



بازی‌های بومی و محلی

رایج در سراسر کشور

اسماعیل ویسیا

(استادیار دانشگاه شهید چمران اهواز)

زهرا هدایت نیا

(کارشناس ارشد مدیریت ورزشی)

سحر غفاری پور

(کارشناس ارشد فیزیولوژی ورزشی)

سرشناسه : ویسیا، اسماعیل؛ هدایت نیا، زهرا؛ غفاری پور، سحر
عنوان و نام پدیدآور : بازی‌های بومی و محلی رایج در سراسر کشور / مولفان اسماعیل ویسیا؛ زهرا هدایت نیا؛ سحر غفاری پور
مشخصات نشر : قم، میراث ماندگار، ۱۴۰۱
مشخصات ظاهری : ۳۴۴ ص؛ ۱۴/۲۱×۵/۵ س.م.
شابک: ۶۰۰-۹۷۸-۳۱۴-۸۶۹-۷
وضعیت فهرست نویسی : فیپا
موضوع : بازی‌ها -- ایران
موضوع : Games -- Iran
موضوع : بازی‌های کودکان ایرانی
موضوع : Children's games, Iranian
رده‌بندی کنگره : ۷۸/GV۱۲۰۴
رده‌بندی دیویی : ۰۹۵۵۳/۷۹۶
شماره کتابشناسی ملی : ۷۸۶۹۹۸۱

نام کتاب: بازی‌های بومی و محلی رایج در سراسر کشور
نویسندگان: اسماعیل ویسیا، زهرا هدایت نیا، سحر غفاری پور

ناشر: میراث ماندگار

نوبت چاپ: اول ۱۴۰۱

تیراژ: ۵۰۰ نسخه

چاپخانه: صفری

قیمت: ۱۵۰,۰۰۰ تومان

شابک: ۶۰۰-۹۷۸-۳۱۴-۸۶۹-۷

مرکز پخش: قم، ساختمان ناشران، پلاک ۳۱۸

تلفن: ۰۲۵۳۷۸۴۲۳۹۸

فهرست مطالب

۱۲	 مقدمه
۱۴	 ویژگی‌های بازی و نظریات آن در خلال جنگ جهانی دوم
۱۷	 تقسیم‌بندی انواع مختلف بازی
۱۹	 بازی در اسلام و ادیان الهی
۲۰	 تاثیر جنسیت و هوش بر بازی‌های کودکان
۲۲	 درمان مشکلات روحی و روانی از طریق بازی
۲۳	 ورزش و انواع آن
۲۶	 علل ابداع و پیدایش بازی‌های بومی و محلی در جهان
۲۷	 تاریخچه بازی‌های بومی و محلی در جهان
۳۲	 تاریخچه بازی‌های بومی و محلی در ایران
۳۵	 بازی‌های بومی و محلی و انواع آن
۴۰	 اهمیت بازی‌های بومی و محلی از لحاظ جسمی و ذهنی
۴۲	 اهمیت بازی‌های بومی و محلی از نظر فرهنگی
۴۶	 ارزش‌های مورد توجه در بازی‌های سنتی و بومی و محلی
۴۷	 مراحل آغازین و پایانی بازی‌های سنتی و محلی
۴۹	 روش‌های تعیین گروه آغازگر بازی‌های بومی و محلی
۵۲	 روش‌های یارکشی در بازی‌های بومی و محلی
۵۳	 اهمیت تدریس و آموزش بازی‌های سنتی و محلی در محیط‌های آموزشی
۵۶	 فدراسیون ورزش‌های روستایی و بازی‌های بومی و محلی و اقدامات آن
۵۹	 یونسکو و ترویج بازی‌های سنتی در سطح بین‌المللی
۶۱	 ترویج بازی‌های بومی و محلی به عنوان پایه ورزش‌های قهرمانی
۶۳	 ورزش محلی پنچاک سیلات یا پوکولان اندونزی
۶۷	 کشتی سومو، ورزش سنتی ژاپن
۶۸	 ورزش محلی طناب‌کشی
۷۰	 گوی چوقو: فارس
۷۲	 یزله: خوزستان
۷۴	 اوستا و شاگرد: خوزستان
۷۶	 تنیر خرابک: خوزستان

۷۸	گاو، گوساله، پنیر، فینگیلی: تهران
۸۰	قیش بازی (کمر بند بازی): گیلان
۸۲	آی ترک، گون ترک: استان گلستان
۸۴	جوزو: استان لرستان
۸۵	دم کشی: گیلان
۸۷	جوجو یک منه: گیلان
۸۸	الختور (خروس جنگی): چهارمحال و بختیاری
۸۹	قوانین رسمی بازی الختور
۹۲	تیر و کمان سنتی: چهارمحال و بختیاری
۹۵	خرکم: چهارمحال و بختیاری
۹۶	بخچه گرک: خوزستان
۹۷	فیتال: خوزستان
۹۸	قوانین رسمی بازی هفت سنگ
۱۰۳	هوپ هوپک: چهارمحال و بختیاری
۱۰۴	اش تی تی: خوزستان
۱۰۶	قوانین رسمی بازی کیدی
۱۱۳	کشتی مقلی: چهارمحال و بختیاری
۱۱۴	اشکاتالی: سیستان و بلوچستان
۱۱۶	چانکلی: سیستان و بلوچستان
۱۲۳	وسطی بازی: رایج در اغلب استانها
۱۲۹	میوه بازی: سیستان و بلوچستان
۱۳۱	هدی کچک: سیستان و بلوچستان
۱۳۲	مجول جفتی: سیستان و بلوچستان
۱۳۳	سه داری: سیستان و بلوچستان
۱۳۵	بچیلک: سیستان و بلوچستان
۱۳۷	گاندوئکا: سیستان و بلوچستان
۱۳۷	یخ لو لو کا: مازندران
۱۳۸	چوک چوککا: سیستان و بلوچستان
۱۴۰	چنوک یا هشتی: سیستان و بلوچستان

- ۱۴۳..... آخیسان حیوان (حیوان لنگ): اردبیل
- ۱۴۳..... آرادان چیخان (بازیکنی که از صف خارج شده است): اردبیل
- ۱۴۵..... لی لک قیچی: اردبیل
- ۱۴۶..... دوردونی وئردی (بازیکن ایستاده را بز): اردبیل
- ۱۴۷..... حمبالا مینمک (سوار شدن بر فرد حامل): اردبیل
- ۱۴۸..... خورت آغاچ: اردبیل
- ۱۵۰..... ساجما آغاچ: اردبیل
- ۱۵۱..... کورپی آلتیندان کنچمک (عبور از زیر پل): اردبیل
- ۱۵۲..... بایداق گوتدی (برداشتن پرچم): اردبیل
- ۱۵۴..... دستمال آپاردی (برداشتن دستمال): اردبیل
- ۱۵۶..... دستمال آندی (انداختن دستمال): اردبیل
- ۱۵۷..... توپ آندی قاچ: اردبیل
- ۱۵۸..... تک سن جوت (بازی زوج یا فرد): اردبیل
- ۱۵۹..... قوشاق آدی: گلستان
- ۱۶۱..... ایاق می: گلستان
- ۱۶۱..... تایق آدی: گلستان
- ۱۶۳..... کِهت کِهتو: بوشهر
- ۱۶۴..... دریا و ماهی: بوشهر
- ۱۶۵..... تیل مهره: بوشهر
- ۱۶۷..... گوی به ملته (چوگان): خراسان رضوی
- ۱۶۹..... زی یک: خراسان جنوبی
- ۱۷۰..... چرخک: خراسان جنوبی
- ۱۷۲..... یک دوک: خراسان رضوی
- ۱۷۴..... الک دولک: رایج در اغلب استانها
- ۱۷۸..... آفتاب، مهتاب چه رنگه؟: خراسان رضوی
- ۱۷۹..... ربگ بازی: سیستان و بلوچستان
- ۱۸۱..... چهار راه: مازندران
- ۱۸۲..... کچلک: مازندران
- ۱۸۵..... سنگ سنگ رو رو، بردار و برو: مازندران

مقدمه

فعالیت بدنی، به عنوان حرکات بدنی تعریف شده است که به واسطه انقباض عضلات اسکلتی ایجاد شده و اساساً باعث افزایش انرژی مصرفی می‌شود. فعالیت بدنی، حرکت و جنبش جزئی جدایی ناپذیر از حیات بشر در طول تاریخ بوده که ریشه در سرشت او و عاملی برای رشد و سلامت انسان است. انسان از روزی که به دنیا خواهد آمد، نیازمند حرکت است. انسان بدون تحرک به مرده شباهت داشته و نمی‌تواند امور روزمره خود را انجام دهد. در طول تاریخ، هرگاه انسان از فعالیت بدنی بازداشته شده است، نه تنها سلامت جسمانی وی دچار اختلال شده، بلکه به صورت کلی نشاط و انگیزه خود را برای ادامه حیات از دست داده است. حرکت و فعالیت، دریچه‌های از تجارب را پیش روی انسان گشوده و موجب پیدایش راه‌های جدید برای رفع نیازهای او شده است. با نگاهی به تاریخ ملل جهان در می‌یابیم که از دیرباز تا کنون، فعالیت بدنی به هر شکل و با هر ابزاری با توجه به جهان بینی و شناخت آن ملت از ابعاد وجودی انسان، راهی برای رسیدن به سلامت جسمی و روحی بوده است. در میان ابعاد مختلف حیات اجتماعی، هیچ بعدی به اندازه فعالیت بدنی و حرکت نمی‌تواند، موجب سازماندهی اجتماعی افراد، پویایی گروهی، نمایاندن خرده فرهنگ‌ها و تعامل افراد با یکدیگر شود. در واقع ورزش و فعالیت‌های بدنی، می‌توانند به صورت توانمند احساس غم و شادی، تفریح، نشاط و برابری افراد در میدان رقابت را به تصویر کشد. فعالیت بدنی برای بشر فواید زیادی داشته که از جمله آنها باید به ابزاری برای یادگیری و ترقی اجتماعی، ایجاد پیوندهای دوستانه بین انسانها، رهائی از فشارهای زندگی و فرصتی برای داشتن قوای بدنی ویژه و مهارت‌های منحصربه‌فرد اشاره کرد. انسانها، شیوه‌های رفتاری خود را در جریان حرکت و تعامل با محیط اطراف خود می‌آموزند. آنها در جریان حرکت و فعالیت بدنی هویت، احساسات و افکار خود را شکل داده و به منظور سازگار شدن با جامعه اطراف خود، باید بسیاری از مهارت‌ها را بیاموزند. این مهارت‌ها ذاتی نبوده و

تحت تاثیر جامعه و محیط، فراگرفته می‌شوند. به همین دلیل است که حرکت و فعالیت بدنی با زندگی اجتماعی و فرهنگی مردمان پیوندی عمیق و کهن دارد. به عقیده مارسل موس^۱ رفتار بدنی با فرهنگ در ارتباط بوده و هر حرکت بدنی، در همبستگی با بستر اجتماعی یک حرکت فرهنگی به شمار می‌آید و در مفهومی وسیع‌تر، فعالیت‌های بدنی به زندگی روزمره، تفریح و کار مرتبط بوده و با زندگی اجتماعی انسان درهم آمیخته شده است. کایلوآدر رابطه با فعالیت‌های بدنی اینگونه بیان می‌کند که هر حرکت بدنی می‌تواند ویژگی‌های جامعه‌ای را که در آن پدید آمده است، آشکار کرده و ارزش‌های معناداری را از نگرش مردم آن جامعه بروز دهد. با توجه به نظریات ارائه شده، عادات حرکتی بشر توانسته خشونت و ستیزه جویی ملت‌ها را کاهش داده و آرامش، قواعد امنیت اجتماعی و اعتدال روانی را برای فراهم آوردن ساختارهای گوناگون روابط اجتماعی و پایه‌های یک جامعه مدرن، به اقشار مختلف اجتماعی هدیه دهند.

فعالیت بدنی و حرکت، از جمله نیازهای جسمی و روانی بسیار مهم برای انسان بوده که رفع این نیاز، موجب پیشگیری از انواع بیماری‌ها، آسیب‌های بدنی و اختلالات روانی خواهد شد. امروزه و با توجه به صنعتی شدن جوامع و پیشرفت تکنولوژی، زندگی کم تحرک به عنوان الگویی غلط در میان مردم رواج یافته که همین امر موجب افزایش بیماری‌های قلبی-عروقی و ناهنجاری‌های بدنی شده است. به همین دلیل، توجه ویژه به اشاعه و گسترش انواع فعالیت‌های بدنی منظم در جامعه، موجب بهبود سطح سلامتی و افزایش بهداشت جسمانی و روانی در کشورمان خواهد شد.

بازی، نوعی از فعالیت جسمانی است که از آغاز تمدن بشری تا کنون به اشکال مختلفی اوقات فراغت بشر را غنی کرده است. بازی‌ها، صرفاً جنبه جسمانی نداشته و علاوه بر جسم، فکر و روان انسان را درگیر ساخته و به همین دلیل مورد توجه همگان بوده‌اند. بازی‌ها، حرکات موزون و هماهنگی هستند که با استفاده از آنها می‌توان تربیت همه جانبه کودکان

1- Marcel Mouse

2- Caillois

و نوجوانان را شکل داد. علاوه بر کودکان و نوجوانان، بزرگسالان نیز از فواید اجتماعی بازی بی بهره نبوده‌اند. رشد همه جانبه و فراگیری روابط انسانی آموزه‌های بازی برای بشر بوده است و هیچ عنصری را نمی‌توان در این زمینه، حتی با وجود پیشرفت‌های خیره‌کننده علم جایگزین بازی کرد.

ویژگی‌های بازی و نظریات آن در خلال جنگ جهانی دوم

اگر بخواهیم پیدایش نظریه بازی را در جهان مورد بررسی قرار دهیم، از نظر تاریخی باید به جنگ جهانی دوم اشاره کرد. این نظریه در خلال جنگ جهانی دوم و در کشور ایالات متحده در ایالت نیوجرسی شهر پرنیستون شکل گرفت. در آن زمان و در این شهر، علم فیزیک به شکل گسترده‌ای توسط محققان مورد بررسی قرار می‌گرفت و به همین دلیل نظریه بازی تأثیر بسیاری از این علم و علم ریاضی گرفته بود. در واقع نظریه بازی با استفاده از علم ریاضیات تکامل یافته و سپس وارد علوم اجتماعی شد. به صورت کلی درباره بازی نظریه‌های مختلفی ارائه شده است. در دیدگاه علوم، بازی نوعی سرگرمی و شیوه‌ای برای گذران اوقات فراغت است که می‌توان با استفاده از آن نیازهای کودکان و بزرگسالان را رفع کرد. امروزه بازی به عنوان یک روشی به کار گرفته می‌شود که با استفاده از آن می‌توان به بسیاری از اهداف جسمانی، درمانی، روحی و تربیتی دست یافت. برای رسیدن به این اهداف، باید دو عنصر تمرین و تکرار مداوم بازی را به صورت جدی بررسی کرده تا بتوان آماده سازی مناسبی برای رسیدن به اهداف داشت. بازی میان انسان و حیوانات به صورت مشترک انجام می‌شود. حیواناتی نظیر سگ و یا گربه نیز به انجام بازی می‌پردازند. در بازی انسان و حیوان تفاوت‌هایی مشاهده می‌شود که اولین تفاوت، محدودیت بازی برای حیوانات است در صورتی که انسان‌ها انواع مختلف و متنوعی از بازی را انجام می‌دهند. حیوانات معمولاً یک بازی را بارها و بارها تکرار کرده و هدف آنها از انجام بازی، آماده سازی برای شکار حیوانات دیگر و یا دفاع بهتر از خود است. برخلاف حیوانات، انسان‌ها می‌توانند در زمان و مکان‌های مختلف و با اهداف گوناگون که در بالا به آنها اشاره شد، مشغول به بازی

شوند. محققان و نظریه پردازان بسیاری به بررسی علت و مکانیسم بازی در زندگی بشر پرداخته و تعاریف مختلفی را بیان کرده‌اند. کارل گروس^۱ نظریه پرداز این حوزه در تعریف بازی بیان می‌کند که بازی یک بیش تمرین برای کودکان است تا بتوانند با استفاده از آن و یادگیری انواع مهارت‌ها برای دوران بزرگسالی خود را آماده کنند. پیازه^۲ نظریه پرداز مشهور این حوزه بیان می‌کند که بازی می‌تواند روان و جسم انسان را ساخته و پرداخته کند و باعث خواهد شد که انسان در نهایت به تکامل رسیده و با محیط خود سازگاری بیشتری پیدا کند. کارل بوهلر^۳ نیز به اصل لذت در بازی توجه ویژه‌ای داشته و از بازی به عنوان فعالیتی یاد می‌کند که مبنا و اساس آن لذت بردن برای شخص شرکت کننده است. برطبق نظریه کنش متقابل نمادین و جرج هربرت، جهان و روابط درون آن بر کنش بین فرد و جامعه استوار است و بیان می‌دارد که افراد در زندگی در موقعیت‌های مختلف قرار می‌گیرند و برای سازگاری با موقعیت‌ها و شرایط، رفتارهای متناسب با آن را از خود بروز می‌دهند. به طور کلی در انواع بازی‌ها و به طور خاص در بازی‌های بومی و محلی، رفتارها و نمادهایی متناسب با موقعیت بازی انجام می‌شود. مثال در بازی دارپلان، معنای زدن سنگ‌ها و پرتاب آنها به سوی سنگ‌های عمودی، صدای رعد و برق و صافیه در طبیعت است یا مثلاً برخی بازی‌هایی که با استفاده از دست انجام می‌شوند، نشانه از کشاورزی و تامین غذا است. فریادهای شادی بازیکنان در بازی، نشانه از پیروزی، خوشحالی و کسب موفقیت در بین هم سالان است. در برخی از بازی‌های بومی و محلی دایره‌هایی بر روی زمین رسم شده و از دایره برای انجام بازی استفاده می‌شود. منظور از دایره، تلاش انسانها برای گذران زندگی در دنیا است. انسان در زندگی و در طول روز، برای امرار معاش و کسب موفقیت و آرامش، سختی‌ها و رنج‌های زیادی را متحمل می‌شوند. همین سختی‌ها و رنج‌هاست که منجر به چرخش و گردش روزگار شده و این امر در بازی‌ها به خوبی نمایش درآمده‌اند. بر طبق نظر

1- Carl Gross

2- Piaget

3- Carl Boehler

ماکسیم گورکی، بازی راه انسان به سوی ادراک اطراف خود است. اریکسون نیز در این باره بیان می‌کند: بازی بعد جسمی و اجتماعی انسان را با هم هماهنگ می‌کند. انواع بازی ها، عموماً به دلیل کسب لذت و سرگرمی انجام شده و نمی‌توان آن را مختص به یک جامعه خاص دانست. در فرهنگ دهخدا، بازی چنین تعریف شده است: بازی رفتاری کودکان و جدی است؛ هرکاری که مایه سرگرمی، کار، تفریح و یا لعب باشد. بازی یک جنبش جهانی است که در سنین نوجوانی و جوانی تبدیل به یک رقابت حساس و نفسگیر شده و شاید بتوان از آن به عنوان مسابقه نیز یاد کرد. در سنین کودکی، بازی انرژی جسمانی فراوانی را از کودکان گرفته و موجب می‌شود که آنها هم از نظر ذهنی و هم از لحاظ جسمانی به آرامش خاطر رسند. شاید بتوان چنین عنوان کرد که لذت کسب شده از بازی توسط کودکان در سنین کودکی را نمی‌توان با هیچ گونه لذتی در آن برهه از زندگی فرد مقایسه کرد. به دلیل تأثیرات جسمی و روانی، بازی دارای ارزش‌های تربیتی و اخلاقی بسیاری است که می‌توان آنها را بدون هیچ گونه حبر و یا زوری و با اشتیاق و هیجان زیاد، به کودکان در سنین کم آموزش داد. از جمله خصایصی که می‌توان با استفاده از بازی آنها را در کودکان نهادینه کرد باید به استقلال، راستگویی، رعایت عدالت، حس همکاری و اتحاد، رعایت و احترام به قوانین و خویشتنداری اشاره کرد. در این میان، بازی‌های گروهی می‌توانند موجب تقویت پیوندهای اجتماعی در میان مردم یک جامعه شوند و حس مسئولیت افراد را نسبت به یک دیگر برانگیزاند. بازی فعالیتی غریزی و برای ایجاد شادی و نشاط در کودکان است که همسو با مراحل رشد و تکامل انسانهاست. مراحل مختلف بازی به شکل غیر جدی برگزار شده و یا مسابقه و رقابت متفاوت است. در سنین کودکی، بازی به عنوان یک ابزار سرگرمی برای افراد تلقی می‌شود، اما هرچه سن افزایش می‌یابد، از بازی به عنوان ابزاری برای ابراز وجود یاد می‌شود. به همین دلیل ادلر، روانشناس مطرح اتریشی، بازی را وسیله‌ای برای ارضای غیر واقعی امیالی مانند برتری طلبی و خود نمایی می‌داند.