نام مختلف داشته باشد.

تقویت قدرت تن برای دفاع از حریم فردی و جمعی، عمده‌ترین ویژگی بازی‌های محلی گیلان است. ویژگی دیگر لرزانی وسایل بازی و سادگی اجرای آن‌هاست. این بازی‌ها به تجهیزات گران قیمتی نیاز ندارند، بی‌خطر و در دسترس است. برخی از آن‌ها را بدون هیچ وسیله‌ای می‌توان انجام داد. اگر هم وسیله‌ای باشد در پیرامون کودک یافت می‌شود مثل سنگ و چوب. اکثر اوقات خود کودکان وسایل بازی را می‌سازند.

بازی‌هایی که در این کتاب آمده است اکثراً ده‌ها سال است که منسوخ شدند و تنها تعداد محدودی از آن‌ها برای جذب گردشگر و نمایش‌های رسمی، حفظ و تقویت شده‌اند. بازی‌هایی مانند: طناب‌بازی (لافتنیازی)، کمربندیازی (قیش بازی)، طناب‌کشی و کشتی گیلهمردی.

نگارنده برای تدوین این کتاب بیش از ده سال به‌طور متناوب تلاش کرده و مجموعه‌ی نسبتاً کاملی از بازی‌های محلی فراموش‌شده‌ی گیلان را گرد آورده است.



The Encyclopedia of Gilan
Culture and Civilization

39

تبرستان

www.tabarestan.info

Local Games of Gilan

Abazar Gholami



مؤسسه انتشارات

شابک: ۹۷۸ ۹۶۴ ۹۹۰ ۳۵۵ ۳



9 789641 902553

تصویر زوی چاند کشتی گیلگردی از مجموعه تصاویری