



تبرستان

www.tabarestan.info

فرهنگیازی‌های مازندران

لیلا عرب فیروزجایی

تبرستان
www.tabarestan.info

تبرستان
www.tabarestan.info

www.tabarestan.info

تبرستان
www.tabarestan.info

کا

تبرستان

فرهنگ بازی‌های مازندران

تبرستان
www.tabarestan.info

تقدیم به:

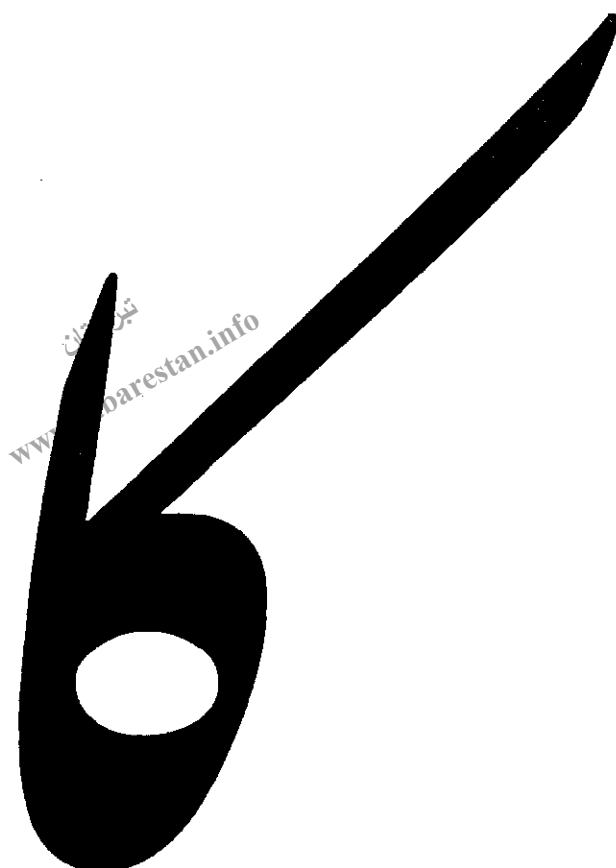
پدر، مادر، همسر

و

دردانه‌ام شیوا

و

همه‌ی کودکان سرزمین مادری‌ام



فرهنگ‌یازی‌های مازندران

پژوهش: لیلا عرب‌فیروزجایی

نشر رسالتش-۱۳۸۹

تبرستان
www.tabarestan.info

سرشناسه: عرب فیروزجایی، لیلایا، ۱۳۵۴ -

عنوان و نام پدیدآور: کا: فرهنگ بازی های مازندران / پژوهش لیلایا عرب فیروزجایی.

مشخصات نشر: تهران: رسانش، ۱۳۸۹.

مشخصات ظاهری: ۲۵۶ ص.

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۵۰۱۱-۲۷-۲

وضعیت فهرست نویسی: فیبا

یادداشت: کتاب نامه: ص. ۲۵۶ - ۲۵۵.

موضوع: بازی ها -- ایران -- مازندران.

رده بندی کنگره: ۱۳۸۹ ۴۴ م ۲ / ۷۶۵۸ G

رده بندی دیویی: ۹۵۵۲۲ / ۷۹۶

شماره کتاب شناسی ملی: ۱۱۶۸۷۷۳



بهار شمالی. شکیبا. شیرازی. پلاک ۷. واحد ۲.

تلفن: ۰۹۱۲ ۱۳۰ ۹۱۳۱ / تلفکس: ۷۷۵۳۰۵۳۶

rasanesh.pub@gmail.com

کا: فرهنگ بازی های مازندران

لیلا عرب فیروزجایی

طرح جلد: علیرضا علی نژاد

حروف نگاری: علی گل تیار

صفحه آرایشی: شهرام موساپور

ناشر: رسانش

لیتوگرافی: فیلم گرافیک

چاپ: متین

صحافی: مؤمن

چاپ دوم: تابستان ۱۳۸۹

شمارگان: ۱۱۰۰ نسخه

شابک: ۹۷۸ - ۶۰۰ - ۵۰۱۱ - ۲۷ - ۲

قیمت ۴۰۰۰ تومان

فهرست

صفحه

عنوان

۱۳	پیشگفتار
۲۴	نشانه‌های آوانگاری
۲۵	آب امار پر بمیره یا مار
۲۶	آبرار جان برار ته پر بمو
۲۷	ارکون ورکون
۲۸	اره، بله، نا، دنی بوئه
۲۹	از این کت تا اون کت
۳۰	اسپه پاپلی، سیو پاپلی
۳۲	اسیو کا
۳۳	اش کا
۳۴	اصغر نوم، غزل خانم
۳۵	اسل لولو
۳۶	استلام علک خال خالکه
۳۸	الوند بازی
۴۰	ان دالو من دالو
۴۱	اودنگ قلوک (اودنگ قل قلی)
۴۲	اودنگه تیر
۴۳	او سر زن بازی (لیس به لیس)
۴۴	اوفسک کا
۴۵	ایوا، بیرا
۴۷	اینک را، اونک را
۴۹	بادبون بازی
۵۰	بازار تو بازار
۵۲	بیو قرداداش (کلک تراش)
۵۳	بره کا (پاره سنگ کا)
۵۶	بردی چشم
۵۷	بلتی کا
۵۸	بورده بورده کا
۶۰	بیستایک کا
۶۱	پاپلیس بازی (لنگه بازی)
۶۲	پرپر (ایپر، تیکا پر)
۶۳	پک کا

- ۶۴..... پلا پچه کا (پلا پچیک، خاله خاله کا)
- ۶۵..... پلنگ پرش
- ۶۶..... پلنگ لاش
- ۶۷..... پلور خش هدائن
- ۶۸..... پنجه
- ۶۹..... پنجه کا (قلیون بازی)
- ۷۰..... یمه کا
- ۷۱..... پهلوون بازی
- ۷۲..... تب به پا
- ۷۳..... تب بازی (تومره)
- ۷۴..... تب بنه خر
- ۷۵..... تب پيله
- ۷۶..... تب تب کی
- ۷۷..... تب چال کا
- ۷۸..... تب چو
- ۸۰..... تب فرار
- ۸۱..... تب لت (تب لد)
- ۸۲..... تنو (تو)
- ۸۴..... تش تنگ کا
- ۸۵..... تشه مشه
- ۸۶..... تلا جنگی (۱)
- ۸۷..... تلا جنگی (تلا سره) (۲)
- ۸۸..... تلم سر را بوردن
- ۸۹..... جفت، تاق
- ۹۰..... جوز کا (۱)
- ۹۱..... جوز کا (۲)
- ۹۲..... جونکا سر
- ۹۴..... جیم جیم کا
- ۹۵..... چار راه
- ۹۶..... چار گوش بازی
- ۹۷..... چال بازی (اغوز چالی، جفت تاق)
- ۹۸..... چال چاش
- ۹۹..... چبون کا
- ۱۰۰..... چرخ کا (۱)
- ۱۰۱..... چرخ کا (۲)
- ۱۰۲..... چرخ هیشتنگ
- ۱۰۳..... چش دار کا
- ۱۰۴..... چش به چش

۱۰۵.....	چش دوس کا.....
۱۰۶.....	چک چیشٹ.....
۱۰۸.....	چک کشتی.....
۱۰۹.....	چک کی.....
۱۱۰.....	چلیک مارہ کا (۱).....
۱۱۲.....	چلیک مارہ کا (۲).....
۱۱۴.....	چلیک مارہ کا (۳).....
۱۱۶.....	چلیک مارہ کا (۴).....
۱۱۸.....	چلیک مارہ کا (چلی مالکا) (۵).....
۱۲۰.....	چمن چمن (کمر بن بازی - بتراش).....
۱۲۲.....	چو بہ چو.....
۱۲۳.....	چو پرش.....
۱۲۴.....	چو چک.....
۱۲۵.....	چو خر سواری.....
۱۲۶.....	چوک چوک کا.....
۱۲۷.....	خالہ خالہ جان، جان خالہ جان.....
۱۲۸.....	خر کشمہ.....
۱۳۰.....	خرک جوز بوز (خر توچال، خر سواری) (۱).....
۱۳۱.....	خرک جوز بوز (۲).....
۱۳۲.....	خرک جوز بوز (خر جوجو) (۳).....
۱۳۳.....	خرجین ہالہ.....
۱۳۴.....	خط کا.....
۱۳۶.....	خلا سنگ.....
۱۳۷.....	دس بکشی کا.....
۱۳۸.....	دس بڑہ کا.....
۱۳۹.....	دسمال بازی.....
۱۴۰.....	دھال کا.....
۱۴۱.....	دنقول کا (ناترینگ بڑہ کا).....
۱۴۲.....	دود کا.....
۱۴۳.....	دوو، دوو، دوشان دوو.....
۱۴۵.....	دیواری (وجہ کا).....
۱۴۶.....	رسن بازی (لافند بازی).....
۱۵۱.....	رسن کل دراز.....
۱۵۲.....	رو بہ رو.....
۱۵۳.....	زمہ زمہ اسار زمہ.....
۱۵۴.....	زندونی کا.....
۱۵۶.....	زو زو.....
۱۵۷.....	زو کا.....

۱۰ ●●● کا: فرهنگ بازی های مازندران

۱۵۸.....	زپین زمین ما
۱۵۹.....	سر ملقی کا
۱۶۰.....	سوار کاری
۱۶۱.....	سوا(سر سر کا، قلیزک)
۱۶۲.....	سنگ رو رو بور آ برو
۱۶۴.....	سیت کا (سی در سی چال دره) (۱)
۱۶۵.....	سیت کا (۲)
۱۶۶.....	سی کل کا (چک داله - تب دجله)
۱۶۹.....	سینجاقی کا
۱۷۰.....	شاکلی
۱۷۱.....	شال کا
۱۷۲.....	شال کشتی
۱۷۴.....	شاه وزیر کا (کتل)
۱۷۵.....	شتر سواری
۱۷۶.....	شیر پلنگ ر بیر
۱۷۷.....	شیر آ پلنگ
۱۷۸.....	شیر پلنگ کا
۱۸۰.....	قاب پیله کا
۱۸۱.....	قاطر چی کا
۱۸۳.....	قفل آکلی
۱۸۴.....	کاب در کنگ (کاب کاب کا)
۱۸۵.....	کبریت چوکا
۱۸۶.....	کشت کا
۱۸۸.....	کش کا
۱۸۹.....	کلا حساب
۱۹۰.....	کلاکه
۱۹۱.....	کلاغ بازی
۱۹۲.....	کلاه می گیرم قوا می گیرم
۱۹۳.....	کل کا
۱۹۵.....	کلشت کا (چوکا، کلنگ کا)
۱۹۷.....	کمر بن بازی (۱)
۱۹۸.....	کمر بن بازی (۲)
۱۹۹.....	کور خداس
۲۰۰.....	کور منا ملک منا
۲۰۱.....	کیوک
۲۰۲.....	کینگ سر کتل
۲۰۳.....	گت گو، گاو زاله، تینگری، فینگری
۲۰۴.....	گلب کا

۲۰۵	کتر کا
۲۰۶	گو کا
۲۰۷	لاپه کا
۲۰۹	لال کا
۲۱۰	لم لم مر مر
۲۱۱	لوچو کشتی
۲۲۳	منکا بازی
۲۲۴	مرد خدا
۲۲۶	مردہ خوردن
۲۲۷	مرغنه بازی
۲۲۸	مرغنه جنگی
۲۲۹	مسکین کا
۲۳۰	مکھ کا
۲۳۱	معد چالہ (ممرز چالہ)
۲۳۲	مہ قلی مہ قو
۲۳۳	میر کا بازی
۲۳۴	میر میر
۲۳۶	نقار کا
۲۳۷	نمک بازی
۲۳۹	ہسمہ ہسمہ
۲۴۰	ہس ہس کا
۲۴۱	ہف پر کا
۲۴۳	ہف سنگ
۲۴۴	ہلالی (ہیشتنقلیک - قنقلاچی)
۲۴۵	ہلی تلی
۲۴۶	ہوفت ہوفت تش ہیتہ
۲۴۹	ہوکا (کلا ہوشہ)
۲۵۰	ہندوانہ بازی
۲۵۱	ورزا سواری
۲۵۲	ویر ویر کا
۲۵۳	یک من یک سیر
۲۵۵	فہرست منابع

تبرستان
www.tabarestan.info

پیشگفتار

بررسی و مطالعه‌ی ساختار جامعه‌های گذشته و حال نشان دهنده‌ی این مطلب است که کوشش و فعالیت بدنی در انسان سابقه و قدمت تاریخی دارد، تا آنجا که می‌توان گفت ادامه‌ی حیات و زندگی اقوام ابتدایی بدون تحرک امکان پذیر نمی‌باشد. بنابراین پیدایش بازی و ورزش را باید هماهنگ با تاریخ تمدن بشر دانست. انسان همواره نیازمند به حرکت است، اگر حرکت از زندگی انسان حذف شود، موجب توقف رشد و بروز افسردگی و ناهنجاریهای رفتاری و از دست رفتن شور و نشاط زندگی می‌گردد. اویگن فنیک می‌نویسد: «بازی واحه‌ی شعف در کویر خشک زندگی است»^۱ همان طور که فلاسفه گفته اند، حرکت، دلیل وجود است و سکون دلیل مرگ. در منابع تاریخی آمده است که افلاطون، جوانی پرزور بوده است. شانه‌های پهن او موجب شد که به وی لقب افلاطون دهند. مردم به او به عنوان یک سرباز جنگجو نگاه می‌کردند و در بازی‌های رایج آن زمان دو بار برنده جایزه شد.^۲

در گذشته به دلیل وجود اوقات فراغت بیشتر و همچنین عدم مشغله‌ی فکری و داشتن شرایط محیطی بهتر و وسیع‌تر، افراد بیشتر به تفریحات سالم و بازی می‌پرداختند، کودکان آزادی عمل بیشتری داشتند، ولی امروزه با وجود اسباب بازی‌های بسیار، اکثر کودکان از فقر حرکتی رنج می‌برند و از نظر روانی نیز افسرده و خسته به نظر می‌آیند. انسان هر اندازه که در علم و

۱- ثریا قزل ابلاغ، با همکاری شهلا افتخاری، راهنمای بازی‌های ایران، تهران، دفتر پژوهشهای فرهنگی- کمیسیون ملی یونسکو در ایران، ۱۳۷۹، ص ۱.

۲- محمد حسین توحیدی اقدام، درآمدی بر ورزش در اسلام، قم، نماذج، ۱۳۸۰، ص ۲۴.

تکنولوژی پیشرفت می‌کند به همان میزان حرکت خود را محدود می‌سازد، به طوری که آمار نشان می‌دهد، یکی از عوامل افزایش بیماری‌های قلبی و عروقی عدم تحرک است.

اگر با دقت به نگرش، رفتار و برخورد جوامع مختلف توجه کنید، آشکارا در خواهید یافت که در سالهای اخیر از فرهنگ و سنت خود فاصله گرفتند تا از چرخه‌ی فن‌آوری عقب نیفتند، باید توجه داشت که استفاده از تکنولوژی همراه با حفظ اصالت‌های فرهنگی و اجتماعی هر منطقه مفید خواهد بود. امروزه وجود انواع الگوهای فرهنگی، مردم را از فرهنگ اصلی آنها دور کرده است و بازی‌های صوتی، تصویری و رایانه‌ای اگر چه برای پرورش اندیشه کودکان و نوجوانان مفید می‌باشند، مشکلات فراوانی را نیز به همراه دارند که بارزترین آنها ایجاد مشکلات بدنی و حرکتی است.

پیشینه‌ی بازی‌ها در مازندران

مازندران سرزمینی است خرم، بین استان گلستان و گیلان، که به دریا و کوه‌های سر به فلک کشیده‌ی البرز تن می‌ساید. با توجه به موقعیت طبیعی آن، دارای مردان و زنان ورزیده، خونگرم و با نشاط است.

با بررسی متون تاریخی موجود به رگه‌هایی از بازی‌ها برخورد می‌کنیم که می‌توان آنها را پیشینه‌ی بازی‌های محلی قلمداد کرد که در این جا به برخی از آنها اشاره می‌شود:

الف) بازی چلچلو و امیری امیری^۱: در جزء دوم تاریخ طبرستان در خصوص جشن ازدواج شاه اردشیر باوندی - شاه مازندران - با دختر سلطان تکش خوارزمشاه در قرن ششم آمده است که «... شاه اردشیر از گرجیان و دیلمان تا حد گرگان از امرا و معارف و قضاة و ائمه و کتاب و عمال و رعایا را تحفه‌های آیین عروسی تا به حد تمیشه فرستاد و به هر دیه و شهر و گذر

۱- نگارنده اطلاعات مربوط به این بازی را مدیون لطف محقق ارجمند آقای محمد شکر فومشی است.

آذین بستند و مطربان نشانده و انواع شعبده و بازی‌ها که به طبرستان چلچلو گویند می‌کردند و مردم محله‌ها و کوچه‌ها و دیه‌ها امیری امیری کردند و چهارماه به جمله‌ی طبرستان زرافشان و جامه و شکر ریختند.^۱»

ب) سواری: سواری از جمله ورزشهای مهم قرون گذشته و یکی از مهارتهای ضروری شاهزادگان و سران بود. در تاریخ طبرستان، رویان و مازندران میر ظهیرالدین مرعشی آمده است، هنگامی که سلطان تکش به گرگان آمد شاه باوند یکی از اسپهبدان خویش را به نام اسپهبد شهریار مامطیری به نزدش فرستاد:

« [او] را با تحف و هدایای لایقه به خدمت فرستاد چون فرستاده به خدمت سلطان رسید جمله ترکان از شکوه و شوکت او در تعجب ماندند چه در شجاعت و چوگان و سواری در طبرستان مثل او نبود.^۲»

ج) بازی شطرنج: نوعی بازی شرقی است که قدمت چند هزار ساله دارد و امروزه نیز در سطح جهانی مسابقات آن متداول است. این بازی از قرن‌ها پیش در طبقه‌ی اشراف مازندران رایج بود. چنانکه در دیوان اشعار کنزالاسرار، منسوب به امیر بازواری آمده است:

بُوردمه دچینم نَرَد و شطرنج پرايه جلاگینی هچین که تِه شاه مایه^۳

ترجمه: رفتم که بچینم نردو شطرنج را برای تو

هنوز می‌گویی برچین که شاه تو مات است.

۱- تاریخ طبرستان، ج ۲، بهاءالدین محمد بن حسن بن اسفندیار کاتب، به تصحیح عباس اقبال، تهران، کتابخانه خاور (پدیده)، ۱۳۶۶، ص ۱-۱۴۰

۲- تاریخ طبرستان و رویان طبرستان، میر سید ظهیرالدین بن سید نصرالدین مرعشی، به کوشش محمد حسین تسبیحی، تهران: انتشارات شرق، ۱۳۶۱، ص ۱۱۲.

۳- امیر بازواری، کنزالاسرار، ج ۲، به سعی و اهتمام برنهارد دارن روسی و میرزا محمد شفیع مازندرانی، به کوشش محمد کاظم گل باباپور، بی‌جایی نا، ۱۳۴۹، ص ۲۱۱.

(د) بازی نرد: نوعی بازی باستانی ایران می‌باشد که شامل یک طاس و سی مهره‌ی سیاه و سفید و یک تخته (یا صفحه) است. بر اساس گفته‌ی فردوسی در شاهنامه این بازی را بزرگمهر، وزیر بزرگ انوشیروان، اختراع کرد: «بدین سان که گفتم بیاراست نرد بر شاه شد سر به سر یاد کرد»^۱ این سرگرمی نیز همچون شطرنج میان اشراف و درباریان شاهان مازندران رایج بود. چنان که در کنزالاسرار (دیوان اشعار منسوب به امیر پازواری)، چند جا به آن اشاره شده است:

امیر گینه میرمه شو و روز همین درد

فلک بد مجال با من بواخته این نرد^۲

ترجمه: امیر می‌گوید که می‌میرم شب و روز از این درد - فلک بد مجال این نرد را از من باخت

(ه) چوگان بازی: چوگان از بازی‌های بسیار قدیمی ایران می‌باشد که در بین سران مازندران هم رواج داشته است. در گوشه و کنار تاریخ خاندان مرعشی نوشته‌ی میر تیمور مرعشی، به انجام این بازی اشاره‌ای می‌شود.

«...بعد از ادای ضیافت و مهمانی به چوگان بازی مایل و مشغول شدند.»^۳

روزهای شادمانی و جشن‌های ویژه‌ای چون ویهار جشن، جشن آبریزگان، مهرگان، ۲۶ عید ما، تیرماه سیزه، می‌روز، کوچ، خرمن و بینج سما... در پیدایش و توسعه‌ی بازی‌های سنتی در این منطقه از اهمیت بسزایی برخوردار می‌باشد. اگر چه امروزه این مناسبت‌ها متروک و مهجور مانده است و فقط نامی از آنها موجود است. بررسی این موضوع مجالی دیگر می‌طلبد که

۱- محمد معین. فرهنگ فارسی. ج ۴. تهران: امیر کبیر، ۱۳۷۸، ص ۴۷۰.

۲- امیر پازواری، همان، ص ۴۱.

۳- تاریخ خاندان مرعشی مازندران. میر تیمور مرعشی. به تصحیح دکتر منوچهر ستوده. تهران: اطلاعات، ۱۳۶۴، ص ۱۳۵.

از حوصله‌ی این کتاب خارج بوده و نگارنده امیدوار است که در پژوهش‌های بعدی بتواند حق مطلب را ادا کند.

عوامل و امکانات بازی‌های محلی

اصولاً بازی‌ها به گروه‌های ورزشی، نمایشی، سرگرمی، فکر و کلامی دسته‌بندی می‌شود که هر کدام فعالیت ویژه‌ی خود را دارد.

به مازندران‌ی بازی را «کا» (kā) می‌گویند که ^۱جسب نوع بازی و مناسبت زمانی آن از ابزار و موقعیت مکانی خاصی بهره می‌برند.

الف) ابزار و وسایل بازی: وسایلی که امروز از آنها برای بازی استفاده می‌شود با وسایل و امکاناتی که در گذشته استفاده می‌شد، متفاوت است و بر حسب موقعیت و محیط بازی و بر اساس فراوانی تهیه می‌گردید، مانند چوب و یا تنه درخت، ریسمان نخی (که به هم می‌بافتند) تاتَبْ (tātab) (که با نخ پشمی و کنف و پنبه می‌ساختند). این عمل خلاقیت را نیز در افراد تقویت می‌کرد. مانند بازی گیلرکا که فرد سعی می‌کرد از طریق پوست شاخه‌ی درخت کلو، سوتی را درست کند که مانند یک فلوت از آن استفاده می‌شد.

ب) مکان بازی: بیشتر بچه‌ها علاقه داشتند که در محیط‌های باز و وسیع بازی کنند و کمتر در محیط‌های بسته و داخل اتاق بازی می‌کردند. در مازندران به آن محل کاکرون (kākarun) می‌گویند. کاکرون^۱ محلی وسیع و هموار بود که کودکان و افراد بزرگسال، آن محیط را برای بازی انتخاب و آماده می‌کردند. به علت بارش باران و سرمای زمستانی برخی از بازی‌ها داخل اتاق یا بارک (bārak)^۲ اجرا می‌شد.

۱ - در غرب مازندران، کاکرن (kākarun) می‌گویند.

۲ - چادری که در عروسی‌ها برپا می‌کنند.

قرعه‌کشی و یارگیری در بازی‌ها

غالباً برای انتخاب شروع کننده‌ی بازی و انتخاب گرگ از قرعه‌کشی استفاده می‌کنند که شامل انواع زیر است:

(الف) شیر خط: در این روش از سکه استفاده می‌شود. به دلیل این که در سکه‌های گذشته یک طرف آن تصویر شیر و در طرف دیگر آن تصویر خطوط نوشتاری وجود داشت، این قرعه‌کشی را شیر و خط می‌نامیدند.

هر کدام از گروه‌ها یک طرف سکه را برای خود انتخاب کرده و بعد از انتخاب، داور سکه را به هوا پرتاب می‌کند پس از رسیدن به زمین یا دست داور، بنا به قرارداد قبلی طرفین، هر سمت سکه به طرف آسمان باشد، همان گروه شروع کننده بازی یا گرگ می‌شود.

(ب) آفتاب وضو: در بعضی مواقع از سنگ‌های تخت و صاف به اندازه‌ی یک سکه استفاده می‌کنند. داور، سنگ را برداشته یک طرف آن را با آب دهان خیس می‌کند و می‌پرسد: «آفتاب وضو؟» آفتاب یعنی سمت خشک، وضو یعنی سمت تر، بعد آن را به هوا پرتاب می‌کند. بنابر قرارداد طرفین هر سمت سنگ که به طرف آسمان باشد همان گروه شروع کننده بازی بوده و یا گرگ است.

(ج) ما قوئی یا پلم پلیم پام: افراد دور هم جمع شده یک دست را کنار گوش برده و فردی از بین آنها می‌خواند: «ما - قو - و - تی - کو - م - ک - کیش» و دست‌ها را به سمت پایین می‌آورند. هر فردی که طرز قرار گرفتن کف دستش با بقیه افراد فرق داشته باشد به عنوان گرگ انتخاب می‌شود. به جای این عبارت از «پلم پلیم پام» نیز استفاده می‌شود.

(د) ده، بیس، سی، چل: دو یا چند نفر دور هم نشسته یا ایستاده، یکی از آنها با دست به بدن هر کدام زده و می‌شمرد: «ده، بیس، سی، چل، پنجاه، شصت، هفتاد، هشتاد، نود، صد». کسی که شمارش عدد صد با او تمام شود اولین نفر یا نماینده‌ی اولین گروه آغازگر بازی است. در موقع انتخاب گرگ،

کسی که اول به شماره صد رسید یا بعد از یک دور شمارش کامل آخرین نفر شد که به صد رسید برای گرگ شدن انتخاب می‌شود.

هـ) سلار: (sālār) ابتدا دو نفر به عنوان سرگروه یا سلار (sālār) انتخاب می‌شوند. بقیه‌ی افراد، دو به دو دستها را روی شانه‌های هم قرار داده و دور از محل بازی و مخفیانه، نامی برای یکدیگر انتخاب می‌کنند.

مانند عقاب، سیمرغ، شیر، ببر، طاوس، قناری و یا سنگ، درخت و میوه که هر کدام مظهر شجاعت، قدرت و زیبایی و خوش صدایی هستند. این اسم‌ها را برای جلب نظر سلار مورد نظر خودشان انتخاب می‌کنند و نزد دوسلار می‌آیند و به او سلام می‌کنند به این صورت:

سلام علیک سلارون (sālām alek sālārun)

سلار می‌گوید: علیک دمه برارون (alek demə bərārūn)

یکی از دو نفر در برابر سلار نام خود و همبازیش را می‌گوید. سلار پس از اندکی تفکر، یکی را نام می‌برد و نزد خود می‌خواند.

و) بار: (bār) این قرعه‌کشی فقط در بازی بَره کا انجام می‌شود به این روش که هر کدام از افراد به نوبت، همه‌ی سنگ‌های بازی را روی پشت دست خود قرار داده به هوا پرتاب می‌کند و سریع دست را برگردانده و سنگها را که در هوا معلق است با کف دست می‌گیرد. هر کدام از آنان که تعداد بیشتری سنگ را در مشت گرفت، شروع‌کننده‌ی بازی است.

سرگرمی‌های دیگر در مازندران

علاوه بر بازی‌های متنوعی که انجام می‌شد سرگرمی‌های دیگر نیز وجود داشت که در اینجا به برخی از آنها اشاره می‌شود:

۱) بازی با عبارات: در این سرگرمی «مارِه» (سرگروه) جمله‌ای را می‌گوید و بازیکن داوطلب می‌بایست آن را تند و پشت سر هم تکرار کند. جمله‌هایی

مانند: «شمسکِ مار سربشِسه سه شمه شو شصتاسیه شو» یا «سِرکه تَنه مِه
تِک باتِن سِرکه»

šam se ke mār sar bašesse sə šammə šu šas tā sə šu; sərka tənna
mə tek bā tənna sərka

۲) چیستان: از دیگر سرگرمی‌های مردم مازندران در شب نشینی‌ها طرح
چیستان است که ابتدا با عبارت «و چه چی یه» (və čə čī yə)، یعنی این
چه می‌باشد، آغاز می‌شود چیستان‌ها را معمولاً بزرگترها طرح کرده و
کوچکترها باید پاسخ بدهند.

مثل:

و چه چی یه، سرخ گو سیو گو رِ لِسینه

və čə čī ye sərxe gu siu gu rə lə se nə

این چیست که گاو سرخ گاو سیاه را می‌لیسد؟ پاسخ. شعله آتش و دیگ

و چه چی یه، ناجو خرنه ناگنم، بار ورنه پیش مردم

və čə čī yə nā ju xərne nā gannem bār varne pišə mar dem

این چیست که نه جو می‌خورد و نه گندم ولی بار پیش مردم می‌برد.

پاسخ آن سینی است.

و چه چی یه، اینجه نستا، کوه استا، لیلیم به کهو استا.

injə nəssā ku əssā liləm be kahu əssā

این چیست که اینجا نمی‌روید، کوه می‌روید، میوه اش به رنگ کبود

است. پاسخ آن زرشک است.

۳) قصه گفتن: از جمله سرگرمی‌های بچه‌های مازندران، تعریف کردن

افسانه‌های محلی توسط مادر بزرگ‌ها و پدر بزرگ‌ها است که شرح هر کدام

از این داستان‌ها کتابی جدا طلب می‌کند. در اینجا فقط به نام برخی از

افسانه‌ها پسنده می‌کنیم: افسانه قوز بالا قوز، افسانه مشهد رفتن شغال، قصه

هفت برادر، افسانه‌ی دیو، افسانه‌ی پیرزن و کدو.

۴) ساختن اسباب بازی‌ها: کودکان و نوجوانان با توجه به امکانات محیطی خود با الگوگیری از زندگی مردم از گل و چوب برای خود اسباب بازی‌هایی می‌سازند و با آن سرگرم می‌شوند مانند ساختن لوازم خانگی، تفنگ، سوت (مانند پس پسی pas pasi) و غیره.

۵) خواندن شعرهای محلی: در جشنها و نشست‌های شبانه، یک نفر که دارای صدای خوبی بود به همراه فردی که لاله‌وا (laleva)^۱ می‌نواخت با خواندن اشعار محلی (مانند امیری، طالب، کتولی، نجما و لیلی ^{نجلان}) باعث سرگرم شدن دیگران می‌شد، افزون بر این، افرادی مشهور به «شعر خون» بودند که در جشنها حضور یافته و فی البداهه اشعاری از خود می‌سرودند و در لابه لای آن به شوخی، اسامی اشخاص محل و مشخصات ایشان را یاد می‌کردند.

۶) مثل‌ها: برخی مثل‌های محلی هم در بین کودکان رایج بود که گه گاه آن را زمزمه می‌کردند. مانند:

sar sarə hazrətə سرسر حضرته

(سرسر حضرت است)

suāl mohrə nabovətə سوال، مهر نبوته

(پیشانی برای مهر نبوت است)

bərfə qalemə qodrətə برفه قلم قدرت

(ابرو، قلم قدرت است)

čəš huriyānə rahmətə چشم حوریان رحمته

(چشم، حوریان رحمت است)

dəməq kə buyə jannətə دماغ که بوی جنته

(دماغ بوی عطر بهشت است)

۱- نوعی ساز از خانواده‌ی نی که در مازندران نواخته می‌شود.

dandun hamāya qerāṭa	دندون، همه قرائت است
	(دندان همه قرائت است)
zāvun kalmāya šehādeta	زَوْن کلمه‌ی شهادته
	(دست بازوی شکایت است)
bāl bāzuya šakāyeta	بال بازوی شکایته
	(دست بازوی شکایت است)
nāf mizāna qiyāpeta	ناف میزان قیامته
بیرستان	(ناف میزان قیامت است)

۷) مَشْرَه (مشاعره): همان مشاعره فارسی است به این صورت که یک نفر بیتی از یک شعر را می‌خواند نفر بعدی باید شعری بخواند که با آخرین حرف شعر نفر اول شروع بشود. افرادی که حضور ذهن نداشته باشند و نتوانند، از دور بازی خارج می‌شوند.

هر یک از موارد گفته شده، پژوهش شایسته می‌خواهد، باشد که در جهت حفظ فرهنگ بومی، فرهیختگان قوم همتی افزونتر کنند.
معنی توفیق غیر از همت مردانه چیست

انتظار خضر بردن ای دل فرزانه چیست
(صائب تبریزی)

سخن پایانی

دلیل عمده‌ای که موجب شد تا به جمع آوری بازی‌ها بپردازم، ثبت این بازی‌ها و حفظ فرهنگ ورزشی و ورزش ارزشی مازندران است. متأسفانه فرهنگ سنتی و بومی این منطقه در دست فراموشی است. در گذشته آسودگی خیال بیشتر بوده و برخلاف آنچه که امروزه فکر می‌کنند تنوع زیادی در بازی‌ها وجود داشت. در این پژوهش تا آنجا که در توان بود سعی شد تا این تنوع در کتاب درج شود. تحقیق به دو روش استفاده از منابع مکتوب و بهره‌گیری از روش میدانی و مصاحبه

در مناطق مختلف مازندران صورت گرفت. اگر چه سعی شده است که تحقیقی جامع در این زمینه شود، با توجه به وسعت و تنوع منطقه جغرافیایی و وجود خرده فرهنگ‌های متعدد انتظار می‌رود که بعضی از بازی‌ها از قلم افتاده باشد و یا نام‌های مختلف بازی‌ها درج نشده باشد، لذا از خوانندگان و صاحب نظران گرامی تمنا دارم که در رفع کاستی‌های آن، نگارنده را یاری دهند. همچنین یادآور می‌شود که در جهت آسانی خوانش اصطلاحات، عبارات و در برخی موارد شعرهای محلی بازی‌ها از شیوه‌ی آوانگاری (فونتیک) استفاده شد. در پایان با سپاس از پدر مهربانم، آقای قربانعلی عرب فیروزجایی که بخش عظیمی از این پژوهش را مدیون ایشان هستم و همسر گرامی‌ام آقای یوسف الهی که راهنمایی، مشفق در تحقیق و تدوین این اثر بودند و آقای نصرالله پریچهره، مدیر کل محترم تربیت بدنی استان مازندران که از رهنمودهای سازنده و پشتیبانی ارزشمند ایشان بهره مند شدم. نیز از معاونین ارجمند آن اداره کل، آقایان احمد سعادت‌مند، محمد هادی خلردی، صالح کاردرگر و رئیس محترم گروه آموزش و تحقیقات آقای مجتبی قدمی کمال امتنان را دارم.

همچنین از استاد سیروس مهدوی مدیر ارجمند مرکز مطالعات ایرانی که در ویرایش کتاب یاری‌ام نموده‌اند و از شاعر گرانمایه آقای عیسی کیانی حاجی و همسر فرهیخته‌اش سرکار خانم گلین فیروزیان حاجی که از دهش دانش ایشان بهره‌ها بردم و نیز از مدیر فاضل نشر رسانش آقای محسن علی‌نژاد قمی و دانشوران گرامی آقای شهرام قلی‌پور گودرزی و سرکارخانم فریده یوسفی بسیار سپاسگزارم.

لیلا عرب فیروزجایی

نشانه‌های آوانگاری (فونتیک)

d	د	ā	آ
z	ذ ز ض ظ	a	ا
r	ر	u	او
ž	ژ	o	اُ
š	ش	i	ای
q	ق	e	اِ
f	ف	ə	واکه‌ی خنثی (میان آوا)
k	ک	b	ب
g	گ	p	پ
i	ل	t	ت ط
m	م	s	ث س ص
n	ن	j	ج
v	و	č	چ
y	ی	h	ح ه
		x	خ

آب اَمّار، پَر بِمیره یا مار āb əmmār per bamire yā mār?

- ۱- تعداد بازیکن: نامحدود
- ۲- مکان بازی: آب انبار
- ۳- وسایل بازی: —
- ۴- شرایط سنی: کودکان
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: مرد، زن

طریقه بازی

این بازی زمانی که آب انبارها وجود داشت اجرا می‌شد، به این صورت که کودکان بالای این آب انبارها رفته و در نقطه‌ای از آن که دریچه‌ای تعبیه شده بود و آب از آنجا پیدا بود با صدای بلند می‌گفتند: «آب اَمّار پَر بِمیره یا مار؟»

چون صدا در داخل آب انبار می‌پیچید و پژواک آن منعکس می‌شد، آخرین کلمه در آن تکرار می‌شد. برای مثال اگر می‌گفتند: «آب اَمّار پَر بِمیره یا مار» صدا دوباره برگشت می‌کرد: «مار، مار، مار» یا می‌گفتند: «آب اَمّار مار بِمیره یا پَر» صدا می‌آمد:

«پَر، پَر، پَر»

آبرارجان برار، ته پر بمو ābarār jānə bərār te per bəmu

- ۱- تعداد بازیکن: بیش از سه نفر
۲- مکان بازی: محوطه باز
۳- وسایل بازی: —
۴- شرایط سنی: کودکان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: مرد، زن

طریقه بازی

قبل از شروع بازی برای همه‌ی افراد، اسم‌هایی از حیوانات یا میوه انتخاب می‌کنند. فردی به عنوان «برار» مسئولیت بچه‌ها را به عهده می‌گیرد و فرد دیگری به عنوان گرگ یا دزد انتخاب می‌شود که از «برار» می‌پرسد: «آبرار، جان برار، ته پر بمو، چی بیارده» «برار» نیز اسم انتخابی یکی از بچه‌ها را بلند می‌گوید. این فرد به عنوان متهم فرار کرده و دور بچه‌ها می‌گردد. دزد یا گرگ باید او را دنبال کرده، سعی کند به او ضربه بزند اگر در بین مسیر بتواند به او ضربه بزند باید سوار بر او شده و از او سواری بگیرد، ولی اگر نتواند به او ضربه بزند، دزد یا گرگ باید آن فرد متهم را سواری بدهد.

ارکون ورکون arkun varkun

- ۱- تعداد بازیکن: ۵ نفر
- ۲- مکان بازی: محوطه باز، کاکرون
- ۳- وسایل بازی: —
- ۴- شرایط سنی: جوانان
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

با قرعه کشی دو نفر از پنج نفر انتخاب شده، یکی به عنوان داور و دیگری به عنوان شروع کننده بازی آماده می‌شوند. سه نفر دیگر رو به دیوار ایستاده و آماده‌ی سواری دادن می‌شوند در حالی که دستهایشان را به دیوار می‌گیرند، کمر خود را خم کرده سر را به پایین می‌افکنند. فرد سوار شونده می‌پرد و سوار یکی از آن سه تن می‌شود و می‌گوید: «ارکون وُر کون خَر بَمَرْدَه چَن روزه؟»

arkun varkun xar bamərdə čan ruza

سپس انگشتان خود را به علامت دو یا سه یا بلند می‌کند. فرد سواری دهنده باید بگوید. چه شماره‌ای را با انگشتان خود نشان داد. اگر درست بگوید باید از آن کسی که سوارش هست سواری بگیرد و گرنه بازی با پریدن نفر اول به پایین و سواری گرفتن و به همین ترتیب پرسیدن از دو نفر دیگر ادامه می‌یابد داور در این لحظات قضاوت بازی را به عهده می‌گیرد.

اره، بله، نا، دنی بوئه are bale nā dani bue

- ۱- تعداد بازیکن: از ۲ تا ۱۰ نفر
 - ۲- مکان بازی: داخل اتاق
 - ۳- وسایل بازی: —
 - ۴- شرایط سنتی: کودکان، نوجوانان
 - ۵- مناسبت بازی: شب نشینی، شب‌های ۶ - جنسیت: مرده، زن
- عروسی

طریقه بازی

در این بازی فردی به عنوان سرگروه از فرد دوم سؤالاتی را می‌پرسد و دومی در پاسخ او باید با کلماتی جواب دهد که در آن «اره، بله، نا» نباشد، مثلاً در جواب اولی که می‌پرسد: «آیا اسمت حسین است؟»

دومی باید بگوید حسین است یا حسین نیست. نباید بگوید بله. سؤالات مختلفی را به دلخواه از طرف مقابل می‌پرسد تا جایی که فرد مورد نظر بالاخره در جایی اشتباه کرده و با کلمات ممنوعه‌ی مورد نظر جواب داده و از دوربازی خارج شود و به همین ترتیب همه‌ی افراد گروه در بازی شرکت می‌کنند.

از این کت تا اون کت^۱ az in kat tā un kat

- ۱- تعداد بازیکن: ۶ نفر
۲- مکان بازی: حیاط خانه
۳- وسایل بازی: —
۴- شرایط سنتی: نوجوانان
۵- مناسبت بازی: شب نشینی، اوقات فراغت
۶- جنسیت: مرد، زن

طریقه‌ی بازی

در این بازی افراد به دو گروه سه تایی با نامهای کت بالا و کت پایین تقسیم می‌شوند. افراد کت بالا، کنار دیواری می‌ایستند و کت پایین روبه روی آنها قرار می‌گیرند با سوت داور، گروه کت بالا شروع به دویدن می‌کنند و از کنار کت پایین با سرعت می‌گذرند به طوری که افراد کت پایین نتوانند آنها را بگیرند. اگر افراد کت پایین یکی از افراد کت بالا را بگیرند، یکی از دوستان هم گروه او برای نجاتش به طرف او می‌آید تا او را نجات دهد، اگر آن فرد نیز به دام بیفتد، نفر بعدی برای نجات این دو می‌آید. به همین شکل بازی ادامه پیدا می‌کند تا همه‌ی افراد به دام بیفتند یا بالاخره یکی بتواند آنها را نجات دهد.

اسپه پاپلی، سیو پاپلی aspe pāpeli si yu pāpəliə

- ۱- تعداد بازیکن: نامحدود
۲- مکان بازی: داخل اتاق و بیرون آن
۳- وسایل بازی: دو عدد ماشه^۲
۴- شرایط سنتی: جوانان و بزرگسالان
۵- مناسبت بازی: عروسی
۶- جنسیت: زن

طریقه بازی

گروهی از زنان در جایی نشسته و فردی از آن گروه می‌ایستد. در حالی که دامن چین داری که در مازندران به آن «شِلِ شِلوار» «šəla šəlvār» می‌گویند به تن کرده و ماشه‌ای در دست دارد. از بین گروه، فردی را انتخاب می‌کند و همراه با خونش (xunəš) (خواندن شعر) و زدن ماشه به کف دست خود از او درباره‌ی میزان علاقه عروس به مادرشوهر می‌پرسد:

«اسپه پاپلی آ سیو پاپلی، سیو زلفِ کنار، پِلِیلِ کِلی، اِطُور می‌داری، چه طور می‌داری، شی مارِ خاطرِ کِجه جاداری؟»

aspe pā pə li - ā si yu pā pə li si yu zəlfe kə nār bəlbəle kə lī ətur
mi dā ri čə tur mi dā ri, xā tə re šī mār rə kəja jā dāri?

فرد دوم با ماشه به سر خود اشاره می‌کند و پاسخ می‌دهد:

۱- بارک: خیمه یا جادری که در عروسی بر پا می‌شود.

۲- ماشه (māšə): انبر تنور و آتشدان.

«اسپه پاپلی آ سیو پاپلی سیو زلفِ کِنارِ، بِلِیلِ کِلِی، اِطوَر می‌دارم، چه طور می‌دارم، هر چی تِه بوئی، قبول می‌دارم، شی مارِ خاطرِ رِشه سَرِجا دارمه»^۱

as pə pāpə li - ā si yu pā pə li si yu zəl fe kə nār bəl bə le kə li a
tur mi dā rəm har Ći tə ba o ti qabul midārem ši māre xā tā rə še sar
jā dā rəm?

سپس به نوبت از تک تک افراد به همین شیوه پرسیده، اسم تمام اعضای خانواده را نام می‌برد و از آنها سؤال می‌کند که خاطر ایشان در کجا جا دارد و آنها هر کدام پاسخ داده و با ماشه به یک عضو خود اشاره می‌کنند (مانند دو چشم، دل، دوش و...) سرانجام از فرد انتخاب شده می‌پرسد که خاطر وِسْنی^۲ (vəsni) را کجا جا می‌دهد. فرد دوم با شنیدن نام وِسْنی، خود را به عصبانیت می‌زند و ماشه را بر کپل خود می‌زند و با اشاره به کپل، می‌فهماند که خاطرش را در آنجا قرار می‌دهم. سپس همراه با آن به پایکوبی و سما می‌پردازد. یکی از زنان در آن گروه تند و سریع بر تشت می‌کوبد و بدین صورت سما آغاز می‌شود.

۱- ترجمه: پروانه‌ی سفید، پروانه‌ی سیاه. ای که چشم و ابروی همچون آشیان بلبل تو در کنار زلف جا گرفته است. جایگاه علاقه‌ی من به مادر شوهر را روی سرم دارم.
۲- وِسْنی: (vasni) هوو.

اسیوکا as yu kā

- ۱- تعداد بازیکن: ۵ نفر (آسیابان، شاگرد ۲- مکان بازی: داخل اتاق
- آسیابان، چارویدار، کدخدا و دکتر) ۳- وسایل بازی: —————
- ۴- شرایط سنی: نوجوانان، جوانان ۵- مناسبت بازی: جشن و عروسی
- ۶- جنسیت: مرد

طریقه بازی

یک نفر از افراد گروه به عنوان روستایی، به صورت نمایشی مقداری گندم پیش آسیابان می برد که آن را آرد می کند وقتی به آسیاب رسید قاطر خود را که او هم از افراد گروه می باشد، به شاگرد آسیابان می دهد تا قاطر را جایی بسته تا هم استراحتی کرده باشد و هم آب و جویی خورده باشد، ولی شاگرد آسیابان قاطر را گرفته و سواری می خورد. صاحب قاطر وقتی متوجه می شود، اعتراض کرده و با هم جر و بحث می کنند. وقتی بحث شان خیلی بالا کشید، با هم پیش کدخدا رفته و ماجرا را برای او تعریف می کنند، کدخدا به آنها می گوید: «اول باید ببینم که این قاطر چقدر استفاده شده و ضربت خورده است پس باید یک دکتر بیاوریم.» از بین حاضرین فردی را به عنوان دکتر انتخاب می کنند. البته این دکتر از ماجرای که اتفاق خواهد افتاد هیچ اطلاعی ندارد، آنها از قبل دهان قاطر (یکی از افراد گروه) را پر از ماست می کنند، دکتر بی خبر از همه جا می گوید ابتدا باید سن قاطر را مشخص کنم. (با پیشنهاد دیگران) همین که دهان قاطر را باز می کند تا سنش را مشخص کند قاطر تمام ماست را روی سر و روی دکتر می ریزد.

آش کا

ašā kā

۱- تعداد بازیکن: ۱ نفر

۲- مکان بازی: محوطه باز
یا گاخسه^۱

۳- وسایل بازی: آش (خرس)، ۴- شرایط بازی: جوانان و

چوب، ریسمان بزرگسالان

۵ - مناسبت بازی: مراسم ۶ - جنسیت: مرد

عروسی و جشن‌ها

طریقه بازی

شکارچی‌ای که خرسی را در جنگل به دام انداخته، آن را به ده می‌آورد. همه دور یک میدان یا گاخسه جمع می‌شوند. یکی از جوانان به وسط میدان آمده، خرس را به بازی می‌گیرد. حرکتهای جالب خرس و غرش‌هایش موجب هیجان مردم می‌شود. در برخی از سقائفارهای قدیمی مازندران که دارای نقوش اساطیری و اسلیمی است تصویری از این بازی را می‌توان دید.

۱- گاخسه، (gāxse) مکانی مسطح در گاوبندها که گاوهای گالش در آن محل می‌خوابند و نیز گالش‌ها در آن محل گاوها را می‌دوهند، معمولاً نزدیک به محل سکونت گالش‌ها است.

اصغر نوم، غزل خانوم aš qər num qa zəl xā num

- ۱- تعداد بازیکن: ۱۲ نفر
۲- مکان بازی: کاکرون^۱
۳- وسایل بازی: —
۴- شرایط سنی: کودکان، نوجوانان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: مرده، زن

طریقه بازی

یکی از بازیکنان گروه اول، کمرش را خم کرده و افراد گروه مقابل به نوبت از فرد شماره یک تا یازده از پشت او می‌پرند و می‌گویند: بازباز یکی شد باز باز دو تا شد بازباز سه تا شد چهارمی یک دست و پا پنجمی پنجه‌ی تو ششمی شیشه شکست هفتمی هفت آسمون هشتمی هشت در بهشت نهمی نام خدا دهمی برکت هدا یازدهمی «زو» وقتی فرد یازدهم به کلمه‌ی «زو» رسید، این کلمه را باید یک نفس بکشد تا به نقطه‌ی مورد نظر برسد. اگر یک نفس کلمه‌ی «زو» را تکرار کند، برنده می‌شود. ولی اگر نفسش بند بیاید می‌بازد. برای ادامه‌ی بازی فرد بازنده باید کمرش را خم کند تا گروه مقابل، بازی را به همین نحو شروع کنند. برای برنده‌ی بازی نیز جایزه‌ای در نظر می‌گیرند که بعد از پایان بازی به آن گروه داده می‌شود. البته گروه برنده، جایزه را نزد خود نگه داشته و آن را شرط بازی بعدی قرار می‌دهد، در واقع این عمل به خاطر استمرار بازی در مراحل دیگر و از بین نرفتن آن میان کسانی است که این بازی را انجام می‌دهند.

۱- کاکرون (kākarun) محوطه باز و محل همیشگی بازی نوجوانان و جوانان.

اسل لولو a sel lu lu

- ۱- تعداد بازیکن: بیش از دو نفر
۲- مکان بازی: فضای باز
۳- وسایل بازی: —
۴- شرایط سنی: نوجوانان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

چشم یکی از بازیکنان را می‌بندند و او خم می‌شود. سپس یکی از بازیکنان بدون این که حرفی بزند سوارش می‌شود. بازیکنان دیگر می‌گویند: «اسل لولو» و بازیکن خم شده، باید نام کسی که سوار اوست، بگوید. آن قدر این کار تکرار می‌شود تا نام فرد گفته شود و پس از گفتن، بازیکن اسم برده شده، بازنده محسوب می‌شود و سواری می‌دهد.

اسلام غلیک خال خالکِه as sə lām a lek xā l xā ləkə

- ۱- تعداد بازیکن: دو گروه ۳ تا ۶ نفره
۲- مکان بازی: محوطه باز
۳- وسایل بازی: —
۴- شرایط سنی: کودکان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: زن

طریقه‌ی بازی

بازیکنان دو گروه تشکیل داده و به فاصله‌ی سه متر از هم دور می‌شوند، در حالی که افراد هر گروه دست به گردن یکدیگر دارند، مقابل هم به صف می‌ایستند. یک گروه دو قدم به جلو گذاشته و همانطوری که در صف هستند و دست در گردن هم دارند با هم می‌گویند: «اسلام غلیک خال خالکِه» و بعد دو قدم به عقب می‌روند و در جای اولشان قرار می‌گیرند. گروه دوم یک قدم به جلو می‌آیند و می‌گویند: «اسلام غلیک خال خالکِه» و بعد دو قدم به عقب می‌روند و در جای اولشان قرار می‌گیرند. گروه دوم یک قدم به جلو می‌آیند و می‌گویند: «اسلام غلیک جان جانکِه» (assəlām alek jān jānəkə) و به عقب می‌روند. دسته‌ی اول دوباره یک قدم به جلو می‌آید و می‌گوید: «ما آمدیم دختر ببریم» و به عقب می‌رود. دسته‌ی اول دوباره یک قدم به جلو می‌آید و می‌گوید: «دختر به کچه خالکِه» (dux tar bə kə ʒə xā lə kə) و به عقب می‌روند. دسته اول یک قدم به جلو می‌آید و می‌گوید: «چن ماه آچن شو خالکِه» بعد به عقب می‌رود. دسته اول یک قدم به جلو آمده، می‌گوید: «ته ماه - آ نه شو» (nəh māh - ā nəh šu) بعد به عقب می‌رود. آنگاه از میان

دسته اولی یکی از دختران جلو آمده و فردی از دسته‌ی دوم را می‌گیرد و به اتفاق سایر دختران گروه خودش این شعر را می‌خوانند: «دختر شاه رِ وَرُمی، خیرالنسا رِ وَرُمی.» (dux tare šāh rə var mi xay run nə sā rə varmi) یعنی دختر شاه را می‌بریم. خیرالنسا را می‌بریم.^۱

تبرستان
www.tabarestan.info

۱- به نظر می‌رسد که قدمت این بازی به دوره‌ی صفویه برسد. چون نام خیرالنسا یادآور نام شاه زاده‌ی مازندرانی، دختر میر عبدالله مرعشی، شاهک مازندران است که بعداً همسر سلطان محمد شاه پسر شاه طهماسب صفوی شده و از این ازدواج شاه عباس کبیر متولد می‌شود.

الوند بازی alvand bāzi

- ۱- تعداد بازیکن: از ۲ تا چند نفر
- ۲- مکان بازی: محوطه باز
- ۳- وسایل بازی: چوبی کوتاه از جنس
- ۴- شرایط سنی: نوجوانان، جوانان
- درخت و لیک یا انار ترش
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

کلمه الوند در گویش محلی مازندران، چوبی کوتاه است که معمولاً از جنس ولیک یا انار ترش تهیه می‌کنند. طول آن حدوداً ۸۰ تا ۱۰۰ سانتی متر و قطر آن ۲ الی ۳ سانتی متر که قسمت سر آن را از محل دو شاخه یا گره‌ی درخت انتخاب می‌کنند که کاملاً محکم بوده و در موقع ضربه زدن به زمین نشکند.

شیوه‌ی بازی چنین است معمولاً ۲ یا چندین نفر که هر کدام دارای یک الوند هستند در یک میدان وسیع جمع می‌شوند و به نوبت بازی را شروع می‌کنند. به طوری که ابتدا سر چوب را از محل گره به زمین می‌زنند و چوب در اثر ضربه پس از چند بار در طول حرکت که با زمین تماس پیدا می‌کند، مسیر طولانی را می‌پیماید و بعد نفر دوم و سوم... تا نفر آخر وقتی سرچوب به زمین می‌خورد، الوند به صورت زیگزاگ یک مسیر طولانی را می‌پیماید که این عمل به مهارت بازیکن و این که چگونه چوب را به زمین فرود آورده بستگی دارد و انتخاب چوب از نوع شاخه‌ی ولیک یا انار ترش به این خاطر

است که این گونه درختان چون شاخه‌های آنان دارای گره هستند، وجود گره باعث استحکام چوب شده و موجب می‌شود که چوب در موقع ضربه زدن به زمین نشکند. لذا پس از این که تمامی بازیکنان الوند خود را رها کردند کسی که الوند او مسیر کمتری را پیموده باشد بازنده تلقی می‌شود و در آن هنگام تاوان باخت خود را می‌پردازد. تاوان باخت به چند صورت می‌باشد، یا این که از محل ضربه زدن به زمین تا انتهای حرکت چوب، همه بازیکنان را به ترتیب بر پشت خود سواری دهد یا این که کلاه یا بلوز خود را روی یک بلندی قرار دهد و تک تک افراد کلاه او را فقط با یک بار نشانه و با همان چوب الوند ضربه بزنند که گاهی در پایان، کلاه بازنده به صورت یک توری سوراخ می‌شود و او حق هیچ گونه اعتراضی را هم ندارد. یا این که چوب الوند او را که تنها وسیله بازی او می‌باشد به بازیکنی که از همه جلوتر است می‌دهند.

آن دالو من دالو an dā lu man dā lu

- ۱- تعداد بازیکن: از ۲ تا چند نفر
- ۲- مکان بازی: داخل اتاق
- ۳- وسایل بازی: حبه قند یا
- ۴- شرایط سنی: کودکان،
- ریگ (سنگ کوچک)
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت،
- ۶- جنسیت: مرد، زن
- شب نشینی، شب‌های عروسی

طریقه‌ی بازی

فردی یک حبه‌ی قند یا یک ریگ داخل دست خود می‌گذارد و این شعر را می‌خواند «آن دالو من دالو، پُشتِ تیرِ کمون دالو، بازارِ وطن گشتم، پول داشتم و خرج کردم، هم همه چَند تا؟» فرد دوم باید جواب دهد که چه چیزی داخل دست فرد اول است یا در کدام دست او قرار دارد. اگر فرد دوم جواب را درست بگوید، فرد اول می‌سوزد و فرد دوم جای فرد اول را گرفته و از دیگران می‌پرسد. ولی اگر جوابش اشتباه باشد، از بازی خارج شده و فرد اول به همین ترتیب از افراد دیگر سوال می‌کند.

اودنگ قلوک (اودنگ قِلِ قلی) u dang qəluk (u dang qəl qə li)

- ۱- تعداد بازیکن: ۲ نفر
۲- مکان بازی: داخل اتاق
۳- وسایل بازی: —
۴- شرایط سنی: اطفال
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: مرد، زن

طریقه‌ی بازی

بزرگترها برای سرگرم کردن بچه‌ها، به پشت روی زمین دراز می‌کشند و کودک را روی کف دوپایشان قرار می‌دهند. در حالی که دو دست کودک را با دستان خود می‌گیرند، آنها را از زمین بلند کرده، در هوا نگه می‌دارند و در حالی کودک را به بالا یا پایین و یا چپ و راست حرکت می‌دهند، می‌گویند: «اودنگ قلوک» یا «اودنگ قِلِ قلی» با این کار شادی بچه‌ها را فراهم می‌کنند.

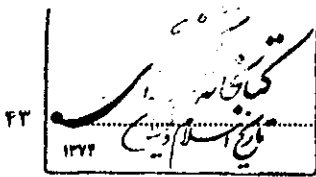
اَدَنگَه تیر^۱ udangə tir

- ۱- تعداد بازیکن: ۲ نفر
 - ۲- مکان بازی: داخل اتاق، بارک
 - ۳- وسایل بازی: —
 - ۴- شرایط ستی: نوجوانان، جوانان
 - ۵- مناسبت بازی: شب نشینی،
 - ۶- جنسیت: مرد
- شب‌های عروسی

طریقه‌ی بازی

یکی از افراد حاضر در اتاق به پشت دراز می‌کشد و پاهایش را به هم می‌چسباند، فردی دیگر قسمت پایین بدن و روی مچ پاهایش می‌نشیند و دو دست خود را به زیر پاهایش (قسمت بالای مچ به سمت زانو تا باسن) برده و او را که شق و راست خوابیده است به همان شکل یعنی راست و مستقیم به بالا می‌آورد و روی دو پایش می‌ایستد.

۱- اَدَنگَه تیر: چوبی قطور (۲۵×۲۰ cm) به طول چهار تا شش متر که وزنه‌ی بزرگ چوبی دندان‌دار بر یک سرش وصل است و سر دیگر آن با وزنه‌ای در داخل اودنگ (آبدنگ، آسیاب آبی) متصل است. از آنجا که شکل قرار گرفتن بازیکن شبیه این ابزار است بازی به این نام اشتها دارد.



او سر زن بازی (لیس بر لیس) u sar zen bā zi (lis bar lis)

- ۱- تعداد بازیکن: حدوداً ۱۰ نفر
- ۲- مکان بازی: فضای باز
- ۳- وسایل بازی: ۲-۴ عدد درپوش
- ۴- شرایط سنی: نوجوانان
- نوشابه یا سکه (به تعداد بازیکنان)
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: مرد

طریقه ی بازی

هر کدام از بازیکنان ۲ تا از سرنوشابه ها و سکه را روی هم می چینند، آن گاه پس از شیر و خط، همگی از فاصله ی چند متری با یک سکه یا تیلۀ آنها را نشانه گیری می کنند طوری که سکه ی آنها در کنار سرنوشابه ها یا سکه های چیده شده قرار گیرد، هر گاه سکه ی انداخته شده با سکه های چیده شده کمتر از یک وجب فاصله داشته باشد، صاحب آن شروع کننده ی بازی است و دیگران به ترتیب فاصله ی سکه هایشان با سکه های انباشته شده، نوبت بازی را به دست می آورند. در این مرحله از بازی، بازیکنان به نوبت تیلۀ هایشان را به سوی سکه های چیده شده نشانه می گیرند، به طوری که وضع سکه ها یا سرنوشابه ها به هم خورده شود یا برگردانده شده و از این رو به آن رو بر گردند. هر تعداد سکه یا سرنوشابه ای که به این صورت درآید متعلق به زننده سکه است و اگر بازیکن نتواند این کار را انجام بدهد نوبت به دیگری می رسد.

اوفسک کا

uf sək kā

۱- تعداد بازیکن: نامحدود

۲- مکان بازی: خیاط خانه

۳- وسایل بازی: ساقه‌ی گلپر

۴- شرایط سنتی: کودکان

۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت

۶- جنسیت: مرد، زن

طریقه‌ی بازی

کودکان برای انجام این بازی، وسیله‌ای شبیه به آبدزدک (نوعی اسباب بازی) از ساقه گلپر می‌سازند که با دسته‌ای شبیه پیستون عمل کرده آب را به اطراف می‌پاشد.

ایرا، بیرا irā bi rā

- ۱- تعداد بازیکن: ۱۰ نفر
۲- مکان بازی: محوطه باز
۳- وسایل بازی: —
۴- شرایط سنی: جوانان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

از بین بازیکنان دو نفر به عنوان ماره انتخاب می‌شوند، این دو نفر، گروه خود را مشخص می‌کنند فردی را به عنوان میون میج (میدان دار، داور) انتخاب می‌کنند^۱ با شیر و خط او گروهی به عنوان سوار و گروهی به عنوان خر انتخاب می‌شوند. افراد گروه اول بر روی افراد گروه دوم سوار شده و دستها و چشمهای سواری دهنده را در حین سواری، می‌گیرند. یکی از سواره‌ها جلو آمده داور به او می‌گوید:

«ایرا، بی را، مرغ وچه پایین برو: بزن ون ونی را»^۲

(i rā bi rā mār qe vā čə pā in bə ro baz en və ne və ni rā)

۱ - داور را در بازی‌های محلی «ماره» (mā re) هم می‌گویند. البته در برخی بازی‌ها به سرگروه نیز گفته می‌شود.

۲- ترجمه: ایرا، بی را، ای بچه‌ی مرغ، پایین بیا و به بینی او تلنگر بزن.

آن فرد سوار، با تمام شدن جمله‌ی داور به کسی که او اشاره کرد با تلنگر به بینی سواری دهنده‌ی مقابل ضربه می‌زند و به جای اولش بر می‌گردد. در این هنگام کسی که ضربه خورد، باید بگوید که چه کسی به او ضربه زد.^۱ اگر بتواند تلنگر زننده را شناسایی کند جای دسته‌ها عوض می‌شود و گرنه بازی به همین شیوه ادامه یافته تا اینکه ضارب شناخته شود.

تبرستان
www.tabarestan.info

۱- جملات بازی به صورت‌های دیگر نیز گفته می‌شود:

«ایرا، بی را، ایا کیل کینگ، بزن ما تلای ونی را»

(irā bi rā ay yā kə lə king ba zən mā təl āye ve ni rā)

و یا «ایرا، بیوا، بن بن تلیرا، نر تیرنگ، پایین برو، بزن ون ونی را»

(irā bi rā ban nə bə nə ta li rā nara tir əng pā in bə ru ba zən və ne və ni rā)

اینک را، اونک را

i nək rā u nək rā

- ۱- تعداد بازیکن: از ۲ تا ۱۰ نفر
 - ۲- مکان بازی: داخل اتاق
 - ۳- وسایل بازی: —
 - ۴- شرایط سنتی: کودکان و نوجوانان
 - ۵ - مناسبت بازی: شب نشینی، ۶ - جنسیت: مرد، زن
- شب‌های عروسی

طریقه‌ی بازی

بازیکنان به ردیف در داخل اتاق نشسته و پاهایشان را دراز می‌کنند. یکی از افراد جمله‌ی زیر را می‌خواند و با هر کلمه‌ای از آن که ادا می‌کند با دست به زانوهای بازیکنان به نوبت می‌زند:

اینک را اونک را، درزن زمبه گلک را، گلک مرد جوونه، جوونه حاجیونه
i nək rā u nək rā dar zen zammə ɡə lək rā ɡə lək mar de ʤə vu nə
ʤə vu nə hā ʤi u nə.

راه آ روش کتونه، حاجی که بورده اِردو، اِردو کناره کته، شاه نقار کته.

Rāh - ā raveš ka tu nə hā ʤi bur de tā er du er du kənārə ken nə
šā he ne qā rə ken nə.

شاه خانم تبریزین، انگشتر بلرزین، کت کته، کتله کته، کتله‌ی پشت،

جمله کته،

šāh xā ne me tab ri zin an goš te re ba ler zin.kat ka te kat le ka
te kat le e pešt jom le ka te.

جمله مَه میج، خاله مَه میج، وارنگ بو، تلی تمش لینگه بکش

jom le ma mij xā le ma mij vā rən ge bu ta li ta meš lin gə ba kəš.

در هر نوبتی که این شعر یا جمله‌ی منظم را می‌خواند وقتی به کلمه‌ی «بکش» رسید. صاحب آن پا باید پایش را جمع کند. در دور بازی هر کسی که دو پایش جمع شود از بازی اخراج می‌شود. این بازی آنقدر ادامه می‌یابد تا این که فقط یک نفر پایش دراز باشد.

سابقاً دو سطر آخر آن را بدین شرح می‌خواندند. اینک راه، اونک راه... انگشتر بلرزین دگمه، دگمه، وله دگمه، اوتلامه، پیش بزامه، شاه مینمه، شیتیر مینمه،

dog me dog me va le dog me u te lā mə piš be zā mə šāh me ne mə še ter me ne mə.

هپله هپوک، دپ هلیپوک، گسفن، چاق، دزنون پشت، جمله کشش، لینگه بکش.

hap le ha puk dap he le buk ges fe ne čāq dez no ne pəšt jom le kəšeš lin gə ba kəš.

نوع دیگر نیز خوانده می‌شود که پس از «اینک راه، اونک راه... انگشتر بلرزین»

می‌خوانند: هت آتل، طوطی آتل، پنجه تنه، شیراشکر، هفتاد میخ آهنگر،

hat a tel tu ti a tel pan je mə ne pan je tə ne šī rā ša ker hef tād mixe ā hen ger.

آمتاک، ممتاک، کلّه تاک، کل بیار آکلا بزَن، پورچیناک^۱

am tāk mam tāk kal le tāk kal le biyār ke lā ba zen por či nāk.

۱- عبارت‌های دیگر این بازی برگرفته از کتاب: بابل شهر زیبای مازندران، دکتر جعفر نیایی، تهران، رامرنگ، ۱۳۷۹، ص ۴۲۱.

بادبون بازی *bāde bun bāzi*

- ۱- تعداد بازیکن: نامحدود
- ۲- مکان بازی: محوطه باز
- ۳- وسایل بازی: کاغذ، چوب (شاخه)
- ۴- شرایط سنتی: کودکان و نوجوانان، بزرگسالان
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: مرد، زن

طریقه‌ی بازی

کاغذ روزنامه یا کاغذ ضخیم و بزرگی را به شکل لوزی به اندازه دلخواه می‌برند. آن گاه با باریکه‌ای از نی یا چوب (شاخه نازک) بر روی دو قطر بزرگ و کوچک کاغذ لوزی شکل با چسب می‌چسبانند، بعد روی نی یا چوب را با پارچه‌ی نازک یا کاغذ به وسیله‌ی چسب می‌پوشانند^۱، سپس از سه سر قطرهای کاغذ لوزی شکل دنباله‌هایی از حلقه‌های باریک کاغذ درست شده است و به شکل زنجیر می‌باشد، می‌آویزند. طول دنباله‌ی بادبادک معمولاً حدود ۵۰ سانتی متر و گاهی حدود ۸۰ سانتی متر می‌شود. دنباله وسطی بلندتر از دو دنباله‌ی دیگر است. بعد به وسیله‌ی رشته نخ وسطی روی چوب می‌بندند و سر دیگر را در انتهای دیگر همان قطر و به همان فاصله‌ی سر دیگر نخ را محکم می‌بندند. آنگاه نخ قرقره‌ای که محکم باشد یک سرش را به همین رشته‌ی وسطی بادبادک گره می‌زنند. سپس بادبون‌های خود را بر فراز تپه یا محوطه‌ی باز، هنگامی که باد ملایم می‌وزد در آسمان پرواز می‌دهند هر بادبونی که دورتر برود صاحب آن برنده‌ی بازی خواهد بود.

۱- معمولاً برای چسباندن از پلاتیم (palā tim) برنج کته‌ی نرم، استفاده می‌کردند.

بازار تو بازار bā zār tu bā zār

- ۱- تعداد بازیکن: ۳ نفر
۲- مکان بازی: داخلی اتاق
۳- وسایل بازی: —
۴- شرایط سختی: جوانان، بزرگسالان
۵- مناسبت بازی: عروسی، شب نشینی
۶- جنسیت: مرد

طریقه ی بازی

این بازی به صورت رمز می باشد به این شکل که در بین دو نفر، رمزی به نام «هم» (ham) وجود دارد. فردی از خارج آمده و در گوش یکی از آن دو می گوید: «من دلم قند می خواهد» (هر چیزی را می تواند به اختیار بگوید) آن فرد اسم چند چیز را می آورد و اسم قند را همراه با کلمه ی «هم» به آن چند چیز اضافه می کند با این تفاوت که بقیه چیزها بدون کلمه «هم» تکرار می شود ولی کلمه ی مورد نظر خیلی تند و سریع با کلمه ی «هم» تکرار می شود و از دوستش می خواهد بگوید، آن فردی که از خارج آمده چه می خواهد.

مثلاً: «او دارمی، کاغذ دارمی، سبب دارمی، قن هم دارمی، شیردارمی،

پنیر دارمی.»

u dār mi kâ qəz dār mi sa bed dār mi qan ham dār mi šir dār mi
pan nir dār mi.

کا: فرهنگ بازی‌های مازندران ●●● ● ۵۱

و او باید با زیرکی به این کلمات که خیلی تند و سریع تکرار می‌شود، توجه کرده و جواب دهد فرد مورد نظر چه می‌خواهد، یعنی جواب قن (قند) است، چون فقط قُنْ با کلمه‌ی «هم» آمده است.

ببو قرداش (کلک تراش) ba bu qər dāš (kə lək tə rāš)

- ۱- تعداد بازیکن: ۲ نفر
- ۲- مکان بازی: داخل اتاق، بارک
- ۳- وسایل بازی: یک مجمه^۱ شلاق^۲ و دو دستمال
- ۴- شرایط نشینی: جوانان
- ۵- مناسبت بازی: شب نشینی، عروسی
- ۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

ابتدا چشم دو بازیکن را با دستمال محکم می‌بندند هر دو یک طرف از لبه‌ی مجمه را با دست نگه می‌دارند. مارِه شلاق یا کمریند را از بالا، داخل مجمه می‌اندازد هر کدام از آن دو نفر که زودتر کمریند را بگیرد، با صدای بلند می‌گوید: «ببو قرداش» و آن یکی جواب می‌دهد: «بله» بازیکن مقابل می‌گوید: «میخبرکتک باش» (məx bə re kə tək bāš) و به طرف صدایی که می‌آید با کمریند محکم می‌زند و چون چشمش بسته است گاه آن فرد را می‌زند و گاهی هم به اطراف می‌زند. اگر زننده توانست به آن فرد ضربه بزند بازی را ادامه می‌دهد و اگر نتوانست کمریند را داخل مجمه انداخته و دوباره بازی را آغاز می‌کنند. گاه زننده‌ی شلاق از قبل با مارِه تبانی کرده و چشم بند را ناقص می‌بندد تا طرف مقابل حسابی کتک بخورد و باعث تفریح تماشاگران گردد. البته گروهی با شگرد خاص، دست را ول کرده و با پا مجمه را نگه می‌دارند، تا از زیر کتک در بروند.

۱- مجمه: (majmə) سینی گرد و بزرگ مسی، مجمه.
۲- شلاق می‌تواند کمریند باشد ولی اغلب به وسیله یک چارقد تابیده شده ساخته می‌شود یعنی ابتدا آن را تابانده، سپس دو سر آن را به هم گرفته و گره می‌زنند و به صورت شلاق می‌سازند. در این صورت به اصطلاح محلی آن را «درنا» (dərnā) یا «شال کتیک» (šāl kotək) می‌گویند.

بره کا (پارسنگ کا)

barə kā (pār sang kā)

- ۱- تعداد بازیکن: از دو تا چند نفر
- ۲- مکان بازی: داخل اتاق
- ۳- وسایل بازی: ۵ سنگ
- ۴- شرایط سنی: کودکان، نوجوانان، جوانان
- ۵- مناسبیت بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

با اجرای روشی به نام «بار»^۱ که نوعی قرعه کشی برای مشخص کردن شروع کننده‌ی بازی است، بازی را آغاز می‌کنند.

بازیکن اول، در مرحله‌ی نخست همه‌ی سنگ‌ها را روی زمین پخش می‌کند و از بین آنها یک سنگ را گرفته و به هوا می‌دهد در همان حین قبل از این که آن سنگ به زمین اصابت نماید، یک سنگ از چهار سنگی که روی زمین است را گرفته و سریع در همان لحظه سنگی که در هوا معلق است را نیز می‌گیرد، به همین ترتیب سه سنگ دیگر را نیز بر می‌دارد.

در مرحله‌ی دوم همه‌ی سنگ‌ها را روی زمین پخش می‌کند و مانند مرحله اول عمل می‌کند با این تفاوت که به جای یک سنگ، آنها را جفت بر می‌دارد. (دوتا، دوتا)

۱- در پیشگفتار شیوه انجام آن شرح داده شد.

در مرحله‌ی سوم دوباره همه‌ی سنگ‌ها را روی زمین پخش می‌کند، تفاوت این مرحله با مراحل بعدی این است که ابتدا سه سنگ را با هم بر می‌دارد و بعد یک سنگ باقیمانده‌ی دیگر را می‌گیرد.

در مرحله‌ی چهارم، همه‌ی سنگ‌ها را روی زمین و کنار هم قرار داده و یک سنگ را به هوا می‌دهد و در یک لحظه چهارتای بعدی را با هم بر می‌دارد.

در مرحله‌ی پنجم سنگ‌ها را داخل کف دست قرار داده و دست را مشت می‌کند یک سنگ را به هوا داده و در همان لحظه انگشت اشاره باید زمین را لمس کند و سریع برگشته و آن سنگ معلق در هوا را بر می‌دارد.

در مرحله‌ی ششم که بشکن و نشکن است مثل مرحله‌ی اول، سنگ‌ها را روی زمین پخش می‌کند و به همان صورتی که گفته شد یکی یکی می‌گیرد. با این تفاوت که در بشکن سنگ‌ها در موقع گرفتن و کنترل در دست باید صدا بدهد و در نشکن باید توجه کند که صدا ندهد.

مرحله‌ی هفتم: نام این مرحله از بازی «عروس» یا «سگ» می‌باشد. در این مرحله دست را به صورت دروازه «سگدون» در می‌آورد، به این شکل که انگشت سبابه را روی انگشت وسط می‌گذارند، انگشت وسط و شست را با کمی فاصله روی زمین قرار می‌دهد. سنگ‌ها را جلوی دست پخش می‌کند، بازیکن مقابل با توجه به موقعیت یک سنگ را انتخاب می‌کند که باید آخر از همه‌ی سنگ‌ها وارد «سگدون» شود، در این مرحله نیز یک سنگ را برداشته و به هوا می‌دهد و تا قبل از این که آن سنگ به زمین اصابت کند باید سعی کند با یک ضرب یا دو ضرب یا سه ضرب (یک بار حرکت، دوبار حرکت، سه بار حرکت) سنگ‌ها را به نوبت و بدون این که با آن سنگ مورد نظر برخورد نماید، وارد سگدون نمایند. در بعضی مناطق این مرحله از بازی را به صورت مستقل اجرا می‌کنند. در اینجا باید متذکر شد که در هر مرحله اگر سنگ

معلق در هوا بر روی زمین بیفتد و یا در حال گرفتن یک سنگ، سنگ دیگر تکان بخورد، آن بازیکن سوخته و نفر بعدی بازی را آغاز می‌کند.^۱
در آخر تنبیهات شامل؛ میسه کِتن (mis sə kətən)^۲، وِرگه چَنگِلی (vər gə čan gə li)^۳، وِل پَنیک (va lə pənnik)^۴ بر روی بازنده اجرا می‌شود.

تبرستان
www.tabarestan.info

۱- مشابه این بازی در میان عشایر شاهسون اردبیل رایج بوده و به «بش داش» (beš dāš) شهرت دارد که به معنای بازی پنج سنگ است و به فارسی به «یک قل دو قل» نامدار می‌باشد.
۲- میسه کِتن: با مشت کوبیدن.
۳- وِرگه چَنگِلی: چنگول زدن گرگ وار.
۴- وِل پَنیک: نوعی نیشکون.

بردی چش

bər di čəš

- ۱- تعداد بازیکن: دو گروه ۴ الی ۶ نفری
- ۲- مکان بازی: در محوطه باز
- ۳- وسایل بازی: —
- ۴- شرایط سنی: نوجوانان، جوانان
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

افراد به دو گروه مساوی تقسیم می‌شوند، یکی از گروه‌ها با در کنار هم قرار گرفتن، دایره‌ای تشکیل داده و در مرکز دایره نقطه‌ای به نام «چش» علامت گذاری می‌کنند. گروه مقابل اگر بتوانند بدون این که توسط گروه اول با لگد تپا بخورند، یکی از افراد روی محیط دایره را دور بزنند آن فرد از بازی اخراج می‌شود (برد کردن)، اما اگر از نقطه و چش بگذرد همه‌ی افراد گروه تشکیل شده‌ی دایره همراه با لگد کردن پای افراد گروه مقابل جای خود را عوض می‌کنند.

بَلَنی کا bə lən ni kā

- ۱- تعداد بازیکن: نامحدود
۲- مکان بازی: در محوطه‌ی باز
۳- وسایل بازی: —
۴- شرایط سنی: کودکان، نوجوانان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

از بین افراد گروه به حکم قرعه، فردی را به عنوان گرگ انتخاب می‌کنند. افراد فرار کرده و خود را به یک بلندی می‌رسانند، این بلندی ممکن است یک سنگ تقریباً بزرگ یا تپه یا پله‌ای باشد. گرگ سعی می‌کند افراد را که در حال فرار از هر بلندی به بلندی دیگر هستند در موقع مناسب و قبل از رسیدن به بلندی و بر روی سطح زمین، با دست بزند. اگر موفق به این کار شود، آن فرد گرگ می‌شود و بازی ادامه می‌یابد.

بورده بورده کا bur də bur də kā

- ۱- تعداد بازیکن: نامحدود
- ۲- مکان بازی: داخل اتاق
- ۳- وسایل بازی: یک پارچه برای
- ۴- شرایط سنی: جوانان
- ساختن درنا یا شال کتک
- ۵- مناسبت بازی: شب نشینی‌ها، ۶- جنسیت: مرد
- شب عروسی

طریقه‌ی بازی

دو نفر «درنا»^۱ (der nā) را تهیه می‌کنند، به این صورت که پارچه‌ای نمناک را پس از تاباندن و گرفتن دو سر آن، درچند قسمت آن گره می‌زنند، برای شروع بازی با قرعه کشی فردی را به عنوان شروع کننده‌ی انتخاب می‌کنند. برای قرعه کشی و انتخاب این فرد درنا را به صورت شق و ایستاده در هوا و به طور عمودی گرفته، هر کس به نوبت درنا را می‌گیرد به این صورت که فرد اول بالای درنا را می‌گیرد و فرد دوم باید قسمت پائین تر دست بازیکن اول، درنا را از بالا بگیرد و سعی کند درنا دولا نشود، تا این که در نوبت یکی از آن دو درنا خم شده و به حالت افقی می‌افتد در این حالت این فرد به عنوان شروع کننده بازی، بازی را آغاز می‌کند. افراد به صورت دایره داخل اتاق می‌نشینند و پاهایشان را از دو زانو خم و به طرف جلو قرار می‌دهند، درنا از زیر پاهای خم شده دست به دست می‌کنند فرد بازنده در

۱- نام دیگر آن در برخی مناطق «دینه» (dey na) است.

قرعه کشی در وسط دایره قرار می‌گیرد هر کسی که درنا به دستش رسید، از غفلت فرد وسط دایره استفاده کرده ضربه‌ای محکم به پشت او می‌زند و سریع درنا را زیر پا به دیگری می‌دهد. در همه‌ی مدت بازی، درنا در میان حاضرین می‌گردد و ضربه‌ای می‌زند و گم می‌شود. بازیکنان به جز فرد وسط با هم می‌گویند: «بورده بورده» (bur də bur də)

اگر کسی موقع ضربه‌زدن درنا را از دست بدهد یعنی فرد وسط دایره درنا را ببیند و سریع از دستش بریاید جای دو نفر عوض می‌شود، فرد وسط دایره جای او می‌نشیند و آن فرد باید وسط دایره قرار گرفته و دنبال درنا بگردد.

بیسا یک کا

bissā yāk kā

- ۱- تعداد بازیکن: ۲ تا ۴ نفر
۲- مکان بازی: داخل اتاق
۳- وسایل بازی: بیست و یک عدد ۴- شرایط بازی: نوجوانان، جوانان
چوب کبریت و یک جعبه کبریت
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

چوب کبریت‌ها را با نظم خاصی همراه با جعبه‌ی آن به صورت دایره قرار می‌دهند در شروع بازی افراد به ترتیب از هر قسمت دایره که علاقه دارند شروع به شمردن چوب کبریت‌ها می‌کنند، هر بار تا سه می‌شمارند و چوب کبریت سومی را می‌گیرند، این عمل را تا زمانی که تمام چوب کبریت‌ها را بردارند و فقط جعبه آن بماند ادامه می‌دهند اگر فردی در شمارش، خود در عدد سه به جعبه‌ی کبریت برسد سوخته و باید فرد دیگری بازی را ادامه دهد. ضمناً در شمارش جعبه‌ی کبریت را هم می‌شمرند.

پاپلیس^۱ بازی (لنگه بازی) pāp lis bā zi (len gā bā zi)

- ۱- تعداد بازیکن: از ۲ تا چند نفر
۲- مکان بازی: در محوطه باز
۳- وسایل بازی: پوستین پشمی^۲، سرب^۳ ۴- شرایط سنتی: جوانان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت ۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

قسمتی از پوستین پشمی را گرفته و به صورت دایره‌ای به قطر ۱۰-۸ سانتی متر در می‌آورند و در پشت این پوست که سطحی صاف دارد تکه سربی به اندازه‌ی یک سکه ۱۰ تومانی را به وسیله سیمی از دو سوراخ ایجاد شده در سرب و پوست می‌گذرانند و محکم می‌کنند. به این وسیله‌ی ساخته شده «لنگه» یا «پاپلیس» می‌گویند.

فرد اول لنگه را به هوا پرتاب کرده و با قسمت داخل پا به آن ضربه می‌زند تا مجدداً به هوا برود، لنگه به علت سنگینی قسمت صاف آن که به سرب متصل است به طرف پایین می‌آید و قسمت پشم دار آن هیچ وقت با پا برخورد نمی‌کند. این کار، یعنی ضربه زدن به لنگه آن قدر تکرار می‌شود تا به علت خستگی یا عدم تمرکز، لنگه به زمین می‌افتد و فرد بعدی همین عمل را تکرار می‌کند، تا به امتیازی که در ابتدای بازی، طرفین قرار گذاشتند، برسد و برنده بازی اعلام می‌شود. در حین بازی اگر بازیکن ماهرتری بتواند لنگه را به وسیله پا از پشت ضربه بزند برایش دو امتیاز منظور می‌شود.

۱- پاپلوس (pāp lus) هم گفته می‌شود.

۲- معمولاً از پوست تخت (تختکی پشمین از پوست خام گوسفند) تکه‌ای می‌برند و بر تکه سرب با مفتول فلزی محکم می‌بندند.
۳- در اصطلاح مازندرانی به آن سلب (salb) می‌گویند.

پَر پَر (ایا پر، تیکا پر) Par par (ayā par ti kā par)

- ۱- تعداد بازیکن: از ۲ الی چند نفر ۲- مکان بازی: داخل اتاق
۳- وسایل بازی: — ۴- شرایط ستی: کودکان، نوجوانان
۵- مناسبت بازی: شب نشینی‌ها ۶- جنسیت: زن، مرد
و عروسی

طریقه‌ی بازی

گروهی در کنار هم و به صورت یک دایره کوچک می‌نشینند. فردی از میان آن گروه انگشت اشاره‌ی خود را روی زمین می‌گذارد و نام شی و پرنده‌ای را همراه با کلمه پر با صدای بلند می‌گوید و در همین حین انگشت خود را بالا می‌برد. مثلاً «میشکا پر» (miš Kā par) یعنی گنجشک پر، یا «سیکا پر» (si kā par) یعنی اردک پر، بقیه گروه نیز بعد از نام بردن پرنده همراه با او دست خود را بالا برده و همه با هم می‌گویند: «پر» البته اگر نام پرنده و یا حیوانی را ببرد که نمی‌تواند ببرد و کسی از آن گروه دست خود را بالا ببرد آن فردی که به اشتباه دست خود را بالا برده می‌سوزد فرد سوخته شده به شکل‌های مختلف تنبیه می‌گردد.

پَکْ کا pak kã

- ۱- تعداد بازیکن: ۳ الی ۴ نفر
- ۲- مکان بازی: داخل اتاق
- ۳- وسایل بازی: گردو
- ۴- شرایط سنی: کودکان، جوانان، بزرگسالان
- ۵- مناسبت بازی: شب نشینی
- ۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

هر بازیکنی با خود چند گردو دارد نفر اول با دو گردوی خود بازی را شروع می‌کند به این صورت که دو گردو را در کف دست خود نگه داشته و هر دو را روی زمین رها می‌کند و با انگشت سبابه و به صورت تلنگر (ناترینگ) به گردو ضربه می‌زند تا به طرف گردوی دومی رفته و به آن اصابت نماید او فقط می‌تواند سه بار بزند؛ اگر به آن گردو اصابت نماید از همه‌ی افراد یک جفت گردو گرفته و دوباره به همان شکل قبل آنها را روی زمین رها کرده و به آنها ضربه می‌زند. هر تعداد گردویی را که ضربه زد مال او خواهد بود؛ اگر در حین رها کردن گردوها روی زمین، دو گردو به هم جفت شوند، یعنی فاصله‌ی آنها کمتر از یک انگشت کوچک باشد به اصطلاح محلی «کور» می‌شود که این عمل حرکت دست بین دو گردو را «دَکْشِین» (dak šiy ən) می‌نامند آن فرد بازنده بوده و نفر بعدی بازی را شروع می‌کند.

پلا پجه کا (پلا پجیک، خاله خاله کا) pə lā pajə kā (pə lā pajik -xā lə xā lə kā)

- ۱- تعداد بازیکن: از ۲ تا ۵ نفر ۲- مکان بازی: هم در داخل اتاق و هم در خارج از اتاق انجام می‌شود.
- ۳- وسایل بازی: تکه‌های ۴- شرایط سنی: کودکان
- شکسته‌ی ظروف شکسته و یا اسباب بازی‌های معمول
- ۵ - مناسبت بازی: اوقات فراغت ۶ - جنسیت: زن

طریقه‌ی بازی

دختران کوچک با تقلید از پدر و مادر خود، هر کدام در نقطه‌ای برای خود خانه می‌سازند و ظروف شکسته و یا اسباب بازی‌های مخصوص را گرفته و به صورت نمایشی در داخل آن غذا درست می‌کنند، به خانه‌ی یکدیگر به عنوان مهمان می‌روند و به همین صورت سرگرم می‌شوند.

پلنگ پرش pa lən gə perəš

- ۱- تعداد بازیکن: بیش از چهار نفر
- ۲- مکان بازی: کاکرون
- ۳- وسایل بازی: —
- ۴- شرایط سنی: نوجوانان، جوان
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

با قرعه یکی از بازیکنان انتخاب شده و خم می‌شود. دیگر بازیکنان با کمک دو دست خود از رویش می‌پرند یا اینکه ۴ نفر خم شده و بقیه از رویشان می‌پرند. اگر پا یا تن یکی به افراد خم شده اصابت کند، می‌سوزد و باید جای خود را با بازیکن خم شده عوض کند. در شکل دیگر بازی، وقتی فرد اول از روی فرد دوم که کمرش خم می‌باشد پرید، خود نیز چند قدم جلوتر خم شده تا فرد دیگر از روی هر دو بپرد و این بازی به همین صورت تا آخر ادامه دارد.

پلنگ لاش

paləŋgə lāš

- | | |
|-------------------------|--------------------------|
| ۱- تعداد بازیکن: دو نفر | ۲- مکان بازی: داخل اتاق |
| ۳- وسایل بازی: — | ۴- شرایط سنتی: نوجوانان، |
| ۵- مناسبت بازی: شب‌های | جوانان |
| عروسی، شب نشینی | ۶- جنسیت: مرد |

طریقه‌ی بازی

از بین حاضرین فردی بر روی شکم در وسط اتاق دراز می‌کشد. بعد دو پایش را از پشت سر بالا آورده، نوک پاها را با دو دست از پشت می‌گیرد، فرد دیگری که باید پلنگ لاش را بلند کند، در کنار او و رو به سقف اتاق به صورت صلیب قرار می‌گیرد، طوری که دو دستش را لای دو دست او و کمرش قرار می‌دهد و او را از ناحیه ساعد و بازو می‌گیرد و با فشار از بالای سر و سینه اش عبور می‌دهد، در این حال به تدریج برمی‌خیزد و او را تا بالای شانه آورده و از آنجا عبور داده و در هوا، به سمت پشتش رها می‌کند و پلنگ لاش تمام می‌شود. کسی برنده‌ی بازی خواهد بود که با برخوردار بودن از قدرت بدنی بتواند به راحتی این کار را انجام دهد.

پلور خش هدائن pal vər xeš he dā ən

- ۱- تعداد بازیکن: ۱ نفر
- ۲- مکان بازی: داخل اتاق
- ۳- وسایل بازی: طناب به طول حدود ۴ متر، پلور (تیر ساختمان)
- ۴- شرایط سنی: جوانان، بزرگسالان
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

معمولاً تیرهای داخل خانه‌ی جنگلی از تنه‌ی درختان بوده و اغلب تخته کوبی نبودند. ساکنین، هیمه، تخته‌های اضافی و ابزار غیر ضروری خود را روی آن قرار می‌دادند. برای انجام این بازی یک سر طناب را به یک پلور مناسب می‌بستند و طناب را دو لا کرده، از روی تیر می‌گذراندند به طوری که بخش دولا شده و سر طناب قابل دسترسی باشد.

بازیکن پشت سرش را روی قسمت دولا شده‌ی طناب می‌گذاشت و با دستان خود سر آویزان طناب را به سمت پایین می‌کشید. از این طریق، گردی تیر ساختمان کار قرقره را انجام می‌داد و فرد را به بالا می‌کشاند تا اینکه بتواند تیر را بوسه بزند. این بازی بسیار مشکل را تنها کسانی می‌توانستند انجام بدهند که از آمادگی جسمانی و قدرت بدنی خوبی برخوردار باشند. نوعی دیگر و ساده تر این بازی شبیه به بارفیکس است یعنی بازیکن پریده و پلور را با دو دست گرفته و سعی می‌کند بر آن بوسه بزند یا در همان حالت یکی یکی پلورها را بگیرد و از یک سوی اتاق به سوی دیگر برود.

پنجه

panjə

- ۱- تعداد بازیکن: دو نفر
 - ۲- مکان بازی: داخل اتاق
 - ۳- وسایل بازی: —
 - ۴- شرایط ستنی: جوانان
 - ۵ - مناسبت بازی: شب نشینی،
 - ۶ - جنسیت: مرد
- شب‌های عروسی

طریقه‌ی بازی

در شب‌های عروسی و شب نشینی‌ها و جشن‌ها، فردی که قوی تر از بقیه افراد است، به وسط اتاق آمده و حریف می‌طلبد، در حالی که آرنج خود را روی زمین قرار داده، پنجه را در هوا به صورت عمودی نگه می‌دارد آنگاه فردی به عنوان حریف به وسط اتاق می‌آید و پنجه در پنجه‌ی او می‌گذارد. هر کدام که پنجه‌ی حریف مقابل را به زمین آورد، برنده است.

پنجه‌کا (قلیون بازی)

pan jə kə

- | | |
|----------------------------------|---------------------------------|
| ۱- تعداد بازیکن: از ۵ تا چند نفر | ۲- مکان بازی: محوطه باز |
| ۳- وسایل بازی: — | ۴- شرایط سنی: جوانان، بزرگسالان |
| ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت | ۶- جنسیت: مرد |

طریقه‌ی بازی

افراد به دنبال هم قرار می‌گیرند، دو نفر مقابل هم روی زمین می‌نشینند؛ هر یک پای خود را به صورت کشیده و مماس با زمین به طرف هم دراز می‌کند، کف دو پا بر هم مماس و پنجه‌ها، رو به بالا و پاشنه‌ها عمود بر زمین است، پرش با چنین ارتفاعی که در بزرگسالان حدود ۲۵ تا ۳۰ سانت است شروع می‌شود. با پرش آخرین نفر به تدریج پای دیگر به همان نحو روی پای قبلی قرار داده می‌شود و ارتفاع به حدود ۵۰ سانت می‌رسد و پس از آن پنجه‌ی یک دست که به صورت کشیده و باز می‌باشد، روی پاها قرار گرفته و ارتفاع به حدود ۹۰ تا ۱۰۰ سانتی متر می‌رسد، سپس دست دیگر روی آن قرار می‌گیرد. از این مرحله به بعد به تناسب سن شرکت کنندگان و قدرت پرشی که دارند، افراد دیگری کنار افراد نشسته قرار گرفته و به تدریج دست‌های خود را به صورت کشیده و با همان فرم روی دست‌های قبلی قرار می‌دهند و ارتفاع مرتباً افزوده می‌شود و با توجه به قد بازیکنان اگر پا یا قسمتی از بدنه پرنده که معمولاً حدود نشیمنگاه خواهد بود به پنجه‌های افراد اصابت نماید فرد پرنده، بازنده و از دور خارج می‌شود و فرد آخری که پرش بیشتری دارد برنده است.

پمّه کا pam ak ā

- ۱- تعداد بازیکنان: ۴ الی ۵ نفر
۲- مکان بازی: زمین‌های صاف
۳- وسایل بازی: مقداری پنبه و چوب
۴- شرایط سنی: کودکان، نوجوانان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

این بازی بیشتر در مناطقی که پنبه کشت می‌کنند رواج دارد. هر کدام از بازیکنان گلوله‌ای از پنبه را روی زمین و به ردیف قرار می‌دهند و چوبی را از فاصله ۳ الی چهار متری به طرف آن پرتاب می‌کنند هر مقدار پنبه‌ای را که چوب به آن اصابت کند به آن فرد تعلق می‌گیرد. هر چه پنبه دریافت شده‌ی یک فرد بیشتر باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود.

پهلوان بازی pah læ vun bā zi

- ۱- تعداد بازیکن: نامحدود
۲- مکان بازی: کنار رودخانه
۳- وسایل بازی: اسب
۴- شرایط سنی: جوانان
۵- مناسبت بازی: ایام عید، عروسی
۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

هر فردی اسب خود را آماده کرده و با تمرینات قبلی سعی می‌کند تا با اسب خود از یک طرف رودخانه به طرف دیگر بپرد، اگر در این کار موفق شود مورد تشویق اهالی محل قرار گرفته و هدیه‌ای دریافت می‌کند.

تَبْ به پا tab bæ pā

- ۱- تعداد بازیکن: ۸ نفر به بالا
۲- مکان بازی: کاکرون
۳- وسایل بازی: توپ
۴- شرایط سنی: کودکان، جوانان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

افراد به دو گروه تقسیم شده و دو گروه به فاصله‌ی ۲۰ متری رو به روی هم و روی یک خط صاف می‌ایستند. یکی از افراد گروه شروع کننده بازی، با پا توپ را به طرف گروه مقابل و با قدرت زیاد پرتاب می‌کند. اگر توپ به پای آنها بخورد گروه مقابل باید به آنها سواری بدهند، ولی اگر توپ به آنها اصابت نکند، کسی که زنده‌ی توپ بوده از بازی حذف می‌شود و فرد دیگری جای او را می‌گیرد.

تب بازی (تومره) Tab bāzi (tumareh)

- ۱- تعداد بازیکن: نامحدود
- ۲- مکان بازی: کاینه (زمینی با مساحت تقریبی طول ۲۰ متر و عرض ۱۰ متر کاینه^۱ گفته می‌شود)
- ۳- وسایل بازی: توپ
- ۴- شرایط شش: جوانان
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

ابتدا اعضای دو گروه به شیوه‌ی سلار یارگیری می‌کنند و سپس به روش آفتاب وضو یا شیر خط، گروه شروع کننده‌ی بازی مشخص می‌شود. گروه اول به دو دسته می‌شوند. مثلاً از ۱۰ نفر بازیکن ۵ نفر به یک سر زمین رفته و ۵ نفر دیگر در مقابل ایشان و در سر دیگر زمین قرار می‌گیرند. گروه دوم در وسط زمین پخش می‌شوند و افراد گروه اول توپ را به سمت آنها نشانه گیری می‌کنند. از گروه دوم، هر کس توپ به او بخورد می‌سوزد و از زمین خارج می‌شود اگر در طول بازی گروه دوم موفق شود توپ را در هوا بگیرد، یار خارج شده‌ی ایشان «نو» (nu) می‌شود و به میدان بازی می‌آید. در صورتی که فرد داخل موفق نشود و توپ از دستش بیفتد آن بازیکن، سوخته از زمین خارج می‌شود. اگر توپ در هوا گرفته شود آن کسی که توپ را انداخته، می‌سوزد و از بازی خارج می‌شود ولی اگر دوستانش کسی را در وسط زمین زدند او دوباره «نو» می‌شود و به بازی بر می‌گردد. به این صورت با سوختن آخرین نفر از هر گروه بازی پایان می‌یابد و افراد گروه برنده از بازنده‌ها سواری می‌گیرند.

۱. Kāy neh

تب بنه خر tabbənə xar

- ۱- تعداد بازیکن: دو نفر
۲- مکان بازی: محوطه باز
۳- وسایل بازی: توپ
۴- شرایط سنی: نوجوانان، جوانان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

فرد اول روی شانه‌های فرد دوم سوار می‌شود. پوس^۱ تب^۱ (توپ) را بر زمین کوبیده و بایستی سریع آن را بگیرد، ولی اگر نتوانست توپ را بگیرد و توپ توسط خر(فرد دوم) ربوده شود، سوار، پیاده شده و خر(فرد دوم) سوار می‌شود، ولی اگر فرد اول(سوار) نتوانست توپ را بگیرد بر دوش او سوار بوده و دوباره توپ را بر زمین می‌کوبد و به همین شکل ادامه می‌دهد.
نام دیگر این باز شَمِه زا یک‌شمه زا می‌باشد.

۱- پوس تب (pus tab)

تب پيله tab pila

- ۱- تعداد بازیکن: ۲ گروه چند نفری
۲- مکان بازی: دور سقاخانه و یا دور یک ساختمان
۳- وسایل بازی: توپ (توپ کوچک پنبه‌ای) ۴- شرایط سنی: نوجوانان، جوانان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت ۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

قبل از شروع بازی دو فرد زرنگ و باهوش به عنوان سرگروه انتخاب می‌شوند. این دو سرگروه با یارگیری افراد خود را انتخاب می‌کنند و با شیر، خط، گروه شروع کننده بازی مشخص می‌شود. این گروه صاحب توپ می‌باشد. یکی از افراد گروه اول، توپ را گرفته زیر پیراهن خود طوری پنهان می‌کند که کسی از گروه مخالف متوجه توپ نشود و افراد او نیز برای رد گم کردن گروه مخالف دست خود را زیر پیراهن قرار می‌دهند به طوری که مشخص نیست توپ دست چه کسی است هر دو تیم دور سقاخانه یا ساختمان می‌دوند افرادی که صاحب توپ هستند جلوتر از گروه دوم حرکت می‌کنند و گروه دوم اطراف سقاخانه پنهان می‌شوند تا بتوانند به صورت ناگهانی یکی از افراد گروه مقابل را بگیرند در این هنگام کسی که توپ دستش است باید خود را سریع به آنها رسانده و با توپ فرد مقابل را بزند. در این صورت آن فرد آزاد می‌شود و مجدداً آنها صاحب توپ می‌شوند، ولی اگر نتوانست با توپ به آن فرد ضربه بزند و یا توپ توسط گروه مقابل ربوده شود، گروه اول بازنده شده و توپ را به گروه مقابل می‌دهند.

تَب تَب کَی tab tab kəy

- ۱- تعداد بازیکن: نا محدود
- ۲- مکان بازی: محوطه باز
- ۳- وسایل بازی: توپ پشمی یا نخ (تائب)
- ۴- شرایط شش: نوجوانان
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

با توافق شرکت کنندگان در بازی یا با قرعه کشی فردی توپ را با دست خود محکم بر زمین می‌کوبد هنگام بلند شدن توپ از زمین آن فرد به دور خود می‌چرخد، قبل از این که توپ به زمین برسد مجدداً بر سر توپ محکم می‌کوبد و دوباره به دور خود می‌چرخد و این عمل را آنقدر تکرار می‌کند که توپ از دستش خارج شود و بازنده شود. سپس نوبت نفر دوم است او هم مانند نفر اول بازی را آغاز می‌کند. به همین شیوه همه افراد بازی می‌کنند. هر یک از بازیکنان که تعداد ضربات توپ و چرخش وی بیشتر، او برنده نهایی است.



۱- کی: (kəy) همان کا به معنی بازی است که در غرب مازندران به این صورت استعمال می‌شود.

تب چال کا

tab čālā kā

- ۱- تعداد بازیکن: ۵ نفر
- ۲- مکان بازی: کاکرون
- ۳- وسایل بازی: یک عدد توپ که به
- ۴- شرایط سنتی: کودکان،
- وسایله‌ی نخهای پشمی درست می‌کنند نوجوانان، جوانان
- و قطر آن تقریباً ۸ سانتی متر است.
- ۵ - مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶ - جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

همه‌ی افراد برای خودشان چاله‌هایی را می‌کنند، در وسط این چاله‌ها چاله‌ای بزرگتر به نام «شاه چال» می‌کنند، سپس افراد به فاصله ۵ متر از چاله، توپ را رها کرده اگر در چاله‌ی کنده شده توسط خودشان افتاد، این عمل را تکرار می‌کنند، اگر در چاله‌ی فرد دیگری افتاد صاحب چاله توپ را می‌اندازد و اگر در «مسجد» یا «شاه چال» افتاد، همه‌ی افراد به غیر از فرد پرتاب کننده فرار کرده و آن فرد با توپ پشمی بچه‌ها را دنبال می‌کند. هر فردی را که کتک زد آن فرد باید او را از محل کتک خوردن تا سر چاله‌ها سواری بدهد و دوباره خودش توپ را پرتاب کند.

تَب چو

Tab ču

- ۱- تعداد بازیکن: دوازده نفر (دو ۲- مکان بازی: کاکرون و گروه ۶ نفری) محوطه باز
- ۳- وسایل بازی: چوب دستی صاف ۴- شرایط صنی: جوانان، که یک سر آن کمی پهن است و بزرگسالان
- اندازه‌ی آن حدود یک متر است، توپ
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت ۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

زمین بازی باید مسطح و چمنزار و در عین حال وسیع (به مساحت ۳۰×۳۰ متر) باشد.

برای شروع بازی ابتدا دو نفر از افراد گروه به عنوان رهبر و فرمانده (سالار=سلار) انتخاب می‌شوند که معمولاً «سلار» فردی زبده و از لحاظ آمادگی جسمانی و بازی از دیگران قوی تر است.

یارگیری به شیوه‌ی سلار (در پیشگفتار شرح داده شده است) انجام می‌شود. پس از انتخاب افراد، دو سلار برای مشخص کردن تیم شروع کننده‌ی بازی شیر، خط می‌کنند و به این ترتیب بازی شروع می‌شود و تیمی که برنده‌ی شیر یا خط شد در گل (gal) محل پرتاب توپ می‌ایستد و گروه مقابل در سر دیگر زمین که به آن «گهن» (gəhn) می‌گویند قرار می‌گیرند.

تیمی که در گل می‌ایستد برای زدن توپ با چوب آماده می‌شود و سلار یک نفر را به عنوان «مین تب د» (mən tab de)، (کسی که توپ را به بالا

می‌فرستد تا آن فرد با چوب به آن ضربه بزند) انتخاب می‌کند، «مین تب د» را می‌توان از افراد خارج از تیم به توافق دو سلار انتخاب کرد. به محض این که من تب د توپ را به هوا داد بازیکن دسته‌ی اول که در روبه روی او ایستاده باید توپ را با چوب دستی محکم ضربه بزند. به همین ترتیب اعضای تیمی که در گل هستند یکی یکی، با چوب محکم به توپ ضربه می‌زنند، افرادی که بسیار قوی هستند توپ شان با فاصله‌ی خیلی زیاد به زمین می‌افتد و آن گروه مخالف باید دنبال توپ بروند و آن را پیدا کنند اگر توپ را پیدا کردند با توپ افراد مقابل را می‌زنند. در حین پیدا کردن توپ توسط تیم مقابل و یا وقتی که توپ در هوا است، فردی که به توپ ضربه زد سه بار باید به زمین گروه مخالف برود و برگردد که به اصطلاح محلی به آن «سه رئیس» یا پاک شدن می‌گویند فایده‌اش این است که توپ زن مذکور اگر بتواند این سه بار را برود و برگردد مجدداً می‌تواند بعد از سلار زیر توپ بزند. در این هنگام اگر توپ توسط افراد مقابل پیدا شود و آنها با توپ زده شوند، افراد زننده‌ی توپ باید گروه مقابل را از مکان توپ تا مکان گل بر دوش بگیرند و بازی دوباره شروع می‌شود ولی اگر فرد زننده‌ی توپ نتواند محکم به توپ ضربه بزند و افراد گروه مخالف، توپ را با دست بگیرند در این صورت جای دو تیم عوض می‌شود این کار (قاییدن توپ در هوا) را «هشتل» (həš təl) یا «هشتلم» (həš tə ləm) و آن فرد را «تب گیر» می‌گویند. اگر یکی از اعضای تیم نتواند با توجه به وضعیت جسمانی خود به خوبی زیر توپ را بزند باید «سرچنکل» (sar čan kəl) بزند یعنی با چوب روی توپ را بزند که به زمین بخورد تا دست کم افراد گروه مقابل نتوانند آن را در هوا با دست بگیرند. لازم به توضیح است که سلار شش بار حق زدن توپ را دارد و معاون سلار سه بار.

تب فرار tab fə rār

- ۱- تعداد بازیکن: نامحدود
۲- مکان بازی: محوطه‌ی باز
۳- وسایل بازی: توپ کوچک پنبه‌ای
۴- شرایط سختی: کودکان، جوانان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

با قرعه‌کشی فردی را به عنوان زننده‌ی بازیکنان انتخاب می‌کنند و بقیه‌ی افراد فرار می‌کنند و آن فرد تعیین شده با توپ به دنبال آنها رفته و به آنها ضربه می‌زند اگر توپ به فردی اصابت کند جایش با زننده‌ی توپ عوض شده و باید به دنبال بازیکنان بدود تا با توپ یکی از افراد را هدف قرار دهد.

تَب لَت (تَب لد) Tab lat (tab lad)

- ۱- تعداد بازیکن: ۶ - ۸ نفر
- ۲- مکان بازی: محوطه باز (کاکرون)
- ۳- وسایل بازی: ۱ عدد لت (لد)، تخته‌های
کوتاه مستطیل شکل که بام پوش خانه‌های
ییلاقی در مناطق دامنه‌های جنگلی
البرز (پرتاس par tās) است، تَب (توپ)
۵ - مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶ - جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

بازیکنان به دو گروه تقسیم می‌شوند، لت (لد) را در وسط «کاینه»^۱ می‌کارند، دو دسته در دو طرف آن قرار می‌گیرند پس از «سلار» و «آفتاب وضو» شروع کننده‌ی بازی انتخاب می‌شود. یک نفر به ترتیب از کنار بازیکنان دسته‌ی اول (شروع کننده‌ی بازی) جدا شده در حالی که سعی می‌کند از خطی که پیش پای هر دسته کشیده شد؛ تخطی نکند، با توپ لت را هدف گیری کند. به همین صورت یک نفر از دسته‌ی مقابل با او از ردیف دسته اش جدا و آماده‌ی پرتاب توپ می‌شود. هر کدام از این دو که لت را زد، بازیکن مقابلش سیک می‌شود، یعنی می‌سوزد و کنار می‌رود سپس بازیکن دیگری از میان دسته اش جلو آمده توپ را به لت می‌زند. در آخر دسته‌ای که بازیکنان مقابلش را کاملاً سیک کرده، برنده‌ی بازی بوده و بردوش بازنده‌ها، در عرض کاینه سواری می‌گیرند.

۱- مرکز بازی یا مکان توقف.

تُتو (تو)

tə tu (tu)

- ۱- تعداد بازیکن: ۱۰ نفر
- ۲- مکان بازی: باغ، حیاط خانه
- ۳- وسایل بازی: یک چوب نیم
- ۴- شرایط سنی: کودکان، نوجوانان، جوانان
- متری به قطر حدود ۵ سانتی‌متر^۱
- رسمانی به حدود ۱۰
- متر (بستگی به ارتفاع درخت تاب
- بازی دارد).
- ۵- مناسب بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

این بازی همان تاب بازی است به این صورت که بر شاخه‌ی مناسب یک درخت با طناب و یک چوب تابی درست کرده و بر آن سواری می‌خورند. علاوه بر این از شاخه‌ی درخت انگور که انحنای خوبی داشته باشد نیز استفاده می‌شود. اگر بازیکن روی تاب بایستد و با دولا و راست شدن خود به تاب سرعت بیشتری بدهد این شیوه را در اصطلاح «شلنگ بزوئن» (šə leng ba z uen) می‌گویند.

برای این که سرعت تاب بیشتر شود، فرد دیگری به پشت تاب خورنده هل می‌دهد که به این کار «نومزک بزوئن» (numzak bazuen) می‌گویند.

۱- این چوب را کپک (kap lak) می‌گویند.

در این حالت فرد دوم می‌گوید «نومزکِ کی» (numzəkə ki) و تاب خورنده می‌گوید: «فلانی» (کسی را نام می‌برد).

اگر تاب خورنده در هنگام تاب خوردن با دو پای خود یک نفر جلویی را بگیرد، این عمل در اصطلاح «مقاش بزوئن» (məq qāš ba zuən) می‌گویند در بستن تاب نیز دو شیوه معمول بود: یکی این که دو طناب آویزان از درخت را به دو سر چوب می‌بستند و یا یک طناب را آویزان کرده و وسط چوب گره می‌زدند. در مناطق جنگلی، بر درختان، نوعی پیچک می‌پیچد که به آن «ولگار» (val gār) می‌گویند جوانان ولگار را به صورت طناب پیچانده و آماده می‌کنند و به وسیله‌ی آن تاب می‌خورند.

نوع دیگر تاب بازی، «خِلنگِ تو»^۱ است به این صورت که خِلنگ را بر شاخه‌ای مناسب می‌آویزند و کپک را به انتهای آن محکم می‌بندند. بازیکن روی آن نشسته و تاب می‌خورد.

۱- خِلنگ (xəlang): چوب بلند (بیش از سه متر) سرکچی که برای کشیدن شاخه‌های میوه‌دار به سمت پایین از آن استفاده می‌شود.

تَش تفنگ کا

taš tə fəng kā

- ۱- تعداد بازیکن: نامحدود
- ۲- مکان بازی: کاکرون
- ۳- وسایل بازی: یک چوب به اندازه ۱۰ یا ۱۵ سانت، چوب دیگر به صورت چکش، زغال آتشین
- ۴- شرایط سنی: جوانان
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

چوبی به اندازه‌ی ۱۰ یا ۱۵ سانت که یک سر آن را تیز و سر دیگرش را گرد می‌کنند، تهیه می‌شود. قسمت تیزی آن را داخل زمین قرار می‌دهند و قسمت گردی چوب به طرف بالا است، زغال آتشین که آن را «انگشت» (an gəšt) می‌نامند، بالای گردی چوب قرار می‌دهند و با چوبی که شبیه چکش درست کرده اند، محکم روی انگشت می‌زنند و از آن صدای مهیبی شبیه به صدای تفنگ ایجاد می‌شود. هر کدام به نوبت ضربه می‌زنند و آن کسی که صدای بلندتری ایجاد کرد، موفق است.

تَشَه مَشَه

təše mə še

- ۱- تعداد بازیکن: از ۳ نفر یا بیشتر ۲- مکان بازی: محوطه باز
- ۳- وسایل بازی: وسایل شخصی ۴- شرایط سنتی: نوجوانان،
مثل کلاه جوانان
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت ۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

در میان جمع، ناگهان یکی از افراد، کلاه یا هر وسیله‌ی شخصی فردی را می‌گیرد و برای یک نفر دیگر می‌اندازد و می‌گوید: «تَشَه مَشَه». به همین صورت آن وسیله دست به دست می‌شود و صاحب آن در میان جمع به این سو و آن سو می‌پرد تا بتواند آن وسیله را از دست آنها بگیرد.

تِلَا جَنگی (۱)

tə lā jan gi

- ۱- تعداد بازیکن: نامحدود
 ۲- مکان بازی: کاکرون
 ۳- وسایل بازی: —
 ۴- شرایط سنی: نوجوانان، جوانان
 ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
 ۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

بازیکنان یک پایشان را از پشت بالا آورده و انگشت پا را با دست می‌گیرند و به صورت لی لی در زمین به حرکت در می‌آیند، هر کدام از آنها در حالی که سعی می‌کند نیفتد، خود را به دیگری می‌رساند و به او طعنه می‌زند تا کنترلش را از دست بدهد و به زمین بخورد و یا آن فرد برای آن که بر زمین نیفتد روی دو پایش قرار می‌گیرد این عمل باعث می‌شود او بازنده شده و باید سواری بدهد.

تَلا جَنگی (تلاسره) (۲)

tə lā jan gi(tə lā sa rə)

- ۱- تعداد بازیکن: دو نفر
 ۲- مکان بازی: کاکرون
 ۳- وسایل بازی: خروس
 ۴- شرایط استی: جوانان
 ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
 ۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

هر بازیکن از قبل خروسی را برگزیده و آن را برای مسابقه آماده می‌کند. در زمان تعیین شده، خروس‌ها را به محوطه‌ای که گرداگرد آن را تماشاگران به نظاره ایستاده اند، می‌آورند و آنها را به جنگیدن با هم وا می‌دارند (به اصطلاح محلی «سَرِه» می‌دهند). هر خروس که پیروز میدان شود، صاحب آن برنده بازی است.

این سرگرمی از دیرباز در مناطق مختلف ایران انجام می‌شد و به نوعی شبیه بازی «جونکا سره» است با این تفاوت که به جای جونکا، خروس‌ها بازیگر میدان هستند.

تَلَمِ سر را بُوردن

tal asar r ā bur den

- ۱- تعداد بازیکن: بیش از دو نفر
- ۲- مکان بازی: حیاط گالش منزل
- ۳- وسایل بازی: تَلَم
- ۴- شرایط سنی: نوجوانان، جوانان
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

تَلَم، تیر چوبی به قطر کمتر از ۲۰ سانتی متر و طول بیش از ۱۰ متر که روی دو پایه به صورت افقی قرار داشته و گالش‌ها از آن به عنوان رخت آویز و نیز آویزان کردن کیسه‌های ماست استفاده می‌کردند. بازیکنان از یک سوی تَلَم تا سر دیگرش راه می‌رفتند و در صورت موفقیت برنده محسوب می‌شدند.

جفت، تاق gaf tāq

- ۱- تعداد بازیکن: دو یا چند نفر
 - ۲- مکان بازی: داخل اتاق
 - ۳- وسایل بازی: فندق، گردو
 - ۴- شرایط سنی: نوجوانان، جوانان
 - ۵ - مناسبت بازی: شب نشینی،
 - ۶ - جنسیت: زن، مرد
- شب عروسی

طریقه‌ی بازی

ابتدا یک نفر از بین افراد طبق قرار و توافق و یا شیر، خط، بازی را آغاز می‌کند. به این نحو که در مقابل بازیکنان مقداری گردو یا فندق را در مشت خود پنهان می‌کند، بعد یکی از بازیکنان را مخاطب خود قرار می‌دهد و مشت‌های خود را به طرف او دراز کرده، می‌پرسد: «جفت یا تاق؟» اگر شخص مخاطب گوید: «جفت»، آن شخص مشت‌هایش را باز نموده و گردو یا فندق‌ها را می‌شمارد، اگر تعداد گردوها جفت بود تمامی آن گردوها به شخص مخاطب که جواب درست داد، تعلق می‌گیرد ولی اگر جواب مخاطب درست نبود، بازنده بازی می‌شود، باید به همان تعداد شمارش به او گردو بدهد. سپس بازی با نفر سوم آغاز می‌شود. به همین شکل تا همه افراد در بازی شرکت کنند. با این روش هر مدت که بخواهند بازی را ادامه می‌دهند.

جوز کا (۱)

juz kā

۱- تعداد بازیکن: ۲ نفر

۲- مکان بازی: محوطه باز،
رواق خانه

۳- وسایل بازی: ریگ‌ها یا پاره

۴- شرایط سنتی: کودکان،
نوجوانان

۵ - مناسبت بازی: اوقات ۶ - جنسیت: زن، مرد

فراغت

طریقه‌ی بازی

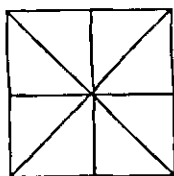
روی زمین، مربعی ترسیم می‌شود که در داخل آن مربع کوچکتر و در داخل این مربع، مربع کوچکتر دیگری رسم می‌شود. هر چهار زاویه‌ی این سه مربع به هم وصل می‌شود و نیز دو خط از وسط تمام اضلاع مربع‌ها می‌گذرد. نفر اول، ریگی به محل تقاطع زاویه یکی از این مربع‌ها می‌گذارد و بازیکن بعدی در موازات آن ریگی قرار می‌دهد و در همه حال هر کدام سعی می‌کنند، سومین ریگ را در موازات ۲ ریگ گذاشته شده‌ی خود، در موازات هم قرار دهند. هرگاه سه ریگ به موازات هم قرار گرفتند، یک جوز انجام می‌گیرد (یعنی ردیف و میزان می‌شود). در پایان جوزها شمرده شده و هر کدام جوزهای بیشتری درست کرده باشد، برنده است.

جوزکا (۲)

juz kā

- ۱- تعداد بازیکن: ۲ نفر
- ۲- مکان بازی: محوطه‌ی باز، رواق خانه
- ۳- وسایل بازی: ۶ عدد ریگ یا ۴- شرایط سنتی: کودکان، نوجوانان
یک تکه چوب
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت ۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی



مربعی با خطوط متقاطع مطابق شکل، روی زمین ترسیم می‌کنند. (اندازه‌ی اضلاع مربع کمتر از ۳۰ سانتی متر باشد.) هر یک از بازیکنان سه عدد ریگ یا چوب هم شکل انتخاب می‌کنند. بازیکن اول، به دلخواه ریگی را در یکی از نقاط قرار می‌دهد. فرد دوم نیز با نگاه به محل ریگ طرف مقابل در نقطه دیگر قرار می‌دهد. در همه حال هر کدام سعی می‌کنند که ریگ‌هایشان به موازات هم ردیف شود و نیز مراقب هستند تا فرد مقابل موفق به این کار نشود. این بازی به این صورت ادامه می‌یابد و هر کدام بیشتر بتواند جوز(ردیف) بسازد، برنده‌ی بازی است.

جونکا سره ju nə k̄a sa rə

- ۱- تعداد بازیکن: دو تا چند نفر ۲- مکان بازی: گاخسه یا میدان مسابقه
- ۳- وسایل بازی: گاو «تَشک» یا ۴- شرایط سنی: جوانان، پیران
جونکا (junə k̄a)
- ۵ - مناسبت بازی: قرق شکنی، ۶ - جنسیت: زن، مرد
جشن‌ها

طریقه‌ی بازی

این بازی یا مسابقه بین جونکا یا تشک‌های گالشان انجام می‌شود. دو نفر گالش (دامدار) هر کدام یک گاو نر را انتخاب کرده و شرط می‌کنند که برنده مسابقه خواهند بود به این صورت که ابتدا این گاو را تا ۶ ماه یا بیشتر که قبلاً قرار داد کرده بودند پرواربندی می‌کنند هر یک سعی می‌کنند تا گاوشان چاق‌تر شود و در روز مقرر آن را به محل مسابقه می‌آورند. مردم زیادی برای تماشای این مسابقه جمع می‌شوند، گاوها را در وسط میدان به هم روبه رو می‌کنند که به آن «سره» می‌گویند، این دو گاو با هم به مبارزه می‌پردازند، که این عمل را قبل از مسابقه به آنها آموزش می‌دهند. هر گالش با حضور در صحنه، جونکای خود را برای بهتر جنگیدن تحریک می‌کند، کسی که گاوش

۱- جونکا: گاو نر تخمی و جنگنده‌ی هر گاوبنه که گالش‌ها آن را از میان بهترین تبار گاوها که خوش صдатرین و زیباترین و تنومندترین و قوی‌ترین گاوها بود بر می‌گزیدند و پرورش می‌دادند. (عیسی کیانی حاجی، سجرو، بابل، مولف، ۱۳۷۵)

کا: فرهنگ بازی‌های مازندران ●●● ● ۹۲

زمین خورد یا فرار کرد، بازنده‌ی مسابقه می‌باشد و جایزه‌ای را به فرد برنده می‌دهند این جایزه که توسط همین دو نفر تهیه شده بود، سر آخر نصیب فرد برنده می‌شود. چونکا سره معمولاً در فصل بهار زمان قرق شکنی انجام می‌شود. نام دیگر این بازی گوسره می‌باشد.

جیم جیم کا

jim ji mə kā

- ۱- تعداد بازیکن: نامحدود
 - ۲- مکان بازی: بارک، اتاق
 - ۳- وسایل بازی: —
 - ۴- شرایط سنتی: بزرگسالان، جوانان
 - ۵- مناسبت بازی: شب
 - ۶- جنسیت: زن، مرد
- عروسی شب‌نشینی،

طریقه‌ی بازی

یک نفر به عنوان «ماره» انتخاب می‌شود که معمولاً واردتر از دیگر بازیکنان است و می‌گوید: «جیم جیم، جیم جیم، هوپ!» در این لحظه همه باید سکوت کرده و کاری نکنند که غیر عادی به نظر آید. کسانی سعی می‌کنند بازیکنان را با ادا و شکلک به خنده وادار کنند. هر کدام از بازیکنان که نتواند خود را کنترل کند توسط ماره جریمه می‌شود. ماره برای آن که جریمه شونده را در انتظار عقوبت قرار دهد داستانی را تعریف می‌کند و در آن داستان می‌گوید مثلاً قهرمان داستان شروع کرد به عرعر کردن، با چهار دست و پا راه رفتن و...، فرد جریمه شونده باید این کارهای قهرمان داستان را نمایش دهد.^۱

۱- نام دیگر این بازی لالو، لالو، هوپ است.

چار راه čār rāh

- ۱- تعداد بازیکن: ۲۰ نفر
- ۲- مکان بازی: زمینی به ابعاد ۲۰×۲۰ متر
- ۳- وسایل بازی: دو پارچه‌ی قرمز رنگ و سبز رنگ
- ۴- شرایط سنی: نوجوانان
- ۵- مناسبت بازی: اوقات ۶- جنسیت: زن، مرد
- فراغت

طریقه‌ی بازی

زمین بازی به چهار قطعه‌ی مساوی تقسیم می‌شود. داور بازی در مرکز آن قرار می‌گیرد، در حالی که دو پرچم قرمز و سبز را در دست دارد. بازیکنان به چهار گروه تقسیم می‌شوند و هر دو گروه به صورت ضربدر صف می‌بنند. مربی یا داور با بالا بردن پرچم قرمز در برابر دو گروه و پرچم سبز در برابر دو گروه دیگر به گروه نخست فرمان ایست و به گروه دوم فرمان حرکت می‌دهد. دو گروهی که فرمان حرکت گرفته‌اند، باید به سرعت جایشان را عوض کنند. هر گروهی که با سرعت بیشتری در محل جدید خود مستقر شود، امتیاز می‌گیرد و در آخر امتیاز بیشتر موجب برنده شدن یک گروه خواهد شد.

چارگوش بازی

čār guš bā zi

- ۱- تعداد بازیکن: ۸ نفر
 ۲- مکان بازی: داخل کوچه
 ۳- وسایل بازی: —
 ۴- شرایط سنی: نوجوانان
 ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
 ۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

در این بازی گروهی از بچه‌ها کوچه‌ای را انتخاب می‌کنند سپس به دو گروه ۴ نفری تقسیم می‌شوند یک گروه در ابتدای کوچه و گروه بعدی در انتهای کوچه می‌ایستند. سپس دو گروه منتظر سوت داور می‌شوند، با سوت داور این دو گروه شروع به دویدن می‌کنند تا به محلی که گروه مخالف ایستاده‌اند، برسند. هر کس زودتر به محل گروه روبه روی خود برسد، به عنوان برنده انتخاب می‌شود. گروه بازنده باید گروه برنده را بر پشت خود از سر کوچه تا انتهای کوچه سواری بدهند.

چال بازی (اغور چالی، جف تاق)

čāl bā zi (a quz čā li -jaf tāq)

- ۱- تعداد بازیکن: از ۲ تا چند نفر
- ۲- مکان بازی: کاکرون
- ۳- وسایل بازی: کلاه نمدی، گردو
- ۴- شرایط سنی: کودکان، نوجوانان
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

بازیکنان چاله‌ای را روی زمین می‌کنند. هر کدام یک کلاه نمدی و چند گردو در اختیار دارند. فاصله‌ای را از چاله تا محل پرتاب گردوها مشخص کرده و گردوها را داخل کلاه نمدی قرار می‌دهند. با شیر یا خط، شروع کننده‌ی بازی مشخص می‌شود. فرد اول از فاصله‌ی معین گردوها را که داخل کلاه نمدی قرار دارند به طرف چاله پرتاب می‌کند. اگر گردوها جفت وارد چاله شود، نفر دوم باید دو گردو به نفر اول بدهد، ولی اگر گردوها «تاق» بود یعنی گردوها به صورت فرد وارد چاله بشود، فرد اول باید دو گردو به فرد دوم بدهد.

در این بازی حرکت زاویه‌ای دست از مفصل شانه را نشان می‌دهد که موجب حرکت گردوها شده و گردوها طی یک حرکت مستقیم الخط به طرف هدف حرکت می‌کند. این بازی برای تقویت تمرکز حواس نیز مفید می‌باشد. (مانند بازی گلف)

چال چاش

čāl čāš

- ۱- تعداد بازیکن: سه یا چند نفر
۲- مکان بازی: کاکرون
۳- وسایل بازی: —
۴- شرایط سنتی: نوجوانان، جوانان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

در نقطه‌ای از کاکرون چاله‌ی کم عمقی آماده می‌کنند با قرعه، یک نفر به عنوان محافظ چاله انتخاب می‌شود. دیگر بازیکنان دور چاله می‌دوند تا خود را به چاله‌ای که توسط آن فرد محافظت می‌شود برسانند.

چیون کا čap pu nə kā

۱- تعداد بازیکن: ۴ نفر (دو چوپان، دو ۲- مکان بازی: کاکرون
نفر به عنوان «لَم چاقا»^۱ یا «کِردی»^۲
که بر پشت دو چوپان بودند).

۳- وسایل بازی: — ۴- شرایط سنی: نوجوانان، جوانان

۵- مناسبت بازی: جشن، عروسی ۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

دو نفر به عنوان چوپان، هر کدام با گوسفندان فرضی، در محدوده زمین بازی خود هستند و دو نفر از افراد گروه را به عنوان «لَم چاقا» بر دوش می‌گیرند و محکم می‌بندند. یکی از چوپان‌ها به دیگری می‌گوید: «گوسفندان تو وارد ملک من شده است» ولی چوپان دومی می‌گوید: «نه، این گوسفندان تو بود که وارد ملک من شد» و با هم به بحث و جدل می‌پردازند. در این هنگام هر دو چوپان یک چوب دراز و باریک به نام «شیش» را گرفته و بر پشت هم می‌زنند. در واقع آنها هیچ کتکی نمی‌خورند، بلکه آن دو نفری را که بر پشت بسته‌اند می‌زنند، آن دو نفر چون از بازی هیچ اطلاعی ندارند حسابی کتک می‌خورند.

۱- لَم چاقا: (lam čāqā) چو خا نمدی.

۲- کردی: (kardi) پوشش نمدی بدون آستین

چَرخِک کا (۱)

čar xək kā

- ۱- تعداد بازیکن: نامحدود
 ۲- مکان بازی: کاکرون
 ۳- وسایل بازی: یک چوب به
 ۴- شرایط سنی: کودکان،
 ۵- اندازه ۱۰ سانتی متر، نخ
 نوجوانان
 ۶- جنسیت: مرد
 ۵ - مناسبت بازی: اوقات فراغت

طریقه‌ی بازی

بازیکن چوبی را به شکل دوک و در اندازه‌ای که در کف دست جای گیرد، تراشیده و نخ نازک و محکمی را به دور آن می‌پیچاند بعد از آماده شدن آن را به زمین پرت می‌کند و همزمان نخ را محکم و سریع به سمت خود می‌کشد و در نتیجه دوک به دور خود و بر روی زمین می‌چرخد. بازیکن دائماً با مشاهده‌ی کند شدن سرعت چرخش دوک به دور خود، طناب تسمه مانندی به بدنه‌ی چرخان دوک ضربه می‌زند تا دوک از چرخش نیفتد و بازی به نوبت ادامه می‌یابد.

چَرَخِک کا (۲)

čar xək kâ

- ۱- تعداد بازیکن: از ۲ تا چند نفر
۲- مکان بازی: کاکرون
۳- وسایل بازی: طنابی به طول سه الی چهار
۴- شرایط ستی: جوانان
متر که در انتهایش تکه چرمی نصب شده است.
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

در این بازی یک نفر به پشت روی زمین می‌خوابد و طناب را دور سر خود می‌چرخاند. دیگر شرکت کنندگان که از او فاصله دارند باید از روی طناب بپرند و مواظب باشند که طناب به دور پاهای آنها نیفتد چون در این صورت ممکن است روی زمین بیفتند.

هدف افراد در این بازی این است که در فاصله‌ی زمانی کوتاه و با سرعت هر چه بیشتر از روی طناب عبور نمایند. برای این که فرد بتواند در زمان بسیار کم از مانع عبور نماید بایستی سنگینی بدن او به سمت جلو باشد.

چرخ هیشتنگ Čar x hištang

- ۱- تعداد بازیکن: ۲ نفر
- ۲- مکان بازی: محوطه‌ی باز
- ۳- وسایل بازی: یک تنه‌ی درخت
- ۴- شرایط سنی: نوجوانان، (کمرش خم باشد) - کنده‌ی درخت
- ۵- مناسب بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

کنده‌ی یک درخت قطع شده را انتخاب کرده و نوک آن را تراشیده و تیز می‌کنند. چوب محکم و دراز و کلفت دیگری را تهیه کرده و وسط آن را با تراشیدن گُود می‌کنند و آن را روی نوک کنده‌ی درخت قرار می‌دهند همانند الاکنگ، دو نفر در دو طرف چوب دراز، می‌نشینند سپس آن را مانند چرخ و فلک می‌چرخانند.

چش دار کا čəš dā rə kā

- ۱- تعداد بازیکن: نامحدود
۲- مکان بازی: محوطه باز (کاکرون)
۳- وسایل بازی: —
۴- شرایط سنی: کودکان، نوجوانان، جوانان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

گروهی با هم جمع شده و از میان خود فردی را به عنوان گرگ انتخاب می‌کنند. این فرد به وسیله‌ی «قرعه کشی» انتخاب می‌شود. سپس یک نقطه‌ی خاصی را انتخاب کرده و چشمان خود را می‌بندد تا افراد گروه مخفی شوند، بعد از پنهان شدن همه، با شمارش اعداد چشمان خود را باز کرده و دنبال تک تک افراد می‌گردد زمانی که فردی را ببیند سریع به مکان اصلی (جایی که چشمان خود را بسته است) رفته و با صدای بلند می‌گوید: «سوک، سوک» و آن فردی که نخستین بار دیده شد این بار گرگ می‌شود.

چِش به چِش čəš ba čəš

- ۱- تعداد بازیکن: دو نفر
- ۲- مکان بازی: هم در داخل اتاق و هم در خارج از اتاق انجام می‌شود.
- ۳- وسایل بازی: —
- ۴- شرایط سنی: کودکان، نوجوانان
- ۵ - مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶ - جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

در این بازی دو نفر در مقابل هم می‌نشینند و هر دو به چشم‌های همدیگر زل می‌زنند. هر کدام زودتر چشم‌هایش خسته شد و پلک زد بازنده است.

طبق قرارداد کسی که برنده‌ی این بازی شد باید یک کشیده به صورت فرد بازنده بزند.

چش دوس کا čəš da vəs sə kâ

- ۱- تعداد بازیکن: نامحدود
۲- مکان بازی: داخل اتاق
۳- وسایل بازی: پارچه‌ای که با آن
۴- شرایط سنتی: کودکان،
چشم خود را ببندند
نوجوانان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت،
۶- جنسیت: زن، مرد
شب نشینی

طریقه‌ی بازی

گروهی در یک اتاق جمع شده و چشم یکی را به قید قرعه می‌بندند. بقیه‌ی افراد داخل اتاق پخش می‌شوند. هر کدام صداهایی را از خود در می‌آورند و او باید به دنبال این صداها رفته، یکی را دستگیر کند. هر کسی را که گرفت جایشان عوض می‌شود، یعنی چشم فرد بازنده را می‌بندند و او به دنبال بچه‌ها می‌رود.

چک چیشْت

čak čišť

- ۱- تعداد بازیکن: دو نفر
- ۲- مکان بازی: فضای باز
- ۳- وسایل بازی: —
- ۴- شرایط سنی: جوانان، بزرگسالان
- ۵- مناسبت بازی: عروسی‌ها و ۶- جنسیت: مرد
- جشن‌های محلی

طریقه‌ی بازی

چک مخفف چکه یعنی دو دست را به هم زدن و چیشْت اصطلاحی است برای دور کردن، پراندن، این کشتی در مناطق غرب مازندران رایج است و معمولاً همراه با ساز و دهل می‌باشد. تماشاچیان دور زمین حلقه می‌زنند. ابتدا یکی از کشتی‌گیران وارد میدان کشتی شده و در یک پیش پرداخت نمایشی میدان را دور زده و پرش‌هایی از زمین به طرف بالا انجام می‌دهد و انگشت یا کف دست را بر زمین زده آن را می‌بوسد و حریف می‌طلبد. کشتی‌گیر دیگر وارد زمین شده، با هم دست می‌دهند و با دور زدن میدان و با انجام پرش‌های نمایشی، بار دیگر با هم دست می‌دهند. شلوار کشتی‌گیران تا ساق بالا آمده و کمربند محکمی بر کمرشان بسته شده است. دو کشتی‌گیر نیم خیز در حالی که دست‌ها را از طرفین به پس و پیش تکان می‌دهند و گاهی نیز کف دست را مشت یا گره کرده، به هم نزدیک می‌شوند و به طرف هم حمله می‌کنند و خیز بر می‌دارند و تا اندازه‌ای در تشابه با

کشتی «گیله مردی» به حالت حمله و دفاع مبادرت به پرتاب ضربه‌های دستان به هم می‌نمایند. گاهی نیز دو دستِ همدیگر را گرفته و پیچ و تاب می‌دهند. هرگاه یکی از دو کشتی گیران به هر علتی در خطر افتاده باشد یا نیاز به استراحت موقت داشته باشد با دو دست کف می‌زند که علامتی است برای ترک لحظه‌ای مسابقه. به کاربردن این علامت معمولاً تا قبل از سرشاخ شدن و پیچیدن به هم است. در اولین فرصت مناسب یکی از کشتی گیران دیگری را گرفته و به هم می‌پیچاند. در این کشتی زمین زدن چندان معمول نمی‌باشد و حریفی که بتواند حریف خود را از جا کنده و از زمین بلند کند، برنده اعلام می‌شود. کشتی گیر برنده بار دیگر تا جایی که داوطلب برای کشتی گرفتن باشد، تقاضای حریف نموده و کشتی می‌گیرد.

چَکِ کِشتی

čak kaš ti

- ۱- تعداد بازیکن: ۲ نفر
- ۲- مکان بازی: داخل اتاق
- ۳- وسایل بازی: —
- ۴- شرایط سنی: جوانان
- ۵- مناسبت بازی: شب نشینی، شب عروسی
- ۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

دو نفر کنار هم در وسط اتاق به صورت عکس هم دراز می‌کشند. (یعنی سر یکی کنار دو پای دیگری و سر نفر دوم در کنار دو پای نفر اول) دستی که کنار هم قرار دارد را از قسمت آرنج در هم قلاب کرده و در همان لحظه به سرعت پاهایی را که کنار هم قرار دارد، کمی به طرف بالا آورده و در هم قلاب می‌کنند، فردی که از آمادگی جسمانی خوبی برخوردار باشد، پای نفر بعدی را سریع به طرف پای کشیده حرکت داده، او را به صورت پشتک به زمین می‌زند و برنده‌ی این بازی می‌گردد.

چک کی^۱ Čak kay

- ۱- تعداد بازیکن: بیش از ۴ نفر
۲- مکان بازی: کاکرون
۳- وسایل بازی: توپ، سه عدد چوب
۴- شرایط مسابقه: نوجوانان،
به اندازه‌ی ۲۰ سانتی متر
جوانان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

دو عدد چوب را در زمین می‌کارند و چوب سوم را روی آن دو به صورت افقی قرار می‌دهند. دو تیم به فاصله ۱۵ متر از چوب‌ها فاصله می‌گیرند. هر گروه که توانست با توپ این چک‌ها را بیندازد برنده می‌شود و افراد طرف مقابل باید سواری بدهند.

۱- این بازی در مناطق کوهستانی غرب مازندران رایج بوده و چنان که پیشتر گفته شد لفظ «کی» همان «کا» به معنی بازی می‌باشد.

چلیک ماره کا (۱)

čə lik mā re kā

- ۱- تعداد بازیکن: ۴ تا ۱۰ نفر
- ۲- مکان بازی: کاکرون
- ۳- وسایل بازی: یک چوب کوتاه به اندازه‌ی ۴- شرایط سنی: نوجوانان، جوانان
- یک وجب که دو سرش را تیز می‌کنند و
- یک چوب به طول کمتر از یک متر. چوب
- کوچک را «چلیک^۱» و چوب بزرگتر را
- «چلیک مار» می‌گویند. ۲ عدد سنگ یا آجر
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

نام دیگر این بازی «عروس بیارده کا» می‌باشد. ابتدا یارگیری کرده و با قرعه کشی گروه آغازگر مشخص می‌شود. گروه اول، به نقطه شروع بازی رفته، دو سنگ را در کنار هم با فاصله‌ی کمتر از قد چلیک قرار می‌دهد و چلیک را روی دو سنگ می‌گذارد آن گاه اولین بازیکن با چلیک مار به زیر چلیک زده آن را به هوا پرتاب می‌کند و در همان حال با چلیک مار به چلیک ضربه می‌زند تا به سمت وسط میدان که یاران گروه دوم در آن پراکنده‌اند، پرتاب می‌شود.

اگر چلیک به وسیله‌ی بازیکنان مقابل در هوا گرفته شود، جای دو گردو عوض می‌شود. اگر چلیک یک بار به زمین بخورد و بعد به هوا بیاید و گروه

۱- در برخی مناطق به آن «چلیک کینه» می‌گویند.

مقابل آن را با دست بگیرد، باید از نقطه‌ای که گرفته است هفت قدم به جلو بردارد و از آنجا با چلیک، چلیک مار را بزند. این حالت را «تا بنه هف قدم» (at tā bā ne haf qa dem) می‌گویند. در غیر این صورت یکی از بازیکنان گروه دوم، آن را برداشته و از محل افتادن چلیک بر زمین یک قدم به جلو بر می‌دارد و آن را به سمت چلیک مار که یک سرش به یکی از دو سنگ تکیه داده شده، پرت می‌کند. اگر بتواند به چلیک مار بزند، بازیکن گروه اول می‌سوزد و کنار می‌رود و فرد دیگری از این گروه بازی می‌کند و الی آخر... در غیر این صورت این عمل با بازی همان بازیکن اول ادامه پیدا می‌کند. بازیکن، چلیک را بر بالای دو سنگ قرار داده، چلیک مار را محکم گرفته و در حال بازی می‌گوید: «درانه» (dar e na)^۱ دو بندون (اولین دور بازی را بندون حساب می‌کند) و بعد تا زمانی که نسوزد و کنار نرود به ترتیب ادامه می‌دهد: «درانه سه بندون»، «درانه چهار بندون»، «درانه قنبر»، «درانه جهاز»، «درانه خرجی بار» و بعد «درانه عاروس». اگر این بازی هم با موفقیت انجام بگیرد، یکی از افراد گروه دوم که چلیک را به قصد زدن چلیک مار پرتاب کرده، ولی به هدف نخورده است به عنوان عاروس (عروس) به سر (محل بازی) می‌آید و به یکی از یاران گروه اول سواری می‌دهد؛ سپس به همان حالت آنجا می‌ایستد و منتظر ادامه‌ی بازی می‌ماند. بازیکنی که هنوز نسوخته است به چلیک می‌زند و می‌گوید: «درانه غلی عاروس» و پس از آن می‌گوید: «درانه تقی عاروس». به این ترتیب تا زمانی که چلیکش به وسیله‌ی بازیکنان وسط میدان به چلیک ماری که روی یکی از دو سنگ داده شده، نخورد، یاران گروه دوم به یاران گروه اول سواری می‌دهند و تا زمانی که چلیک در هوا، با دست گرفته نشده و یا بازیکن نسوخته، سواره‌ها از کول سواری دهندگان پایین نمی‌آیند.

۱- درانه: دارد می‌آید.

چلیک ماره کا (۲)

čə lik mā re kā

- ۱- تعداد بازیکن: ۴ الی ۱۰ نفر
- ۲- مکان بازی: کاکرون
- ۳- وسایل بازی: چلیک و چلیک مار
- ۴- شرایط سختی: نوجوانان، جوانان
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

این بازی شبیه «عروس بیارده کا» است. با این تفاوت که بازیکن مقابل چلیک را از محلی که چلیک مار روی یکی از دو سنگ تکیه داده و افتاده است، نزده بلکه آن را به سمت دو سنگ پرتاب می‌کند. اگر نقطه‌ای که چلیک در کنار دو سنگ می‌افتد، فاصله اش تا دو سنگ کمتر از چلیک مار شد، در این صورت این بازیکن می‌سوزد و کنار می‌رود و بازیکن بعدی برای بازی جلو می‌آید.

لازم به یادآوری است که تمام بازیکنان هر گروه که در «سر» (محل بازی که در آن دو سنگ قرار دارد) هستند، باید جداگانه و پس از سوختن دوستانشان بازی کنند. اگر چلیکی به سمت دو سنگ پرتاب شود و در طول مسافت آن تا دو سنگ بعد از پرتاب شدن، با طول چلیک مار اندازه گیری شود و مثلاً سه برابر طول چلیک مار بین چلیک و دو سنگ فاصله افتاده باشد، بازیکن حق دارد سه بار و توسط چلیک مار به لبه‌ی چلیک بزند و آن را هر بار به هوا پرتاب کرده و به سمت قسمت‌های پایانی و بعد از «میار»

(نقطه‌ی پایانی میدان بازی) براند. بدین ترتیب یک بار به لبه‌ی چلیک می‌زند و آن را به هوا پرتاب می‌کند و با چلیک مار به زیر چلیک می‌زند، هر کجا که چلیک افتاد هر دو گروه به دنبالش می‌روند و بازیکن از آن جا با به لبه‌ی چلیک می‌زند و این کار را تا سه بار و یا چند بار تکرار می‌کند. از آن مسافت تا محل بازی یا «سر» را بازیکنان گروه مقابل باید «زو» بکشند و این کار را هر کدام جداگانه انجام دهند. یک نفر از آن نقطه‌ای که چلیک افتاد زو می‌کشد و از هر کجا که نفسش برید، یار دیگرش بقیه‌ی مسیر را زو می‌کشد و همین طور تا آخرین نفر هر گروه این کار را ادامه می‌دهند و مسافتی را که دو تا سنگ باقی مانده همگی به یاران بازیکن اصلی سواری می‌دهند. زو کشیدن به این ترتیب است که افراد نفس را در سینه حبس می‌کنند و آن وقت شروع به دویدن کرده و می‌گویند: «الکم چرخ و فلکم، نون و نمکم زو»

چلیک ماره کا (۳)

čə lik mā re kā

- ۱- تعداد بازیکن: ۴ الی ۱۰ نفر
 ۲- مکان بازی: کاکرون
 ۳- وسایل بازی: یک چوب کوچک
 ۴- شرایط سنتی: نوجوانان،
 (چلیک)، چوب بزرگتر (چلیک جوانان
 مار)، یک عدد سنگ یا آجر یک
 چوب نازک (شیش)
 ۵ - مناسبت بازی: اوقات فراغت
 ۶ - جنسیت: زن، مرد

طریقه ی بازی

پس از یارگیری و تعیین گروه شروع کننده، اولین بازیکن با چلیک مار، چلیک را که به یک سنگ تکیه داده شده، به هوا پرتاب می کند و با چوب به زیر آن می زند. در این حال، گروه مقابل در وسط زمین با چوب نازک (شیش) سعی می کند آن را در هوا بزند که در صورت موفقیت، جای دو گروه عوض می شود. اگر چلیک در هوا با دست گرفته شود نیز جای دو گروه عوض می شود. بررسی می کند که اگر می تواند آن را به سوی چلیک مار پرت کرده و بزند، این کار را می کند، ولی اگر حدس بزند که قادر نیست این کار را انجام دهد، بازیکن «سر» می گوید: «چرچر» و او می گوید: «به چر» و بازیکن، چلیک مار را به سمت چلیک که حالا دیگر روی همان نقطه افتاده است، پرتاب می کند. از هر کجا که چلیک مار افتاده تا محل چلیک را با اندازه ی طول چلیک مار اندازه گیری می کنند و هر یک اندازه ی چلیک مار را یک

بندون می‌نامند. وقتی فاصله تمام شد، بازیکن با چلیک مار به نوک چلیک زده، آن را به هوا پرتاب می‌کند و در هوا می‌زند، طوری که چلیک به سمت قسمت پایانی میدان بازی رانده شود. البته برای این که معلوم شود چند بار باید این کار را انجام دهد، طبق قرار داد آن را به هوا پرتاب می‌کند و در همان حال با چلیک مار آن را آهسته می‌زند و سعی می‌کند که (چلیک) مثل توپ در هوا بماند و نیفتد، هر چند بازی که بتواند با چلیک در هوا بازی کند، به اندازه‌ی آن تعداد، می‌تواند به چلیک بزند که در این صورت ممکن است تا مسافتی طولانی از سر بازی (سر) فاصله بگیرد که این مسافت را بازیکنان مقابل باید «زو» بکشند و تفاوت آن را سواری بدهند. یا آن که به جای این کار به اندازه‌ی طول چلیک مار فاصله‌ی آن را با چلیک (پس از نشانه‌گیری چلیک از محل سر و انداختن آن به سوی چلیک مار) اندازه می‌گیرند. همان طوری که گفته شد. و به تعداد اندازه‌ی چلیک‌ها آن را ۱ بندون، ۲ بندون، ۳ بندون و قنبر می‌نامند و بعد عروس می‌آورند. یا این که از هر کجای این مراحل مثلاً ۲ بندون به بعد را مجدداً به سر بازی منتقل می‌کنند و بازی را ادامه داده و عروس می‌آورند.^۱

۱- نام دیگر این بازی «خرچر به خر» است.

چلیک ماره کا (۴)

čə lik mā re kā

- ۱- تعداد بازیکن: ۴ تا ۱۰ نفر
- ۲- مکان بازی: کاکرون
- ۳- وسایل بازی: چلیک و چلیک مار
- ۴- شرایط سنتی: نوجوانان، جوانان
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

بازی پس از سلار (یارگیری) و انتخاب گروه اول (به وسیله‌ی آفتاب وضو با شیر یا خط) شروع می‌شود. گروه اول به سر (قسمت بالای زمین بازی) می‌رود و افراد گروه دوم در وسط زمین و تا پایان منطقه‌ی باز «گل»^۱ پخش می‌شوند.

یک بازیکن از گروه اول، چلیک را به هوا پرتاب می‌کند و در هوا آهسته آن را می‌زند طوری که نیفتد. تعداد دفعاتی که چلیک به هوا رفته و مجدداً به چلیک مار بخورد و دوباره به هوا رود، شمرده می‌شود. بازیکن با چلیک مار به چلیک زده و آن را به سمت میدان بازی رها کند. اگر گروه دوم، آن را با «شیش» در هوا بزند، بازیکن پرتاب کننده‌ی چلیک می‌سوزد و از بازی خارج می‌شود و اگر چلیک «دس دله»^۲ گرفته شد نیز جای دو گروه عوض می‌شود. اگر چلیک به زمین افتاد، گروه اول همگی به آنجا آمده و مجدداً

۱- گل: (gal) به محوطه‌ی پایین زمین بازی گفته می‌شود.

۲- دس دله (das dela) توی دست.

چلیک را با چلیک مار به سمت قسمت پایانی بازی و میبار (نقطه‌ی پایانی منطقه‌ی بازی) می‌راند و باز از آنجا تا هر جا که در هر بار زدن برود، می‌فرستد. توضیح این که ابتدا همه‌ی بازیکنان گروه اول، عمل «الک دولک» را انجام می‌دهند سپس در پایان، تعداد آنها را شمرده و در جمع به تعداد الک دولک، توسط چلیک مار به چلیک می‌زنند و آن را به دور دست پرتاب می‌کنند و مسافت طولانی‌ای را از محلی که چلیک آخرین بار در آنجا افتاده است؛ بازیکنان گروه دوم «زو» (zu) می‌کشند. به ترتیب و همه یکی پس از دیگری، مسافتی را که بازیکنان نتوانند زو بکشند، باید تا محل اجرای بازی «سر» به بازیکنان گروه اول سواری بدهند.

چلیک ماره کا (چلی مالکا) (۵)

čəlik mārə kâ(čəli māle kâ)

- ۱- تعداد بازیکن: ۲ تا ۶ نفر
- ۲- مکان بازی: کاکرون
- ۳- وسایل بازی: چلی (چوبی به طول ۱۱ - ۲ شرايط سنی: نوجوانان، سانی متر)، پا (چوبی به طول ۳۵ سانتی متر) جوانان
- ۵ - مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶ - جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

بازیکنان به دو گروه تقسیم می‌شوند و هر گروه برای خود یک سردهسته انتخاب می‌کند که سالار خوانده می‌شود. با شیر و خط مشخص می‌شود که کدام گروه باید بازی را آغاز کند. این گروه در زمین پشت نقطه‌ی شروع قرار می‌گیرد و یکی از بازیکنان این گروه با پا چلی (چوب) را پرتاب می‌کند. افراد گروه مقابل سعی می‌کنند ضربه‌ای به چلی بزنند که اگر موفق شوند امتیاز می‌گیرند اما اگر موفق نشوند و پرتاب‌های گروه اول بی جواب بماند، آن گروه برنده خواهد بود.

افراد گروه برنده با دو دست الک و دولک می‌کنند (یعنی با دست چپ و راست یا پا زیر چلی می‌زنند به طوری که چلی زمین نیفتد) سپس به دفعات وارد کردن ضربه، می‌توانند چلی را به زمین حریف پرتاب نمایند. گروه بازنده، فقط با یک دست می‌تواند الک دولک کند، که در این صورت طبعاً کمتر می‌تواند به چلی ضربه بزند. گروه برنده مثلاً در پرتاب‌ها می‌تواند

کا: فرهنگ بازی‌های مازندران ●●● ● ۱۱۹

پانصد متر در خاک حریف پیشروی کند و گروه مقابل دویست متر، فاصله‌ی این دو نقطه یعنی سیصد متر را گروهی که کمتر پیشروی کرده است باید با یک نفس و در حال زو کشیدن طی کنند یا می‌توانند از آنها کولی بگیرند. در سواری خوردن حتی از مارهی گروه هم استفاده می‌شود.

چمن چمن (کمرین بازی - بتراش)

ča mən ča mən(ka mər ban bā zi -bətrāš)

- | | |
|------------------------------|--------------------------------|
| ۱- تعداد بازیکن: ۳ تا ۱۰ نفر | ۲- مکان بازی: کاکرون |
| ۳- وسایل بازی: کمریند | ۴- شرایط سنی: نوجوانان، جوانان |
| ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت | ۶- جنسیت: مرد |

طریقه‌ی بازی

از بین افراد گروه فردی را که از همه واردتر و زرنکتر است به عنوان ماره انتخاب می‌کنند. ماره کمربندی را گرفته و قلاب آن را در دست می‌گیرد و سر دیگر آن را به دست فرد دیگری می‌دهد، بقیه افراد گروه نیز اطراف آنها به صورت پراکنده قرار می‌گیرند. در این هنگام ماره از فرد مقابلش که کمریند را به دست گرفته پرسش‌هایی می‌کند، مثلاً «وچیه، کیچکی کیرس مَشْتِه دِمِس»

və čī yə kəč ki kə res maš te də mes?

جواب: دندون - انار anār

وچیه، پر بلنه، وچه جلن؟

ve čy ə per bə lən nə, və čə jə lənn ə?

dār - ā kāššəm

جواب: دار - آکاشم

«درخت و خزه درختی»

اگر آن فرد نتواند پرسش‌های ماره را جواب دهد، کمریند را به فرد دیگر داده و از فرد دوم می‌خواهد که جواب دهد و اگر بتواند جواب درست بگوید،

ماره کمریند را به او داده و بلند می‌گویند: «بتراش» یعنی دیگران را تنبیه کن او هم بین بچه‌ها رفته و باکمریند آنها را می‌زند، اگر ماره بگوید «جو، جو» بچه‌ها باید سعی کنند او را دستگیر کنند، اگر بچه‌ها بتوانند او را بگیرند در این صورت این فرد باید آنها را از همان جا سواری داده و به طرف ماره بیاورد، اگر نتوانند او را بگیرند، دوباره پیش ماره آمده و ماره پرسش‌های دیگری می‌کند.

چو به چو

ču bə ču

- ۱- تعداد بازیکن: نامحدود
- ۲- مکان بازی: کاکرون، محوطه باز
- ۳- وسایل بازی: چوب‌های محکم به طول ۴- شرایط سنتی: جوانان، بزرگسالان
- یک متر و قطر حدود ۳ سانتی متر
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت، جشن‌ها ۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

بازیکنان به دو گروه تقسیم می‌شوند و با هم دو به دو یک رزم تن به تن را به صورت نمادین نشان می‌دهند. این بازی همراه با پایکوبی و حرکات نمایشی موزون است. این بازی شبیه رقص چوب محلی خراسان می‌باشد، در گذشته این رزم تن به تن در دعوای طایفه‌ای و عشیره‌ای نیز به کار گرفته می‌شد.

چو پرش ču pə rəš

- ۱- تعداد بازیکن: نامحدود
۲- مکان بازی: محوطه باز، کنار رودخانه
۳- وسایل بازی: چوب محکمی به طول ۴ - شرایط سنی: جوانان ۲ متر و قطر کمتر از ۴ سانتی متر
۵ - مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶ - جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

یک عدد چوب محکمی که قابل انحناء و فنری شدن باشد، به طول ۲ متر تهیه می‌کردند. افراد از فاصله‌ای دویده و در یک نقطه‌ی مشخص با کمک چوب، فاصله‌ی زیادی را می‌پريدند، کسی که از همه بیشتر می‌پريد برنده بود. معمولاً منطقه‌ی پرش، نه‌رها یا رودخانه بود و کسی که موفق نمی‌شد در آب می‌افتاد.

چو چک

ču čak

۱- تعداد بازیکن: ۲ نفر

۲- مکان بازی: محوطه باز

۳- وسایل بازی: پارچه و یا یک

۴- شرایط سنی: جوانان

تکه نمد، چوبدست

۵ - مناسب بازی: اوقات فراغت

۶ - جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

ورزش مخصوص روستائیان، به خصوص گله داران محلی است که در زمان فراغت انجام می‌شود و بدین ترتیب است که یک دست را در پارچه یا تکه نمدی می‌پیچند و با دست دیگر چوبدستی را نگه می‌دارند و به فرد دیگری که به همین ترتیب یک دست را نمد پیچ کرده و چوبدستی در اختیار دارد ضرباتی را وارد می‌کنند نفر مقابل با چوبدست یا دست نمد پیچ از خود دفاع می‌کند. معمولاً بیشتر ضربات به پای حریف می‌باشد. هدف اصلی در این بازی دفاع شخصی می‌باشد، در گذشته با توجه به بلایای طبیعی موجود در محیط، افراد می‌بایست از خود دفاع می‌کردند. این تمرین باعث تقویت عضلات دست، بازوها، پا و ران می‌شود.

چوخر سواری ču xar sə vāri

- ۱- تعداد بازیکن: نامحدود
- ۲- مکان بازی: کاکرون
- ۳- وسایل بازی: دو چوب بلند
- ۴- شرایط سنتی: نوجوانان، جوانان، بزرگسالان
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

یک جفت چوب بلند را که شاخه‌ی محکمی به اندازه ۱۵-۱۰ سانتی متر در وسط آن داشته باشد، انتخاب کرده و پایه‌ی آن را صاف می‌کنند هر بازیکن دو پای خود را روی شاخه‌ی چوب گذاشته و با دو دست سرچوب را محکم نگه می‌دارد و با آن راه می‌رود. در بعضی مواقع نیز در زمین‌های باتلاقی مسابقه می‌دهند.

این بازی قبل از این که به عنوان یک تفریح و سرگرمی باشد، بیشتر برای برطرف کردن نیازهای انسانی در عبور از رودخانه و گل و لای بود. فاکتور اصلی که در این بازی تقویت می‌شود، تعادل و هماهنگی عصبی، عضلاتی (هماهنگی چشم، دست و پا) می‌باشد.

چوک چوک کا

čuk čuk kâ

- ۱- تعداد بازیکن: ۱۰ نفر
- ۲- مکان بازی: محوطه باز
- ۳- وسایل بازی: چوب
- ۴- شرایط سنی: جوانان، بزرگسالان
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

بازیکنان به دو گروه تقسیم شده، هر بازیکن یک چوب کوچک ۲۰ سانتی در دست دارد و با قرعه، گروه شروع کننده‌ی بازی انتخاب می‌شود. گروه شروع کننده‌ی بازی به نوبت و جداگانه همه‌ی چوب‌ها (۵ چوب) را روی ساعد خود قرار داده و از بالای سر به پشت پرتاب می‌کنند، چوب‌ها باید به ترتیب و با فاصله قرار گیرند، اگر چوب‌ها در هنگام پرتاب به صورت جفت روی زمین قرار گیرند، فرد بازنده تلقی می‌شود، بعد از پرتاب چوب‌ها، همان فرد پرتاب کننده باید از فاصله‌ی بین چوب‌ها، به حالت لی لی عبور کند. اگرپایش به چوب‌ها اصابت نماید، بازنده می‌باشد و باید یک نفر از گروه مقابل را با فاصله‌ای که از قبل تعیین کردند، سواری دهد. بقیه افراد نیز این عمل را تکرار می‌کنند.

خاله خاله جان، جان خاله جان

xā lə xā lə jān jā nə xā lə jān

- ۱- تعداد بازیکن: دو نفر
 - ۲- مکان بازی: هم در داخل اتاق و هم در خارج از اتاق انجام می‌شود.
 - ۳- وسایل بازی: —
 - ۴- شرایط سنی: کودکان، نوجوانان
 - ۵ - مناسبیت بازی: اوقات ۶ - جنسیت: زن، مرد
- فراغت

طریقه‌ی بازی

دو نفر پشت به پشت هم و چسبیده به هم قرار می‌گیرند و دست‌های خود را در هم قلاب می‌کنند. یکی از آن دو نفر همانند بازی آفتاب، مهتاب آن یکی را به همان شکل بر دوش گرفته می‌گوید:

- خاله خاله جان

- جان خاله جان

- چیکار کنی *či kār kənni*

- دِگ تاشمه *dəg tāšəmə* (چوب را می‌تراشم تا دیگ درست کنم).

- تو چِر برو مِین بَتر تاشمه *tu ʒər bəru mən bettər tāšəmə* (تو بیا

پایین من بهتر می‌تراشم).

و با تمام شدن این شعر آن یکی پایین آمده و آن فرد بالا می‌رود و همین

شعر را می‌خواند.

خر کِشِمِه xar kə šə mə

- ۱- تعداد بازیکن: دو نفر
۲- مکان بازی: داخل اتاق، محوطه باز
۳- وسایل بازی: —
۴- شرایط سختی: نوجوانان، جوانان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت، عروسی ۶- جنسیت: زن

طریقه‌ی بازی

یک نفر نشسته و فرد دیگری جلوی او حرکت می‌کند و می‌گوید:

xar kə šə mə xar kə šə mə	خر کشمه خر کشمه
ke kə šə ni?	که کشنی؟
fər dā sə vā i xə nə ki	فردا سیوایی خنِکی
xa re či rə mər deni?	خرچی رِمِرِدنی
xa re guš tər rə de mə	خرِ گوش تِرِ دِمِه
خرِ گوش چه کِیم، گَن بُکُردِ گوشِ چه کِیم، شی مارِ واژن هَکِیم، شی مارِ نِخاسته چه کِیم.	
xare gušə čə kə nem gan ba ke rdə gušə čə kə nem šimā re vā zan	
ha ke nem ši mār nə xā sse čə kə nem	
دوباره فرد اول شروع کرده و از فرد دوم چیزی طلب می‌کند و فرد اول پاسخ می‌دهد.	
xare dem mə tər rə de me	خرِ دِم تِرِ دِمِه

خر دِم چه کِنِم، گَن بَکِرْد دِم چه کِنِم، شی مار شاجه^۱ هَکِنِم، شی مار
نخاسته چه کِنِم.

xar re dām mā čə kə nem gan ba ker de dām me čə kə nem ši mā re
šā je ha ke nem ši mār nə xās se čə kə nem

به همین ترتیب فرد اول اندام‌های دیگر خر را نام برده و فرد دوم
درباره‌ی کاربرد آن به شوخی توضیح می‌داد.

تبرستان
www.tabarestan.info

۱- شاجه (سازه) جارویی که از ارزن تهیه می‌شود.

خرک جوز بوز (خرتوچال - خر سواری) (۱)

xa rək juz buz (xar tu čāl - xar sə vā ri)

۱- تعداد بازیکن: ۲۰ نفر ۲- مکان بازی: حیاط خانه، کوچه

۳- وسایل بازی: — ۴- شرایط سنی: جوانان

۵ - مناسبیت بازی: شب ۶- جنسیت: مرد

عروسی، اوقات فراغت

طریقه ی بازی

بازیکنان به دو گروه ده نفره تقسیم شده و با شیر و خط، گروه اول یا شروع کننده ی بازی مشخص می شود. گروه اول «سوار» و گروه دوم «خر» نامیده می شوند، پنج نفر از افراد گروه دوم به ترتیب دست های خود را به دیواری تکیه می دهند و پنج نفر دیگر کمر آنها را نگه می دارند و به صورت یک پل در می آیند. گروه سوار به ترتیب از فاصله ی حدوداً ۱۵ — ۱۰ متری دویده و سعی می کند با پریدن، خود را به روی پشت گروه خر (افرادی که به دیوار تکیه دادند) برساند و روی پشت آنها بنشیند، آخرین نفری که عمل پریدن را انجام می دهد و روی پشت خر نشسته با یک نفس ممتد کلمه ی «زو» را می خواند و در عین حال مواظب یارانش نیز می باشد که اگر کسی از آنها در حال افتادن باشد یا نوک پایش در حال تماس با زمین باشد زو کشیدن را قطع کرده و از خر پیاده شود و بازی ادامه پیدا می کند. وقتی پای یکی از بازیکنان سواره به زمین برسد و یا از پشت بازیکنان دسته ی اول بیفتد، جای گروه ها عوض شده و بازی ادامه می یابد.

خرک جوز بوز (۲)

xa rək juz buz

- ۱- تعداد بازیکن: ۴ نفر
 ۲- مکان بازی: محوطه باز
 ۳- وسایل بازی: —
 ۴- شرایط سنتی: نوجوانان، جوانان
 ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
 ۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

ابتدا افراد به دو گروه تقسیم می‌شوند. با شیر، خط یا روش‌های دیگر، گروه اول چشم‌های خود را می‌بندند تا گروه دوم در مکان‌های مختلف پنهان شوند و با صدای بلند می‌گویند

«برو» (bə ru) اگر آن دو موفق شوند آنها را پیدا کنند، گروه بازنده باید آنها را از محل پنهان شده تا محل چشم بستن سواری دهند و اگر آن دو را پیدا نکردند علاوه بر این که یک نوبت دیگر هم گرگ می‌شوند، باید گروه برنده را سواری دهند.

خرک جوز بوز (خر جوجو) (۳) xa rək juz buz (xar ju ju)

- ۱- تعداد بازیکن: ۱۰ نفر (دو گروه ۵ نفره)
- ۲- مکان بازی: محوطه باز
- ۳- وسایل بازی: —
- ۴- شرایط سنی: جوانان
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

بازیکنان به دو دسته تقسیم می‌شوند. با قرعه‌کشی یک گروه به عنوان خر و آماده سواری دادن می‌شوند به این صورت که یک نفر از گروه خر دو دست را به دیوار گرفته و پاها را به عرض شانه باز می‌کند و کمرش را خم می‌کند، فرد دوم نیز پشت سر او به همین ترتیب کمرش را با دست گرفته و اعضای دیگر به همین شکل آماده می‌شوند. گروه بعدی از فاصله‌ی پنج متری دویده و سوار پشت گروه خر می‌شوند پرش باید طوری انجام گیرد که همه بتوانند به راحتی سوار شوند و جا برای دیگران بماند. وقتی آخرین نفر پرید و سوار شد از یک تا ۲۰ را با صدای بلند و تند، می‌شمرد اگر در این فاصله یکی از گروه سوار از بالا بیفتد یا پایش به زمین برسد، بازنده می‌شوند و جای دو گروه عوض می‌گردد در غیر این صورت پس از شماره بیست دوباره پایین آمده و بازی را از نو شروع می‌کنند.

خرجین هاله

xər jin hā lə

- ۱- تعداد بازیکن: سه نفر
۲- مکان بازی: داخل اتاق
۳- وسایل بازی: —
۴- شرایط ستی: نوجوانان، جوانان
۵ - مناسبت بازی: شب ۶ - جنسیت: مرد
عروسی، شب نشینی

طریقه‌ی بازی

یکی از افراد به صورت چهار دست و پا در وسط اتاق می‌نشیند. در دو طرف (دو پهلوی) او، دو نفر دراز کشیده، هر کدام به پشت می‌خوابند و پاهایشان را روی پشت او قرار می‌دهند و پاهای یکدیگر را در هم قلاب می‌کنند. هر کدام از این دو، دست‌هایشان را دراز کرده و با یک دست یک پای خود و با دست دیگر پای بازیکن آن طرف را محکم می‌گیرد و به صورت خورجین در می‌آیند. کسی که چهار دست و پا نشسته خورجین را بلند کرده و به تدریج بر می‌خیزد و روی پاهایش می‌ایستد در حالی که خورجین سعی می‌کند کنترلش را ازدست ندهد و از هم باز نشود. آنگاه آن فرد، خورجین بر پشت در داخل اتاق می‌گردد.

خط کا^۱

xat kā

- ۱- تعداد بازیکن: دو تا چند نفر
 ۲- مکان بازی: محوطه باز
 ۳- وسایل بازی: یک سنگ صاف و ۴- شرایط سنی: کودکان،
 تخت (لب سنگ) نوجوانان
 ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت ۶- جنسیت: زن

۳	۴
۲	۵
۱	۶

جهنم

طریقه‌ی بازی

مطابق شکل در زمین بازی ۶ خانه به اندازه‌ی نیم متر در نیم متر در دو ستون ترسیم می‌کنند. بازیکنان به وسیله شیر و خط یا پلیم پلیم پام و... شروع کننده بازی را مشخص می‌کنند. بازیکن نفر اول بازی را از خانه‌ی یک، شروع می‌کند. به این شکل که سنگ را داخل خانه‌ی یک انداخته با لی‌لی (با یک پا) سنگ تخت را از خانه عبور می‌دهد. در خانه ۴ هم می‌تواند هر دو پا را بر زمین بگذارد و یک استراحت دو ثانیه‌ای بکند پس از آن دوباره با

۱- نام‌های دیگر این بازی در شهرهای مختلف مازندران: جهنم کا، تختیری کا، لب پُرکا

لی‌لی سنگ را از خانه‌ها عبور می‌دهد. البته در این مراحل اگر سنگ روی یکی از خطوط برود بازیکن می‌سوزد و بازیکن نفر دوم بازی را شروع می‌کند. به همین ترتیب این بازی صورت گرفته تا به آخرین خانه یعنی خانه ۶ برسند وقتی این خانه هم به پایان رسید سنگ را داخل خانه‌ی کوچک قرار داده و چشم بسته با هر دو پا و بدون سنگ از تمام خانه‌ها عبور می‌کند و در هنگام عبور از خانه‌ها از نفر دوم می‌پرسد «هس»^۱ و او باید جواب دهد: «اره» یعنی گذشتی، در هنگام عبور از خانه‌ها اگر پایش روی خط برخورد نماید می‌سوزد. پس از این کار پشت خانه‌ی جهنم ایستاده و می‌پرسد «قبله کدوم ور» و نفر دوم پاسخ می‌دهد «ته پشت سر» و از پشت سنگ را می‌اندازد آن سنگ داخل هر خانه‌ای که افتاد خانه‌ی آن شخص می‌باشد و فرد مقابل برای عبور از خانه‌ی او باید اجازه بگیرد و هر چه او گفت انجام دهد (بپرد). هر دو پا را بر زمین گذارد با لی لی رد شود) و تا آخر بازی به همین شکل ادامه می‌یابد. هر کس صاحب خانه‌های بیشتری شود برنده بازی است.

۱- هس: hasa به معنی درست بودن عملی که انجام می‌دهد.

خلا سنگ

xə lā sang

- ۱- تعداد بازیکن: نامحدود
- ۲- مکان بازی: محوطه باز
- ۳- وسایل بازی: سنگ، نخ، چرم
- ۴- شرایط سنی: ۱۰ الی ۲۰ سال
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

بازیکن نخ بزرگی را دولا کرده و وسط نخ را با یک چرم می‌پوشاند. در درون این چرم سنگی قرار داده و یک سر نخ را به دور انگشت می‌پیچید و سر دیگر آن را دور سر می‌چرخاند و آن را محکم پرتاب می‌کند. با این کار سنگ به نقاط بسیار دوری پرتاب می‌شود. هر کسی که سنگ او مسافت بیشتری را بپیماید، برنده بازی است.

دَسْ بَکشی کا

Das bakši kā

- ۱- تعداد بازیکن: ۱۰ نفر به بالا
۲- مکان بازی: محوطه باز
۳- وسایل بازی: —
۴- شرایط سنی: جوانان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

افراد به دو گروه تقسیم می‌شوند و بر روی زمین دایره‌ای بزرگ می‌کشند. با شیر و خط گروه شروع کننده‌ی بازی مشخص می‌شود و در داخل دایره قرار می‌گیرد. افراد خارج از دایره هر کدام، افراد داخل دایره را با دست به طرف بیرون می‌کشند. افراد داخل دایره باید با قدرت، خود را در داخل دایره نگه دارند و با پا به پای افراد مخالف ضربه بزنند، اگر بتوانند فردی را از دایره بیرون بکشانند، آن بازیکن از دور بازی خارج می‌شود. اجرای این بازی همانند کمرندبازی است.

دَس بَزه کا das se ba zə kā

- ۱- تعداد بازیکن: دو نفر
۲- مکان بازی: داخلی اتاق
۳- وسایل بازی: —
۴- شرایط سنی: کودکان ونوجوانان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: زن، مرده

طریقه‌ی بازی

ابتدا با قرعه کشی نفر اول مشخص می‌شود. بازیکنی که نفر دوم شده، دو دستش را جلو آورده و کف دو دستش را روی کف دست‌های بازیکن اول قرار می‌دهد. با شروع بازی، بازیکن اول در یک فرصت مناسب و با استفاده از غفلت طرف مقابل یکی و یا هر دو دستش را از زیر دست‌های طرف مقابل کشیده و بلافاصله به پشت دست‌های بازیکن دوم می‌زند و بازی ادامه می‌یابد. اگر هنگام زدن به اصطلاح «پس خورد» یعنی نتوانست به پشت دست حریف بزند و ضربه اش در هوا ناکام بماند می‌سوزد و طرف مقابل بازیکن ضربه زننده می‌شود و بازی به این ترتیب ادامه می‌یابد.

دسمال بازی das māl bāzi

- ۱- تعداد بازیکن: دو گروه چند نفری ۲- مکان بازی: کاکرون
۳- وسایل بازی: دسمال ۴- شرایط بستنی: جوانان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت ۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

بازیکنان به دو گروه تقسیم شده و روبه روی هم به فاصله‌ی ده قدم در دو صف می‌ایستند. سر گروه بازی یا «اِستا»^۱، یک دسمال میان دو صف قرار می‌دهد. به طوری که فاصله‌ی آن، به هر دو دسته یکسان باشد. آنگاه استاد فرمان شروع بازی را با شمردن ۱، ۲، ۳ صادر می‌کند. نفر اول هر یک از دو صف باید بی درنگ به قصد گرفتن دسمال بشتابد. هر کدام آن را بگیرد، بدون آن که دست فرد گروه مخالف به بدن او برسد و به جای خود بازگردد برنده می‌باشد؛ ولی اگر دست فرد گروه مخالف که نتوانست دسمال را بر دارد به بدن او برسد می‌بازد. شرط برنده شدن دو چیز است: گرفتن دسمال - بازگشتن به جای خود بدون این که توسط فرد مقابل ضربه بخورد.

پس از پایان بازی دو نفر اول، نوبت به دو نفر دوم می‌رسد، در پایان نیز هر کدام از صف‌ها که برندگان آن بیشتر باشد آن گروه برنده است و گروه بازنده نیز باید گروه برنده را تا مسافتی معین سواری دهند.

۱- اِستا: essā، استاد، سر گروه.

دَمَال کا dəm mā lə kā

- ۱- تعداد بازیکن: از ۴ تا ۱۰ نفر
۲- مکان بازی: کاکرون
۳- وسایل بازی: —
۴- شرایط سنی: کودکان، نوجوانان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

با قرعه کشی فردی به عنوان گرگ انتخاب می‌شود، بقیه‌ی افراد بلافاصله فرار کرده و پخش می‌شوند. گرگ به دنبال ایشان می‌دود و به هر کسی که نزدیکتر به اوست ضربه می‌زند. فردی که ضربه خورد، گرگ شده، به همین شکل بازی ادامه می‌یابد.

دنقول کا (ناترینگ بزہ کا)

dan qu le kā (nātring ba zə kā)

- ۱- تعداد بازیکن: ۳ نفر
 ۲- مکان بازی: داخل اتاق
 ۳- وسایل بازی: —
 ۴- شرایط سنی: کودکان
 ۵- مناسبت بازی: شب نشینی
 ۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

به حکم قرعه کشی چشم کسی را می‌بندند. بعد، بازیکنان به صورت یا پیشانی یا گلولی او دنقول یا تلنگر می‌زنند. اگر آن فردی که چشم‌هایش بسته است بگوید؛ که این تلنگر را زده، چشم او را باز می‌کنند و آن کسی که تلنگرش شناخته شده باید، چشم‌های او را ببندند و به جای آن فرد بنشینند و از بازیکنان دیگر دنقول بخورد.

دود کا dud kā

- ۱- تعداد بازیکن: ۳ تا ۷ نفر
- ۲- مکان بازی: محوطه باز
- ۳- وسایل بازی: —
- ۴- شرایط سنی: نوجوانان، جوانان
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

بازیکنان دور هم حلقه زده و به صورت دایره، چمباتمه می‌نشینند. یکی از شرکت کنندگان بلند شده و پیرامون بازیکنان به حرکت در می‌آید و با ضربه زدن به پشت یکی از شرکت کنندگان و با گفتن واژه‌ی «دود» شروع به دویدن می‌کند و دور بازیکنان می‌دود، فردی که کتک خورده است او را دنبال می‌کند اگر شخص دوم بتواند به او برسد و کتکش را جبران نماید، نفر اول می‌نشیند و اگر نتواند او را بزند شخص اول به پشت بازیکن دیگری ضربه می‌زند و خود جای او می‌نشیند. نفر سوم باید به تعقیب فرد دوم پردازد و همین طور تا آخر.

دوو، دوو، دوشان دُوو^۱ do vu do vu du šān do vu

- ۱- تعداد بازیکن: ۲ نفر
۲- مکان بازی: داخل اتاق
۳- وسایل بازی: —
۴- شرایط بازی: اطفال
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه بازی

این بازی مخصوص اطفال است. کودکانی که تازه می‌خواهند راه رفتن را آغاز کنند دو دستشان را پدر و مادر یا یکی از اقوام محکم می‌گیرد و او را روی زمین ایستاده، سر پا نگه می‌دارد. سپس خیلی آهسته کودک را به طرف جلو و عقب حرکت می‌دهد. در این موقع سعی می‌شود که حتی الامکان کودک روی دوپای خود متکی باشد، البته باید با دست از او مواظبت کنند. این حرکت شبیه به حرکت در آوردن «دوشان»^۲، توسط چوپانان است (برای جداکردن کره از ماست درون دوشان)، در ضمن حرکت دادن کودک، با آهنگی موزون که برای او بسیار خوشایند است، چنین می‌خواند: دوو دوو دوشان دوو، گالش بُاشا سَرِکو دوو دوو، یِه مَن رَوَعَن دُوَمَن دو

do vu do vu du šān do vu gā leš

bā šā sa re kuh. do vu do vu yə man ru qan du man du.

۱- این بازی در غرب مازندران انجام می‌شود.

۲- دوشان ظرف گلی خمرهای بزرگ است چهار دسته دارد و چوپانان برای گرفتن کره از ماست از آن استفاده می‌کنند.

بَیةٔ بُشیم^۱ کُوهانی^۲ دوو دوو دوو چرا بدیم^۳ گاوانی^۴ دوو دوو، بزَنیم ماسانی^۵
 bə ya bašim kuḥani dovu dovu dovu čarā bədim gāvāni dovu dovu
 bazenim māsāni.

بگیریم روغانی، دوو دوو دوو

ba gi rim ru qā ni do vu do vu do vu.

بعد کودک را به سمت چپ و راست خم کرده و می‌گوید:

qəlqəl qəlqəl qəl qəl قَل قَل قَل قَل، قَل

در این حالت طفل را قلقلک می‌دهند و او را با این بازی شاد و خندان
 می‌کنند. هرگاه طفل مایل باشد این بازی را ادامه می‌دهند.

تبرستان
 www.tabarestan.info

۱- برویم.

۲- کوه ها.

۳- چرا بدهیم؟

دیواری (وجه کا) di vā ri (və gə kā)

- ۱- تعداد بازیکن: از ۲ نفر بیشتر
 - ۲- مکان بازی: محوطه باز
 - ۳- وسایل بازی: سکه،
 - ۴- شرایط سنی: کودکان، نوجوانان
 - حلبی‌های کوچک با سر نوشابه
 - ۵- مناسبت بازی: اوقات
 - ۶- جنسیت: مرد
- فراغت

طریقه‌ی بازی

بازی با سکه یا با حلبی‌های کوچک و یا با سر نوشابه‌ها که آن را با سنگ کوبیده و صاف می‌کنند، انجام می‌شود. بازیکنان سکه یا سرنوشابه‌ها را به طرف دیوار پرتاب می‌کنند طوری که پس از بازتاب آن به سمت دیوار بر روی زمین قرار می‌گیرند، بازیکن سعی می‌کند طوری این کار را انجام دهد که سکه‌ی او با سکه‌ای که روی زمین افتاد، تنها از یک وجب یا کمتر فاصله داشته باشد که در این صورت آن سکه را تصاحب کرده و به بازی ادامه می‌دهد. در غیر این صورت بازیکن مقابل به ترتیب به بازی می‌پردازد.

رسن بازی (لافند بازی) ra sən bā zi (lāfand bāzi)

- ۱- تعداد بازیکن: دو نفر
- ۲- مکان بازی: محوطه باز
- ۳- وسایل بازی:
- الف. طناب یا رسن یا لافند که معمولاً از جنس کنف است و بیش از ۲۰ متر طول دارد.
- ب. چهار عدد تیر چوبی که هر کدام در حدود پنج یا شش متر طول دارد و از چوب درختان جنگلی مانند توسکا است.
- ج. «لنگر lan gar» چوبی است حدود پنج متر و معمولاً دو نیمه است و دو قسمت آن با یک بست فلزی به یکدیگر متصل می‌شود. لنگر اغلب از چوب درخت جنگلی «اربا» (ar bā) است.
- د. صندلی چوبی، سینی مسی بزرگ (مجمه) لگن مسی، بطری
- ۴ - مناسبت بازی: جشن‌های عروسی، روزهای عید
- ۵ - جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

رسن بازی، یک نوع نمایش عامیانه است که با نام‌های مختلف رسن بازی، دار بازی، ریسمان بازی، لافند بازی معروف بوده است. مولانا حسن واعظ کاشفی سابقه‌ی این بازی را به زمان نوح پیامبر می‌رساند و می‌نویسد: «اگر پرسند که کار رسن بازی از که مانده؟ بگوی از نوح پیغمبر (ع) که در وقتی که (عالم را) طوفان گرفته بود و آن حضرت با مومنان در کشتی بودند؛ چون مژده‌ی نجات رسید، رسنی که در بادبان کشتی بود، نوح (ع) دست در آنجا زد و به میل کشتی برآمد تا به بیند که آب چه مقدار (است و

چه قدر) رفته و چه قدر مانده و زمانی بر بالای رسن درنگ کرد و از این طرف به آن طرف حرکت فرمود...»

قدیم ترین متنی که در آن از چنین بازی یاد شده، متن پهلوی خسرو کواتان و ریتک است که در آن بسیاری از بازی‌ها و از جمله رسن بازی، زنجیربازی، داربازی و غیره از انواع خنیاگری «هونیگری» به شمار آمده است. در اشعار شاعران مختلف ایرانی نیز اشارتی به بندبازی دیده می‌شود که رواج این بازی در دوره‌های مختلف حکایت می‌کند.

سوزنی سمرقندی:

کند همچو بازیگران گاه کشتن کند همتش را همی بند بازی
نظامی:

ولی باد از رسن پایت ربود است رسن بازی نمیدانی چه سود است
محمد سعید اشرف مازندرانی:

اگر کنی ره باریک آدمیت سر مده زکف چو رسن باز لنگر خود را

بندبازی را در مازندران و گیلان «لافندبازی» و همچنین ریسمان بازی می‌نامند. این بازی به شکلی که امروزه در این مناطق معمول است عبارت است از پاره‌ای عملیات نمایشی، ورزشی که توسط بندباز، بر روی طناب انجام می‌گیرد و شیرین کاری‌ها و مسخرگی‌های مشخص دیگری که شیطان یا «یالانچی پهلوان» نامیده می‌شود و در پائین طناب، تقلید کارهای بندباز را در می‌آورد. یالانچی وظیفه دارد در مواقعی که بندباز عملیات مشکلی را انجام می‌دهد و نیاز به تمرکز حواس دارد، با شیرین زبانی‌ها، توجه تماشاگران را از بندباز منحرف کند تا او بتواند با آرامش و فارغ از اثرات تشویق و هیجان مردم به کار خود ادامه دهد. بندباز اگر چه باید از نیرو و توان بدنی و نرمش عضلات و ورزیدگی و مهارت کافی برای

بالا و پایین جهیدن برخوردار باشد، اما در بخش عمده‌ای از کارهایش جنبه‌ی نمایشی غلبه دارد.

طرز بر پا کردن بند

طرز برپا کردن بند به صورت افقی و بر روی دو پایه شامل چهار تیر چوبی است که دو به دو در زمین استوار شده اند.

ترکیب گروه‌های بندبازی:

۱- بندباز و به اصطلاح محلی «لافند باز» یا «رسن باز» که معمولاً پهلوان هم خطاب می‌شود.

۲- یالانچی پهلوان که او را «شیطان» یا «شیطانک» هم می‌نامند.

۳- سرناچی

۴- دهل زن یا نقاره زن و به اصطلاح محلی «نقاره چی» *nə qā re čī*

طی سال‌های اخیر برخی از گروه‌ها علاوه بر بندبازی، نمایش شب یا شب بازی را هم به برنامه خود افزوده اند. بندبازی را در روز انجام می‌دهند و نمایش را در شب. گروه بندبازی در این مناطق از نظر ترکیب افراد، ساخت منسجمی ندارند و این طور نیست که افراد یک گروه همیشه و در همه جا با هم باشند و برنامه‌ی مشترک داشته باشند.

رهبر گروه به اصطلاح سرگروه معمولاً بندباز است اما این سمت در عین حال به درجه‌ی مهارت افراد گروه هم بستگی دارد. به این لحاظ ممکن است یالانچی پهلوان، یا سرناچی هم سرگروه بشود. به طور کلی اهمیت و اعتبار افراد در داخل گروه به دو عامل عمده بستگی دارد:

۱- نقشی که بر عهده دارند.

۲- میزان مهارت و کارکشتگی آنها در همان نقشی که بر عهده دارند.

مثلاً بعضی از کسانی که یالانچی می‌شوند در حدی هنرمندانه به بازیگری تسلط دارند و به راستی از جمله هنرمندان محبوب مردمند. این افراد حتی ممکن است در بندبازی نیز مهارت بیشتری نسبت به بند باز گروه داشته باشند.

زمان برگزاری بندبازی

بندبازی بیشتر در فصل تابستان در فاصله‌ی اوایل تیر تا اواخر مرداد و همچنین در روزهای نوروز و به خصوص روز سیزده برگزار می‌شود. در سال‌های پیش که رسم «تیر ما سیزه» در گیلان و مازندران انجام می‌شد، در مراسم آن جشن نیز بندبازی معمول بود. بندبازی همچنین از جمله نمایش‌ها و بازی‌های سنتی معمول در جشن‌های عروسی به ویژه در مناطق کوهستانی است. در بازارهای هفتگی نیز تماشاگران زیادی را به خود جلب می‌کند. طی سال‌های اخیر به تدریج در جشن‌ها و مراسم دولتی هم از این بازیگران استفاده می‌شد. تقویم زمانی برگزاری بندبازی توسط سه عامل عمده محدود می‌شود:

۱- حرمت روزها و ماه‌های سوگواری مذهبی.

۲- کار و فعالیت کشاورزی.

۳- شرایط جوی.

در مناطق جلگه‌ای گیلان و مازندران، شالی کاری عمده ترین فعالیت کشاورزی است. پس از برداشت و جمع آوری محصول شالی در مناطق جلگه‌ای و محصولات کشاورزی مناطق کوهستانی نظیر گندم و غیره، یعنی در اوایل پائیز به تدریج جشن‌های عروسی نیز شروع می‌شود و بار دیگر گروه‌های بندباز کارشان به خصوص در مناطق کوهستانی رونق می‌گیرد. در فصل زمستان با وجود فراغت روستائیان از فعالیت‌های کشاورزی، به لحاظ بارندگی و شرایط نامناسب جوی، کار گروه بندبازی رونقی ندارد و تقریباً تعطیل است.

میان بندبازان گیلان و مازندران تعداد زیادی عملیات و به اصطلاح چشمه کارهای مختلف، معمول است. با بعضی از این عملیات همه بندبازان کم و بیش آشنا هستند، اما در عین حال هر بندباز بر حسب مهارت و ذوق

و استعداد خود کارهایی هم انجام می‌دهد که ممکن است بندبازان دیگر ندانند و یا از عهده انجام آن بر نیایند. برخی از عملیاتی‌هایی که صرف نظر از میزان مهارت در انجام آن، تقریباً همه‌ی بندبازان با آن آشنایی دارند، به شرح زیر است:

- ۱- راه رفتن و انجام بعضی از عملیات نرمشی روی طناب
- ۲- یک صندلی را داخل یک سینی بزرگ مسی (مجمعه) قرار می‌دهد، روی آن می‌نشیند و به این ترتیب صندلی و سینی را از یک سوی طناب به سوی دیگر می‌برد.
- ۳- دو لوله چراغ نفتی را به کف پاهای خود می‌بندد و با تکیه بر پنجه‌های پا روی طناب حرکت می‌کند.
- ۴- به پشت روی طناب می‌خوابد.
- ۵- در حالی که روی بند ایستاده، تعدادی استکان و نعلبکی را یکی یکی بر روی هم روی سرش قرار می‌دهد.

رَسِن کَل دِرَاژ ra sən kal də rāz

- ۱- تعداد بازیکن: ۱۰ نفر
- ۲- مکان بازی: محوطه باز
- ۳- وسایل بازی: —
- ۴- شرایط سنی: جوانان
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت، ایام عید
- ۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

بازیکنان دست یکدیگر را به صورت ضربدر می‌گیرند، یعنی با دست راست، دست چپ طرف مقابل و او نیز با دست چپ، دست راست فرد دیگر را می‌گیرد. به طوری که به صورت خطی صاف و مستقیم می‌ایستند. دو نفر از بازیکنان، که یکی در ابتدا و دیگری در انتهای صف بازیکنان قرار دارد، دو بازیکن زنجیره‌ی صف را به طرف خارج می‌کشند، تا آنجا که یکی از این بچه‌ها خسته شده و دست دوستش را رها کند. این بازیکن توسط بقیه جریمه می‌شود.

روبه رو ru bə ru

- ۱- تعداد بازیکن: بیش از شش نفر
- ۲- مکان بازی: کاکرون
- ۳- وسایل بازی: یک چوب ۱۵ سانتی و یک چوب ۵۰ سانتی
- ۴- شرایط سنتی: بزرگسالان
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

دو نفر به عنوان ماره انتخاب می‌شوند و این دو بارگیری می‌کنند و با قرعه کشی یک گروه در بالای زمین و گروه دیگر در پایین زمین، قرار می‌گیرند. گروه بالایی حق پرتاب داشته و یکی از افراد این گروه، چوب کوچک را که به آن گل دجه (gəl da če) می‌گویند روی چوب بزرگتر که به آن کل مار (kəl mar) می‌گویند، می‌کارد و با ضربه زدن، آن را به جلو پرتاب می‌کند. افراد گروه مقابل باید سعی کنند با چوب‌هایی که در دست دارند، گل دجه‌ی بازیکن بالا را در هوا برنند، اگر موفق شدند، جای گروه‌ها عوض می‌شود. در غیر این صورت سایر بازیکنان گروه اول به تدریج به پرتاب چوب به جلو می‌پردازند. پس از پرتاب، آخرین نفر گروه اول، بازیکنان گروه دوم شروع می‌کنند به دویدن و با یک نفس «علی ملی سا» (ali ma li sā) می‌گویند. در هر کجا که نفس آنها بند آمد، باید از همان جا تا خط آغاز بازی به بازکنان گروه اول سواری بدهند.

زَمّه زَمّه اِسّا رَمّه

zammə zammə əssā rə zam mə

- ۱- تعداد بازیکن: نامحدود
 ۲- مکان بازی: داخل اتاق
 ۳- وسایل بازی: —
 ۴- شرایط سنی: نوجوانان، جوانان
 ۵- مناسبت بازی: شب‌های عروسی
 ۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

در شب‌های عروسی فردی که از قبل فکر این بازی را در سر داشت، لباس زیادی شامل چند شلوار، پیراهن و... می‌پوشید که او را «اِسّا» (گفته مردی)^۱ یا ماره‌ی بازیکنان می‌گویند. او با حرکت این عبارت را می‌خواند: «زَمّه زَمّه، اِسّا رَمّه»

افراد داخل اتاق، همه بلند شده و حرکت می‌کنند و با او این جمله‌ی کوتاه را می‌خوانند، در حین خواندن، «اِسّا» لباس خود را تک تک، در می‌آورد. بقیه نیز باید با او لباس خود را در آورند، اگر یکی در حین در آوردن لباس از دیگران عقب بیفتد، توسط آنها کتک می‌خورد. برای همین همه ناچار بودند همراه با اِسّا لباس خود را در آورند. سر آخر همه لخت می‌شوند ولی چون اِسّا لباس زیادی به تن داشت، پوشیده می‌ماند و این باعث خنده و شادی بقیه می‌گردد.

۱- گفته مردی. ga te mar di. مرد بزرگ.

زندونی کا zən du ni kā

- ۱- تعداد بازیکن: نامحدود
۲- مکان بازی: محوطه باز (کاکرون)
۳- وسایل بازی: —
۴- شرایط سنی: نوجوانان، جوانان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

بازیکنان با یارگیری به دو دسته تقسیم می‌شوند. با آفتاب، وضو یک دسته زندانبان و دسته دیگر فراری می‌شوند. یک دایره به اندازه‌ای که فراری‌ها در آن قرار گیرند، روی زمین می‌کشند. دسته‌ی اول بلافاصله فرار کرده و خود را در هر جایی که امکان دارد پنهان می‌کنند.

دسته‌ی زندانبان نیز به جستجوی آنها می‌پردازند. در حالی که یکی از آنها به عنوان زندانبان و مسئول زندان، داخل دایره می‌ماند. تا به موقع زندانی‌های فراری را تحویل بگیرد، افراد گروه زندانبان، به جستجوی فراری‌ها در پشت بام‌ها، بالای درخت‌ها زیر انبارها و داخل آغل‌ها و طویله‌ها اگر فردی را پیدا کردند به صورت ناگهانی با دست به نقطه‌ای از بدن آنها ضربه می‌زنند کسی که ضربه می‌خورد، دستگیر محسوب شده و باید به زندان رفته و تحویل زندانبان گردد. فراری‌های دیگر در عین حال که سعی می‌کنند، زده نشوند، مخفیانه و به دور از چشم زندانبان به

زندان رسیده و با دست به زندانی ضربه می‌زند بعد از این عمل او آزاد شده و دوباره می‌تواند فرار کند تا زمانی که تمام فراری‌ها دستگیر نشده باشند و تحویل زندان نگردند بازی به همین روال ادامه می‌یابد. در غیر این صورت جای بازیکنان دو دسته عوض می‌شود.

زو زو

Zu zu

- ۱- تعداد بازیکن: حداقل دو نفر
 ۲- مکان بازی: کاکرون
 ۳- وسایل بازی: یک چوب ۲۰ سانتی و یک ۴- شرایط سنتی: جوانان
 چوب یک متری، دو عدد آجر یا سنگ
 ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
 ۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

بازیکنان به دو گروه تقسیم شده، یک گروه به حکم قرعه مسئول پرتاب می‌شود. چوب کوچک را روی دو آجر قرار می‌دهند و یکی از بازیکنان گروه اول با چوب بلند، چوب کوتاه را پرتاب می‌کند. بازیکنان گروه دیگر باید چوب را پس از گرفتن طوری به طرف مبدأ پرتاب بیندازد که به چوب بزرگ اصابت کند. اگر موفق شدند جای دو گروه عوض می‌شود و چوب کوچک را پرتاب می‌کند. بازیکنان باید چوب کوچک را تا می‌توانند دورتر بیندازند، چون در هر کجا که می‌افتد از همان جا توسط بازیکن دیگر پرتاب می‌شود. وقتی چوب به انتهای محوطه‌ی بازی رسید. افراد گروه مقابل باید چوب کوچک را برداشته و با یک نفس زو بکشند و خود را به خط شروع بازی برسانند، اگر همه توانستند این مسافت را طی کنند، بی آن که نفس تازه کنند، جای بازی عوض می‌شود در غیر این صورت باید از جایی که نفس کشیده اند تا خط شروع، بازیکنان مقابل را کولی بدهند.

زو کا Zu kā

- ۱- تعداد بازیکن: ۱۰ نفر
۲- مکان بازی: کاکرون
۳- وسایل بازی: —
۴- شرایط سنی: نوجوانان، جوانان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

افراد به دو گروه مساوی تقسیم می‌شوند و مربعی بزرگ یا دایره‌ای روی زمین می‌کشند. یک گروه وارد این مربع یا دایره شده و گروه بعد در خارج از مربع می‌ایستند. افراد در داخل آن پخش می‌شوند. هر کدام از افراد خارج از مربع به نوبت همراه با زو کشیدن به طرف افراد داخل مربع می‌رود و سعی می‌کند یکی از آنها را بزند و سریع از مربع خارج شود البته باید متذکر شد که تا آخرین مرحله یعنی ضربه زدن و بیرون رفتن از مربع باید زو بکشد. در این هنگام اگر زو کشیدن او قطع شود، می‌سوزد یا این که اگر توسط افراد داخل مربع دستگیر شود باز هم می‌سوزد، مگر آن که تا زمانی که نفس دارد و می‌تواند زو بکشد آن فرد را به بیرون از زمین بیاورد و گرنه سوخته و فرد دیگری از گروه آنها باید ادامه دهد.

این عمل تا آخرین فرد این گروه ادامه می‌یابد. اگر بتوانند همه‌ی افراد داخل مربع را بزنند و خارج کنند برنده می‌شوند و اگر نتوانند، جای دو گروه عوض می‌گردد.

ژپین ژپین ما žp pin žap pi nā mā

- ۱- تعداد بازیکن: از ۳ تا ۷ نفر ۲- مکان بازی: داخل اتاق
 - ۳- وسایل بازی: — ۴- شرایط سنی: کودکان، نوجوانان
 - ۵- مناسبت بازی: شب نشینی ۶- جنسیت: زن، مرد
- و عروسی

طریقه‌ی بازی

بازیکنان از بین خود، فردی را انتخاب کرده (شیر و خط)، آن فرد به صورت دمر، قرار گرفته به این شکل که پاهای خود را داخل شکم جمع کرده، دست‌ها را روی زمین می‌گذارد و سر روی دست قرار می‌دهد تا چیزی نبیند. افراد گروه دور او نشسته و دست‌های خود را پشت سر هم روی پشت او قرار می‌دهند و همه با هم دست‌ها را بلند کرده، آرام به پشت او ضربه می‌زنند و می‌خوانند:

«کبل آقا، ژپین ما، دست کی بالا» یا «ژپین ما، دست کی بالا»

kabl ā qā žap pi nā mā das te ki bā lā

بعد از پایان این شعر کوتاه او باید جواب دهد که دست چه کسی بالاتر از همه‌ی دست‌ها قرار دارد، در صورتی که بتواند جواب را درست بگوید برنده شده و فردی که دستش بالاتر از دست همه قرار داشت به جای او می‌خوابد و بازی از سر گرفته می‌شود.

سرملقی کا sar mal lə qi kâ

- ۱- تعداد بازیکن: ۲ تا ۵ نفر
۲- مکان بازی: داخل اتاق
۳- وسایل بازی: —
۴- شرایط سنی: کودکان،
نوجوانان، جوانان
۵ - مناسبت بازی: شب عروسی، ۶ - جنسیت: مرد
شب‌نشینی

طریقه‌ی بازی

گروهی از افراد به صورت جمعی در طول اتاق پشتک می‌زنند. آنها طول اتاق را با این کار می‌پیمایند و بعضی مواقع به این صورت با هم مسابقه می‌دهند و کسی که زودتر به مقصد مورد نظر رسیده باشد، برنده است.

سوار کاری sə vār kā ri

- ۱- تعداد بازیکن: از ۲ تا چند نفر
- ۲- مکان بازی: در یک میدان وسیع و در مسافتی معین
- ۳- وسایل بازی: —
- ۴- شرایط سنی: جوانان
- ۵- مناسبت بازی: روزهای عروسی
- ۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

صبح روز عروسی تعدادی سوار کار اسب خود را آماده کرده و در روستای داماد گرد هم می‌آیند و در یک میدان وسیع با مسافتی معین به مسابقه اسب سواری می‌پردازند. در این مسابقه هر سوار که زودتر به مقصد برسد، برنده‌ی مسابقه محسوب می‌شود و هدایایی از طرف خانواده‌ی داماد دریافت می‌کند. این بازی به هنگام رفتن خانواده داماد برای عروس آوردن (زن یور)^۱ نیز انجام می‌شود.

۱. Zan yur.

سو (سُر سُرک - قلیزک) su (sor so rə k̄ā - qə li zək)

- ۱- تعداد بازیکن: ۲ تا چند نفر ۲- مکان بازی: زمین‌های شیب دار
- ۳- وسایل بازی: — ۴- شرایط سنی: کودکان، نوجوانان، جوانان
- ۵ - مناسبت بازی: اوقات ۶ - جنسیت: مرد فراغت(در فصل زمستان)

طریقه‌ی بازی

سو یا سُر سُرکا، روی برف و یخ چمن در واقع یک نوع ورزش اسکی سنتی در مازندران است. در فصل زمستان برف‌های مکرر به کودکان و جوانان این امکان را می‌داد که در زمین‌هایی شیب دار به سُر خوردن ایستاده یا نشسته بپردازند. این بازی انفرادی است و شکل مسابقه‌ای ندارد.

علاوه بر این، برخی در بعضی از مناطق کوهستانی از زمین‌های سبز و شیب دار نیز برای سُر خوردن استفاده می‌کنند؛ به این صورت که با چند تکه تخته‌ی صاف و دراز تقریباً ۲۰ سانت در ۲۰ سانت یک وسیله‌ی مناسب برای نشستن می‌سازند و از طریق پارچه‌های محکم و کلفت و یا کیسه، روی آن را می‌پوشانند و با آن از بالای زمین‌های شیب دار سر می‌خورند. نوع دیگر این بازی، کاتی قلیزک (k̄ā ti qə li zək) است. به این شیوه که بازیکنان یک کاتی^۱ را به بالای سطح شیب دار می‌برند و هر کدام، روی یک پله‌ی آن می‌نشینند و به وسیله‌ی آن از بالای شیب به سمت پایین سُر می‌خورند.

۱- پلکانی که از تنه‌ی درخت درست شده و به طول کمتر از ۳ متر است.

سنگ رو رو بور آبرو san gə ru - ru bur - ā bə ru

- ۱- تعداد بازیکن: نامحدود
۲- مکان بازی: داخل اتاق، کاکرون
۳- وسایل بازی: سنگ کوچک
۴- شرایط سنی: جوانان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

چند نفر به ردیف کنار هم می‌ایستند و انگشتان دست خود را به پشت قلاب می‌کنند. یکی از آنها که سرگروه بازی است، در گوش تک تک بازیکنان اسم‌هایی از حیوانات، گیاهان و یا خوراکی‌ها را می‌خواند. بعد از این عمل سنگ کوچکی را گرفته و پشت سر آنها می‌رود و آن سنگ را داخل دست آنها می‌گذارد و بیرون می‌آورد و می‌گوید: «سنگ رو رو، سنگ رو رو» بالاخره سنگ را آرام و مخفیانه، دست یکی از آنها می‌گذارد و می‌گوید: «سنگ رو رو بور آبرو» وقتی که سنگ در دست فرد قرار گرفت، او باید خیلی سریع بدود و از بغل دستی‌های خود دور شود، افراد گروه باید سریع دنبال آن فرد بدونند و او را بزنند. اگر نتوانند به او ضربه بزنند و او به جای اولش برگردد، به عنوان سرگروه انتخاب می‌شود و بازی را ادامه می‌دهد و اگر توسط یک نفر کتک بخورد، ضربه زننده، اسمی (از حیوانات یا گیاهان) را بلند می‌گوید، مثلاً اسب، و آن اسم مورد نظر باید او را سواری بدهد. در بعضی از مناطق این بازی به صورت دو گروه می‌باشد. هر گروه در دو صف مختلف و به ردیف می‌ایستند؛ گروه اول جلوتر و گروه دوم پشت سر

آنها قرار می‌گیرند. بعد از تشکیل صف یکی از افراد گروه دوم، سنگ کوچکی را گرفته و سنگ را بعد از مقدمات گفته شده، در دست یکی از افراد گروه اول قرار می‌دهد و به طرف یکی از افراد خود برگشته و به او می‌گوید، سنگ در دست فلانی است. آن فرد تعیین شده به طرف فردی که سنگ در دست او است می‌رود و با انگشت سبابه او را به طرف جلو حرکت می‌دهد. فرد جلویی نباید در حین کار به عقب برگشته و آن فرد را بشناسد، بلکه باید راهش را تا محل معین ادامه دهد. افراد گروه او نیز با صدای بلند به او می‌گویند: «سنگِ رورو بورآبرو، ننجان منگو، کی، ته رِ، وَرْتِه^۱» او باید حدس بزند که چه کسی در پشت سر اوست و او را به طرف جلو حرکت می‌دهد و با رسیدن به خط پایان، باید نام شخص مورد نظر را بگوید، اگر نام مورد نظرش درست باشد. او و گروهش برنده بازی می‌باشند و گروه بازنده باید آنها را سواری دهند و اگر جوابش اشتباه باشد باید گروه مقابل را سواری بدهند.

۱. san ga ru-ru bur - ā bə ru nan jā ne man gu, ki tə rə var nə?

سیت کا (سی در سی چال دره) (۱)

si tə kâ (si da rə si čāl da rə)

- ۱- تعداد بازیکن نامحدود
- ۲- مکان بازی: داخل اتاق
- ۳- وسایل بازی: پول یا شی کوچکی مثل قند
- ۴- شرایط سنی: کودکان، نوجوانان، جوانان
- ۵- مناسبت بازی: شب نشینی، شب عروسی
- ۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

بازیکنان به دو گروه مساوی تقسیم می‌شوند و به ردیف می‌نشینند یک نفر به عنوان سرگروه «سیت چال گر» انتخاب می‌شود و پول یا یک شیء کوچک را وسط پای یک نفر در بین آن گروه می‌گذارد و می‌گوید:

«سی دره، سی چال دره، مه آقا برار کدیم چال دره»

si da re si čāl da re, mə āqā bə rār kə dim čāl da re (سیت وسط پای چه کسی قرار دارد) پس از این پرسش گروه مقابل باید جواب دهند که سیت وسط پای چه کسی قرار دارد، اگر درست جواب بدهند، برنده می‌شوند ولی اگر اشتباه بگویند معمولاً شعر طنزی برایش می‌خوانند البته با اشاره دست!

ā hāy ba bu ā hāy ba bu

آهای ببو آهای ببو

da šu ni u vete aftu

دشونی او وِته آفتو

šu da kə ti ve te čər ā qə su

شودکتی وِته چراغ سو

سیت کا (۲)

Sit kā

- ۱- تعداد بازیکن: ۲ نفر
۲- مکان بازی: داخل اتاق
۳- وسایل بازی: یک شیء
۴- شرایط شش: کودکان،
کوچک مثل یک حبه قند نوجوانان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: زن

طریقه‌ی بازی

یکی از بازیکنان شیئی را در دست خود می‌گیرد و در پشت سرش بین دو دست جا به جا می‌کند. بعد هر دو مشت را جلو آورده از یار مقابل می‌پرسد: «سیت در کدام دستش است؟»
بعد از این سؤال، بازیکن مقابل باید بگوید که آن شیء در کدام مشت او قرار دارد. وقتی جواب غلط بدهد، همان فرد کار خود را تکرار می‌کند ولی اگر جواب درست بدهد، شیء را گرفته و بازی می‌کند.

سی کل کا (چک داله - تب دچله) si ka la kā(čak dā la - tab dā čəl le)

- ۱- تعداد بازیکن: ۱۲ نفر که به دو گروه شش نفره طبق یارگیری تقسیم می‌شوند.
- ۲- مکان بازی: زمین مناسب برای بازی حدود سیصد متر در زمینی پهن و هموار که هر چه وسیع تر باشد بهتر است.
- ۳- وسایل بازی: الف) یک عدد تائب(توپ) که از مقداری ریس نخ پشمی و پارچه‌ی کهنه درست می‌کنند ب) یک عدد چوب(سی کل) که دارای دو شاخه(چله) که قطر آن سه سانتی متر و طولش شصت سانتی متر باشد. ج) دو عدد چک (چوب) به قطر یک سانتی متر و طول چهل سانتی متر است.
- ۴- شرایط سنی: کودکان، نوجوانان، جوانان
- ۵ - مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶ - جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

افراد گروه، دو نفر را به عنوان «سلار» انتخاب می‌کنند که معمولاً زبده‌تر و زرنگ‌تر و ماهرتر از بقیه هستند و این دو سلار یارهای خود را انتخاب می‌کنند. بعد از یارگیری «سی کل» (چوب دو شاخه) را محکم در مرکز زمین

فرو می‌کنند که بر اثر برخورد با توپ، نیفتد و از جا در نیاید. پس از آن چک (cak) را در دو طرف سی کل به صورت مایل قرار می‌دهند (یک سر آن در میان شاخه چوب دچله یا سی کل قرار می‌گیرد و سر دیگر آن بر روی زمین نهاده می‌شود) که بر اثر برخورد توپ به سی کل، چک به زمین می‌افتد و اما مکان قرار گرفتن دو تیم در بازی به این صورت است که با پانزده «شاب» (قدم بلند) سلار از دو طرف محل استقرار سی کل چو تعیین می‌شود که به نام‌های گلِ بالا و گلِ پایین معروف است. پس از آن به طریقی که ذکر آن گذشت شیر یا خط می‌کنند و طرف آغازگر بازی مشخص می‌شود و بازی با نظارت دو سلار بدین گونه شروع می‌شود:

سلار تب زن (عضوی که توپ را به سی کل چو می‌زند) باید تب را به سی کل چو بزند و دو تا چک یا دست کم یک چک را به زمین بیندازد که در این میان اگر یکی از چک‌ها افتاد، می‌گوید: «یک چک»، مفهوم آن این است که یک پا از اعضای طرف مقابل را انداخته (لنگ کرده است) و اگر هر دو چک‌ها را بیندازد می‌گوید «دِسیک» یعنی یکی از اعضای مقابل هر دو پای او را زده و انداخته است به این طریق طرف مقابل سوخته یا بازنده به حساب می‌آید. یعنی از تب محروم می‌شود و رفیق او که از تب زدن در این مرحله از بازی محروم شده بود، مانند طرف مقابل به سی کل چو می‌زند و بدین نحو بازی ادامه می‌یابد. در این جا حالتی دیگر هم پیش می‌آید که اگر یکی از اعضا (یک چک) و در حال بازی و زدن تب به سی کل چو باشد، چنانچه یکی از طرفین تب را چنان زد که هر دو چک‌ها افتادند، می‌گوید «سیگ» و هرکی هم بیه یک چک» (یعنی اگر یک نفر از اعضای شما بیاید پایش لنگ است) و دیگر این که در این میان چنانچه به نحوی یکی از سلارها و یا دیگر اعضا به هنگام زدن تب، یار مقابل تب را به شرط این که یکبار با برخورد به زمین در دست (غلم) بگیرند تب زن مقابل یا رفیق دیگرش یک چک می‌شود.

اما اگر تب زن، تب خود را «بن قرکی» (bən qə rə ki) یعنی به صورت غلطاندن روی زمین پرتاب کند، سلارهای طرفین به او تذکر می‌دهند که در دفعات بعد در صورت تکرار از بازی اخراج می‌شود که سلار به تندی رو به او کرده و او را اخراج می‌کند «بوردیا»^۱ یعنی برو بیرون و بازی ادامه می‌یابد تا یکی از طرفین، بازی را در مرحله‌ی اول ببرد که در این حالت بازی «قُن پَر» دارد، یعنی طبق قرار داد طرفین بازی را دوبار باید ببرند که در مرحله‌ی اول به نحوی که ذکر آن گذشت می‌باشد و مرحله‌ی بعدی اجرای حکم است که به محض برنده شدن جوایز یا انجام کارهایی که بعد از برنده شدن لازم است صورت گیرد، انجام می‌پذیرد. اگر یکی از طرفین بازی، قنپرش تمام شده باشد، بازی طبق روال قبلی ادامه می‌یابد تا این که یکی از تیم‌ها بعد از برنده شدن در مرحله‌ی اول، مرحله‌ی دوم بازی را هم ببرد که در اینجا بازیکنان طرف بازنده باید افراد برنده را از گل بالا تا گل پایین و بر عکس (یک رفت و برگشت کامل) سواری دهند.

۱. bur de yā.

سینجاق کا sin ja qə kā

- ۱- تعداد بازیکن: دو نفر
۲- مکان بازی: داخل اتاق
۳- وسایل بازی: چند عدد سینجاق
۴- شرایط سعی: از ۸ سال به بالا
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

سینجاقی را روی سطح صافی قرار داده و با کف دست بر روی آن ضربه می‌زنند و سعی می‌کنند تا آن را بر عکس نمایند. فردی که در این عمل موفق شود، آغازگر بازی در دور بعدی خواهد بود. (امروزه این بازی به وسیله پوستر یا عکس انجام می‌شود.)

شاکی

Šā key

- ۱- تعداد بازیکن: ۴ نفر
- ۲- مکان بازی: کاکرون
- ۳- وسایل بازی: تيله (شا، سنگ گرد (گردونه)
- ۴- شرایط سنی: جوانان
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

نخست سنگ گرد را که به آن «گردونه» می‌گویند انتخاب کرده و بر روی زمین قرار می‌دهند. بازیکنان سنگ پهنی مانند تيله را که به آن «شا» می‌گویند در دست می‌گیرند و در فاصله‌ی افقی، آن را به طرف گردونه می‌اندازند. هر کسی باید با شا، گردونه را زده و به اندازه‌ی ۲۰ پای خود، گردونه را جابه‌جا کند. آخرین نفری که باقی می‌ماند بازنده است و باید به کلیه‌ی افراد دیگر سواری بدهد.

شالِ کا šā lə kā

- ۱- تعداد بازیکن: ۱۰ نفر
۲- مکان بازی: محوطه باز (کاله)
۳- وسایل بازی: شال، چوب، طناب
۴- شرایط سنی: جوانان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

چوب قطوری را در وسط زمین بازی کاشته و طناب محکمی را به آن می‌بندند. از بین بازیکنان، فردی را به عنوان گرگ انتخاب می‌کنند، سر آزاد طناب باید در دست گرگ باشد، هر یک از افراد شالی که یک سر آن را گره زده اند، در دست داشته و در موقعیت مناسب به گرگ ضربه می‌زنند. تحت هیچ شرایطی گرگ نباید طناب را رها کند. برای دفاع از خود باید با پا و از پشت به بازیکنان ضربه بزند. هرگاه بتواند یکی از بازیکنان را با پا بزند، جای این دو فرد عوض می‌شود.

شال کشتی

šāl kəšti

- ۱- تعداد بازیکن: دو نفر
- ۲- مکان بازی: در قطعه زمینی که چمن بوده و خاک آن نرم باشد.
- ۳- وسایل بازی: شال یا «شَف» (šaf)
- ۴- شرایط ستنی: جوانان، بزرگسالان
- ۵- مناسبت بازی: روزهای عید، عروسی‌ها
- ۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

شال کشتی از جمله کشتی‌های رایج در مناطق شرق مازندران است و همه ساله طی مراسمی خاص و به مناسبت‌های مختلف برگزار می‌گردد. این کشتی از قدمت دیرینه‌ای برخوردار است که پیش کسوتان و ریش سفیدان سابقه‌ی آن را بیش از ۵۰۰ سال می‌دانند. کشتی با شال در روزهای عید و عروسی‌ها انجام می‌شود. توسط اهالی چندین ظرف و مجمعه بزرگ پر از گل و میوه و کله قند به محل مسابقه آورده می‌شود.

سرپرستی و اداره‌ی کشتی را یکی از پیش کسوتان این رشته که در گذشته عنوان قهرمانی داشت به عهده می‌گیرد. مدیر جشن وجوه نقدی اهدایی علاقمندان را جمع‌آوری می‌کند. اصطلاحاً به هر فردی که یک کشتی گرفت (برنده یا بازنده) می‌گویند یک کمر کشتی گرفته است. هر یک از افراد برای کشتی گرفتن باید پارچه‌ای را که به «شال» یا «شَف» موسوم است دور

کا: فرهنگ بازی‌های مازندران ●●● • ۱۷۳

کمر خود می‌پیچند. این پارچه معمولاً ۲ متر طول و نیم متر عرض دارد که آن را به صورت رشته کلفت در آورده و گره می‌زنند و سپس یک دور به کمر و یک دور اطراف پای راست قرار می‌دهند. در این بازی هر کشتی گیر با دست راست حلقه‌ی پای راست و با دست چپ حلقه‌ی کمر حریف را می‌گیرد (منظور همان شال است) و کشتی شروع می‌شود. باید یک نقطه از بالاتنه و یا زانو حریف را به زمین زد تا برنده شد. فنون رایج شال کشتی: لنگ و کندن، تاباندن، خراب کردن حریف، نیم تیغ کردن و تماس باسن با زمین.

شاه وزیر کا (کُتل)

šāh vazirē kā (ko tol)

- ۱- تعداد بازیکن: ۶ نفر
 ۲- مکان بازی: داخل اتاق
 ۳- وسایل بازی: جعبه کبریت
 ۴- شرایط سنی: کودکان، نوجوانان، جوانان
 ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
 ۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

جعبه‌ی کبریتی را می‌گیرند و هر ۶ طرف آن نام‌هایی را می‌نویسند، سپس هر ۶ نفر، کبریت را به نوبت می‌اندازند.

کبریت به هر طرف که افتاد نقش افراد مشخص می‌شود. مثلاً نقش دزد یا شاه و یا وزیر. پس از انتخاب شدن افراد، وزیر پیش شاه رفته و می‌گوید: قبله‌ی عالم یک دزد گرفتیم، شاه در جواب می‌گوید: او را بیاورید، پاکار دزد را نزد شاه می‌برد. شاه از دزد می‌پرسد: چکار کردی؟ دزد می‌گوید: مرغ فلانی را بردم یا می‌گوید: کار زشتی انجام دادم. شاه با کدخدا مشورت کرده و دستور می‌دهد که این دزد باید تنبیه شود. تنبیه‌شان هم به صورت‌های مختلف و متنوع انجام می‌شود. مثلاً به دزد می‌گویند کفش را به دهن گرفته و بیرون از اتاق رفته و برگردد یا صدای خر درآورده و یا شلاق می‌زدند. بعد از تنبیه دزد، دوباره کبریت می‌اندازند و نقش‌های جدید از نو انتخاب می‌شود و به همان شکل بازی ادامه می‌یابد. در بعضی از مناطق به جای جعبه کبریت از یک تکه استخوان زانوی گاو یا گوسفند استفاده می‌کردند.

شتر سواری

šətar səvāri

- ۱- تعداد بازیکن: ۲ یا چند
۲- مکان: بازی: محوطه باز
(مناطق کوهپایه‌ای مازندران)
نفر
۳- وسایل بازی: شتر
۴- شرایط سنی: جوانان
۵- مناسبت بازی: روزهای
۶- جنسیت: زن، مرد
عید و اوقات فراغت

طریقه‌ی بازی

افراد شرکت کننده در مسابقه، شتری را سوار شده و مسابقه می‌دهند هر کدام از آنها که جلوتر از دیگران به مقصد مورد نظر می‌رسید برنده شده و به او جایزه اهدا می‌شد. البته این بازی در گذشته‌های خیلی دور انجام می‌شد و هم اکنون مرسوم نیست. به نظر می‌رسد که ورود شتر به مازندران از طرف مردم مناطق همجوار که با مازندران مراوده داشتند، صورت گرفته باشد. با اسب نیز این مسابقه انجام می‌شود.

شیر پَلَنگ رِ بَیَر šir paləng rə bayr.

- ۱- تعداد بازیکن: ۱۰ نفر
- ۲- مکان بازی: محوطه باز
- ۳- وسایل بازی: حصیر
- ۴- شرایط سنی: نوجوانان، جوانان
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

دو نفر از گروه به عنوان مسئول نگه داشتن دو طرف حصیر انتخاب و بقیه‌ی افراد به دو گروه تقسیم می‌شوند. گروه اول طرف راست حصیر و گروه دوم طرف چپ حصیر قرار می‌گیرند. این دو گروه کمی از حصیر فاصله دارند. از بین بازیکنان، داوری هم برای این بازی انتخاب می‌کنند. پس از کمی مکث، داور به دو گروه دستور می‌دهد که به حصیر نزدیک شوند، وقتی دو طرف به حصیر نزدیک شدند داور می‌گوید که حصیر را به طرف یکدیگر هُل دهند و قسمتی از این حصیر که در حال افتادن روی یک گروه می‌باشد داور با صدای بلند می‌گوید «شیر، پلنگ ربیر» در نتیجه‌ی هُل دادن حصیر، دو طرف روی هم افتاده و بعد از این اتفاق گروه شیر، گروه پلنگ را دنبال می‌کند. گروهی که شکار شده مغلوب و بازنده می‌شود.

شیر - آ پلنگ

šir - ā paləng

- ۱- تعداد بازیکن: بیش از شش نفر
 ۲- وسایل بازی: ریسمان یا شلاق
 ۳- مکان بازی: کاکرون
 ۴- شرایط مبتنی: جوانان
 ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
 ۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

بازیکنان به دو گروه تقسیم می‌شوند. دایره‌ای متناسب با تعداد بازیکنان یک گروه می‌کشند. سپس قرعه می‌کشند تا معلوم شود که کدام گروه در داخل دایره قرار می‌گیرد. سر جایزه قرارداد می‌بندند که به آن «لونچوه» می‌گویند. به این ترتیب که گوسفندی را نشان می‌کنند و هر گروه که بازی را باخت باید پول خرید گوسفند را بدهد و همه با هم آن را بخورند. بازی این گونه است که بازیکنان داخل دایره که «شیر» هستند باید روی چهار دست و پا راه بروند و آنها که بیرون هستند و پلنگ خوانده می‌شوند باید سعی کنند شیرها را با شلاق یا ریسمان بزنند. اگر بازیکنان داخل دایره موفق شوند حتی یکی از بازیکنان گروه شلاق به دست را لگد بزنند برنده‌ی بازی خواهند بود البته معمولاً بازی با یک بار سوختن یگ گروه تمام نمی‌شود و بر طبق قرار قبلی به تعداد دفعاتی که پیش بینی شده باید این کار انجام شود.

شیر پَلنگِ کا šir paləŋgə kâ

- ۱- تعداد بازیکن: نامحدود
- ۲- مکان بازی: کاکرون
- ۳- وسایل بازی: چوگلی (چوب نازک و کوچک اندازه یک انگشت)
- ۴- شرایط سنی: نوجوانان
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

سرگروه‌ها یا ماره‌ها، پس از یارگیری به وسط میدان بازی می‌آیند و آنها را در یک ردیف قرار می‌دهند. هر بازیکن روبروی بازیکن مقابل، می‌ایستد و با انگشت‌ها جلوی چشم‌های او را می‌گیرد به طوری که هیچ کس نتواند ببیند. میدان بازی به صورت دایره‌ای بزرگ به شعاع ۱۰ تا ۲۰ متر خط‌کشی شده و روی چند نقطه‌ی دایره نام گذاری می‌کنند: شیر، پلنگ، وِریگه، آشیه، خِی (مالِ شیر، مالِ پلنگ، مالِ گرگ، مالِ خرس، مالِ گراز).

آنگاه ماره‌ها، چوگلی^۱ (چوب‌های کوچک) را در حالی که بازیکنان چشم‌های همدیگر را با انگشت شان بسته اند به نقطه‌های نامگذاری شده می‌اندازند، بعد از انداختن چوگلی بازیکنان چشم‌هایشان را باز کرده و ماره‌ها نام نقطه‌ای را که چوگلی افتاد با صدای بلند می‌خوانند، مثلاً شیر، آنگاه بازیکنان به سرعت به آنجا تاخته، ضمن آن که سعی می‌کنند آن را پیدا

۱. Ču gə li

کنند، مواظب هستند تا بازیکنان مقابل متوجه نشوند. چون اگر آنها متوجه شوند که بازیکن رقیب آن را یافته به زور به او حمله ور شده به هر ترتیبی از او می‌گیرد. کسانی که می‌خواهند از حملات و کشمکش‌ها در امان بمانند وقتی آن را یافتند، لای انگشتان پاهایشان پنهان می‌کنند و در حال راه رفتن از آن جا دور می‌شوند. آنگاه که خطر حمله بر طرف شد با سرعت نزد ماره‌ی خود آمده، آن را به او می‌دهند و بازی دوباره با بستن چشم‌ها و پرتاب چوگلی ادامه پیدا می‌یابد. هر دسته‌ای که تعداد چوگلی زیادتری را به نزد ماره اش آورده باشد، برنده است و بازنده‌ها در طول یا دور میدان به برنده‌ها سواری می‌دهند.

قاب پیله کا

qāb pilā kā

- | | |
|-----------------------------|-------------------------|
| ۱- تعداد بازیکن: نامحدود | ۲- مکان بازی: داخل اتاق |
| ۳- وسایل بازی: یک حبه قند | ۴- شرایط سنتی: نوجوانان |
| ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت | ۶- جنسیت: زن، مرد |

طریقه ی بازی

بازیکنان دورهم می‌نشینند. یک نفر میداندار که کتک یا شال کتک در دست دارد، بازی را آغاز می‌کند. وی یک حبه ی قند و یا مانند آن را به طور مخفیانه درون پیراهن و یا دست تک تک افراد قرار می‌دهد بعد از پایان این عمل بدیهی است که حبه ی قند در اختیار یکی از بازیکنان است اما به جز میداندار و خودش، دیگری اطلاعی از این موضوع ندارد. سپس میداندار به کف دست یکی از افراد کتک می‌زند، شخص کتک خورده باید با زیرکی بفهمد که قند در اختیار چه کسی است. اگر متوجه شد و قند را پیدا کرد، خودش میداندار می‌شود و بازی از نو آغاز می‌گردد و اگر جوابش درست نباشد، کتک خورده و دیگری باید جواب را بگوید. این بازی آن قدر ادامه پیدا می‌کند که قند پیدا شود. در این بازی ممکن است حبه ی قند در اختیار خود میداندار باشد و این بستگی به هوشیاری بازیکنان دارد که قند را پیدا کنند.

قاطرچی کا^۱ qātər čī kā

- ۱- تعداد بازیکن: ۱۲-۱۰ نفر
۲- مکان بازی: کاکرون
۳- وسایل بازی: ریسمان بلند
۴- شرایط سنی: جوانان
۵- مناسبت بازی: عروسی، روزهای عید
۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

بازیکنان به دو گروه مساوی تقسیم می‌شوند. گروه اول به صورت دایره ایستاده و دست‌ها را روی شانه‌ی همدیگر می‌گذارند. یکی از افراد داخل دایره سر ریسمان را محکم می‌گیرد و فرد دیگری از همین گروه که «قاطرچی» نام دارد، خارج از دایره با فاصله، سر دیگر ریسمان را گرفته و از افراد گروه خود محافظت می‌کند تا کسی از گروه مخالف سوار افراد داخل دایره نشود.

گروه دوم به طرف افراد داخل دایره می‌دوند تا سوار آنها شوند ولی قاطرچی با لگد ایشان را از نزدیک شدن به گروهش ممانعت می‌کند یعنی گروه اول باید به حالت دایره بایستند و گروه دوم به طرف آنها حمله کرده و سوار شوند.

اگر یک نفر از گروه دوم توانست بدون این که توسط قاطرچی لگدی بخورد سوار شود برنده می‌شود. اگر در همان لحظه نتواند سوار شود فرار می‌کند و یا آرام روی زمین می‌نشیند. چون یکی از مقررات بازی این است که اگر در آن هنگام روی زمین بنشینند هیچ کس حق لگزدن به او را ندارد.

۱- نام‌های دیگر بازی: خربون کا (xar bu ne kā) - خرخر کا (xar xa re kā)

ولی بعد از این که بلند شود، قاطرچی به او لگد می‌زند. او باید سریع فرار کرده و از لگد خوردن در امان باشد برای این که بتواند به راحتی از چنگال قاطرچی فرار کند افراد گروه او حواس قاطرچی را پرت می‌کنند. به این صورت که آنها به طرف گروه قاطرچی رفته و سعی می‌کنند سوار آنها شوند و در این هنگام قاطرچی ناچار است آنها را از گروه خود دور کند. آن فردی که در بند قاطرچی است از این فرصت استفاده کرده و فرار می‌کند.

قفل آکلی

qoflā kəli

- ۱- تعداد بازیکن: ۲- مکان بازی: کاکرون
 ۳- وسایل بازی: ۱۶ نفر ۴- شرایط سنی: نوجوانان، جوانان
 ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت ۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

افراد دست‌های هم را به صورت زنجیر و محکم گرفته، گروه مقابل سعی می‌کنند از فاصله‌ی چند متری فرار کرده و بدون این که از دست‌هایشان استفاده کنند آنها را از هم باز می‌کنند. برنده کسی است که زودتر از همه زنجیر را باز کند و از آن بیرون برود. فرد بازنده یعنی کسی که نتواند از آن زنجیر عبور کند نیز به آن گروه اضافه می‌شود. افرادی که دست‌ها را مانند زنجیر گرفته اند با هم این شعر را می‌خوانند.

قفل آکلی در وانیه qof lā kə li darvā nai ye
 زنجیل اشکنین ته کار نیه zan jil əš kən ni yna tə kār ni ye

کاب در کینک (کاب کابِ کا) kāb dar kə nək (kāb kâ bə kâ)

- ۱- تعداد بازیکن: دو گروه ۵ نفره
۲- مکان بازی: محوطه باز
۳- وسایل بازی: —
۴- شرایط سنی: جوانان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

ابتدا چاله‌ای کم عمق به اندازه قرار گیری پاشنه پا در زمین بازی می‌کنند، افراد به دو گروه تقسیم شده، این دو گروه در دو طرف چاله قرار می‌گیرند. با شیر یا خط گروه شروع کننده‌ی بازی مشخص می‌شود. یک نفر از گروه شروع کننده، پاشنه‌ی پای خود را داخل چاله قرار داده و فردی از گروه مقابل باید سعی کند تا با لی لی و تنه زدن، پاشنه پای طرف مقابل را از چاله بیرون بکشد اگر در این عمل موفق شود، برنده بوده و گروه مقابل باید به آنها سواری بدهند ولی اگر طرف مقابل نتواند پایش را از چاله بیرون بکشد و یا این که پایش از حالت لی لی خارج گردد، بازنده بوده و باید به گروه مقابل سواری بدهد.

کبریت چو کا

kəb rit ču kə

- ۱- تعداد بازیکن: نامحدود
 ۲- مکان بازی: داخل اتاق
 ۳- وسایل بازی: چوب کبریت
 ۴- شرایط سنی: نوجوانان
 ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
 ۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

در ابتدا سه چوب کبریت را به صورت ضربدری روی هم قرار می‌دهند و چشم یک نفر از گروه را می‌بندند. در میان آن گروه فردی را نیز به عنوان دلک انتخاب می‌کنند.

پس از انتخاب این دو نفر و آماده کردن کبریت‌ها، هر فرد از آن گروه یکی از آن چوب کبریت‌ها را دست می‌زنند، اگر کبریت زیری را دست زد، دلک نوک پنجه پای خود را نگه می‌دارد، اگر وسطی را دست زد دلک ساق پای خود را نگه می‌دارد، ولی اگر کبریت بالایی را دست زد، دلک زانوی خود را نگه می‌دارد، در این لحظه چشم آن فرد را باز می‌کنند و او با دیدن دلک، که یک قسمت از پای خود را نگه داشته باید بگوید که آن فرد کدام چوب کبریت را دست زد. مثلاً اگر دلک پنجه‌ی پای خود را نگه داشته باید جواب دهد که کبریت زیری را دست زده است. البته در هر بار به نوبت یک کبریت را دست می‌زند و او باید جواب دهد.

کشتِ کا

keš tā kā

- ۱- تعداد بازیکن: از ۲ تا ۸ نفر
 ۲- مکان بازی: محوطه باز
 ۳- وسایل بازی: گردو
 ۴- شرایط سنی: نوجوانان
 ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
 ۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

هر کدام از بازیکنان یک یا چند جفت گردو در اختیار دارد. اگر هر فرد فقط یک گردو داشته باشد آنها را در کنار هم می‌کارد ولی اگر گردوها جفت باشند، آنها دو گردو را بر روی هم قرار می‌دهند. گردوی تکی را «کل» (kəl) و گردوی جفتی را کِشت (kešt) می‌گویند. هر بازکن، گردویی که بزرگتر از بقیه‌ی گردوها می‌باشد را برگزیده (به آن سرِ کل می‌گویند) برای پرتاب و ضربه زدن به کشت‌ها استفاده می‌کند.

همه‌ی افراد به نوبت و از پشت کشت‌ها، سر کل خود را به طرف جلو پرتاب می‌کنند. یکی از آنها که نمی‌خواهد ضربه بزند می‌گوید «مین کلِ بن خِسیمه» (mən kə le bən xe se) هر فردی که سر کل او نسبت به کشت‌ها فاصله‌ی بیشتری داشته باشد به اصطلاح می‌گوید: «دارا» است یعنی از بقیه جلوتر است و یک قدم جلو آمده و سرکل خود را به طرف کشت نشانه می‌گیرد (به اصطلاح محلی، رَجُونِه). سپس به نسبت «دارا» بودن، بقیه

بازیکنان هدف‌گیری می‌کنند. هر فردی که گردوها را مورد اصابت قرار داده و از حالت اولیه اش خارج کند آن گردوها سهم او می‌باشد.^۱

اصطلاحات گردویی بازی

۱. نکل (nak kəl): نام دیگر سرکل، گردوی ضربه زننده.
۲. روکل (ruk kəl): گردوی گرد و صاف.
۳. ورکل (var kəl): یک عدد گردو که کنار گردوهای دیگر کاشته می‌شود.
۴. پیش کل (piš kəl): گردویی که جلوی کشت‌ها یا کل‌ها کاشته می‌شود.
۵. ین قِری (bən qə rə ki): سراندن یا غلتاندن سر کل.
۶. همه سرین (ha me sa rin): کسی که از همه پیش قدم تر است.
۷. موک کل (muk kəl): گردویی که بیشتر به شکل بیضی باشد.
۸. شوتی (šutti):^۲ کلک زدن در بازی (در برخی نقاط حرام نیز می‌گویند یعنی از مکان پرتاب جلوتر نیا!)
۹. هجوم (ho jum): حمله بردن به سمت گردوها، در این حالت یکی از بازیکنان، بلند و ممتد می‌گوید: «هجوم» و همه با سرعت به طرف گردوهای کاشته شده می‌دوند تا بتوانند گردوهای بیشتری را از آن خود کنند.
۱۰. خرنه مه کیل ته آته کیل (xər nə mə kel te - ā te kel): یعنی گردوی من به گردوی تو و برنده‌هایش می‌خورد. اگر خورد هم آن گردو را می‌برند و هم گردوهایی که آن گردو ویژه‌ی خود کرده بود.

۱- در بعضی از نقاط به جای گردو از هسته‌های میوه (مانند هلو - شفتالو) استفاده می‌شود که در این صورت به آن هسته‌ها «پیشه» گفته، نام این بازی را «پیشه کا» می‌گویند.

۲- این عبارت به صورت «شودی» و «شورتی» هم تلفظ می‌شود.

کِش کا

keš kâ

- ۱- تعداد بازیکن: از ۲ نفر به بالا
- ۲- مکان بازی: محوطه‌ی باز
- ۳- وسایل بازی: کِش به اندازه‌ی ۶ متر
- ۴- شرایط سنی: کودکان، نوجوانان
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: زن

طریقه‌ی بازی

دو نفر از بازیکنان به فاصله‌ی ۴ الی ۵ متر از هم دور شده و در داخل دو سرِ کَش ایستاده، و دو پا را به عرض شانه باز می‌کنند کَش به صورت کشیده، در بالاتر از مچ پای آنها قرار می‌گیرد. فرد دیگری وسط این دو فرد و خارج از کَش قرار می‌گیرد. در مرحله‌ی اول فردی در وسط این دو فرد ایستاده و به صورت جفت پا به داخل کَش می‌پرد. بعد از این عمل دوباره به صورت جفت پریده و هر دو پا را به صورت همزمان روی دو کَش قرار می‌دهد یعنی یک پا روی یک طرف کَش و پای دیگر روی طرف دیگر کَش قرار می‌دهد و دوباره پریده و پا را از روی کَش خارج می‌کند. در مرحله بعد پایش را به کنار کَش چسبانده و همراه با یک لای کَش به طرف لای دیگر کَش می‌پرد و کَش به صورت یک مثلث در می‌آورد. این بازی در چند مرحله انجام می‌شود. بازیکن میانی هرگاه مرحله‌ی یادشده را بدون خطا پشت بگذارد. کَش کمی از جایش بالاتر قرار می‌گیرد. تا آنجا که در مرحله آخر به کمر می‌رسد. بازیکنی که همه‌ی مرحله‌ها را با موفقیت انجام دهد برنده‌ی بازی است.

کلا حسابہ

ke lā he sā bə

- ۱- تعداد بازیکن: ۲- مکان بازی: میدانگاه آبادی، خانه
۳- وسایل بازی: یک شب کلاه ۴- شرایط سنتی: جوانان، بزرگسالان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت ۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

زمانی که شب کلاه به سرها (یا جوانان و پیرمردان کلاه نمدی)، به مناسبتی در خانه‌ی کسی و یا غروب‌ها در میدان گاه آبادی دور هم جمع می‌شدند. ناگهان کسی شب کلاه دیگری را برداشته و به وسط خانه یا میدان می‌اندازد. دیگران آن را با پا از جایی به جایی دیگر انداخته و به اصطلاح به همدیگر پاس می‌دهند. در عین حال می‌کوشند که با دست شب کلاه خود را محکم داشته باشند تا به دست دیگری نیفتد. صاحب شب کلاه هم کوشش می‌کند که به کمک پایش آن را از زمین بردارد. اگر موفق شود بازی به همین شکل با برداشتن کلاه دیگری ادامه می‌یابد. (البته در برخی موارد این بازی با دست هم انجام می‌شود)

کُلا که

ko lā ka

- ۱- تعداد بازیکن: ۵ تا ۱۰ نفر
- ۲- مکان بازی: داخل اتاق
- ۳- وسایل بازی: کلاه و شال
- ۴- شرایط سنی: کودکان، نوجوانان
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه ی بازی

بازیکنان به شکل دایره و در کنار هم می نشینند، با یک کلمه یا صدایی خاص و ممتد که توسط داور(ماره) می گوید بازی شروع می شود و بازیکنان باید کلاه را به یکدیگر بدهند. هر کسی که با قطع شدن صدا کلاه در دست او بیفتد، بازنده شده، داور با شال او را می زند و این فرد از صحنه بازی خارج شده، بازی به این شکل ادامه می یابد.

کلاغ بازی kə lāq bā zi

- ۱- تعداد بازیکن: نامحدود
۲- مکان بازی: محوطه بازی
۳- وسایل بازی: شلاق
۴- شرایط سنی: نوجوانان، جوانان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

در ابتدا دایره‌ای را روی زمین می‌کشند و فردی را انتخاب کرده، چشم‌هایش را با پارچه می‌بندند و او به وسط دایره می‌رود. از میان افراد، فردی با شلاق زیر پای فرد وسط دایره را می‌زند و در جایش می‌نشیند. پس از ضربه زدن او باید از میان بازیکنان، آن کسی که به پایش ضربه زد، پیدا کند. اگر شخص مورد نظر را پیدا کرد، آن فرد به وسط دایره می‌رود ولی اگر نتوانست پیدا کند در دایره می‌ماند و بازی به همین شکل ادامه می‌یابد.

کلاه می‌گیرم، قوا می‌گیرم^۱ kālā mi gi rām qə vā mi gi rām

- ۱- تعداد بازیکن: از ۵ تا چند نفر
۲- مکان بازی: داخل اتاق
۳- وسایل بازی: پتو
۴- شرایط سنی: جوانان
۵- مناسبت بازی: شب عروسی- شب نشینی
۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

این بازی بدین شکل است که چند نفر از افراد گروه، روی زمین می‌خوابند و روی آنها پتویی می‌کشند. سر گروه بازی با این جمله خطاب به بچه‌ها، بازی را شروع می‌کنند: «من کلاه می‌گیرم» و بچه‌ها کلاه شان را از همان زیر چادر به سرگروه تحویل می‌دهند. سپس ادامه می‌دهد: «من قبا می‌گیرم» و همین‌طور شلوار، پیراهن و... بچه‌ها را از تنشان خارج می‌سازند و ناگهان بدون آگاهی افراد، پتو را از روی شان بر می‌دارد و همه حضار با سوت و دست زدن شادی می‌کنند.

۱- در برخی مناطق «درویش کا» (darviš kā) نامیده می‌شود.

کَل کا ka lə kā

- ۱- تعداد بازیکن: ۸-۶ نفر
۲- مکان بازی: کاکرون
۳- وسایل بازی: سنگ تخت (لبه ۴- شرایط سنی: نوجوانان، جوانان
سنگ) ۶ تا یک سنگ گرد (میسه)^۱
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

بازیکنان به دو گروه تقسیم شده و با فاصله‌ی ۱۰ متر یا بیشتر روبه روی هم می‌ایستند. هر گروه سه سنگ تخت را که به آن «لب سنگ» (la bə sng) می‌گویند، روی زمین می‌کارند.^۲ با فاصله‌ی ۱۰ متر یا بیشتر، هر گروهی که سنگ را زودتر کاشت با صدای بلند می‌گوید: «کاشتیک» یعنی کاشتم و همین گروه شروع کننده‌ی بازی می‌باشد.

گروه شروع کننده‌ی بازی، از پشت سنگ‌های کاشته شده‌ی خود، به سنگ‌های روبه رویی با سنگ گرد (میسه) ضربه می‌زند. اگر آن سنگ به یک سنگ تخت می‌خورد و سنگ می‌افتاد، می‌گفت: «۳تا» یعنی ۳ بار دیگر نیز باید سنگ میسه را به طرف «آبه سنگ» بیندازد، ولی اگر دو تا سنگ را می‌انداخت می‌گفت: «۶تا» یعنی ۶ بار باید به طرف سنگ ضربه می‌زد. در

۱- missa در برخی مناطق از تخته‌سنگی استفاده می‌شود که به آن «کل دست» (kal dast) می‌گویند.
۲- در بازی به هر یک از این سنگ‌ها «کل» (kal) می‌گویند که معمولاً لاشه‌ی یک سنگ است.

۱۹۴ ● کا: فرهنگ بازی‌های مازندران ●●●

این چند بار ضربه باید این ۳ سنگ کاشته شده، بیفتد، ولی اگر نتوانست این ۳ سنگ را بیندازد باید آن گروه مقابل را از فاصله‌ی بین سنگ‌های کاشته شده کول می‌کردند. (در ابتدای بازی قرار دادی می‌بندند به نام «پیشورد» (pi šurd) که در دور اول سواری ندهند.)

کلشت کا (چوکا - کلنگ کا)

kə leš tə kâ (čū kâ - kâ langə kâ)

- ۱- تعداد بازیکن: از ۲ نفر تا چند نفر
- ۲- مکان بازی: زمین نرم
- ۳- وسایل بازی: چوب‌هایی به اندازه‌های کوتاه کلشت ۴- شرایط سنتی: کودکان، «مولک»، کلشت متوسط، کلشت بلند «تازوار»
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

نحوه‌ی تهیه‌ی ابزار بازی چنین است که ابتدا تعدادی چوب به قطر دو تا چهارسانتی متر و بلندی تقریبی بیست تا چهل سانتی متر که یک سر آن را مانند مداد تراشیده و تیز می‌کنند و سر دیگر آن گرد می‌باشد. می‌توان فردی را برای نگهداری کلشت‌ها انتخاب کرد که به آن «خیردار» می‌گویند، که اگر برنده نشوند می‌گویند دست خیردار خوب نبوده است. در شروع بازی آزمایش زمین بازی لازم است به این ترتیب که یک نفر از بازیکنان، کلشتی را در زمین و با شتاب رها می‌کند (برای امتحان) همزمان با فرو کردن کلشت در زمین، یار مقابل وی چون زمین را مناسب نمی‌بیند می‌گوید: «دِگ بادِگ نا» (deg bā deg nā) یعنی این زمین را برای بازی قبول ندارم و اما چنانچه فردی که کلشت را به عنوان تست رها می‌کند، همزمان بگوید: «هارشم فرو» (hār šəm fe ru) یعنی ببینم زمین فرو می‌رود یا نه. اگر زمین را مناسب ببیند بلافاصله قبل از زبان گشودن رقیب، باید بگوید: «دگ به دگ» یعنی این زمین را برای بازی قبول دارم.

شروع بازی نیز به این صورت است که نفر اول کلشت را با دست و به شتاب بلند کرده و در زمین فرو می‌کند «گِل کنه» و نفر مقابل هم به این صورت کلشت نفر اول را بر می‌دارد و بازی به همین نحو ادامه پیدا می‌کند تا این که کلشت مولک‌های نفر اول یا دوم تمام شود. بعد از کلشت مولک، کلشت متوسط به میدان بازی می‌آید و بعد از کلشت متوسط نوبت به کلشت نازوار می‌رسد. دو نفر با کلشت نازوار می‌جنگند تا یکی از بازیکنان ضعیف بود و کلشت او در زمین فرو نرفت و یا کمی در زمین نشست این امتیاز به وی داده می‌شود تا بلافاصله بگوید «سردمتک» (sar da me tak) مفهومی این است که روی قسمت فرو رفته‌ی کلشت در زمین لگد کند و در حقیقت استقامت آن را در زمین بالا برد یا یاری بدهد. چنانچه یار مقابل قبل از او بگوید «سردمتک» یعنی حق نداری و باید کلشت تو به همان صورت در زمین بماند.

شرایط بردن کلشت در بازی چنین است که اگر کلشت یکی از افراد به هنگام زدن روی زمین فرو نرفت و کلشت افتاد. طرف مقابل باید به هنگام فرو کردن کلشت در زمین طوری به کلشت افتاده اصابت کند که پنج سانتی متر و یا کمتر و بیشتر آن را تکان دهد یا جا بجا کند و یا به حرکت در آورد در غیر این صورت صاحب کلشت افتاده، می‌تواند کلشت را بردارد و بازی را ادامه دهد. شرط دیگر بردن کلشت‌ها این است که چنانچه یکی از طرفین کلشت زد به طوری که کلشت فرونشانده طرف مقابل کمتر از سه سانتی متری زمین نزدیک شده به حساب می‌آید و در غیر این صورت کلشت را برداشته و بازی ادامه می‌یابد تا این که در پایان بازی یکی از طرفین کلشتش تمام شود که طرف برنده می‌گوید: «دَس بَشورد» یعنی دست‌هایت را شستم و این کنایه از خالی کردن دست‌های رقیب از کلشت می‌باشد و بالاخره تیم یا فرد برنده، کلشت‌های خود را جمع کرده و محل بازی را ترک می‌کنند. در این بازی تمرکز حواس شرط اساسی است.

کمرین بازی (۱) ka mār ban bā zi

- ۱- تعداد بازیکن: دو گروه ۴ نفری
۲- مکان بازی: محوطه‌ی باز
۳- وسایل بازی: چهار کمر بند
۴- شرایط سنی: جوانان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

در ابتدا با یارگیری، افراد دو گروه مشخص می‌شوند، بعد از عمل یارگیری، بر روی زمین، مستطیلی می‌کشند و چهار کمر بند را در چهار گوشه‌ی این مستطیل قرار می‌دهند، چهار نفر در بیرون مستطیل و چهار نفر در داخل مستطیل قرار می‌گیرند. چهار نفری که در بیرون مستطیل قرار دارند باید سعی کنند که چهار کمر بند را از داخل مستطیل ببرایند، چهار نفر داخل مستطیل باید از کمر بندها محافظت کنند و سعی کنند، دست افراد بیرون مستطیل را گرفته و به داخل بکشند و با پا به آنها ضربه بزنند. اگر موفق شوند بازی متوقف شده و جای دو گروه عوض می‌شود و یا اگر پای افرادی که بیرون از زمین هستند از خط بگذرد و در داخل مستطیل قرار گیرد، بازی متوقف شده و جای دو گروه عوض می‌شود ولی اگر افراد خارج از مستطیل بدون ضربه خوردن کمر بندها را بگیرند باید با کمر بند افراد داخل مستطیل را بزنند. این افراد از ترس فرار کرده و در حین فرار کتک می‌خورند. (در بعضی مناطق افراد در مستطیل دراز کشیده و با همان شکل باید کمر بندها را بگیرند.)

کمربن بازی (۲) ka mār ban bā zi

- ۱- تعداد بازیکن: نامحدود
۲- مکان بازی: داخل اتاق
۳- وسایل بازی: کمر بند
۴- شرایط سنی: نوجوانان، جوانان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی:

از میان افراد گروه، چشم یکی از افراد را می‌بندند و کمربندی به دستش می‌دهند و افراد دیگر در اطرافش حلقه می‌زنند، این افراد باید کمر بند را از دست آن فرد بگیرند و آن شخص نیز باید با چشم بسته و با کمر بند افراد را بزند و مانع نزدیک شدن آنها به خود شود و از کمر بندش محافظت کند اگر افراد بتوانند کمر بند را از دستش بگیرند، برنده بازی می‌شوند و فردی که کمر بند را از دست آن شخص ربوده است، بازی را آغاز می‌کند و اگر آن شخص چشمانش بسته شده، مقاومت کند و با ضربه‌های کمر بند آنها را از خود دور کند، برنده بازی خواهد شد.

کُوز خَدَاسَن Kur xad dās

- | | |
|----------------------------|------------------------------|
| ۱- تعداد بازیکن: تا ۲۰ نفر | ۲- مکان بازی: داخل اتاق |
| ۳- وسایل بازی: یک تکه نمد | ۴- شرایط سنی: ۱۳ سال به بالا |
| ۵- مناسبت بازی: عروسی | ۶- جنسیت: مرد |

طریقه‌ی بازی

افراد به دو دسته‌ی ده نفری تقسیم می‌شوند و یک نفر هم از بین ایشان به عنوان سرگروه انتخاب می‌شود.

یک تکه نمد را در وسط پهن کرده، پس از انجام شیر، خط یا روش‌های دیگر، نوبت در بین دو گروه مشخص می‌شود. گروهی به صورت صف در آمده و از طرف گروه مقابل، یک نفر با چشم بسته دَمَر می‌خوابد.

سر دسته‌ی گروه اول به یکی از یاران خود اشاره می‌کند که فرد دراز کشیده را کتک بزند و بعد از چند ضربه با پا یا دست، سریع به جای خود بر می‌گردد. حریفی که کتک خورده بود، برخاسته و با نگاه کردن به چهره‌ی تک تک افراد گروه صف کشیده شده، باید تشخیص بدهد که ضارب کدام یک بود. اگر درست گفته باشد گروه آنها برنده شده و گروه بازنده می‌باید دراز بکشد اما اگر درست نگفته باشد نفر دیگری از گروهشان باید دراز بکشد و دوباره بازی تکرار می‌شود.

کورمِنا مِلک مِنا

kur me nā ma lək me nā

- ۱- تعداد بازیکن: ۲ نفر
 ۲- مکان بازی: داخل اتاق
 ۳- وسایل بازی: —
 ۴- شرایط سنی: نوجوانان، جوانان
 ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
 ۶- جنسیت: زن

طریقه‌ی بازی

یکی از بازیکنان شیء یا کسی را در ذهن خود انتخاب می‌کند و از بازیکن مقابل می‌پرسد: «کورمِنا، مِلک مِنا، مه ره پِنا ته ره پِنا»

kur me nā ma lək me nā mə rə bə nə mā tə rə bə nə mā.

بازیکن مقابل می‌گوید: «چی بنما»؟

پرسنده می‌گوید: «مره بنما آتا انار» و بازیکن مقابل باید در داخل آن اتاق یا محل بازی با حرکت چشم و جستجو از دور آن انار را پیدا کند.

کیوک kay yuk

- ۱- تعداد بازیکن: حداقل ۴ نفر
۲- مکان بازی: کاکرون
۳- وسایل بازی: طنابی به طول ۶ متر
۴- شرایط سنی: جوانان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

کیوک در اصطلاح محلی به اسبی گفته می‌شود که در خرمن کوبی به دور دایره می‌گردد. برای انجام بازی دایره‌ای روی زمین می‌کشند. یک نفر در وسط دایره به طور ثابت می‌ایستد و تا پایان بازی نباید از آنجا خارج شود. نفر دیگر طناب را که طول آن برابر شعاع دایره است در دست می‌گیرد و روی خط دایره گشت می‌زند. دو بازیکن دیگر در خارج از دایره در جای مشخص حرکت می‌کنند و مترصد آن هستند که خود را به فرد داخل دایره برسانند و بر دوش او سوار شوند. فرد طناب به دست سعی می‌کند، آنها را با طناب براند. اگر یکی از آن دو نفر بتواند بی آن که طنابی به او بخورد به دست فرد داخل دایره یا فرد طناب به دست سوار شود تا موقعی که به او بخورد بر دست فرد داخل دایره یا فرد طناب به دست سوار شود تا موقعی که پایش به زمین نرسیده برنده است و می‌تواند سوار باقی بماند و اگر پایش به زمین بخورد می‌سوزد و باید جایش را با همان بازیکن عوض کند.

کینگ سر کتل

king sar ka təl

- ۱- تعداد بازیکن: ۲ نفر
۲- مکان بازی: داخل اتاق
۳- وسایل بازی: —
۴- شرایط سنی: کودکان، نوجوانان
۵- مناسبت بازی: شب‌های ۶- جنسیت: مرد
عروسی، شب نشینی

طریقه‌ی بازی

در این بازی فرد اول می‌نشیند و دو پا را در شکم جمع کرده و محکم با دو دست نگه می‌دارد. فرد دوم از پشت فرد اول، دست‌های خود را زیر بغل او رد کرده و دور شکم او قلاب می‌کند و به همین صورت باید او را بلند کند. اگر توانست او را بلند کند برنده شده و جای دو نفر عوض می‌شود.

گت گو، گاوزاله، تینگری، فینگری ga tə gu gāv zālə tīn gə ri fīn gə ri

- ۱- تعداد بازیکن: ۴ نفر
۲- مکان بازی:
۳- وسایل بازی: سنگ
۴- شرایط بازی: کودکان
۵- مناسب بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

سه سنگ را با رنگ‌های مختلف گرفته و هر یک از سنگ‌ها را به گاو، گوساله و پنیر نسبت می‌دهند. مثلاً سنگ سفید، پنیر، سنگ سیاه، گاو، سنگ قهوه ای، گوساله.

سرگروه بازی، این سنگ‌ها را گرفته و به بازیکنان نشان می‌دهد، بعد از این عمل، آنها را در دست‌های خودنگه داشته و جابجا می‌کند و از بین یکی از سنگ‌ها یکی را انتخاب کرده و پس از گفتن عبارت بازی به افراد می‌گوید: «این سنگ مربوط به کدام حیوان و چه رنگی است». هر کس جواب درست بدهد برنده بوده و بازی را به همان شکل ادامه می‌دهند ولی اگر یکی از آن دو نفر جواب غلط دهد، سرگروه چشم‌های او را می‌بندد و از دو نفر دیگر می‌خواهد که هر کدام از آنها در جایی پنهان شوند. بعد از پنهان شدن افراد، از آن فرد می‌خواهد که چشم‌های خود را باز کند و بگوید که آن دو نفر کجا پنهان شده‌اند. اگر جواب درست بدهد برنده بازی خواهد شد به همین نحو ادامه می‌یابد. در بعضی مناطق از سه چوب به اندازه‌های مختلف استفاده می‌شود.

گِلَب کا ga lab kā

- ۱- تعداد بازیکن: نامحدود
۲- مکان بازی: محوطه‌ی باز
۳- وسایل بازی: گردو
۴- شرایط سنتی: کودکان، نوجوانان، جوانان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

گودالی کنده و گردوها را دور آن می‌چینند. از یک فاصله‌ی معین و با یک گردو، به طرف این گردوها ضربه وارد می‌کنند. هر تعداد گردویی که در گودال بیفتد، سهم آن شخص می‌باشد. همه افراد به نوبت این عمل را انجام می‌دهند.

گیلر کا gə ler kâ

- ۱- تعداد بازیکن: ۱ نفر
۲- مکان بازی: محوطه‌ی باز، جنگل
۳- وسایل بازی: شاخه‌ای از
درخت کلو
۴- شرایط سنی: کودکان، نوجوانان،
جوانان
۵- مناسبت بازی: روزهای عید
۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

شاخه‌ی تازه‌ی درخت کلو را گرفته و با تبر یا داس به صورت زیگزاگ روی پوست خطوطی را ایجاد می‌کنند. این پوست را به شکل مارپیچ از چوب اصلی خود جدا کرده بعد آن را لوله می‌کنند. بعد از آماده شدن «گیلر» همانند شیپور بر آن می‌دمند و از این عمل صدای خیلی بلندی ایجاد می‌شود.

گوکا gu kā

- ۱- تعداد بازیکن: ۲ نفر
- ۲- مکان بازی: محوطه‌ی باز
- ۳- وسایل بازی: چماز (گیاه سرخس)
- ۴- شرایط سنی: کودکان
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

کودکانی که گیاه سرخس در اطراف خانه‌ی شان می‌روید، این بازی را انجام می‌دهند. هر یک از بازیکنان یکی از ساقه‌های گیاه را که به صورت گیره یا انبر سرکج است از بالا می‌گیرد و آنها را در محل گیره مانندشان به هم قلاب کرده و به عقب می‌کشند. هر کدام از این ساقه‌ها که از محل گیره مانندش بشکند، بازیکنی که آن را در دست دارد به عقب پرتاب شده و بازنده می‌شود.

لاپه کا lāp pə kā

- ۱- تعداد بازیکن: ۲ نفر
- ۲- مکان بازی: کاکرون
- ۳- وسایل بازی: دوازده عدد چوب به اندازه‌ی چوب کمریت برای هر یک از بازیکنان، ۶ عدد چوب مخصوص این بازی (به طول ۱۰-۱۵ سانتی متر که آن را از درازا به دو نیم کرده و هر نیمه‌ی آن را به سه قسمت تقسیم می‌کنند که تبدیل به شش قسمت می‌شود).
- ۴- شرایط سنی: نوجوانان
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

بیست و چهار چوب را در دو ردیف موازی هم و با فاصله‌ی دو الی سه سانتی متر از هم در زمین فرو می‌کنند. بین دو ردیف هم دوازده سوراخ تعبیه می‌کنند تا چوبها را بتوان در آن به طور عمودی فرو کرد. کسی که برای اولین بار می‌خواهد چوب خود را حرکت بدهد، باید آن شش چوب آماده شده را که به آن «لاپه» می‌گویند، مانند طاس روی زمین بریزد. در صورتی که هر شش تا به یک حالت یا از روی بخش بدون پوست آن^۱ و یا بخش پوست دار آن^۲ قرار بگیرد. یکی از بازیکنان باید چوب‌های خود را از بالا به پایین در سوراخ‌ها حرکت بدهد دیگری از پایین به بالا. اولین نفر که بلیشه یا زیج بیاورد، یکی از چوب‌های خود را حرکت داده و به اولین سوراخ

۱- اصطلاحاً به آن «بلیشه» می‌گویند.

۲- اصطلاحاً به آن «زیج» می‌گویند.

خالی ستون دوم منتقل می‌کند. از اینجا به بعد، دیگر لازم نیست که بلیشه یا زیج بیاورد تا بتواند چوب‌هایش را حرکت بدهد. مثلاً اگر لایه‌ها را ریخت و چهارتای آن در یک طرف قرار گرفت. (به معنی این است که چهار آورده) می‌تواند چوب خود را چهار خانه جلو ببرد و در نوبت بعد اگر سه آورد می‌تواند دومین چوب خود را به حرکت در آورد. هرگاه چوب یکی از بازیکنان به چوب حریف رسید چوب او را از بازی خارج می‌کند و این چرخه ادامه می‌یابد. معیار بردن، تعداد چوب‌هایی است که در آخر بازی بیشتر برای یک بازیکن باقی بماند.

لال کا lā lə kā

- ۱- تعداد بازیکن: نامحدود
۲- وسایل بازی: —
۳- شرایط بستنی: نوجوانان، جوانان
۴- مکان بازی: داخل اتاق
۵- مناسبت بازی: شب نشینی، عروسی
۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

افراد به صورت دایره نشسته و یک فرد به نام «ماره» انتخاب می‌شود با سه شماره‌ی او، همه لال می‌شوند. یعنی دهان بسته و حرفی نمی‌زنند، در این هنگام ماره حرکات مختلفی را از خود نشان می‌دهد، مثلاً روی زانوهای خود با دو دست می‌زند و یا فردی از آن گروه را کتک می‌زند، آنها هم به ردیف حرکت را تکرار می‌کنند، آنقدر این حرکات را ادامه می‌دهند تا یک نفر به خنده بیفتد و دندان‌ش پیدا شود.

او را می‌خواهاند و همه با هم او را کتک می‌زنند تا زمانی که ماره بگوید: بس است، یا وقتی کتک زدن را ول می‌کردند که یک نفر دیگر به خنده بیفتد.

نام دیگر این بازی «خنه دله کا» است.

لَم لَم، مَر مَر

lam lam mar mar

- ۱- تعداد بازیکن: دو گروه چند نفری
- ۲- مکان بازی: داخل اتاق
- ۳- وسایل بازی: —
- ۴- شرایط سنی: کودکان، نوجوانان
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

دو گروه رو به روی هم می‌ایستند و یکی از آن دو گروه با مشورت یکدیگر اندازه یا مقداری از وزن جسمی را به اختیار انتخاب می‌کنند که واحد آن مثقال است؛ مثلاً بین خود قابلمه را انتخاب می‌کنند و برایش ۷ مَن در نظر می‌گیرند و از گروه مخالف می‌پرسند که قابلمه چند مَن است و آنها باید جواب دهند. اگر جواب آنها با مقدار وزنی که گروه سوال کننده انتخاب کردند، یکسان باشد برنده بازی می‌باشند ولی اگر درست نباشد. باید گروه برنده را سواری دهند و گروه اول بار دیگر بازی را آغاز می‌کند.

Lam lam

گروه اول: لَم لَم

Mar mar

گروه دوم، مَر مَر

lā qə li bə čan məθ

گروه اول: لاغلی به چن مَن؟

panj mən

گروه دوم: پنج مَن

لوچو کشتی lu ču kəš ti

- ۱- تعداد بازیکن: دو نفر
- ۲- مکان بازی: محوطه باز، زمین کشتی
- ۳- وسایل بازی: —
- ۴- شرایط سنتی کودکان، نوجوانان، جوانان
- ۵- مناسبت بازی: جشن‌های بومی و دینی
- ۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

لوچو که کشتی سنتی و بومی معروف و ویژه‌ی مازندران است، به مازندرانی از دو واژه (لو + چو) ترکیب یافته است. (لو به معنای لگد، لب، اشاره به بالا می‌باشد و چو به معنای چوب است). در وجه تسمیه لوچو سه تعریف متفاوت وجود دارد:

تعریف اول لو را به معنی لگد دانسته و آن را باچو که مخفف چوب است ترکیب می‌کند. بنا بر این انتخاب، وجه تسمیه‌ی این کشتی به لوچو به این دلیل است که در زمان‌های بسیار دور چوب دستی برای ساکنان مازندران بخصوص روستائیان ارزش فراوانی داشت از چوب دستی به عنوان اسلحه برای مقابله و دفاع در برابر هجوم حیوانات وحشی و درنده در جنگل‌ها و نیز در برخوردهای فردی و جمعی و قومی و قبیله‌ای استفاده می‌شد. اعیان و مالکان و امراء معمولاً چوب دست‌هایی از «بن شیل»^۱ kel bən از نوع خلنج

۱- چوب قلمه‌ای که از ریشه رشد کرده باشد.

که چوبی خوشبو و به رنگ‌های مختلف است دسته و سر آن پوششی نقره‌ای داشت در اختیار داشتند و در اوقاتی خاص آن را در میدان می‌کاشتند و زورآوران طوایف برای نشان دادن نیرومندی خود با یکدیگر زورآزمایی می‌کردند هر کدام از آنها می‌توانست دیگری را با لگد به زمین بزند به عنوان پهلوان پیروز صاحب آن چوب دستی می‌شد.

تعریف دوم لو را به معنی لب « لبه » و اشاره به بالا می‌داند و آن را به چوب ترکیب می‌کند. مراد از « چو » چوبی است که جوایزی بر بالای آن می‌بندند. در بالای این چوب که ۴ الی ۷ متر طول دارد، سه شاخه‌ی نیم متری وجود دارد به نشانه‌ی کشتی سه نفر تنگل^۱، در گذشته این چوب را در زمین می‌کاشتند.

در قسمت بالای آن هدایا و جوایزی از قبیل پارچه‌های ابریشم، تافته، چوخوا، جوراب‌های پشمی، شِلِه، غلیجه، جاجیم، گلیج، سفره و دستمال می‌آویختند و در قسمت پایین چوب، هدایایی چون اسب، گاو میش، گاو و گوسفند می‌بستند و سپس طی رسومی دو پهلوان از روستاهای دور یا نزدیک با هم کشتی می‌گرفتند، در پایان کشتی، این هدایا متعلق به پهلوانی بود که برنده شناخته شده باشد.

تعریف سوم، معنی دیگری از لوچو وجود دارد که لوچو یا لواچه را ترکیبی از لوا به معنی پرچم و چو هم همان تیر چوبی بلندی بود که بر فرازش پرچم قرار داشت. بر اساس این تعریف، کشتی گیران پیروز و پیشکسوت چوبی بلند را انتخاب می‌کنند و پرچمی را بر بالای آن می‌بندند و در میدان نصب نمایند در کنار چوب هدایایی از قبیل لباس، سماور، پتو، گاو، گوسفند قرار می‌دهند، هر پهلوانی که بتواند حریف خود را زمین بزند، برنده‌ی چوب و هدایا محسوب خواهد شد.

بعضی از اصطلاحات کشتی لوچو

پهلوان

در مازندران، پهلوان به کسی اطلاق می‌گردد که قدرت و جسارت زیادی داشته و از کشتی گیران بزرگ باشد. پهلوانان لوچو از دیرباز به آیین جوانمردی و اسلام اعتقاد داشته و دارند چنان که همواره آنان را افرادی با معرفت و شیفته‌ی مرام امام علی(ع) می‌یابیم.

تنگل (tən gəl)

تنگل = تن + گل، گل تازه، نوچه. کشتی‌گیران جوانی که از نظر نیروی بدنی و مهارت و چابکی در بین همسالان خود قوی ترند و علاقه‌ی زیادی به کشتی دارند. تنگل نامیده می‌شوند. تنگل‌ها معمولاً قبل از شروع کشتی دو پهلوان، به عنوان مقدمه با یکدیگر کشتی می‌گیرند. این جوان‌ها به تدریج فنون و قوانین کشتی را در میدان‌ها فرا می‌گیرند. در همین جاست که استعداد آنان ارزیابی و نظر پهلوان را جلب می‌کند و به این ترتیب در گروه و دسته‌ی پهلوان جای داده می‌شوند.

میرلو (mirlu)

میرلو واژه‌ی مرکب از میر + لو است. میر به معنی امیر، آقا و لو مخفف لوچو است. این کلمه در اصطلاح به تصمیم‌گیرنده‌ی کشتی‌ها اطلاق می‌شود. میرلو در واقع همان داور کشتی است و در میداین کشتی لوچو، قضاوت کشتی را به عهده می‌گیرد. میرلو از پیش کسوتان و پهلوانان قدیمی و باز نشسته انتخاب می‌شوند.

میون مج (miyun məj)

اصطلاح میون مج (میون + مج) به معنی میان‌گرد، افرادی را گویند که در حاشیه میدان کشتی جهت اداره‌ی نظم میدان، مجش mə jəš (قدم)

می‌زنند. تعداد میون مج‌ها بستگی به وسعت میدان کشتی و تعداد تماشاچیان دارد که از بین اهالی محل انتخاب می‌شوند.

دِسَر کتن (də sar kə tən)

نقاره یا دو سرکتن، دو دیگ مسی کوچک که فاقد ته است و به جای آن سر دیگ با پوست گاو پوشانده شده است این دو دیگ را به وسیله‌ی بندهای چرمی به هم متصل می‌کنند و همزمان با نواختن سرنا آن را با چوب کوچک به صدا در می‌آورند تا به وسیله‌ی این صدا مردم را از کشتی آگاه نمایند.

لتار (la tār)

لتار یا لتر به معنی زیاد: گاهی به علت کثرت کشتی گیران در یک شب و در یک محل، میون مج‌ها برای صرفه جویی وقت، تعداد کشتی گیران دو طرف را تعیین می‌کنند که در طرفین میدان می‌نشینند و هیچ کشتی گیر دیگری خارج از این دو دسته مجاز به کشتی گرفتن در میدان نیست، این عمل را در اصطلاح لتار زدن می‌گویند.

آماده سازی محل کشتی لوچو

پهلوانان یا علاقمندان یک آبادی تصمیم می‌گیرند که به مناسبت خاصی چون تجلیل از پهلوانان گذشته یا جشن‌های مذهبی و ملی مثل ۲۶ عید ما (جشن پیروزی فریدون بر ضحاک) و یاد بود شهدای کشور یا آبادی، کشتی لوچو را در آبادی یا روستای خود بر پا نمایند. کشتی گیران آبادی‌ها پس از دریافت خبر با انجام تمرینات، خود را برای کشتی آماده می‌کنند. در عین حال بانیان مراسم کشتی، زمین چمن مناسبی را که وسعت زیاد دارد انتخاب و با نصب چوب‌های کوتاهی (نیم متری) به فاصله‌های کوتاه، دایره‌ی میدان را مشخص می‌کنند سپس برای جلوگیری از ورود افراد غیر مسئول و تماشاچیان به داخل میدان، چوب‌ها را با طناب به هم متصل می‌سازند چون

بیشتر کشتی‌ها شبانه برگزار می‌شود چراغ‌هایی را در اطراف میدان نصب می‌کنند تا به وسیله‌ی آن‌ها، میدان از روشنایی کافی برخوردار شود.

زمان برگزاری کشتی لوچو

اغلب در فصل تابستان که هوا گرم و بارندگی کم است و شالی کاران که از کار طاقت فرسای زراعت خود فارغ شده‌اند، موقع را مناسب دانسته و به برگزاری مراسم کشتی لوچو می‌پردازند.

پیدا کردن حریف

کشتی‌گیران، حاشیه‌ی میدان را به طور کامل دور زده و اقدام به پرش جفت پا (پرش عمودی) می‌کنند تا چابکی و چالاکی و ورزیدگی خود را به نمایش بگذارند. به طور معمول در اولین ساعات چند کشتی گیر از آبادی میزبان آمادگی خود را برای کشتی گرفتن اعلام می‌دارند و با مشورت پیش کسوتان برای خود «تاش» (tāš) هم قطار یا هم وزن انتخاب می‌کنند که با وی کشتی بگیرند، انتخاب حریف آزاد است و هر کس می‌تواند بدون اجبار و به دلخواه بدون در نظر گرفتن وزن و قد نفر مقابل را انتخاب کند.

دور زدن پهلوان و تنگل‌ها

یکی از آداب کشتی لوچو، دور زدن پهلوان‌ها و تنگل‌ها است که به این صورت انجام می‌شود:

ابتدا پهلوان میزبان، با تنگل‌هایش لباس را بیرون می‌آورند و با شلوار بلند و پای برهنه (تیساپه)، (ti sā pe) از محلی که مستقر هستند شروع به دور زدن در میدان می‌کنند و هر لحظه که از مقابل گروهی از تماشاچیان می‌گذرند، تماشاچیان با فریاد یا علی... یا علی... ایشان را تشویق می‌کنند تا پهلوان و تنگل‌ها به محل استقرار خود برسند و بنشینند. سپس نوبت به

پهلوان میهمان و تنگل‌های او می‌رسد، که به همان ترتیب حاشیه میدان را دور می‌زنند و با صدای یا علی، یا علی تماشاچیان مورد تشویق و استقبال قرار می‌گیرند تا به جایگاه خود رسیده و بنشینند.

روز پایانی و مرحله نهائی کشتی

برای روز پایان اصطلاح لوچور دس دینّه (lu ču rə das də nen nə) وجود دارد که معنی آن از دست دادن لوچو یا بردن هدایا است. در روز پایانی کشتی، علاقمندان از پیر و جوان از روستاها و شهرهای دور و نزدیک رهسپار آبادی محل برگزاری کشتی می‌شوند. در این روز پهلوان دعوت شده و تنگل‌هایش، ناهار مهمان هستند.

مقررات کشتی لوچو

در کشتی لوچو مسئله قد و وزن و سن مطرح نیست، بلکه کشتی آن قدر ادامه پیدا می‌کند تا یکی از طرفین پیروز شود و در غیر این صورت با وساطت ریش سفیدان و پیشکسوتان دو کشتی گیر از هم جدا می‌شوند. کشتی گیران بایستی به هنگام کشتی شلوار چوخا بپوشند و یا از شلوار کرباس، یا شلوار ابریشمی که دارای کمریند است استفاده کنند و هر دو ساق پا را زیر زانو و از روی چوخا با پارچه‌ای پشمی کم عرض به نام «شیلِه» (šilə), یا پا پیچ ببندند تا در موقع کشتی پاها را از ضربات لگد حریف مصون نگهدارند.

به هنگام کشتی پیراهن را از تن بیرون می‌آورند و چنانچه بعضی از کشتی گیران که حریف خود را «قدگیر» qə də gir (هم اندازه‌ی خود) نمی‌بینند، «کال» چرم (kāl čarm) را از پای خود بیرون نمی‌آورند.

در موقع کشتی گرفتن، کشتی گیران می‌توانند هر جای حریف حتی زیر بغل و شلوار چوخا را به دست بند کنند.

بعضی از کشتی‌گیران در زمان رویارویی اقدام به زدن ضربه با پشت دست می‌کنند که این عمل را «په چَک» (pe čak) می‌گویند، البته این عمل با وساطت پیرمردان و ریش سفیدان متوقف می‌شود.

گاهی بعضی از پهلوانان در موقع کشتی از شستی استفاده می‌کنند به این صورت که انگشتی در دست می‌کردند که روی نگین این انگشت دکه‌ای فلزی است و با این شستی اقدام به زدن حریف می‌کنند البته استفاده از آن خلاف مقررات لوچو است.

نحوه‌ی تعیین برنده

به طور کلی در کشتی لوچو برنده یا بازنده به این صورت مشخص می‌شود که به وسیله‌ی هر فنی که اگر اجرا می‌شود غیر از کف پا، نقطه دیگری از بدن حریف با زمین تماس گیرد، آن کشتی‌گیر بازنده محسوب می‌گردد. حتی اگر کشتی‌گیری عمداً یا سهواً کف دست خود را بدون دخالت و درگیری با حریف به زمین بگذارند، بازنده اعلام می‌گردد.

بعضی از اصطلاحات داوری کشتی لوچو

جرگه بور دنه (jar ga ba vər də nə)

جرگه به گروهی از تماشاچیان که به صورت دسته جمعی برای تماشای کشتی در حاشیه میدان ایستاده یا نشسته‌اند، می‌گویند. هرگاه کشتی‌گیری به هنگام کشتی گرفتن اقدام به هل دادن حریف نماید و یا بر اثر به کار بردن فنی هر دو کشتی‌گیر روی حلقه‌ی تماشاچیان بیفتند، در این حالت میر لو، کشتی را قطع و مجدداً حریفان را به درگیری دعوت می‌کند.

کتین^۱ بهینه (ka tin ba hi nə)

این اصطلاح هنگامی به کار برده می‌شود که دو کشتی‌گیر در موقع اجراء فن در یک زمان با هم زمین بخورند؛ طوری که میرلو نتواند تشخیص

۱- کتین: تنه درخت که به وسیله تیر یا آره قطع شده باشد.

دهد که کدامیک زودتر زمین خورده است، کشتی‌گیران با دستور میرلو بلند شده و کشتی را مجدداً شروع می‌کنند. به این حالت دَهر دکتی نِهینه (dahare baka ti ba hi nə) هم گفته می‌شود.

صاف نکردنه (saf na ker de nə)

به حالتی اطلاق می‌شود که دو کشتی گیر پس از مدتی زورآزمایی، نتوانند از یکدیگر امتیازی کسب نمایند و برتری یابند. در این حالت میرلو با موافقت پشکسوتان به کشتی‌گیران دستور می‌دهد که روی یکدیگر را بوسیده و میدان را ترک کنند. کشتی این دو کشتی گیر به میدانی دیگر موکول می‌شود. به این حالت نیم سوس (nim sus)^۱ هم گفته می‌شود.

دس بازی (das bāzi)

کشتی‌گیران در اولین مرحله شروع کشتی و قبل از کل (kal) رفتن (سرشاخ شدن) دست‌های خود در مقابل چشم‌های یکدیگر به طور متناوب بالا و پایین می‌برند و بدین وسیله حواس حریف را به طرف دست‌ها جلب می‌کنند که با استفاده از این فرصت بتوانند فنون دلخواه را اجراء نمایند.

کل بوردنه (kal bur də nə)

در ادامه بازی، کشتی‌گیران با پنجه‌انداختن در بازوی یکدیگر، سرشاخ شده و در این حال نیروی دست‌ها و بدن یکدیگر را آزمایش می‌کنند و در فرصت مناسب به اجرای فن می‌پردازند.

یک سرین^۲ (yək sə rin)

کشتی‌گیر مهاجم اقدام به زیر رفتن می‌نماید، یک پای حریف (قسمت ران) را در اختیار خود می‌گیرد و سر خود را در بغل حریف قرار می‌دهد.

۱- سوس: گیاهی با شاخه‌های بلند است که روی زمین خوابیده و بر زمین می‌چسبد. این گیاه دارای گل‌های زرد رنگ است.

۲- سرین: ران

تاش (tāš)

کشتی‌گیر مهاجم در یک فرصت مناسب اقدام به زیر رفتن حریف می‌کند و دو ران او را با دو دست در اختیار می‌گیرد به طوری که شکم حریف روی شانه وی قرار می‌گیرد. به این حالت یک‌سَر نیز می‌گویند.

کَش: (kaš)

مجری فن یک پای خود را جلو می‌گذارد، ساعد دست خود را زیر کَش (بغل) حریف قرار می‌دهد و با دست دیگر خود بازوی مقابل او را می‌گیرد و سر خود را بر روی شاخه‌ی حریف می‌گذارد.

کاب (kāb)

وقتی که حریف برای زیر گرفتن یورش می‌برد، مجری فن با یک دست کتف و با دست دیگر چانه و گردن او را می‌گیرد. ضمن آن که سعی می‌کند پای خود را لای پای حریف پیچانده و انگشتان پا را به پای او بند کند. نام دیگر این حالت کابلیج یا مارپیچ است.

دله کاب (dā lā kāb)

دله: درون، کاب: پیچاندن. زمانی که کشتی‌گیر مهاجم اقدام به زیر گرفتن نموده و می‌خواهد حریف را بلند کند، مجری فن یک پای خود را بین دو پای او قرار می‌دهد.

دَوَر کَش (dā var kaš)

دَوَر: دو، وَر: طرف، کَش: بغل. زمانی که مجری فن دو دست حریف را بازدید و به او یورش برده و دو دست خود را از طرفین و از قسمت ساعد زیر بغل حریف قرار می‌دهد و سعی می‌کند به حالت عمودی قرار گیرد.

بال کونه (bāl ku nə)

در حالی که دو کشتی گیر به دس بازی و سرگرم کردن یکدیگر مشغولند، مجری فن به طور ناگهانی دست خود را به پشت آرنج (کناره‌ی آرنج) حریف برده و آن را در اختیار می‌گیرد.

په چک (pə čak)

په: پس، پشت، چک پا = پشت پا. مجری فن کوشش می‌کند سر و گردن حریف را در اختیار گیرد و یا ساعد خود را زیر بغل او قرار داده و از سوی دیگر پشت بازوی حریف را با دست دیگر بگیرد.

کینگ پر (kingə par)

کینگک kingək : باسن، پر: کناره = کناره باسن. مجری فن با حریف سرشاخ شده به طوری که با یک دست سر و گردن و با دست دیگر پشت بازوی او را در اختیار می‌گیرد.

مچ (məj)

کشتی گیر مهاجم برای به کار بردن فنی حمله می‌کند. مجری سعی می‌کند تا او را نگه دارد و سر شاخ شوند.

دسته کاب (dassə kāb)

دس: دست، کاب: پیچاندن، دستی که روی پای حریف پیچ داده می‌شود. زمانی که حریف حمله می‌کند، کشتی گیر مدافع با گرفتن سر و گردن مهاجم، او را نگهداشته و با یک دست پشت بازوی او را می‌گیرد.

دوش کری (duš ka ri)

شاخه خمیده، خمیده قامت. مجری فن دست موافق، پای جلوی حریف را از ناحیه آرنج می‌گیرد و به زیر بغل خود می‌برد و دو دست دیگر را به زیر بغل بازویی که نگهداشته، راست قرار می‌دهد.

بَلِک (balek)

به هم پیچاندن دو بال. مجری فن دو دست خود را زیر بغل حریف می‌برد و پنجه‌هایش را در پشت او قفل می‌کند. در این حال سر حریف روی شکم مجری فن و به پایین کشیده می‌شود و جلوی دید او گرفته می‌شود.

پشت دَرْمِه کاب (pašt darme kāb)

پیچاندن پا از کمر. مجری فن سر و گردن حریف را با یک دست می‌گیرد و با دست دیگر مچ دست او را می‌گیرد تا فن کینگ پور را بزند در این حال حریف پای خود را جلو می‌گذارد تا مانع اجراء فن شود.

کَش کاب (kaš kāb)

کَش: زیر بغل، کاب: پیچاندن. مجری فن یک دست خود را از قسمت ساعد به زیر بغل حریف می‌برد و با دست دیگر پشت بازوی او را می‌گیرد.

پشتِ کاب (paš tā kāb)

پیچاندن پا به پشت پای حریف. مجری فن دو بازو یا یکی از بازوها و سروگردن حریف را در اختیار می‌گیرد و او را به طرف بالا می‌کشانند.

پشتِک (paštək)

وارونه شدن. مجری فن اقدام به زیر گرفتن می‌کند و دو پای حریف را در اختیار می‌گیرد و در این حالت حریف دست خود را به دور کمر او حلقه می‌زند و روی او قرار می‌گیرد.

بَیْرَس کَش (bap pə rəs sə kaš)

بَیْرَس: پَریدن، کَش: زیر بغل. مجری فن قبل از کل رفتن (سرشاخ شدن) دست‌های حریف را باز می‌بندد. در جا پریده و به سوی حریف می‌رود. با ساعد به زیر بغل حریف ضربه وارد می‌کند و حریف بر اثر این ضربه تعادل خود را از دست داده و می‌افتد.

چلک (čā lək)

پیچاندن دو پا. مهاجم اقدام به زیر گرفتن می‌کند و یک پا و بازوی حریف را در اختیار می‌گیرد.

غازِ بال (qāz ə bāl)

مجری فن در سرشاخ هر دو بازوی حریف را می‌گیرد و در پی آن مچ دست حریف را گرفته در قسمت پهلوی بدن خود نگه می‌دارد.

مِتْکا بازی mæt kâ bā zi

- ۱- تعداد بازیکن: از ۲ تا ۱۰ نفر
۲- مکان بازی: داخل اتاق
۳- وسایل بازی: «مِتْکا» یا بالش، سکه، دِرنا ۴- شرایط سَنی: نوجوانان،
یا شال کِتْکِ جوانان
۵- مناسبت بازی: شب نشینی، اوقات فراغت ۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

فردی را به عنوان ماره بر می‌گزینند. ماره بالش را گرفته، در وسط اتاق می‌گذارد و دور این بالش نشسته، آن را سه قسمت می‌کنند، یعنی، وسط بالش و دو لبه کناری آن. بعد از این عمل، سکه را از زیر در یک قسمت بالش قرار می‌دهد البته برای این که افراد گروه از جای سکه باخبر نشوند، دست خود را به هر سه قسمت بالش می‌برد تا آنها را گمراه کند. بعد از این که سکه را زیر بالش گذاشت از یک نفر می‌پرسد: «سِکه کِجه دَره، کِینه جا وْتی، چَن تا» (یعنی سکه کجاست و با چه کسی می‌بندی، چند تا) آن فرد نیز به اختیار فردی را انتخاب می‌کند و تعداد کتک را مشخص می‌کند. مثلاً حسن، ۱۰ تا کتک. اگر جوابش درست باشد، فرد مورد نظرش را ۱۰ تا کتک می‌زند (به همان تعدادی که از قبل مشخص کرد) ولی اگر جوابش اشتباه باشد، آن فرد مورد نظر باید ۱۰ تا کتک به او بزند. برای پاسخ گویی بازیکنان داوطلب هم می‌شوند. نام دیگر این بازی شلاق بازی است.

مرد خدا mar de xə dā

- ۱- تعداد بازیکن: بیش از ۹ نفر
- ۲- مکان بازی: زمینی به مساحت ۵۰ تا ۷۰ متر مربع
- ۳- وسایل بازی: یک توپ به قطر ۴- شرایط سنی: نوجوانان ۵ تا ۶ سانتی متر
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت ۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

بازیکنان به دو گروه چهار یا پنج نفره تقسیم می‌شوند و هر گروه در یک طرف زمین می‌ایستد. گروهی که پرتاب توپ را به عهده دارد، یکی از بازیکنانش را برای پرتاب می‌فرستد. نفری که به هیچ یک از دو تیم تعلق ندارد و داوری بازی را هم به عهده دارد «مرد خدا» خوانده می‌شود. توپ را طوری به بازیکن گروه توپ زن پاس می‌دهد که او بتواند آن را به طرف گروه مقابل در قسمت پایین زمین بازی مستقر هستند، پرتاب کند. در زمین گروه پرتاب کننده قسمتی وجود دارد که محوطه خوانده می‌شود و در زمین گروه گیرنده توپ، چوب بلندی در انتهای زمین فرو رفته که به منزله‌ی پایان زمین بازی است. بازیکنی که توپ را پرتاب می‌کند، در هنگامی که توپ هنوز به دست حریفان نرسیده، دو راه پیش رو دارد یا بلافاصله پس از پرتاب (اگر به مهارت خود در رفت و برگشت اطمینان داشته باشد) به طرف چوب کاشته شده در انتهای زمین حریف می‌دود و پس از آن که دست خود را به

آن زد مجدداً به زمین خود بر می‌گردد و مواظب است که توپ به او اصابت نکند یا اینکه اگر به موفقیت خود اطمینان ندارد، به محوطه‌ای که در کنار چوب است می‌رود و منتظر فرصت می‌ماند تا به زمین خود برگردد. گاه پیش می‌آید که تمام بازیکنان گروه پرتاب کننده مجبور می‌شوند در محوطه بمانند. در این صورت وقتی نفر آخر گروهشان توپ را پرتاب کرد و به طرف چوب دوید با او به زمین خود برمی‌گردند. حال اگر نفر آخر تیم هم ناچار به توقف در محوطه‌ی نزدیک چوب شود، مرد خدا توپ را می‌گیرد و سه بار آن را تا ارتفاع زیاد بالا می‌اندازد که این به یاران مانده در محوطه، فرصت بازگشت می‌دهد. اگر مرد خدا نتواند هیچ کدام آنها را با توپ بزند، بازی به همین شکل ادامه می‌یابد اما اگر زد، آنها سوخته اند و باید جایشان را با گروه دیگر عوض کنند.

مِرْده بَوَرْدَن mər də ba vər dən

تبرستان
www.tabarestan.info

۲- مکان بازی: داخل اتاق

۴- شرایط سنی: جوانان

۵ - مناسبت بازی: شب‌نشینی‌ها، ۶ - جنسیت: مرد

۱- تعداد بازیکن: دو تا

۳- وسایل بازی: —

شب‌های عروسی

طریقه‌ی بازی

یک نفر در وسط اتاق به پشت دراز می‌کشد. دو پای خود را دراز کرده و روی هم قرار می‌دهد و دو دستش را پشت سر قلاب می‌کند. فرد دیگر با دو دست کمر او را گرفته و به طرف بالا می‌کشد. اگر توانست آن فرد را بالا ببرد و از روی دوش خود رد کند برنده‌ی بازی به حساب می‌آید.

در گذشته چون قدرت بدنی یکی از امتیاز فردی برای یک شخص محسوب می‌شد، همه‌ی افراد می‌بایست از بدنی نیرومند و قوی برخوردار باشند تا بتوانند بدون هیچ مشکلی زندگی کنند، به خصوص برای کسانی که در کوه و جنگل زندگی می‌کردند برای حمل سنگ‌های بزرگ و تنه‌های تنومند درختان، داشتن قدرت بدنی زیاد اهمیت ویژه‌ای داشت.

از نظر حرکت شناسی نیز برای موفق بودن در این بازی باید از عضلات شانه‌ای، کتف و بازوی قوی برخوردار بود.

مرغنه بازی mar qə nə bā zi

- ۱- تعداد بازیکن: ۲ تا چند نفر
۲- مکان بازی: محوطه‌ی باز
۳- وسایل بازی: تخم مرغ
۴- شرایط سختی: نوجوانان، جوانان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت، ۶- جنسیت: مرد
عروسی

طریقه‌ی بازی

در این بازی کلیه بازیکنان کلاه‌ی نمدی بر سر می‌گذارند و به ردیف می‌ایستند. در دست شخص میدان دار، تخم مرغی وجود دارد. میدان دار دست خود را به زیر کلاه تک افراد قرار داده و بالاخره تخم مرغ را به زیر یکی از کلاه‌ها می‌گذارد. فرد دیگری به عنوان کمک او فوراً به سر بازیکنان می‌کوبد تخم مرغ زیر کلاه هر کس که قرار دارد با این عمل می‌شکند. این بازی از شوخی‌های عروسی است و اکثر بازیکنان به جز میدان دار و کمک او اطلاعی از این بازی ندارند.

مرغنه جنگی mar qə nə jan gi

- ۱- تعداد بازیکن: ۲ تا چند نفر
- ۲- مکان بازی: داخل اتاق
- ۳- وسایل بازی: تخم مرغ
- ۴- شرایط سنی: کودکان، نوجوانان، جوانان، بزرگسالان
- (مرغنه)
- ۵- مناسبت بازی: ایام عید
- ۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

در ایام عید که اقوام و خویشاوندان به دیدن هم می‌روند علاوه بر خوردنی‌های موجود، تخم مرغ نیز سر سفره وجود دارد، در بعضی از خانواده‌ها که ذوق بیشتری دارند تخم مرغ را رنگ می‌کنند به این صورت که گیاهی به نام «گزینه» (ga ze ne) را گرفته و با آب می‌جوشانند و تخم مرغ‌ها را داخل آن می‌گذارند به این ترتیب تخم مرغ‌ها به رنگ زیبایی در می‌آیند. به همه‌ی مهمان‌ها یک تخم مرغ رنگ کرده تعلق می‌گیرد در این هنگام همه‌ی افراد تخم مرغ‌ها را با هم «جنگی» می‌کنند به این شکل که یکی از افراد تخم مرغ را در دست نگه می‌دارد و دست را مشت می‌کند طوری که فقط سر آن تخم مرغ کمی پیدا ست نفر بعدی با یک طرف تخم مرغ خود به آن ضربه می‌زند. حال باید فرد دوم تخم مرغش را نگهدارد و فرد اول باید به تخم مرغش ضربه بزند؛ هر کدام که تخم مرغ شان شکست، باید تخم مرغش را تحویل طرف مقابل بدهد و برنده این بازی با بقیه افراد به همین شکل مسابقه می‌دهد.

مسکین کا

məskinə kâ

- ۱- تعداد بازیکن: ۱۱ نفر
- ۲- مکان بازی: محوطه‌ی باز
- ۳- وسایل بازی: چوب کوچک (۵ سانتی)
- ۴- شرایط سنی: ۱۰ سال به بالا
- ۵- مناسبت بازی: عروسی، اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

افراد به دو گروه پنج نفره تقسیم شده، فردی را به عنوان ماره یا بازی‌گردان انتخاب می‌کنند. ماره از بازیکنان دو گروه می‌خواهد که چشم خود را ببندند و وقتی خود از بستن چشم‌های آنها مطمئن شد. چوب کوچکی را که به اصطلاح «مسکین» گفته می‌شود و قبلاً به همه نشان داده بود، به سمتی دلخواه پرتاب می‌کند.

سپس از همه‌ی بازیکنان می‌خواهد که چوب را پیدا کنند بازیکنان دو گروه به جستجو می‌پردازند. در عین حال مراقب هستند که اگر یکی از نفرات رقیب، مسکین را پیدا کرد، قبل از آن که به ماره برساند به زور از او بگیرند و خودشان آن را به جایگاه ببرند. در هر صورت هر گروه که زودتر بتواند مسکین را به ماره برساند، برنده می‌باشد و طبق قرار قبلی گروه بازنده افراد گروه برنده را تا فاصله‌ی معینی سواری می‌دهند.

مکه کا makkə kā

- ۱- تعداد بازیکن: ۱ نفر
- ۲- مکان بازی: داخل اتاق
- ۳- وسایل بازی: ۲ عدد چوب به طول ۱۰ سانتی متر و به قطر حدود ۴ سانتی متر
- ۴- شرایط سنتی: جوانان
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

بازیکن داوطلب دمر دراز می‌کشد و در حالی که با دست روی سر چوب‌هایی که عمودی ایستاده است، تکیه دارد سعی می‌کند روی پنجه‌ی پا، به طور ثابت قرار بگیرند و تمام بدنش را در هوا نگه دارد. در این حالت یکی از افراد می‌پرسد: «کجه شونی» (kəzə šuni یعنی کجا می‌روی). او پاسخ می‌دهد: «مکه شومه» (makkə šumə) یعنی مکه می‌روم؛ فرد دیگری می‌گوید: «نَتُونی» (nattunni نمی‌توانی) در این هنگام بازیکن، یک دستش را بلند کرده و به سر اشاره می‌کند و می‌گوید: «به این سر شومه» (bə in sar šume به این سر می‌روم) او این حالت می‌بایست روی پنجه‌های پا و یک دستی که بر عصایی چوبی قرار داشت ثابت بماند.

هر که بتواند در این وضعیت، زمان بیشتری دوام بیاورد برنده محسوب می‌شود.

مَمَد چالِه (ممرز چالِه) mamməd čālə (mamrez čālə)

- ۱- تعداد بازیکن: از ۲ تا چند نفر
- ۲- مکان بازی: محوطه‌ی باز
- ۳- وسایل بازی: ساقه‌های بوته‌ی تمشک
- ۴- شرایط سنی: کودکان
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

ساقه‌های بوته‌ی تمشک، بریده شده، پوست این گیاه از محل ساقه‌های جدا شده، کنده می‌شود. کودکان قسمتی از ساقه‌ها را که نرم و قابل خوردن است داخل چالِه‌ای به اندازه‌ی گنجایش این ساقه‌ها قرار داده و روی آن را با برگ درختان می‌پوشانند، البته قبل از قرار دادن این ساقه‌ها مقداری علف داخل چالِه قرار داده و کف آن را می‌پوشانند.

بعد از این که برگ درختان را روی ساقه‌ها قرار دادند، روی آن را از گلهای اطراف چالِه می‌پوشانند، آنگاه هر کدام با در دست داشتن چوبی نازک «شیش» بر بالای این چالِه نشسته و با آن بر سر چالِه می‌زنند و می‌گویند:

mamməd čālə

مَمَد چالِه

dələ ba dələ

دله به دله

attā kačə rāqun pas hāde

آتِه کچه راغون پس هاده^۱

۱- ممد چالِه، تو در تو، یک قلنق روغن از خودت به ما بده. (در برخی مناطق ممرز چالِه هم گفته می‌شود)

مَه قِلِی مَه قو ma qe li ma qu

- ۱- تعداد بازیکن: حداقل ۴ نفر
- ۲- مکان بازی: فضای بسته
- ۳- وسایل بازی: —
- ۴- شرایط سنی: نوجوانان
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت، جشنها
- ۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

بازیکنان دور هم می‌نشینند. هر کدام از آنان، دست‌هایشان را به صورت و جب باز کرده، اولی دو دستش را به صورت و جب و رو هم، به صورت عمودی روی زمین قرار می‌دهد. نفر دیگر و جب خود را روی آن قرار داده به این ترتیب یکی یکی دست‌ها روی هم ستونی را به وجود می‌آورند. سپس مارِه با دستش به یکی از و جب‌ها اشاره کرده و می‌گوید «اِینتا» (intā، این یکی) و بعد می‌گوید: «اونتا» (untā آن یکی) با این اشاره، دست‌های انتخاب شده به کنار می‌رود و و جب‌های عمود شده بر روی هم که زیرشان خالی شده به پایین می‌آیند و روی دست پایین قرار می‌گیرد. در آخر دستی که زیر آن کاملاً خالی شده و تنها بماند بازنده شده، بازی کنان، چشم بازنده را می‌بندند و با دو انگشت به صورت یا پیشانی و یا گلوی او تلنگر می‌زنند. اگر بازنده تشخیص بدهد که فرد زننده، با چه انگشت‌هایی به او تلنگر زده، آزاد می‌شود، در غیر این صورت این کار را ادامه می‌دهند.

میرکا بازی mirkā bāzi

- ۱- تعداد بازیکن: ۴ ال ۵ نفر
- ۲- مکان بازی: داخل اتاق، کوچه
- ۳- وسایل بازی: میرکا(دانه‌های تسبیح)
- ۴- شرایط بازی: کودکان، نوجوانان
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: زن

طریقه‌ی بازی

هر کدام از بازی‌کنان چند عدد میرکا در اختیار دارند. با قرعه‌کشی، نفر اول میرکای خود را از کنار دیوار که کمی سراشیبی وجود دارد قل می‌دهد، وقتی میرکا در جایی از حرکت متوقف شود فرد دوم میرکای خود را با دقت به سمت میرکای اول قل می‌دهد تا به آن اصابت کند اگر به آن میرکا برخورد کند، برنده بوده و میرکای فرد اول را می‌گیرد ولی اگر برخورد نکند، فرد سوم نیز به همان صورت ادامه می‌دهد تا بالاخره فردی برنده شود. در برخی مناطق نیز به این شکل است که بعد از این که فرد اول میرکای خود را از سراشیبی قل داد فرد دوم نیز مهره‌ی خود را قل می‌دهد، آنگاه فاصله‌ی بین دو میرکا را وَجَب می‌زنند، اگر یک وجب بود نفر دوم یک میرکا از نفر اول می‌برد و به همین ترتیب ادامه می‌یابد.

میر میر

mir mir

- ۱- تعداد بازیکن: نامحدود
- ۲- مکان بازی: داخل اتاق
- ۳- وسایل بازی: شکر سرخ، شال کتک یا شلاق
- ۴- شرایط سنی: نوجوانان
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

از بین افراد گروه، فردی به عنوان میدان دار انتخاب می‌شود. این فرد با قطعه‌ی نسبتاً بزرگی از شکر سرخ در دست به وسط اتاق می‌آید، سپس شکر را به صورت قطعه‌های کوچک بین تمامی بازیکنان تقسیم می‌نماید در حالی که این جمله را به زبان می‌آورد: «من بچه میر بخشم، مال خود را می‌بخشم» بعد از تقسیم شکر بین شرکت کننده‌ها به طرف فرد نفر اول بر می‌گردد و می‌گوید: «من بچه میر میرم، مال خود را می‌گیرم» بازی کنان که این بازی را بلد نیستند، شکر را در همان آغاز کار می‌خورند، این افراد از دست میدان دار با شال کتک یا شلاقی که با پارچه ساختند، کتک می‌خورند. آنهایی که از این بازی آگاهی دارند شکر را نخورده و به میدان دار تحویل می‌دهند.

در مرحله‌ی بعد میدان دار این جمله را تکرار می‌کند: «من بچه میر میرم، یک می‌دهم دو می‌گیرم» کسانی که در مرحله قبل تمامی شکر را تحویل داده اند و اکنون فاقد شکر هستند کتک می‌خورند ولی آنانی که

کا: فرهنگ بازی‌های مازندران ●●● ● ۲۳۵

آگاهی کافی از بازی دارند، در مرحله‌ی قبل قسمتی از شکرشان را تحویل داده‌اند و قسمتی دیگر را نزد خود نگهداشته و تحویل نداده‌اند، به مراحل بعدی راه پیدا می‌کنند و همین‌طور تا چند شماره ادامه داده تا شکرها تمام شود. فردی که تا آخر بازی شکر داشته باشد برنده خواهد بود.

نفار کا nəfār kā

- ۱- تعداد بازیکن: نامحدود
۲- مکان بازی: محوطه باز
۳- وسایل بازی: —
۴- شرایط سنی: جوانان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

بازیکنان دست‌های خود را روی شانه‌های هم انداخته و دایره‌ای را درست می‌کنند. به تعداد این افراد عده‌ای آماده هستند تا یکی یکی روی دوش‌های آنها قرار گیرند. بعد از سوار شدن گروه دوم، جوانان پایینی موظفند در همان حالت چند قدم راه بروند. این بازی را می‌توان به شکل مسابقه و رقابت نیز انجام داد به این صورت که هر فرد بیشتر راه برود برنده است. در این هنگام مورد تشویق حاضرین قرار می‌گیرد.

نمک بازی nəmək bāzi

- ۱- تعداد بازیکن: ۵ نفر
۲- مکان بازی: محوطه باز
۳- وسایل بازی: سنگ (۴ عدد)
۴- شرایط منعی: کودکان،
جوانان، بزرگسالان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

روی زمین دایره‌ای ترسیم کرده و سنگ‌ها را کنار هم قرار می‌دهند. چون تعداد سنگ‌ها چهارتا است و بازیکنان پنج نفر هستند، برای این که مشخص شود چه کسی در وسط دایره بماند، همگی تا ۱۰ متر از سنگ‌ها فاصله گرفته، از آن فاصله تا نزدیک سنگ‌ها مسابقه دو می‌دهند. هر فردی که زودتر به سنگ‌ها رسید، پای خود را روی یکی از سنگ‌ها می‌گذارد تا این که یک نفر جا مانده و در وسط می‌ماند و با صدای بلند به این چهار نفر می‌گوید: «نمکی مه، نمکی مه، کیه که نمک خانه^۱» و یکی از افراد را به اختیار صدا زده و آن فرد بر دوش نمکی سوار می‌شود. حالا یک سنگ بی صاحب می‌ماند و وظیفه‌ی بقیه بچه‌ها پر کردن جای خالی آن فرد است تا نمکی پایش را روی سنگ نگذارد. نمکی دایره را دور می‌زند و در پی این

۱- nə mə ki-mə nə mə ki-mə kiə kə nə mək xā na - یعنی نمکی هستم نمکی هستم، کی نمک می‌خواهد.

است که یک سنگ خالی پیدا کند و دیگر بچه‌ها با جابه جایی خود مانع می‌شوند. این بازی به همین صورت ادامه پیدا می‌کند تا این که نمکی صاحب یک سنگ بی صاحب شود. در این موقع فردی که تا این مدت بر دوش نمکی سواری می‌خورد؛ به جای نمکی در وسط قرار می‌گیرد و این بازی دوباره تکرار می‌شود.

هَسَمِه، هَسَمِه hassəmə hassəmə

- ۱- تعداد بازیکن: ۲۰- ۱۵ نفر
 - ۲- مکان بازی: داخل اتاق
 - ۳- وسایل بازی: —
 - ۴- شرایط سنتی: نوجوانان، جوانان
 - ۵- مناسبت بازی: شب‌نشینی،
 - ۶- جنسیت: زن، مرد
- اوقات فراغت

طریقه‌ی بازی

افراد به صورت دایره وسط اتاق می‌نشینند. بازی با یکی از افراد شروع می‌شود. این فرد به بازیکن کنار خود می‌گوید: «هَسَمِه»^۱ (hssəmə) دومی نیز در جواب می‌گوید: «هَسَمِه» فرد اول می‌گوید: «تَبُو» دومی باید بگوید: «کِنِه جا رِ: با چه کسی» اولی می‌گوید: «هَسَمِه دیگری رِ» و بغل دستی او از فردی که در کنارش نشسته بود همین سوال را می‌کند، این سوال و جواب از یکدیگر به همین ترتیب دور می‌زند، اگر بازیکنی جواب «هَسَمِه» فرد اول، به جای «هَسَمِه» با اسم حیوانی که روی او گذاشتند جواب می‌دهد.

۱- یعنی هستم.

هَسَن هَسِ کا has hasə kâ

- ۱- تعداد بازیکن: دو نفر
۲- مکان بازی: داخل اتاق
۳- وسایل بازی: ———
۴- شرایط استی: نوجوانان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

دو نفر بازیکن در مقابل هم می‌نشینند، یکی از آنها دو زانو را بالا آورده، کف پنجه‌های پایش را به زمین می‌چسباند. دومی هم دو زانویش را به هم چسبانده و دو پا را به زمین مماس می‌کند. آنگاه زانوهایش را که به هم چسبیده از بین دو زانوی طرف مقابل عبور می‌دهد و کف دو پایش را به زمین می‌چسباند. دومی روی پنجه‌های پایش و اولی هم روی پنجه‌های پای نفر دوم می‌نشیند. حالا هر کدام دو دست طرف مقابل را می‌گیرند و در حالی که هر کدام از آنها روی پنجه‌های دیگری نشسته، همدیگر را به سمت خود می‌کشند و شبیه آلا کلنگ در می‌آیند.

هف پَر کا haf parə kā

- ۱- تعداد بازیکن: نامحدود
- ۲- مکان بازی: داخل اتاق
- ۳- وسایل بازی: ۱۴ تا ۲۴ عدد
- ۴- شرایط سنتی: کودکان،
- ریگ (سنگ‌های کوچک) نوجوانان
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

بازیکنان در کنار هم، به ردیف می‌نشینند. تعداد ۱۴ تا ۲۴ عدد «سنگ ریگ» (sanga rig) فراهم کرده و نفر اول تمام سنگ‌ها را در دستش نگه می‌دارد. آنگاه همه را تا نیم متر به هوا می‌دهد و در همان لحظه، سریع یک دستش را برگردانده و سعی می‌کند، تعداد بیشتری از پاره سنگ‌ها روی پشت دستش قرار می‌گیرد، آنگاه از بازیکن بغل دستی اش می‌پرسد: «خه ریگ کدوم؟» بازیکن بغل دستی اش با اشاره به یکی از سنگ‌ها می‌گوید: «این» حال، بازیکن باید سنگ‌هایی را که در پشت دستش قرار دارد بر روی زمین بیندازد، ولی باید مواظب آن پاره سنگ مخصوص (خه ریگ) باشد که نیفتد. بعد که سنگ‌ها ریخت و در کنار همه سنگ‌ها قرار گرفت باید خه ریگ را همان طوری که در پشت دست قرار دارد حفظ کند و با انگشت سبابه و انگشت شصت تمام ریگها را بردارد و در کناری بگذارد. هر گاه در حین این کار ریگی به ریگ دیگر خورد و موجب تکان خوردنش گردید بازیکن بازی را رها کرده و تعداد سنگ‌هایی را که برداشته و کنار

گذاشته، می‌شمرد. بازیکن بغل دستی اش بازی را ادامه می‌دهد و مثل او بازی می‌کند و در آخر بازیکنان تعداد ریگ‌های خود را شمرده و هر کدام که تعداد بیشتری ریگ برداشت برنده بوده و بازنده را وادار می‌کند تا لباسش را ببندد و دهانش را پر از هوا کند. طوری که دو طرف دهانش پف کند و پر از باد شود، آنگاه برنده با تلنگر به این گونه‌های برآمده می‌زند و به تعداد سنگ‌هایشان بازنده را جریمه می‌کند.

هَف سنگ

haf sang

- ۱- تعداد بازیکن: نامحدود
- ۲- مکان بازی: کاکرون
- ۳- وسایل بازی: ۷ عدد سنگ
- ۴- شرایط سنی: کودکان،
- تخت «لب سنگ»، ۱ عدد توپ
- نوجوانان، جوانان
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

تعداد ۷ سنگ را در وسط میدان روی هم می‌چینند، از طریق شیر یا خط گروه شروع‌کننده‌ی بازی مشخص می‌شود. یک نفر از گروه اول از فاصله‌ی ۱۰ متری با توپ به سنگ‌ها ضربه می‌زند. اگر نتوانست سنگ‌ها را بیندازد توپ را به گروه دوم داده تا آنها به سنگ‌ها ضربه بزنند. اگر نتوانست سنگ‌ها را بیندازد، خود و همه‌ی افرادش فرار کرده و گروه مخالف توپ را با سرعت گرفته و به دنبال آنها می‌دوند تا با توپ آنها را بزنند اگر توپ به یکی از آنها بخورد آن فرد می‌سوزد و دست از فرار کردن برمی‌دارد ولی بقیه‌ی افراد فرار می‌کنند تا این که همه‌ی آنها توسط گروه دوم بسوزند. دسته‌ی اول در حین فرار سعی می‌کنند سنگ‌ها را روی هم بچینند. هرگاه نتوانستند تمام سنگ‌ها را روی هم بچینند با صدای بلند می‌گویند: «هَف سنگ» و باز شروع به زدن سنگ‌ها می‌کنند، ولی اگر نتوانستند سنگ‌ها را بچینند و توسط افراد گروه دوم سوختند، جای گروه‌ها عوض می‌شود.

هلالی (هیشتنقلیک - قنقلا چلی) həlālī (hištanqəlik - qən qə lā čə li)

- ۱- تعداد بازیکن: ۲ نفر
- ۲- مکان بازی: حیاط خانه
- ۳- وسایل بازی: یک چوب به طول ۳ متر
- ۴- شرایط سنی: کودکان
- و به قطر ۱۰ سانتیمتر، یک بلندی که می‌تواند کنده‌ی درخت یا سنگ باشد
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
- ۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

یک چوب بلند و محکم را روی یک بلندی (کنده‌ی درخت یا سنگ) قرار داده، دو بازیکن بر دو سر آن می‌نشینند و همانند آلا کلنگ به سمت بالا و پایین سواری می‌خورند. بازیکنان زیر لب این شعر را زمزمه می‌کند:

hə lā li jān hə lā li

هلالی جان هلالی

mə dāy jān bur də sārī

مه دای جان بورده ساری

as bə ba ru te xar hay te

اسب هدائه خر هیته

xe šā li yə par hay te

خشالی ی پر هیته

هلی تلی hali tali

- ۱- تعداد بازیکن: ۵ نفر
۲- مکان بازی: داخل اتاق
۳- وسایل بازی: آلوچه - تیغ درخت
۴- شرایط مبتنی: نوجوانان،
نارنج یا درخت کرات
جوانان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی:

یکی از تیغ‌های درخت کرات را به عنوان نشان، مشخص کرده و از فاصله‌ی معینی آلوچه (هلی) را به سوی آن پرتاب می‌کنند، فردی برنده بازی تلقی می‌شود که آلوچه‌ی او به آن تیغ مشخص شده اصابت کرده و به داخل آن فرو رود.

هوفت هوفت تش هیته

huft huft taš hay te

- ۱- تعداد بازیکن: تمامی حاضرین ۲- مکان بازی: پارک
 ۳- وسایل بازی: ماشه (انبر آتشدان) ۴- شرایط سنتی: بزرگسالان
 ۵- مناسبت بازی: عروسی ها ۶- جنسیت: زن

طریقه ی بازی

از میان جمعیت کسی که مهارت بیشتری دارد، به عنوان «باجی» انتخاب می شود. باجی در حالی که ماشه را با یک دست به کف دست دیگرش می زند و دیگران با چَکِه^۱ همراهی اش می کنند، می خواند:

هوفت هوفت تش هیته
 huft huft taš hay te
 (أف، أف، آتش گرفت)

بل هیته، بلم هوایی هیته
 Bal hay te ba lam he vā iy hay te
 (آتش زبانه کشید و زبانه اش به هوا برخاست)

تش الهی هیته
 taše əl ā hi hay te
 (آتش خدایی در گرفت)

شی بورده ماهی هیته
 ši bur də mā hi hay te
 (شوهرم رفت و ماهی خرید)

ماهی کَلَه بخردم
 mā hi kal lə ba xer də mə
 (کَلَه ماهی خوردم)

۱- čakka: کف زند.

sī rā čə kə ba xer də mə سیرا چکه بخردمه

(خوراکم فقط سیر شد)

ha me rə pil ha ker dme همه رپیل هکردمه

(همه را پول کردم)

šə ši yə jif də ker də mə شه شی ی جیف دکردمه

(توی جیب شوهرم ریختم)

ši bur də zan ba vər de شی بورده زن بورده

(شوهرم رفته زن گرفت)

mə del re qam ba vər de مه دل ر غم بورده

(دلم را غم برده است)

در این هنگام از میان جمعیت می‌گویند:

bā ji bā ji jān باجی باجی جان

xān bā ji jān خان باجی جان

ay.čə ti bay yə? ای چتی بیّه (باز چی شده)

tāzə bur də xās gā ri باجی می‌گوید: «تازه بورده خواستگاری»

(تازه خواستگاری رفته است)

دوباره شعر «هوفت هوفت تش هیته» با پایکوبی خوانده می‌شود. پس از

آن باز جمعیت می‌پرسد: «باجی باجی جان خان باجی جان، ای چتی بیّه» و

باجی پاسخ می‌دهد: «آره هیته» a re hay te (بله را گرفت)

دوباره شعر «هوفت هوفت تش هیته» خوانده می‌شود. پس از آن باز

جمعیت می‌پرسد: «باجی باجی جان خان باجی جان ای چتی بیّه»

باجی پاسخ می‌دهد: «عقد هکرده» و شعر یاد شده دوباره خوانده

می‌شود. پس از آن، دوباره حضار می‌پرسند و باجی می‌گوید: «زنا حامله

بیّه» (zə nā hā mə lə bay yə) (زنه حامله شده)

پس از خواندن آن شعر، دوباره حضار می‌پرسند: «وچه چیه؟»

(va čə čī yə) (بچه پسر است یا دختر؟)

باجی پاسخ می‌دهد: «ریکانه» (ri kə ə) (پسر است)

دوباره شعر خوانده می‌شود و حضار می‌پرسند: «نوم چی بیته؟»

(num mə čī bay te?) (اسمش را چی گرفته)

باجی می‌گوید: «ممد تقی بکرده، بی پر بئی بکرده، هرگز نئی بکرده»

mam məd ta qi ba kər de bi per ba i ba kər de har gəz na i ba kər də

(محمد تقی زاده است، بی پدر شده، زاده است، الهی هرگز نباشد زاده

است)

و باز شعر «هوفت هوفت» خوانده می‌شود. در این هنگام یکی از وسط

جمعیت می‌گوید: «ممد تقی بمرده» mam məd ta qi ba mər de (محمد

تقی مرد)

باجی می‌گوید: «ممد تقی بمرده، بی پر بئی بمرده، هرگز نئی بمرده» و

با هم شعر را خوانده به شادمانی و پایکوبی مشغول می‌شوند.

هو کا (کلا هوشه) hu kā (kəlā huššə)

- ۱- تعداد بازیکن: نامحدود
- ۲- مکان بازی: داخل اتاق
- ۳- وسایل بازی: کلاه
- ۴- شرایط سنی: نوجوانان، جوانان
- ۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت، عروسی
- ۶- جنسیت: مردان

طریقه‌ی بازی

بازی کنان که همه‌ی آنها یک کلاه بر سر دارند، در داخل اتاق این بازی را اجرا می‌کنند. یک نفر از بازیکنان، کلاهش را وسط اتاق گذاشته، دور آن می‌چرخد و از آن محافظت می‌کند، افراد دیگر نیز باید با پا به این کلاه ضربه بزنند و کلاه را حرکت دهند، در صورتی که صاحب کلاه باید افراد را با پا بزند و از کلاهش دور کند. اگر بازیکنی بتواند با پای خود به کلاه ضربه وارد کند و آن را از جایش حرکت دهد، برنده می‌باشد و به اصطلاح محلی می‌گویند: «کلاه آشه بخردمی»^۱ و کلاه را می‌گیرند ولی اگر صاحب کلاه با پای خود به یکی از افراد ضربه وارد کند، آن فرد باید کلاه خود را وسط اتاق گذاشته و به وسط اتاق آمده و از آن محافظت کند و بازی به همین شکل ادامه می‌یابد.

۱. kə la āš šə ba xər de mi.

هندوانه بازی

hən de vā nə bā zi

- ۱- تعداد بازیکن: ۸ نفر
۲- مکان بازی: زمین سبز و وسیع
۳- وسایل بازی: —
۴- شرایط سنی: نوجوانان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی

با روش قرعه کشی، یک نفر هندوانه می‌شود و به حالت سجده در میان علف‌ها نشسته، پنهان می‌شود. یک نفر هم داور شده، سایر بازیکنان هم کشاورز می‌شوند. داور چوب بلندی در دست دارد و به دنبال هندوانه می‌گردد تا چشمش به هندوانه می‌افتد، وانمود می‌کند که با چوب می‌خواهد هندوانه را ببرد. ناگهان هندوانه بلند می‌شود کشاورزان را دنبال می‌کند. اگر کسی را گرفت او هندوانه می‌شود و بازی به همین ترتیب ادامه می‌یابد.

ورزا سواری vərzā sə vāri

- ۱- تعداد بازیکن: از ۲ تا چند نفر
- ۲- مکان بازی: در یک میدان وسیع
- ۳- وسایل بازی: —
- ۴- شرایط سنی: جوانان
- ۵- مناسبت بازی: عروسی و روزهای عید
- ۶- جنسیت: مرد

طریقه‌ی بازی

از جمله مسابقات جالب و دیدنی در عروسی‌ها و در بین مردم مازندران ورزا سواری است. در روز عروسی برای بهتر برگزار شدن جشن، چند رأس گاو نر «ورزا» را آماده کرده و آنها را زین می‌کردند و لگام می‌بستند. سوارکاران، این گاوها را سوار شده و به میدان مسابقه می‌رفتند. هر سوارکار بر پشت گاوی می‌نشاند و آن را به حرکت در می‌آورد، ولی گاوها معمولاً تلاش می‌کنند تا سوار خود را به زمین بزنند. بازیکنی که توانست خود را بر روی گاو نگه دارد برنده شده و از طرف خانواده‌ی داماد جایزه و هدیه‌ای دریافت می‌کرد.

ویر ویر کا vir virə kâ

- ۱- تعداد بازیکن: ۱ نفر
۲- مکان بازی: بیلاق
۳- وسایل بازی: سنگ رسوبی صاف، نخ
۴- شرایط سنی: کودکان، نوجوانان
۵- مناسبت بازی: اوقات فراغت
۶- جنسیت: زن، مرد

طریقه‌ی بازی:

یک سنگ گرد به اندازه‌ی سکه ۲۰ ریالی را گرفته و دو سوراخ در وسط آن ایجاد می‌کنند. یک نخ ۱ متری را از دو سوراخ در می‌کنند، سر آن را به یکدیگر گره می‌زنند. دو انگشت اشاره را در داخل نخ کرده و آن را حرکت می‌دهند به طوری که نخ دور هم پیچ می‌خورد و در این هنگام نخ را به سمت عقب می‌کشند و از این عمل، سنگ به سرعت به گردش در آمده و از آن صدایی ایجاد می‌شود.

یک من یک سیر yäk mən yäk sir

- ۱- تعداد بازیکن: نامحدود
 - ۲- مکان بازی: داخل اتاق
 - ۳- وسایل بازی: —
 - ۴- شرایط سیر: کودکان، نوجوانان، جوانان
 - ۵- مناسبت بازی: عروسی، ۶- جنسیت: زن، مرد
- شب‌نشینی

طریقه‌ی بازی

گروهی با هم می‌نشینند. از بین گروه فردی به عنوان سرگروه یا ماره انتخاب می‌شود و از همه‌ی افراد به نوبت سوال‌هایی به این صورت می‌کند: «بار دارم، بار دارم، تَرِگِ پَرِگ، سَرِبار دارم، این بار را کی بر دارد» البته ناگفته نماند که هر کدام از افراد گروه برای خود اسم‌هایی مانند، یک من یک سیر، دِمن دِسیر، سه من سه سیر، چار من چار سیر و... انتخاب می‌کنند.

بعد از این که سرگروه سوال خود را کرد، یک نفر از آن گروه می‌گوید: «یک من یک سیر بردارد» یا یکی از آن اسم‌ها را گفته و می‌گوید او بردارد، و آن یک نفر (یک من یک سیر) پاسخ می‌دهد: «چرا یک من یک سیر بردارد» آن فرد سوال کننده می‌گوید: «پس کی بردارد.»

یک من یک سیر پاسخ می‌دهد (اسم یکی را با اختیار می‌گوید) مثلاً سه من سه سیر بردارد. در صورتی که بازیکن مخاطب حواسش به بازی نباشد و

معطل کرده، پاسخ ندهد، می‌سوزد. هر فردی که بسوزد اسم حیوانی را روی آن گذاشته و بازی را با همان اسم ادامه می‌دهند تا این که دوباره بسوزد و از دور بازی خارج شود. بازی به همین صورت انجام می‌شود، در نهایت یک بازیکن باقی می‌ماند و او برنده‌ی بازی محسوب می‌شود.

فهرست منابع

- ابوالقاسمی، بیژن، شهریار، خدایار، عفت، سه هزار، دهستانی از تنکابن، بی‌جا، قائم نوین، ۱۳۷۶.
- اسماعیل‌پور، ابوالقاسم، «ادبیات، هنر، و فرهنگ عامه»، بابل شهر بهار نارنج، گروه مولفان، تهران، چشمه، زمستان ۱۳۷۹.
- امیرپازواری، کنزالاسرار، ج ۲، به سعی و اهتمام برونهارد دارن و میرزا محمد شفیع مازندرانی، به سعی و کوشش محمد کاظم گل‌باباپور، بی‌جا، بی‌نا، ۱۳۴۹.
- جهانگیری، علی اصغر، کندلوس، بی‌جا، موسسه‌ی فرهنگی جهانگیری، بهار ۱۳۶۷.
- صادقی، علی و عمران غلامی، تکنگاری روستای ریکنده‌ی قائمشهر، قائمشهر، خوارزمی، پاییز ۱۳۷۴.
- قزل‌ایاغ، ثریا، با همکاری شهلا افتخاری، راهنمای بازی‌های ایران تهران، پژوهشهای فرهنگی، کمیسیون ملی یونسکو در ایران، ۱۳۷۹.
- علامه، صمصام‌الدین، تاریخ جامع تنکابن، تنکابن، ۱۳۷۷.
- طاهباز، سیروس، با مقدمه‌ی جلال آل احمد، یوش (مونوگرافی)، تهران، معاصر، زمستان ۱۳۶۲.
- کیانی، حاجی، عیسی، سجرو، بابل، مولف، بهار ۱۳۷۵.
- مرعشی، میر تیمور، تاریخ خاندان مرعشی، ۱، تصحیح منوچهر ستوده، تهران، اطلاعات ۱۳۶۴.
- مرعشی، میرظهیرالدین، تاریخ طبرستان و رویان و مازندران، به تصحیح محمد حسین تسبیحی، تهران، شرق، ۱۳۶۱.

- ملک‌پور، علی، کلاردشت (جغرافیا، تاریخ، فرهنگ)، تهران، فکر نو، ۱۳۷۷.
- ملک محمدی، غلامحسین، ورزش‌های سنتی و بومی و محلی، بی‌جا، کمیته ملی المپیک جمهوری اسلامی ایران، بهمن ۱۳۶۴.
- مهجوریان نماری، علی‌اکبر، باورها و بازی‌های مردم آمل، بی‌جا، فرهنگ خانه‌ی مازندران، ۱۳۶۴.
- میر شکرایی، محمد، «بندبازی در گیلان و مازندران»، مجموعه مقالات مردم‌شناسی، دفتر اول، بی‌جا، مرکز مردم‌شناسی و وزارت فرهنگ و آموزش عالی، بهار ۱۳۶۲.
- نجف‌زاده بارفروش، محمد باقر، نغمه‌های مازندرانی، تهران، حوزه هنری سازمان تبلیغات اسلامی، ۱۳۷۵.
- نشایی مقدم، رضا، «گره بازی در ساری»، بارفروش، ش ۵۷، ۱۳۸۴.
- نیایی، جعفر (با همکاری پوران‌دخت حسین زاده)، بابل شهر زیبای مازندران، تهران، رام‌نگ، ۱۳۷۹.
- هومند، نصرالله، پژوهشی در زبان تبری مازندرانی همراه با علائم زبان‌شناسی و اشعاری از رضا خراتی، آمل، کتابسرای آمل، ۱۳۶۹.
- یزدان‌نژاد، مرادعلی، لوچو (کشتی سنتی مازندران)، تهران، جهاد تربیت بدنی، ۱۳۶۷.

تبرستان
www.tabarestan.info



تبرستان
www.tabarestan.info

دلیل عمده برای ثبت این بازی‌ها، حفظ فرهنگ ورزشی و ورزش ارزشی مازندران است. متأسفانه فرهنگ سنتی و بومی در دست فراموشی است. در گذشته آسودگی خیال بیشتر بوده است و برخلاف آنچه که امروزه فکر می‌کنند تنوع زیادی در بازی‌ها وجود داشت. در این پژوهش تا آنجا که در توان بود سعی شد تا این تنوع در کتاب درج شود. تحقیق به دو روش استفاده از منابع مکتوب و بهره‌گیری از روش میدانی و مصاحبه در مناطق مختلف مازندران صورت گرفت.