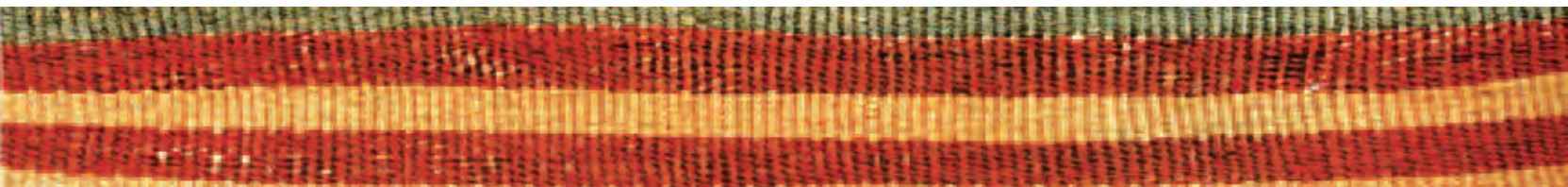


بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

بازی‌های بومی و محلی ایران

معرفی ۳۱ بازی از مناطق مختلف ایران



مرتضی رضوانفر

۱۳۹۰

سرشناسه: رضوانفر، مرتضی، ۱۳۴۲
عنوان و نام پدیدآور: بازیهای بومی و محلی ایران / نویسنده مرتضی رضوانفر؛
مشخصات نشر: تهران: آبادبوم، ۱۳۸۹.
مشخصات ظاهری: ۷۲ ص، مصور (رنگی). (۲۵×۲۳ س.م.
شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۹۱۳۲۴-۳-۰
فهرست نویسی: فیبا.
یادداشت: INDIGENOUS AND LOCAL GAMES OF IRAN
موضوع: بازی‌ها- ایران.
شناسه افزوده: پرمون، یدالله، ۱۳۴۵، مترجم به انگلیسی
رده‌بندی کنگره: ۲ ۱۳۸۹ ب ۶ ر / ۶۵۷ GV
رده‌بندی دیویی: ۷۹۶/۰۹۵۵
شماره کتابشناسی ملی: ۲۲۷۳۳۵۱



انتشارات آبادبوم

بازی‌های بومی و محلی ایران

مؤلف: مرتضی رضوانفر

ترجمه به انگلیسی: یدالله پرمون

آماده‌سازی و صفحه‌آرایی: نشرآبادبوم

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۹۱۳۲۴-۳-۰

شمارگان: ۵۰۰۰ نسخه

نوبت چاپ: اول ۱۳۹۰

بهاء: ۳۵۰۰ تومان

ناشر: نشر آباد بوم با مشارکت سازمان نوسازی و بهسازی شهر قزوین

نشر آباد بوم: تهران بلوار کشاورز، بین خیابان کارگر و جمالزاده، شماره ۳۴۰ واحد ۱۲

تلفن: ۶۶۵۶۴۳۶۵-۶۶۵۶۴۲۶۶ دورنگار

مقدمه دبیرکل کمیسیون ملی یونسکو

هر ملت ریشه‌دار در تاریخ به مدد بهره‌مندی از عناصر هویت بخش فرهنگی - تاریخی خویش حماسه‌ایی دیرپا و ماندگار را در تاریخ رقم می‌زند. این حماسه خوانشی از ابعاد متکثر هویتی، فرهنگی، اجتماعی و هنری است. از این رهگذر آرایه‌ها و نگاره‌های فرهنگی مانا و پایداری چون معماری، نقاشی، ادبیات، موسیقی، آداب رسوم و ده‌ها مؤلفه دیگر، هویت اصیل و حیات بخش فرهنگ هر ملت را در گذرگاه صعبناک تاریخ رهنمون می‌سازد. در این میان یکی از عناصر ماندگار و کهن هر ملتی که ارتباط وثیق و ناگسستنی با ذائقه فرهنگی دارد؛ بازیها و سرگرمی‌های بومی و ملی است که در بطن تاریخ دراز آهنگ هر ملتی مجال بروز و ظهور می‌یابد. شاید به توان گفت که سوبه‌های لطیف‌تر ادبیات، هنر، آداب و رسوم و سایر شقوق حوزه شوق‌انگیز فرهنگ در کالبد بازی‌های بومی و ملی خود را آراسته می‌گرداند.

ایران زمین به واسطه تاریخ کهن و اصیل خویش نقش به‌سزایی در ظهور و پیدایش بازی‌های ریشه‌دار بومی در جهان دارد. این بازیها که از آبشخور فرهنگی این مرز و بوم سیراب شده‌اند ارتباطی درهم تنیده با لایه‌های بومی و قومی سرزمین مینونشان ایران دارد. تنوع اقلیمی و زیستی بی‌نظیر ایران در بستر تاریخ فضای مناسبی را برای ظهور انواع بازیهای مختلف فراهم آورده است. نکته حائز اهمیت در این میان پیوند میان جسم خاکی با روح افلاکی در تکوین بازی‌های ایرانی است که خود موقعیتی ممتاز را در مقایسه با بازیها و تفریحات سایر کشورها به وجود آورده است. بازی‌های مناطق مختلف ایران ملهم از اسطوره‌های کهن، آداب و رسوم بومی، ادبیات و وصف حماسه‌ها و تجلی وحدت روح و جسم در کالبد مادی انسانی است. به دیگر روی همه این بازیها به تبلور روح جوانمردی، پاسداشت اخلاق و برجسته نمودن فضایل انسانی توجه‌ای بایسته دارد. سازمان آموزشی، علمی و فرهنگی ملل متحد (یونسکو) اهتمام ویژه‌ای نسبت به احیای بازیهای بومی و ملی کشورهای مختلف نموده است. اهمیت این موضوع از نظر یونسکو تا بدانجاست که شبکه بین‌المللی ورزشها و بازیهای سنتی موسوم به (TSG) را در حوزه میراث ناملموس و معنوی تأسیس نموده تا از رهگذر آن به پاسداشت تنوع و تقارب فرهنگها در جوامع مختلف با هدف انتقال ارزشها و همبستگی بیشتر میان ملل در زمینه فرهنگی اهتمام ورزد. کمیسیون ملی یونسکو ایران سازمان یونسکو با درک حساسیت روز افزون از میان رفتن بازی های کهن بومی و ملی کشورها، از هر حرکتی که موجب احیا و ماندگاری این گونه بازیها گردد استقبال می‌کند.

خوشبختانه دست اندرکاران سازمان نوسازی و بهسازی شهر قزوین در اقدامی درخور و خود جوش که کاملا همسو با اهداف فرهنگی سازمان یونسکو می‌باشد اقدام به چاپ کتاب معرفی بازی‌های بومی و محلی ایران نموده‌اند. کتاب فراوری، باهدف پاسداشت و صیانت از بازیها و سرگرمی‌های سازنده اقوام مختلف ایران، خواننده را با پیشینه غنی تفریحات سالم و ارزشمند ملت باستانی این مرز پرگهر آشنا می‌سازد.

امید است نوجوانان و جوانان این مرز و بوم که ناگزیر از حصار تنگ بازیهای عصر مدرن با دهها اثرمخرب‌گونه، دهشت‌آور، خشونت بار، فطرت ستیز، خرد گریز ... رو به رو هستند؛ به مدد بازگشت به تفریحات و بازی‌های جذاب، روح افزا، جوانمردانه، خرد محور و چالاک گونه بومی و ملی، آرامش روحی خویش را احیا و بازیابی کنند.

دکتر محمدرضا سعیدآبادی

دبیرکل کمیسیون ملی یونسکو

مقدمه نماینده یونسکو در ج.ا.ایران

باعث کمال خوشوقتی است برای این کتاب که جهت معرفی بازی‌های سنتی و محلی از استان‌های جمهوری اسلامی ایران منتشر می‌شود. چند کلمه‌ای بنویسم. این کتاب، راهنمایی است در مورد نحوه انجام ورزش‌ها و بازی‌های سنتی جوامع ایرانی از زمان قدیم. این نشریه با حمایت شهرداری قزوین آماده شده که جای بسی قدردانی است زیرا اطلاعات خوبی در مورد جذابیت و زیبایی ورزش‌ها و بازی‌های سنتی در اختیار خواننده قرار می‌دهد.

به‌عنوان نماینده یونسکو در جمهوری اسلامی ایران، من ارزش بسیاری برای چنین اطلاعاتی در خصوص ورزش‌ها و بازی‌های سنتی ایران و همچنین تلاش کارشناسان مربوطه قائل می‌باشم. همانطور که بسیاری می‌دانند، یونسکو کارگزار راهبری سازمان ملل متحد برای تربیت بدنی و ورزش است. تحت این برنامه، یونسکو در موارد ذیل فعالیت می‌کند: ورزش برای صلح و توسعه؛ آموزش بدنی کیفی؛ ورزش‌ها و بازی‌های سنتی؛ زنان و ورزش و مبارزه با دوپینگ. این برنامه‌ها به طور گسترده توسط کشورهای عضو این سازمان حمایت می‌شود.

ابتکار شهر قزوین جهت ارتقای ورزش‌ها و بازی‌های سنتی به طور خاص برای نسل جوان امروز ما ارزشمند است. امید است با افزایش و گسترش انواع جدید بازی، نسبت به ورزش‌ها و بازی‌های سنتی غافل‌نمانیم. در لغت نامه یونسکو، ورزش‌ها و بازی‌های سنتی اجزای یکپارچه فرهنگ و بخشی از میراث فرهنگی می‌باشند. تاریخ نشان داده که این ورزش‌ها و بازی‌ها در ایجاد اساس فرهنگی جامعه انسانی نقش داشته‌اند. یونسکو به حفظ و ترویج ورزش‌ها و بازی‌های سنتی به منظور پیشبرد روحیه اجتماعی، نزدیک کردن انسانها به یکدیگر و ایجاد حس افتخار در ریشه‌های فرهنگی جامعه متعهد است. هدف کلی از ترویج این ورزش‌ها و بازی‌های سنتی، ارتقاء همکاری بین‌المللی در حوزه فعالیت بدنی به منظور تقویت صلح، دوستی، تفاهم و احترام متقابل بین انسانها، به‌ویژه بین نسل جوان می‌باشد. من امیدوارم که خوانندگان عزیز در خصوص این کتاب زیبا درباره ورزش‌ها و بازی‌های سنتی ایران با من هم عقیده باشند.

چونلی هان

نماینده یونسکو در ج.ا.ایران

دیباچه

همیشه آیین‌هایی وجود دارند که فکر می‌کنیم باید آنها را برای فرزندانمان حفظ کنیم، زیرا باعث می‌شوند حس کنیم به یک سرزمین و سنت تعلق داریم. اما تحولات پر شتاب جهانی همچون جهانی‌سازی، شهرنشینی و تاثیرات رسانه‌ای منجر به شبیه شدن رفتارها و سبک زندگی، نابودی تنوعات فرهنگی و حتی گرایش به تجاری‌کردن فرهنگ در میان اقوام و گروه‌های اجتماعی شده است.

بازی‌ها و ورزش‌های سنتی از جمله رفتارهای بشری است که قابلیت بسیاری برای ایجاد ارتباط و گفت‌وگو داشته و بسیاری اوقات به‌عنوان وسیله‌ای برای رفع کدورت‌ها و یا ایجاد تعامل میان افراد و جوامع به‌کار رفته است.

نگارنده برای آگاهی هرچه بیشتر دوستداران فرهنگ سنتی، تلاش نموده در این مجموعه، شمه‌ای از بازی‌های بومی و محلی مناطق سی و یک‌گانه جمهوری اسلامی ایران با زبانی ساده و مختصر ارائه شود تا بتوان با همه سنین ارتباط برقرار نموده و گامی در جهت انتقال و حفاظت از میراث ناملموس فرهنگی کشور برداشته شود، هرچند که بازی‌ها مانند بسیاری از عناصر فرهنگی دائماً در حال حرکت و انتشار در میان اقوام و دیگر گروه‌های اجتماعی است و لذا اختصاص و انحصار هر بازی به یک قوم و یا منطقه و حتی یک کشور امکان‌پذیر نیست

بر من فرض است از آقای مهندس علی‌رضا خزائی مدیر عامل محترم سازمان نوسازی و بهسازی شهر قزوین و همچنین خانم نازی نفیسی مدیر محترم روابط عمومی سازمان نوسازی و بهسازی شهر قزوین که فرصت انتشار این مجموعه را فراهم نمودند سپاسگزاری نموده همچنین از همکاری و مساعدت فدراسیون ورزش روستایی و عشایری به ویژه آقای محمد رسول کلهر دبیر محترم فدراسیون تشکر نمایم چرا که بدون مساعدت ایشان تدوین این مجموعه مشکل می‌نمود.

مراتب سپاسگزاری خود را از آقای چونلی هان، نماینده محترم یونسکو در ایران و همچنین آقای دکتر سعید آبادی دبیرکل محترم کمیسیون ملی یونسکو، برای استقبالی که از این کار ابراز نموده و همچنین متنی که بعنوان مقدمه در این مجموعه منتشر کرده اند اعلام می‌دارم.

در پایان، ضمن استقبال و ارج‌گزاری بر رهنمون‌ها و تذکرات سودمند صاحب نظران برای رفع کاستیها، از خداوند مهربان و فیض‌گستر توفیق روز افزون برای همه تلاشگران حوزه فرهنگ خواستارم.

مرتضی رضوانفر

عضو هیات علمی پژوهشکده مردم‌شناسی



بازی اشتراشتران، جشنواره ملی بازی و اسباب بازی کودکان دیروز و امروز،

قزوین، سرای سعدالسلطنه «بزرگترین کاروانسرای درون شهری ایران»، چهارسوق/ بهار ۱۳۹۰

Game of “Oshtor-oshtoran”, National Festival of Game and Toy for the Children of Yesterday and Today, Sara-ye Sa>dossaltane,
“The Biggest Urban Carvansari of Iran”, Charsuq , Qazvin, Spring 2011



آسیاب بچرخ

۸

شرح بازی: ابتدا شرکت کنندگان در این بازی دست‌های یکدیگر را گرفته و حلقه‌ای را تشکیل می‌دهند، یکی از بازیکنان که غالباً از همه بزرگتر است نقش استاد را بازی می‌کند.

استاد با ریتمی آهنگین می‌گوید آسیاب بچرخ، حلقه می‌گوید: می‌چرخم و با شور و شغف شروع به چرخیدن می‌کنند تا آنجا که تعادل گروه به هم بخورد. مجدداً استاد می‌گوید آسیاب بشین، حلقه: می‌شینم، سپس استاد و حلقه گفت‌وگویی آهنگین را ادامه می‌دهند: آسیاب پاشو، پانمی‌شم / جون خاله جون، پانمی‌شم / جون عمه‌جون، پانمی‌شم / قفل چمدون، پانمی‌شم / استاد می‌گوید تورو خداجون و حلقه می‌گوید، پانمی‌شم.

استاد می‌گوید: آسیاب بخواب، افراد حلقه می‌گویند می‌خوابم و سر خود را خم کرده و چشم‌های خود را می‌بندند، استاد می‌گوید: آسیاب صندلی بساز، افراد حلقه، یک پای خود را بالا آورده و حالت نشسته روی صندلی می‌گیرند.

در آخر استاد می‌گوید: آسیاب بچرخ، همگی می‌چرخند و در حالی که حرکت خود را سرعت می‌بخشند می‌خوانند و تکرار می‌کنند: آسیاب تندترش کن، تندتر و تندترش کن



Āsiyāb, Becharkh!

“Oh mill! Turn round!” The game is comparable to performing arts, too. The children, first, take one another’s hands, and form a loop. One takes the role of the leader (Ostād). They sing; the following is a rough translation of the song:

Leader: Oh mill! Turn round! / Group: I will.

They circle starts turning, till the time they start to lose their control and the circle is about to break.

Leader: Oh mill! Sit down! / Group: I will. / And they sit down.

Then they continue with the following sung dialogue:

Leader: Oh mill! Stand up!. / Group: I won’t. / Leader: For the aunt’s sake; / Group: I won’t. / Leader: For the aunt’s sake; / Group: I won’t. / Leader: (For the sake of) The trunk lock; / Group: I won’t. / Leader: For god’s sake; / Group: I will. Then they continue: /Leader: Oh mill! Go to sleep! / Group: I will.

And the group members sleep by closing their eyes. / Leader: Oh mill! Make a chair! / Group: I will.

And they lift a leg, and pretend that they are sitting on a chair.

Finally: Leader: Oh mill! Turn round!

And they all turn round. Then they add to their speed, by calling: - Oh mill! Make it faster! Faster! Faster!





الک دولک

۱۰

شرح بازی: این بازی تقریباً در تمام مناطق ایران رواج دارد و لذا از قواعد مختلفی برخوردار است، شرکت کنندگان به دو دسته تقسیم می‌شوند تیم آغازکننده به قید قرعه انتخاب می‌شود. سرتیم دسته اول، به وسیله چوبی به طول حدوداً ۸۰ سانتیمتر(الک)، چوب کوچک(دولک) را به سمت تیم مقابل پرتاب می‌کند و الک را در کنار محل پرتاب می‌گذارد.

دسته مقابل سعی می‌کند چوب دولک را در هوا بگیرد، در این صورت، بازی به نفع آنها تمام می‌شود و گروه‌ها جابجا می‌شوند. در غیر این صورت، یک نفر از گروه دوم چوب دولک را بر می‌دارد و به سمت الک پرتاب می‌کند و سرتیم گروه اول سعی می‌کند دولک را در هوا بزند اما اگر نتواند مانع به زمین افتادن دولک شود، این بار نوبت آن بازیکن تمام شده و بازی را به یکی از یاران گروه خود واگذار می‌کند.

پس از برنده شدن، هر عضو تیم برنده با الک، دولک را روی هوا می‌زنند (مانند عمل روپایی در فوتبال). هر تعداد ضربه که بتواند به دولک بزند به همان تعداد می‌تواند توسط الک، دولک را به دورتر پرتاب کند. همه اعضا این کار را کرده و پشت سر هم دولک را به منطقه دورتر می‌برند. افراد بازنده باید از آخرین نقطه، تا نقطه شروع بازی، افراد برنده را کولی دهند.



Alak-dolak

Description: Popular throughout Iran, the game enjoys specific rules for every region. The players are divided into two teams, and the starters are elected.

The leader of the first team (the starters) uses a, roughly, one-meter long wooden stick (Dolak) to throw a smaller stick (Alak) toward the competing team; then he leaves the Dolak at the place where he has hit the Alak.

Members of the other team try to grab the Alak in the air: such an achievement defines them as the winners, and the teams change their places. If the Alak drops, this time a member of the second team takes it and throws it toward the Dolak; the starter's Captain must hit the Alak in the air, and if he doesn't succeed, he must give his place to another team member to continue.

The members of the team of winners, then, take turns to hit the Alak with the Dolak in the air, to guide it to as farther a place as they can. After the last member, then it is the duty of the losers to carry the winners on their backs, from this place to the starting point.



الختر (خروس جنگی)

۱۲

این بازی با نام‌های یک لنگه‌پا، الخترک، الختور، رمازا و یا خروس جنگی نیز معروف است و در اغلب نقاط ایران رواج دارد. بازی الختر یک بازی هیجانی و ساده است. ابتدا شرکت کنندگان به دو گروه تقسیم می‌شوند و هر گروه یک نفر را بعنوان سالار انتخاب می‌کند. سالار، افراد را یک به یک به میدان می‌فرستد، افراد باید یک پای خود را با دست بگیرند و با حالت لی‌لی وارد میدان شوند و سعی کنند به وسیله ضربه زدن با سینه یا دست و یا جا خالی دادن، حریف را از تعادل خارج کنند و یا پای او را از دستش خارج کنند، برنده باید از میانه میدان گذشته و خود را به محل استقرار تیم حریف برساند، اگر در حین مبارزه تعادل فرد بهم خورده به زمین بخورد و یا پایش را زمین بگذارد و یا پایش از دستش خارج شود بازنده است و از بازی حذف می‌شود. برنده نهایی تیمی است که بیشترین افراد را به محل استقرار تیم حریف رسانده باشد. در نوع دیگری از این بازی، از هر تیم فردی بعنوان داماد انتخاب می‌شود و همه افراد با هم وارد میدان شده مبارزه می‌کنند، در این شکل، تنها دامادها هستند که باید خود را به تیم مقابل یا اصطلاحاً دروازه برسانند. در برخی نقاط، افراد به صورت دست به سینه وارد میدان شده و به مبارزه مشغول می‌شوند که این حالت را خروس جنگی می‌نامند.



Alakhtor

Also called Yek-lenge-pā, Alakhtarak, Varmāzā, or Khorus Jangi in various parts of Iran, the simple game consists of grouping the players in the form of two competing teams, each having its own captain. Each captain, chooses and sends his team members, one by one, to the ground. The two selected players must stand on one leg, and grab the other in one hand, and try to force the rival to lose balance and fall down.

Keeping the same position, the winner must move toward the other team members and reach them; if he is unable to do so, he, too, will be announced as loser.

The final winners are the members of that team who are able to send more members toward the competing team.

A variety of the game, chooses a member as Dāmād (“bridegroom”), and it is the bridegroom who has the responsibility of reaching the other team.





بالا بلندی

۱۴

شرکت کنندگان به قید قرعه، یک نفر را به عنوان گرگ انتخاب می کنند که باید دنبال بچه های دیگر شرکت کننده بدود و آن ها را بگیرد. وقتی گرگ به یکی از بچه ها نزدیک شود او باید روی یک بلندی که یا از پیش معین شده و یا هر بلندی دیگر، برود و تا وقتی روی بلندی است گرگ نمی تواند او را بگیرد. اگر گرگ، هر کس را پیش از رفتن روی بلندی بگیرد، گرگ می شود و کار او را دنبال می کند. وقتی گرگ، دنبال افراد می دود، دیگران شعر و یا رجز می خوانند و در عین حال دقت میکنند که گرگ ناگهان هدفش را عوض نکند و آن ها را نگیرد. وقتی گرگ دارد دنبال یک فرد می دود، دیگران نیز اشعاری می خوانند مانند:

گرگ بازی تنبلی هرگز مکن / جان من! خود رابه گوشه کز مکن

در محیط های باز، مانند دشت و صحرا ممکن است به جای بلندی، افراد با گچ یا زغال، دایره یا مربعی بکشند و درون آن را جای امن اعلان کنند.



Bālā-Bolandi

Bālā-bonandi constitutes a game for younger children (the word meaning “remaining on raised spots”). Popular Called Gorg (“wolf”) an individual is elected to run after the others to catch them. When it is felt that the Gorg is approaching, the player being followed tries to stand on a raised spot (it may have been predetermined); the Gorg can not catch them unless when they are back down.

The one who is caught, changes places with the Gorg.

The players recite folk songs to make fun of the Gorg, while taking care not to be trapped. Conveyed into English, one such song reads as:

Oh Gorg! Don't you ever be lazy,

Oh, my dear! Don't you ever remain alone.

On smooth open fields, circles of squares depicted on the ground may function as raised points.



بیل گردانی

۱۶

بیل گردانی در منطقه نیم ور (استان مرکزی) دارای قدمت بسیاری بوده و با توجه به ارزشها و جنبه های آیینی، در فهرست میراث معنوی کشور به ثبت رسیده است.

بیل گردانی جشنی است مربوط به کرامت آب و آبیاری و همچنین یاد آور سنت های پهلوانی و سلحشوری است. این بازی آیینی امروزه بصورت مسابقه میان داوطلبان انجام میشود،

ابتدا هفت بیل را به نیت هفت آسمان در دو دسته چهارتایی و سه تایی محکم به یکدیگر میندند. بیل گردان باید ۴ بیل را با دست راست و ۳ تای دیگر را با دست چپ بگیرد، پای راست خود را جلو بگذارد و بیل ها را همزمان و در جهت مخالف یکدیگر، دور سر بچرخاند.

شرکت کننده در مسابقه می بایست هر دسته از بیلها را با یک دست برداشته سپس این وزنه حدوداً سی کیلویی را به موازات شانه بالا آورده و تا جایی که توان دارد دور سر بچرخاند،

چنانچه بیل ها با یکدیگر و یا زمین، برخورد کند، فرد بازنده خواهد بود و توسط تماشاچیان مذمت و سرزنش می شود.



Bil-gardāni

Meaning, roughly, “turning the spades”, Bil-gardāni is a game of Nimvar district (Markazi Province, Central Iran), with a long history. The ritualistic values of the game encouraged the registration of the element as an element of the Iranian Intangible Cultural Heritage.

The game is part of a ritualistic festival to respect water, and its bestowed place in irrigation. It, also, is reminiscent of Pahlevāni conduct of the Iranians of all ages. Nowadays, the ritualistic game has turned into a competition among volunteers.

To start, seven large spades are fastened together, as two larger packs of four and three spades; and this is reminiscent of the holy number of the seven heavens. The player holds the pack of 4 spades in his right hand, and the other with 3 spades in his left hand, then he places his right leg in front of his left leg, and starts turning the two packs, in opposite directions, round his head. The two packs, each weighing to around 30 kilograms, are lifted, each in one hand, to the level of the player’s shoulders, then they are turned round his head. Once the packs touch the ground or each other, the player is claimed as loser, and is followed by the spectators’ complaints.



تازادان انزلی

۱۸

به قید قرعه یک نفر انتخاب شده و خم میشود تا بقیه افراد از روی او بپرند. این بازی دوازده مرحله دارد که در هر مرحله فرد پرنده باید حین پریدن جمله مشخصی را گفته و عملی طنزگونه و یا مهارتی انجام دهد.

نفر اول تا سوم فقط جملات را میگویند، نفر چهارم با گفتن جمله خود یک ضربه نیز میزند. پنجمی یک سنگ روی کمر فرد میگذارد، ششمی یک دست میپرد و سنگ را بر میدارد، نفرات هفتم، هشتم و نهم هنگام پریدن حرکاتی مانند فشار آوردن، ایستادن و تکان دادن را انجام میدهند، نفر دهم هنگام پریدن یک کلاه روی کمر فرد میگذارد، یازدهمی باید طوری بپرد که کلاه نیفتد، نفر دوازدهم بعد از پرش، کلاه را برداشته پرتاب می کند و همگی فرار می کنند شخص خم شده به دنبال کلاه رفته و آن را برداشته و سه دور دور خود می چرخد و به دنبال افرادی که فرار کرده اند می رود کلاه را به سمت آنها پرتاب می کند به هر کسی خورد آن شخص نوبت خم شدنش می شود و مراحل برای او تکرار می شود.

این بازی در مناطق مختلف دارای قواعد و ادبیات متفاوتی شده و غیر از شکل تک خرک، در شکل چند خرک نیز انجام می شود.



Tāzādān-Anzali

The players bend down for the others to jump over them. They take turns. The game consists of 12 stages, consisting of the jumper's uttering specific sentences, or performing comic movements, or doing a skill. The first three jumpers, jump when they utter some sentences; the fourth jumper utters the sentence and hits with a blow; the fifth person puts a stone on the back of the player who has bent; the sixth player jumps with one hand and grabs the mentioned stone; the seventh, eighth, and ninth players may press, stop, or shake while jumping; the tenth practitioner puts a hat on the back of the player; the eleventh jumps in a way that the hat does not fall down; and, finally, the twelfth player jumps, grabs the hat, and throws it up in the air. Observing this, they all run away. The person who has bent down, takes the hat. He, then, turns round himself for three times, and starts following the other players and throws the hat at them. The one who is hit with the hat must bend down, and the game phases are repeated. There are regional varieties for the game, with their specific rules.



۲. ترنا بازی (کمر بند بازی)

این بازی تقریباً در بیشتر نقاط روستایی و عشایری ایران و با نامهای مختلفی رواج دارد. ابتدا به تناسب تعداد بازیکنان، دایره ای روی زمین کشیده میشود، سپس شرکت کنندگان به دو گروه تقسیم شده به قید قرعه، یک تیم داخل دایره و تیم دوم اطراف دایره می ایستد. گروه داخل دایره، ترناها و یا کمر بندها را به صورت افقی با فاصله مساوی طوری قرار می دهند که یک سر ترنا بر روی خط دایره و سر دیگر ترنا به طرف مرکز دایره باشد. هر فرد باید برای محافظت از ترنا، پای خود را روی آن بگذارد و یا با رساندن پای خود به پای افراد بیرونی آنها را بسوزاند.

گروه بیرونی نیز باید یا ترنا را بر بایند و یا افراد داخل دایره را به بیرون بکشند. اگر یک ترنا به دست تیم بیرونی بیافتد سعی میکنند با ضربات ترنا به پای افراد داخل دایره، آنها را وادار به عقب نشینی کرده و بدون اینکه پای حریف به آنها بخورد، ترنا و یا افراد بیشتری را به بیرون بکشند. اگر پای افراد داخل دایره به پای یک فرد خارج از دایره برخورد کند، تیم بیرونی بازنده شده و باید جای دو تیم عوض شود



Tornā-bāzi (a game with belts) is popular among almost all of the nomadic and rural communities of Iran. The players are divided into two teams, and one team is elected to remain inside a circle depicted on the ground.

The circle is surrounded by the members of the other team.

The belts are arranged on the circle, with their heads pointing toward the center. Each of the players inside the circle puts his foot on his own belt, and prevents the rivals to take it, while trying to hit their legs with his own leg, to force them lose the game.

The rivals, in turn, try to steal the belts, or to pull the other team members out of the circle. With the stolen belts, the competing team tries to hit the other team members' legs, to force them away, to steal more belts. The two teams, then, change places.





ترکه بازی (چوب بازی)

۲۲

این بازی میتواند شامل دو قسمت دستمال بازی و ترکه بازی باشد. ابتدا افراد با دستمال بازی به گرم کردن بدن خود پرداخته و آنگاه دو نفر از بازیکنان مهبیای چوب بازی می شوند. بازیکنان هرکدام یک قطعه چوب به دست می گیرند (چوب دفاع یا تکیه یا درک، که نقش سپر را داشته و حدودا یکمتر و نیم طول دارد/ چوب ترکه یا چوب حمله که نقش شمشیر را دارد و کوتاهتر از چوب دفاع است). این بازی نوعی تمرین رزمی است که طرفداران بسیاری دارد. فردی که چوب حمله به دست دارد مقداری چرخ زده و حرکت های نمایشی و موزون اجرا میکند و ناگهان به حریف یورش می برد و او نیز دفاع میکند. چوب بازان با فریاد کشیدن و حرکات نمایشی سعی در ترساندن و فریب دادن حریف را دارند. در هر حمله تنها یک ضربه باید زده شود، سپس دارنده چوب بلندتر، چوب کوتاه را در دست گرفته و بلعکس عمل میشود. چوب بازی معمولا همراه با موسیقی و در جشنها و عروسی ها اجرا میشود، ساز سرنا برای بخش دستمال بازی و ساز کرنا برای بخش چوب بازی استفاده می شود.



Tarke-bāzi (Chub-Bāzi)

“A game with sticks”, Tarke-bāzi starts as Dastmāl-bāzi (“game of handkerchiefs”) for warming up; then it enters the main phase of playing with sticks.

There are two players.

Each player takes one stick (a longer “defender’s stick”, almost 1.5 meters long, that acts as a shield, and a shorter “attacker’s stick”, which functions as a sword).

The attacker, first, shows up with some dance-like movements; then, he attacks suddenly.

Each of the two sides make sudden cries to frighten the other side.

After a few trials, the two players change places.

Music accompanies usually, and the game is performed, especially, in weddings and other festive events.





تنور گرمه

۲۴

ابتدا شرکت کنندگان به دو گروه تقسیم میشوند، سپس دایره ای را در وسط زمین به قطر دو متر ترسیم میکنند. به قید قرعه، گروه بازنده، داخل دایره مستقر میشود و رو به روی هم حلقه زده، کمی خم میشوند و دست روی شانه یکدیگر میگذارند، یک نفرشان نیز بعنوان نگهبان یا سالار دور آنها می چرخد. سالار باید در طول بازی، بوسیله دست یا طناب به تیم خود متصل باشد و تنها با یک دست و یک پا دفاع کند.

بازیکنان تیم بیرونی به دور دایره چرخیده و در انتظار یک فرصت مناسب هستند که سوار افراد داخل دایره شوند و در این حین سالار نیز سعی میکند قبل از سوار شدن افراد حریف، یک ضربه به پای آنها بزند تا آنها بازی را ببازند البته پای فرد سواره را نمیشود زد مگر آنکه پایش به زمین بخورد. فرد سواره میتواند با چابکی پایین پریده و از دایره خارج شود و یا آنقدر بالا بماند تا حریف خسته شده و زانو بزند و اصطلاحاً تنور خراب شود، در اینصورت تیم آنها برنده بازی خواهند بود. افراد بیرونی سعی میکنند حتی سوار خود نگهبان نیز شوند، در این حالت هیجان بازی دو چندان میشود.



Tanur Garme

Tanur Garme (roughly, “the oven is heated”) consists of dividing the practitioners as two teams. Then a circle with a diameter of around 2 meters is depicted on the ground. A team is elected to remain within the circle; they stand facing each other in a circle, bend forward a little, and grab one another on the shoulders. A team-mate runs round them as a guard (called *sālār*). One of the guard’s arms is linked to his team (e.g. with a piece of rope), and he is allowed to defend with only one arm and one leg.

The members of the other team try to enter the circle to jump on the back of the members of the other team, while taking care of their legs not to be hit by the *Sālār*. On the back of a member of the other team, the individual can remain till the time the other player is tired and sits. By this time the oven is said to have been ruined.

The player riding on the back, must take care not to let his legs down to the ground: this lets the *Sālār* to hit him. Players, even, dare to jump on the back of the *Sālār*.



جورابین

۲۶

این بازی بیشتر در شبهای طولانی پاییز و زمستان همچین شبهای ماه مبارک رمضان، در کردستان و آذربایجان غربی انجام میگیرد. جورابین جزو رایجترین بازی های منطقه است و گاهی جوانان از روستایی به روستای دیگر میروند تا با هم رقابت کنند و ممکن است چند روز ادامه پیدا کند.

ابتدا شرکت کنندگان به دو گروه تقسیم میشوند و مقابل یکدیگر می نشینند، هر گروه در مقابل خود پنج جوراب پشمی رنگارنگ با دهانه باز میگذارند و به قید قرعه گروه شروع کننده بازی مشخص میشود. یک نفر از گروه، چوب کوچکی که مازوج نامیده میشود را ابتدا به تیم مقابل نشان داده و دست خود را در جوراب ها تک به تک وارد میکند و مازوج را در یکی از جورابها پنهان میکند، تیم مقابل اگر بتواند در اولین انتخاب، مازوج را پیدا کند یازده امتیاز میگیرد و جهت بازی عوض میشود، در غیر این صورت یازده امتیاز از آنها کسر میشود. تیم بازنده میتواند جورابهای خالی را مشخص کند تا به جوراب اصلی نزدیک شود و به این صورت امتیاز از دست ندهد، اگر جوراب حاوی مازوج را پیدا کرد می بایست جورابهای مانده را بشمارند و به همان تعداد امتیاز بگیرند و اگر هر بار اشتباه انتخاب کنند به تعداد جورابهای مانده، کسر امتیاز دارند. سقف امتیازات، توافقی است. این بازی در نقاط مختلف، دارای قواعد متفاوتی نیز می باشد.



Jurābin

The game is played at long winter nights, also the Holy Month of Ramadan nights, in Kordestan and West Azarbayjan. Popular throughout the region, the game is attended, even by guests from neighboring villages, and may last for several days.

Two competing teams are elected.

The two team members sit, facing their rivals. Each team has five woolen socks, with open mouths, in front. The starters are elected.

One player shows a small stick, called Māzuj, to the other team members, and enters his hand into the socks, one by one, to leave the stick on one. Now it's the other team's turn to find the sock with the stick. If it is found with the first trial, eleven scores are won, and the two teams change places; if not, the team loses eleven scores. The other team has the right to omit empty socks one by one, and it, again, the other team is unable to find the stick, the scores are added by adding the number of the omitted socks. The highest limit for the scores is agreed upon. The game has regional varieties, with different rules.





جوزان

۲۸

ابتدا دایره ای به قطر چهار الی پنج متر ترسیم میکنند، شرکت کنندگان به دو گروه تقسیم شده و به قید قرعه، تیم مهاجم و تیم مدافع تعیین میشوند، تیم مهاجم در بیرون دایره و تیم مدافع درون دایره قرار میگیرند، افراد تیم مهاجم در حین چرخیدن تلاش میکنند دست خود را به افراد درون دایره بزنند و یا آنها را به بیرون بکشند و افراد درون دایره نیز سعی میکنند پای خود را به افراد بیرون دایره بزنند و یا آنها را به داخل بکشند. اگر یکی از افراد داخل دایره بتواند پای خود را به بازیکن تیم مهاجم بزند و یا او را به داخل کشانده و فریاد بزند جوز جوز، تیم آنها برنده شده و جای خود را با تیم مهاجم عوض میکند. همینطور اگر تیم مهاجم بتواند یکی از افراد تیم مدافع را از دایره بیرون بکشد برنده بازی بوده و یک امتیاز میگیرد.



Jowzān

First a circle is depicted, with a diameter of 4 to 5 meters. Two teams are formed and the attacking and defending sides are elected. The defenders remain within the circle, and the attacking team members try either to hit them, or to pull them out. The defenders, in turn, try to resist, either by hitting the attacking team members with their legs, or to pull them in. Having succeeded in pulling one of the attackers into the circle, the player shouts Jowz!, and the team scores one point. If the attackers do the same thing, it is their team which wins the bonus.



دال پلان

دال پلان از رشته بازیهای پرتابی است که برای انجام آن قدرت بدنی و تبحر در نشانه گیری نقش تعیین کننده دارد. انجام این بازی با ۲ نفر و یا بیشتر قابل انجام است. ابتدا شرکت کنندگان به دو گروه تقسیم میشوند و به قید قرعه، گروه آغاز کننده مشخص میشود. دو گروه مقابل هم و با یک فاصله توافقی می ایستند، سپس هر گروه تعدادی سنگ تخت و صاف (معمولا ۳ عدد) را بصورت عمودی و پشت سرهم و یا کنار هم قرار میدهند

افراد تیم آغاز کننده با قلوه سنگهایی که در دست دارند به طرف تخته سنگهای تیم مقابل، به نوبت پرتاب می کنند، هر نفر یک پرتاب و در صورت برخورد قلوه سنگ به تخته سنگها به تعداد سنگهای سرنگون شده، پرتاب جایزه می گیرد و یا اینکه در صورت انداختن همه تخته سنگها یک مرحله برنده و اگر حتی یک تخته سنگ از تیم برنده به زمین افتاده باشد جای دو تیم با هم عوض می شود ولی اگر تخته سنگی از تیم برنده به زمین نیافتاده باشد در جای خود باقی مانده و بازی ادامه خواهد داشت.





Dālpalān

A game of the throwing objects class, Dālpalān needs sufficient physical strength, and experience in hitting targets. At least two individuals must take part.

The players are arranged in the form of two competing teams, and the starters are elected.

The two teams are arranged in rows, facing each other at a distance agreed upon. Then each team places, usually, three pieces of flat stones in vertical position, in a row.

The other team members follow by throwing the stones they have toward these targets.

They take turns in doing this. Every player is allowed to throw one piece; however, if he succeeds in hitting them, he will receive bonus chances for more trials, equal to the number of targets he has hit.

The two teams change places if, at least, one of the targets has been hit.





زو (کبدی)

۳۲

ابتدا شرکت کنندگان به دو گروه تقسیم می شوند و هر یک، سردسته ای را برای خود تعیین میکند و سپس به قید قرعه، گروه مهاجم و گروه مدافع مشخص شده و زمین بازی نیز توسط خط به دو بخش تقسیم میشود، با نظر سردسته گروه مهاجم، یکی از بازیکنان تیم، با گفتن کلمه زووو... به صورت آرام و پیوسته به زمین مدافع رفته و سعی می کند با لمس یک یا چند تن از افراد تیم مدافع، به زمین خود برگردد و افراد لمس شده از زمین خارج می شوند.

در حین حمله اگر تیم مدافع، فرد حمله کننده را بگیرد فرد حمله کننده از زمین خارج می شود و در نوبت بعد بازیکن تیم مقابل به عنوان حمله کننده وارد زمین تیم حریف می شود. به ازای هر بازیکن لمس شده توسط حمله کننده به همان تعداد از یاران خارج شده تیم به زمین باز می گردند

اگر مهاجم توسط مدافعين گرفته شود و مهاجم بتواند برگشته و خود را به وسط زمین برساند و خط را لمس کند نفراتی که مهاجم را گرفته اند از بازی خارج می شوند.

روستائیان این بازی را در زمین های خاکی، ماسه ای و چمن طبیعی و بشکل های دایره ای، مربع یا مستطیل انجام می دهند و به نامهای کودر کودر، که بودی، بدبدی، شیرین دودو، اش تی تی نامیده میشود.



Zu

Comparable to the Indian Kabedi, the game of Zu starts with dividing the competitors into two teams. Each team is led by a captain, and, then, the attacking and defending teams are elected. The field is divided into two parts with a dividing line depicted on the ground.

The captain elects the first attacking player; he must pronounce the word Zuuuuu... continuously with just one act of breathing, while he enters the field for the other team to hit as many defenders as he can through touching them. He must come back before he loses his breath. If he is caught by the defenders, he is obliged to leave, and a member of the other team takes his place. The number of the players which are allowed to come back to the game, will be equal to the number of the players of the other team who have been hit by the attacking individual. If, while being caught, the attacking player manages to come back and touch the dividing line in the middle of the playground, those who have captured him must leave the game.

In rural areas of Iran, the game is performed in all kinds of grounds, where they define circular or square playgrounds. Among the other names for the game, Koder-Koder, Ke Budi, Bad-badi, Shirin Do-do, and Āsh Ti-ti are worth mentioning.



سوارکاری و تاختن اسب

۳۴

سوارکاری و انجام بازی های نمایشی روی اسب از دیر باز در میان برخی از اقوام ایرانی رواج داشته و هنوز هم بصورت انفرادی و یا گروهی در گوشه کنار ایران خصوصا در میان عشایر و یا ترکمن ها اجرا میشود. بازی های نمایشی یا شیرین کاری با اسب غالبا شامل موارد ذیل می باشد: برداشتن کلوخ از روی زمین، برداشتن کلاه از ارتفاع، ایستادن و بالانس زدن روی اسب (در حرکت چهار نعل)، پریدن روی اسب و پیاده شدن در حالت حرکت و پنهان شدن در بغل اسب. این بازیها در مناسبت هایی مانند جشن ها و یا مسابقات محلی، بصورت رقابتی انجام شده و توسط پیشکسوتان و ریش سفیدان قضاوت میشود. این مراسم، معمولا همراه با نواختن موسیقی های محلی و تشویق مردم میباشد. تاخت اسب و یا برگزاری کورس سرعت نیز از جمله بازیها و سرگرمی های پرهیجانی است که در میان برخی از اقوام ایرانی خصوصا ایلات و روستائیان ترکمن بسیار رواج داشته و دارای جایگاه اجتماعی است.



Horse-riding

Accompanied by acrobatic movements, horse-riding has a long history in Iran, especially among the nomads and the Turkmen.

The techniques include grabbing stones off the ground, grabbing hats from a raised place, standing on horse-back, getting on or off the horse-back while moving, and hiding on the other side of the horse while moving.

The game is followed in special ceremonies, and the competitions are judged by the respected elders. Music accompanies, usually.

Horse-racing is also popular among the same communities.





این بازی از قدمت زیادی در ایران برخوردار است و انواع آن در نقاط مختلف ایران اجرا میشود. ابتدا به قید قرعه و از طرق گوناگون مانند انداختن قاپ و یا قوطی کبریت و یا نوشتن روی برگه های قرعه، افرادی بعنوان شاه، وزیر، جلاّد و دزد انتخاب میشوند. سابقاً در قهوه‌خانه‌هایی که پاتوق پهلوانان و زورخانه‌کاران بود و بزرگان و ریش‌سفیدان محله‌ها نیز شرکت می‌کردند، بازی شاه وزیر فضایی اخلاقی و معنوی پدید می‌آورد چراکه برخی از ارزشهای اجتماعی از طریق اجرای این بازی اشاعه میافت. در این مجامع، بازی غالباً با فرستادن صلوات و غزل خوانی و مرثیه‌خوانی و پخش شیرینی و چای همراه بود.

در شکل کنونی این بازی، شاه از وزیر میخواهد که دزد را معرفی کند چنانچه وزیر، دزد را درست حدس بزند شاه دستور تنبیه دزد را میدهد و اگر اشتباه جلاّد را بعنوان دزد معرفی کند شاه دستور تنبیه وزیر را میدهد. تنبیه‌ها معمولاً شامل زدن ترنا به کف دست، سیاه کردن صورت، سواری دادن به همه، کشیدن سبیل آتشین، خرید چای برای همه، آواز خوانی و بسیاری از موارد دیگر است.



Shāh-Vazir

Meaning “the king and the vizier”, the game enjoys a long history in Iran. The practitioners, first, take the roles of the king, the vizier, the executioner, and the thief, by hidden votes.

In older times, in traditional Iranian coffee-houses the game is believed to have created an atmosphere of respect for ethics, since it was believed to propagate humanistic, ethical principles.

The game, usually, was accompanied with reciting respect for Muhammed, the Holy Prophet of Islam, as well as reciting poems, and distribution of candies or tea among the audience.

The present-day form of the game consists of the king’s asking the vizier to find the thief from among the players. If the thief is chosen, correctly, he will be punished; however, if the vizier, mistakenly, points to the executioner, it is he, himself, that must tolerate the punishment.

The punishments include hitting the hand balms with belts, blackening the faces, carrying people on one’s back, buying tea for the people, or singing, among others.



شتر سواری

۳۸

شتر به دلیل استقامت و توانایی هایی که دارد تطابق بسیاری با شرایط اقلیمی برخی از نقاط ایران یافته و نقش با ارزشی در معیشت، زندگی و حتی فراغت مردم منطقه دارد.

در مسابقات شتر سواری از هر دو نوع شتر دوکوهانه و یک کوهانه استفاده میشود (شتر بی کوهان که لاما نامیده میشود در منطقه خاور میانه زیست نمیکند). وزن شتر دوکوهانه به ۷۵۰ تا ۸۰۰ کیلوگرم میرسد و وزن شتر یک کوهانه ۳۵۰ تا ۷۰۰ کیلوگرم، بلندی سر و گردن آن بیش از ۳ متر و ارتفاع کوهان آن تا سطح زمین به ۲ تا ۲/۵ متر میرسد.

از انواع درشت اندام شتر جهت باربری و از شترهای با استخوان بندی ظریف جهت مسابقات شتر سواری استفاده می شود. شترهای سواری را شتر جماز نیز می گویند.

شترداران، شترهایی که استعداد سواری دارند را شناسایی کرده و آنها را از سنین پایین توسط ساربانان ورزیده به تمرین وادار می کنند. معمولاً سرعت شتر با یک سوارکار ۱۵ تا ۲۰ کیلومتر در ساعت است اما در مسافت های کوتاه میتواند با سرعت ۳۰ تا ۳۵ کیلومتر در ساعت بدود. مسابقات شتر سواری غالباً به دو شکل مسافت کوتاه ۱۰۰۰ متر و مسافت طولانی ۸ تا ۱۰ کیلومتر برگزار می شود.



Shotor-Savāri

Greatly tolerating and vigorous, camels have succeeded in a best way to adopt themselves to the climatic conditions prevailing in parts of Iran, to the extent that they play a significant role in the livelihood of the people of these regions.

The, so called, camel-riding competitions are taken part with camels of all kinds in Iran (except, of course, for Lamas which are not found in the Middle East). The weight ranges of various species of camels vary between 350 to 800 kilograms, the length of their necks reaches to around 3 meters, while their height is calculable to around 2.5 meters.

The more massie species are used for carrying loads; the lighter ones, called Jammāz, are more suitable for camel-riding competitions. The suitable camels are distinguished and trained for races as of early childhood. Camels can run at a speed of, maximally, 15 to 20 kilometers per hour. In shorter distances, however, their speed can reach to, even, 30 to 35 kilometers per hour.

The camel-riding races are, usually, attended as, either short-distance (1,000 meters), or long-distance (8-10 kilometers).





آدیل مانج (پنجره بازی)

۴۰

در این بازی به قید قرعه، یکی از بازیکنان روی زمین نشسته و پاهای خود را دراز می‌کند، سپس همه بازیکنان تک به تک از روی پاهای او می‌پرند. در مرحله دوم پاشنه پای خود را بر روی پنجه پای دیگرش قرار می‌دهد، افراد پرنده این بار از روی دو پای وی خواهند پرید. در مرحله سوم بازیکن نشسته یک دست خود «وجب باز شده» را بر روی دو پا قرار می‌دهد و در مرحله چهارم از دست دیگرش استفاده می‌کند. اگر هر فردی هنگام پریدن، پایش به بدن فرد نشسته تماس پیدا کند بازنده شده و باید جای فرد نشسته بنشیند. در ادامه بازی، اگر همه افراد توانستند از روی دست و پای فرد نشسته بپرند، به قید قرعه، یک نفر دیگر انتخاب شده و روبروی فرد نشسته می‌نشیند طوری که کف پاهایشان به هم مماس باشد و این بار ارتفاع مانع، دوبرابر می‌شود و یا برخی اوقات پاها را باز می‌کنند و مانع به صورت طولی گسترش پیدا می‌کند. در برخی نقاط، افراد نشسته تا چهار نفر افزایش پیدا می‌کنند به این صورت که دو نفر از پاها و دو نفر دیگر از پنجه هایشان استفاده می‌کنند و ارتفاع می‌تواند به بیش از دومتر نیز برسد.



Ādilmānj

Also called Panjere-bāzi (roughly, “game of windows”), Ādilmānj starts when one player sits on the ground and stretches his legs; the others take turns to jump over his legs.

He, then, continues by putting the heel of one foot on top of the fingers of the other; and the players must jump over a new obstacle. The player, then, sits down and opens one of his hands in the form of a span, and puts it on top of his feet; and in the fourth stage, he puts another span on top with his other hand.

If one player fails to jump over these without touching the sitting player’s body, they must change places.

Extensions of the game, after the fourth stage, include having another player sitting in front of the first sitting player, with his feet on top of the previously constructed obstacle. They can also open their legs to add to the length of the jump.

The number of the sitting players can, even, extend to four, and the height of the obstacle can reach to more than two meters.





عمو زنجیر باف

۴۲

شرکت کنندگان دستهای یکدیگر را گرفته و نیم حلقه ای را تشکیل میدهند، دونفر که از قدرت و چابکی مناسبی برخوردار باشند بعنوان آموزنجیر باف و سرگروه انتخاب شده و در دو سر این نیم حلقه قرار میگیرند. سرگروه با همراهی دیگر بازیکنان، سوالاتی را بصورت آهنگین از عمو میپرسد و عمو نیز پاسخ میدهد:

عموزنجیرباف/بعله. زنجیر منو بافتی/بعله. پشت کوه انداختی/بعله. بابا اومده/چی چی آورده. نخود و کشمش/بخور و بیا. با صدای چی/با صدای گاو(یا صدای حیوانات دیگر)

تا عمو نام حیوانی را میبرد؛ سرگروه و سایر افراد، صدای آن حیوان را درآورده و از زیر دست عمو و نفر دومی که به او متصل است، عبور میکنند، لذا نفر دوم پیچ خورده و کتف بسته میشود و اولین حلقه زنجیر تشکیل میشود. این کار آنقدر تکرار میشود تا همه بازیکنان غیراز عمو و سرگروه، کتف بسته و زنجیر شوند. سپس عمو از یکطرف و سرگروه از طرف دیگر، زنجیر را میکشند تا دست دو بازیکن از افراد زنجیر جدا شود. در انتهای بازی این دو نفر باید جریمه شوند.



Amu Zanjirbāf

Denoting, roughly, “chain-maker fellow”, Amu Zanjirbāf is played by a group of younger children, who take one another’s hands, and arrange themselves in a row. Two of the players take the roles of Amu Zanjirbāf, and the captain, and join the row, each at one end. The captain guides the group to ask questions, which Amu Zanjirbāf must answer. A rough translation of the dialogue may read as:

- Oh, Amu Zanjirbāf! / - Yes? / - Did you make my chain? / - Yes. / - Did you throw it behind the mountains?
- Yes. / Father has come! / - What has he brought? / - Nuts. / - Eat them, and come! / - With which call?
- The call of a cow (to be substituted, repeatedly,

by other animals in each of the next turns of the game). Having heard the name of the animal, the captain leads the group to imitate the animal in producing the call, while they all pass under the bridge made by Amu Zanjirbāf and the first player in the row connected to him. This leads to the construction of the first loop of the chain. The game continues in the same fashion, till the time two of the players are forced to be separated. By this time they are claimed as losers, and they must be punished.





قیقاج در معنای لغوی به معنای حرکت با پیچ و خم است، در این بازی، افراد، سوار بر اسب در حالی که به سرعت می تازند، هدفی را نشانه می گیرند و غالباً با اسلحه به سمت آن شلیک می کنند. بازی به این ترتیب انجام می شود که در میدان مسابقه هدفی را مشخص می کنند. سوارکاران (زن و یا مرد) با سرعت و چهارنعل، ضمن گردش‌ها و حرکات آکروباتیک، مانند دورزدن‌های بخصوص وجهش از روی اسب، هدف را نشانه رفته و به شیوه‌های مختلف از روی اسب، از زیر شکم و میان دو دست اسب، تیراندازی می کنند در مراسم عروسی برخی از عشایر و یا اقوام غرب ایران هنگامی که عروس را به خانه داماد می آورند، سوارکاران با انجام بازی قیقاج، همراه با نوای سرنا شادی و هیجان خاصی را به مراسم می بخشند. این بازی که متأثر از فرهنگ مردم منطقه است توام با حماسه و سلحشوری است و روحیه شهامت طلبی و پهلوانی را تقویت می کند. اسب در زندگی اجتماعی عشایر ایران نقش حیاتی و اسطوره ای دارد و بسیاری از فعالیت های زندگی با آن انجام می شود.



Qeiqāj

Denoting “unbalanced movement”, the word Qeiqāj refers to a game of shooting at targets while riding horses.

Having specified a target on a field, the horse-riders (male or female) continue with acrobatic movements on horse-back, and shooting at the target in various positions: on back of the horse, below its belly, or between its legs.

Nomadic wedding ceremonies, especially, of western Iran include the game, particularly at the time when the bride is being carried to the bride-groom’s house.

Regional music accompanies, too.

Influenced by the regional cultural norms, the game induces brevity. Horses constitute a vital, mythological character in the lives of Iranian nomads.



کش بازی

۴۶

شرکت کنندگان به دو گروه مساوی تقسیم میشوند و به قید قرعه افراد کناری و میانی مشخص میشوند. حداقل سه نفر باید در این بازی شرکت کنند دو نفر که کش را به کمک پاهایشان بگیرند و یک نفر که از روی کش بپرد. تعداد افراد می تواند بیشتر هم باشد. افراد کناری، کش و یا طنابی را که دو سر آن به هم گره خورده و بصورت حلقه درآمده است را به دور پای خود می اندازند. در مرحله اول، تیم میانی جفت پا روی کش می پرد به صورتی که کش زیر پایشان قرار گیرد اگر کش زیر پایشان قرار نگیرد بازنده میشوند. در مرحله بعدی افراد میانی با یک پا اولین رشته طناب را از بالا به پایین کشیده و بعد با پای دیگر، آن یکی طناب را به زیر پا می آورد. این بازی چندین مرحله دیگر دارد که هر کدام اسم مخصوصی دارد در مراحل مختلف بازی، کش را بالاتر می برند تا کار سخت تر شود. این بازی ممکن است تا ۱۰ مرحله ادامه پیدا میکند و اگر حتی یک نفر از گروه میانی بتواند به مرحله نهایی برسد، افراد هم گروه او که در مراحل قبلی بازنده شده اند میتوانند مجددا وارد بازی شوند. در غیر اینصورت، جای دو تیم عوض میشود.



Kesh-bāzi

Meaning “a game with elastic threads”, Kesh-bāzi starts with dividing the players into two teams. At least, three players must take part: two to hold the thread with their legs, and one to play in between the two, by jumping over it.

The game starts by the middle person to jump and try to hold both threads under her feet; if she does not succeed, she will lose, and must give her place to another player.

The game goes through several stages, each characterized by specific names.

The higher the thread from the ground, the more difficult the game will be.

Kesh-bāzi may reach to the tenth stage.





کشتی چوخه

۴۸

کشتی باچوخه در خراسان شمالی از تاریخچه کهنی برخوردار است و بیشتر در جشن های عروسی و برداشت محصول و یا بعنوان تفنن و سرگرمی انجام میگیرد. این بازی بعنوان میراث آیینی منطقه در فهرست ملی میراث معنوی کشور ثبت شده است. این بازی ورزشی به مرور حالتی رسمی و قانونمند به خود گرفته و در فصول و مناسبت های مختلف برگزار میشود. مهمترین اجرای آن، هر ساله در روز ۱۴ فروردین ماه با حضور بیش از ۷۰ هزار نفر در محل گود چشمه زینل خان شهرستان اسفراین برگزار می شود. در این مراسم که به "چهارده به در" نیز معروف است، پهلوان سال انتخاب میشود.

معمولا کشتی با نوای ساز و دهل شروع میشود و در طول برگزاری کشتی نیز ادامه میابد، نوازندگان در موسیقی مقامی معروف به کوراوغلی مینوازند که دارای تم های رزمی و حماسی است. زمانی که کشتی به مراحل حساسی میرسد نوازندگان نیز ریتم موسیقی را تند میکنند. شروع کشتی چوخه، شباهتهایی با کشتی زورخانه ای یافته است، از جمله ترتیب کشتی ها بر اساس پیشکسوتی، ادای احترام نسبت به سادات، بوسه زدن بر زمین و... پس از آن رجز خوانی کرده و حریف می طلبند و کشتی آغاز میشود.



Chukhe wrestling

Popular in Northern Khorasan, Chukhe enjoys a deeply rooted history. It is played in wedding ceremonies or agriculture seasons, among other more ordinary gatherings. The game has been inscribed in the National List of Iranian Cultural Heritage, as a ritualistic heritage. Gradually the game has been transformed into a sport, and has adopted its own system of rules and regulations. Various seasons and gatherings are, nowadays, accompanied by Chukhe competitions. However, the main performance occurs on the fourteenth day of Nowruz, with the presence of 70 thousand people, at Cheshme Zeynal-khān ground of Esfarāyen. During the ceremony the Pahlevān of the year is elected.

Usually, regional music accompanies throughout. The most popular piece is Kuroghli, a mythical Pahlevāni music. At determining points of the competition, the music accompanies with a faster tempo.

At its start, the ceremonies show similarities with the Zurkhāne ceremonies: respect for the elders, kissing the ground, etc. Following this, rivals are called for, and the competitions start.





این کشتی در مناطق شمالی ایران رواج دارد و سرگرمی بسیاری از جوانان و مردان است. اساس این کشتی بر اخلاق و اصول پهلوانی استوار است و روحیه مردانگی را اشاعه میدهد، لذا احترام به حریف و عدم استفاده از فنون خشن، بخشی از قواعد بازی است. شکل مسابقه ای آن بیشتر در اعیاد مذهبی و ملی و قبل و بعد از نشا و یا پس از درو کردن شالی ونیز به هنگام تشکیل بازارهای محلی و عروسیها ، انجام می شود. متولیان مسابقه بیشتر پیشکشوتان و معتمدان محلی هستند. پس از تعیین زمان و مکان مسابقه به اهالی سایر بخشها و حتی شهرستانها اطلاع داده میشود. هزینه برگزاری مراسم و جوایز، توسط اهالی تامین میشود.

مراسم کشتی با نواختن ساز و دهل و برخی رسومات آغاز میشود و سپس پهلوانان به رجز خوانی و حریف خواهی پرداخته و کشتی را با داوطلبان آغاز می کنند. در هنگام کشتی، هر فردی که دو عضو از بدنش مثلا سر و آرنج یا زانویش به زمین برسد، بازنده است. برنده نهایی کشتی، جایزه خود را که ممکن است پارچه‌های دست‌بافت محلی، خلعت، پستی و حتی گاو یا گوسفند باشد را از پای چوب لوچو برمی‌دارد و به روستای خود میبرد.



Locho Wrestling

Popular among the younger, as well as the older, men of northern Iran, Locho has its roots in the, so called, Pahlevāni culture of Iran. The game emphasized respect for the rival, and forbids harsh techniques. The competitive manifestation takes place in religious or national festivals, before or after agriculture seasons, in the course of seasonal markets, or at the wedding ceremonies. The respected or the elders take part as organizers; they prepare the ground for inviting practitioners from throughout the region, and for the costs to be gathered.

The ceremonies are accompanied by regional music, and the wrestlers call for volunteer rivals, with whom the ceremonies inaugurate.

Having two parts of his body touching the ground (e.g. head and elbow, etc), the individual will lose the wrestling.

The top winner takes his gifts (handwoven fabric, clothes, even, sheep or cows) to his village.





کلاه پران

۵۲

این بازی در نقاط مختلف، دارای نامهای متفاوتی است. زمین بازی به شکل مستطیل انتخاب شده و یکطرف آن دایره ای ترسیم می کنند و در طرف دیگر، یک تیرک یا درختی نشان میشود. ابتدا شرکت کنندگان به دو گروه تقسیم میشوند و به قید قرعه یک تیم بعنوان مهاجم تیم دیگر بعنوان مدافع عمل میکند. افراد تیم مدافع، کلاه بر سر گذاشته و داخل دایره، بصورت پشت به پشت و یا چهار دست و پا می نشینند و یک نفر هم بعنوان سالار وظیفه دفاع و حمایت از افراد نشسته را به عهده میگیرد. تیم مهاجم باید سعی کند کلاه را از سر افراد داخل دایره برآید و به تیرک برساند. گروه نشسته نیز میتوانند با رساندن پای خود به پای حریفان، باعث بازنده شدن آنها شوند و یا چنانچه کلاهشان ربنده شد آن را به زور از حریف بگیرند. اگر گروه نشسته بتواند با پای خود به پای یکی از مهاجمین بزند، جای دو تیم عوض میشود.



Kolāhparān

Meaning “throwing hats”, the game enjoys various regional names. The ground is a rectangle, with a circle at one end, and a tree or a similar item at the other. The two teams are formed, and those who must attack are distinguished from the defenders.

The defenders wear their hats, and sit inside the circle with their backs facing each other. One member is elected as the Guard (Sālār).

The attackers must steal the hats and take them to the tree.

The sitting team members can, also, hit one of their rivals with their legs to have the whole team lose the game. They can, also, resist against those who want to steal their hats.





کوشک ملاق

۵۴

شرکت کنندگان به دو گروه تقسیم شده و به قید قرعه، تیم خرک و تیم پرنده را تشکیل می‌دهند. دو نفر از بازیکنان پرتوان تیم خرک، پشت به پشت خم شده و دست‌های هم را از میان پاهایشان می‌گیرند. فرد سوم نیز سر خود را میان پای این دو نفر قرار داده و بصورت نیم خیز زانو میزند. این سه نفر حالت سکوی خرک را برای ملاق زدن تیم مقابل ایجاد میکنند (در برخی نقاط، خرک چهارنفری است). بازیکنان تیم پرنده به نوبت به سمت این سکو دویده سر و دست‌های خود را روی کتف نفر نشسته می‌گذارند و ملاق می‌زنند. اگر هریک از نفرات نتواند ملاق بزند تیم آنها بازنده شده و جای خود را با تیم خرک عوض میکنند. این بازی بنام مار و بالشتک نیز معروف است.



Koshak-Mallāq

Two teams are formed, and are called as, either, the bridge or the jumpers.

The bridge is formed when two stronger individuals bend forward with their backs touching each other, to take each other's hands by pushing their arms in between their legs.

A third player sits on his knees and pushes his head in between the two. In some places, four individuals take part in making the bridge.

Then, the jumpers take turns to run and jump over the bridge.

Those who are not able to jump will lose the game. Mār-o Bāleshtak ("the snake and the pad") is another name for the game.



گرگم و گله می برم

۵۶

از بین شرکت کنندگان، دو نفر از چابکترین افراد بعنوان گرگ و چوپان انتخاب میشوند، بقیه افراد در نقش بره، پشت چوپان صف میکشند و لباس یکدیگر را زنجیروار می گیرند. گرگ روبه روی چوپان می ایستد و افراد در نقش خود اشعاری را می خوانند:

گرگ: گرگم و گله می برم

گوسفندان: چوپون دارم نمی زارم

گرگ: دندون من تیز تره

گوسفندان: دنبه من لذیذتره

گروه در حال حرکت نامنظم: خونه خاله کدوم وره

از این وره و از اون وره

بره ها در حین خواندن اشعار، شروع می کنند به راست و چپ حرکت کردن. گرگ هم سعی میکند یکی را بگیرد و از زنجیره جدا کند، او جزو دسته ی گرگ می شود، کمر گرگ را می گیرد و به جدا کردن گوسفندان از گله کمک می کند و با او شعر می خواند. این روند ادامه پیدا میکند تا تنها ۱ نفر پشت سر چوپان بماند. او در آغاز بازی بعدی، گرگ میشود.



Gorgam-o Galle Mibaram

Gorgam-o Galle Mibaram (“I am the wolf; and I have come to seize the cattle”) is another game for younger children. Two skilled players take the roles of the Gorg (“wolf”) and the Chupān (“sheperd”), with the others hiding behind the sheperd as sheep, linked with each other by grabing each other’s clothes. The wolf stands facing the sheperd. The players recite the following song:

The wolf: I am the wolf; and I have come to seize the cattle;

The sheep: I have a sheperd; you can not;

The wolf: My teeth are sharper;

The sheep: My meet is more delicious;

The whole group (moving from side to side): Where is my aunts house? This way! No, that way!

Having each-other’s clothes, the sheep move from side to side, and the wolf tries to catch them, and to make them separated, one by one. The sheep separated from the cattle join the wolf, catch his clothes, and help in seizing more sheep. The game ends when one sheep remains for the sheperd, who must be the wolf in the new round of the game.



لافند بازی

۵۸

لافند بازی یک بازی نمایشی عامیانه است که بیشتر در استانهای شمالی کشور اجرا میشود. شکل حرفه ای این بازی، نیاز به تخصص و تمرین بسیار دارد.

این بازی به نام های رسن بازی ، دار بازی، ریسمان بازی، لافند بازی و بند بازی در ایران رواج داشته و غالباً در جشن‌هایی مانند عروسی، عید نوروز، ختنه سوران و یا بازارهای موسمی انجام می‌گردید و امروزه در برخی مراسم دولتی و یا جشنواره‌های محلی نیز انجام میشود.

این بازی شامل شعرخوانی، نمایش، موسیقی، نرمش، کشتی، آکروبات روی طناب و دعاخوانی است. نقش‌های ایفاگر در این بازی عبارتند از: بند باز یا پهلوان، یالانچی (پهلوان یالانچی) ، نوازندگان دهل و ناقاره . پهلوان با ذکر دعا به درگاه خداوند، بالای لافند می‌رود و با ایستادن داخل تشت و یا قابلمه بر روی طناب حرکت میکند. گاه با دوچرخه، صندلی، سینی، لحاف و تشک، چراغ، دیگ بزرگ و سماور نقش آفرینی میکند. در این میان یالانچی در زیر لافند با صورت سیاه شده و لباسی شبیه به حاجی فیروز و با لودگی و مسخرگی به تقلید از پهلوان می‌پردازد. نقاره چی و سرناچی نیز با نواختن موسیقی، به شادی و هیجان این بازی نمایشی می‌افزایند.



Lāfand-bāzi

Lāfand-bāzi (“a game with a tight-rope”) constitutes a folk performance game, most popularly played in the northern provinces Iran. To become professionals the players must go through lots of experimental phases. Titled, also, Sen-bāzi, Dār-bāzi, Rismān-bāzi, and Band-bāzi, among some other such names, the game used to be, originally, performed, in various festive events, including weddings, or in the course of seasonal markets. Nowadays it constitutes part of some official ceremonies, as well as various regional festivals. The game consists of declamations, performances, music, aerobics, wrestling, acrobatic movements on a piece of rope, as well as recitations of special prayers. The practitioners include a tight-rope runner (Pahlevān), a clown (Yālānchi/Pahlevān Yālānchi), and a band of musicians, performing Sornā (an Iranian wind instrument), or Dohol and Nāqāre (two Iranian percussions). The performance starts with Pahlevān’s saying prayers; he then continues with various tight-rope running techniques, proper or even with the aid of some instruments, including, bicycles, charis, bed pieces, cooking ovens, or, even, kitchen vessels. The clown accompanies with imitating on the ground: black in face and wearing funny clothes. The band of musicians play throughout.





خرسوز (خر پلیس)

۶۰

بازیکنان به دو دسته مساوی تقسیم شده و هر دسته یک نفر را به عنوان سالار انتخاب می کنند. به قید قرعه یک تیم نقش خرک و تیم دیگر نقش سوار را بازی می کنند.

سالار تیم خرک روبروی افراد تیم ایستاده و دو دست خود را قلاب می کند یعنی انگشتان را درهم فرو می برد. یک نفر از افراد تیم در مقابلش خم می شود. سرش را روی پنجه های سالار گذاشته و با دو دست سالار را می گیرد.

دیگر افراد تیم نیز خم می شوند و با دو دست نفر جلو را می گیرند. تیم سوار یک به یک از فاصله چند متری می دوند و با گفتن (خرسوز پالون سوز خودتو بگیر که اومدم) سوارنفراتی که خم شده اند می شوند. اگر افراد تیم سواره ضمن سوار شدن بیافتند و نتوانند روی پشت بازیکنان تیم مقابل سوار شوند می سوزند و دو تیم، جایشان را با هم عوض می کنند و یا اگر یک یا چند نفر از تیم خرک، وزن بار را تحمل نکنند و زانو بزنند، می بایست این تیم مجدداً نقش خرک را بازی کنند.



Xare Sowz Palone Sowz

Divided into two teams, the players, first, elect a Sālār (“captain”) for each team. Following this, members of one team take the role of Kharaks (“ponies”), while the others play as Savārs (“riders”).

The Sālār of Kharaks, then, stands in front of the other team members, and makes a hook with his two hands, by tightening his fingers with each other. One team member, then, comes forward, bends, and puts his head on the hook, while grabbing the captain with his arms. Other team members follow, by bending and grabbing the member in front.

The Savārs, then, take turns to run and jump on the back of the ponies. While doing this, they sing Khar-e Sowz, Pālun-e Sowz (roughly, “green pony, green saddle”). The two teams change places, if one member of the riders fails to ride, and falls down.





نجات بازی

۶۲

شرکت کنندگان به دو گروه تقسیم شده به قید قرعه یک تیم به عنوان داروغه و یک تیم به عنوان دزد انتخاب و یک محل را به عنوان زندان انتخاب می کنند. با اعلام آمادگی دو تیم، تیم دزد به سرعت پراکنده می شوند و تیم داروغه باید افراد تیم دزد را گرفته و به زندان ببرند. اگر همه را بگیرند و زندانی کنند برنده بازی بوده و بازی دوباره به همان ترتیب تکرار و ادامه می یابد. بازیکنان تیم دزد نیز تلاش می کنند خود را به زندان برسانند، هر کدام بتواند به مکان زندان دست بزند، مصونیت گرفته و بازیکنان تیم داروغه دیگر حق دنبال کردن او را ندارند. اگر همگی بتوانند به زندان دست بزنند برنده و جای دو تیم عوض می شود. اگر نفراتی از تیم دزد هنگام بازی توسط بازیکنان تیم داروغه زندانی شوند مابقی افراد تیم دزد اگر رفته و به زندانیان دست بزنند آنها از زندان آزاد شده و به تیم خود می پیوندند و دوباره تلاش می کنند خود را به زندان رسانده و به آن دست بزنند.



Nejāt-bāzi

Meaning “saving game”, Nejāt-bāzi starts after the players are divided into two groups. Then they are called as either the team of the sheriff (Dāruqe), or the team of the thief (Dozd). A place is also determined as the jail (Zendān).

The thieves, then, run away, and the team of the sheriff must arrest them and take them to the jail. One round ends after all thieves have been sent to the jail.

The thieves, in turn, try to come near to the jail, without being arrested, to hit its wall. If one manages to do so, he will remain immune in the face of the Sheriff team. The jailed thieves will be freed by this act too, and the game continues.

If all of the thieves manage to hit the jail walls, the game ends, again, and the two teams change places.





وسطی

۶۴

شرکت کنندگان یارکشی کرده و به دو دسته تقسیم می‌شوند و به قید قرعه، مشخص می‌کنند اول کدام گروه، وسط باشد. گروه برنده یا گروه کناری نیز دو دسته می‌شوند و هر دسته در یک طرف زمین بازی قرار می‌گیرد. گروه کناری سعی می‌کند با پرتاب توپ به سمت دیگر، افراد وسط را هدف گیرد، افراد وسط هم سعی می‌کنند با جا خالی دادن نگذارند توپ به آن‌ها برخورد کند. هر کس که مورد اصابت توپ قرار گیرد از بازی بیرون می‌رود. اگر کسی توپ را بدون تماس با بدن خود یا زمین در هوا بگیرد اصطلاحاً می‌گویند بُل گرفته است، در برابر هر بل می‌تواند یکی از یارانش را که از بازی بیرون رفته، دوباره به وسط بیاورد، یا امتیاز را ذخیره کند تا اگر توپ خورد، از بازی خارج نشود. اگر آخرین فرد وسط نیز سوخت، تیم کناری و تیم وسطی، جای خود را عوض می‌کنند.



Vasati

Denoting “a game of running between two groups”, Vasati is played by two competing teams. The team to remain in the middle is elected, and the other team is divided into two groups, which stand at the two sides of the field, surrounding the team in the middle.

The goal is to hit the members of the surrounded team with a ball. One team is elected to play first. Those who are hit, must leave; and those who grab the ball in the air, score a bonus (called bol); each bol brings an outed player back into the field. The bonus can, also, be saved for future uses. Having the last member hit by the ball, the two teams change places.



هفت سنگ

۶۶

ابتدا هفت عدد سنگ را روی هم می‌چینند، سپس شرکت کنندگان به دو گروه مساوی تقسیم شده و به قید قرعه، گروه آغازکننده را مشخص می‌کنند. گروه آغاز کننده یا گروه اول، در فاصله چند متری از سنگها می‌ایستد تا توپ را به سمت آن پرتاب کند، در این بازی از انواع توپها حتی پارچه ای نیز استفاده می‌کنند. گروه دوم نیز پشت سنگها و در مقابل گروه اول می‌ایستد. افراد گروه اول نوبت به نوبت، توپ را پرتاب می‌کنند و سعی می‌کنند سنگهای کمتری را بریزند تا زودتر بتوانند جمع کنند، اگر توپ به سنگها اصابت نکند نفر بعدی پرتاب می‌کند و اگر هیچ یک از افراد نتواند سنگها را بزند جای تیمها عوض می‌شود اما اگر توپ به سنگها اصابت کرد و آنها پخش شدند، بازیکنان تیم دوم توپ را برداشته سعی می‌کنند افراد تیم اول را که قصد چیدن دوباره سنگها را دارند، با توپ بزنند. هر بازیکنی که توپ به او اصابت کند از بازی خارج می‌شود، اگر همه بازیکنان تیم اول مورد اصابت توپ قرارگیرند بازنده می‌شوند اما اگر قبل از آنکه همه افراد بسوزند، یکی از آنها بتواند سنگها را دوباره بچیند و بگوید هفت سنگ، تیم آنها برنده خواهد بود.



Haft Sang

Meaning “seven stones”, the game consists having seven pieces of stone, on top of one another to make a small pillar. The players are arranged as two teams, and the starters are elected.

The starters try to hit the stones with a ball at a distance.

The competing team remain waiting. If none of the other team members is able to hit the column of stones, the two teams change places.

By the time one member is able to hit the pillar, the competing team members take the ball and run after the other team members, to hit them, one by one.

Meanwhile, the other team members try to recollect the stones and rebuild the pillar.

If the pillar is rebuilt without all of the team members having been hit by the ball, the team is declared as the winner.





یه قل دو قل

۶۸

هر نفر پنج سنگ کوچک برداشته آنها را بالا می اندازد و با پشت دست می گیرد. هر کس سنگ بیشتری روی دستش ماند شروع کننده بازی است. نفر اول پنج سنگ خود را روی زمین پخش و یکی از آنها را به هوا می اندازد، در همین حین به سرعت یکی از سنگهای روی زمین را برداشته و آن یکی سنگ را در هوا میگیرد. بدین صورت، همه سنگها را جمع میکند. در مرحله بعد با انگشتان خود دروازه یا پل می سازد و در حین انداختن یک سنگ به بالا، یک سنگ دیگر را از زیر دروازه، عبور می دهد (بجز سنگی که حریف به عنوان عروس انتخاب کرده است). در مرحله بعد که امتیازگیری است، سنگها را به بالا انداخته و با پشت دست می گیرد و به تعداد سنگها امتیاز می گیرد. اولین فردی که به صد امتیاز برسد برنده بازی است. بازی یه قل دو قل انواع مختلفی دارد اما معمولاً این مراحل را طی می کند: یه قل / دو قل / سه قل / چهار قل / سوت / بذار و بردار / یک دست / بشکن و نشکن / گلاب پاش / یه تخم کن / دو تخم کن / عروس / دروازه اول و دوم / بار آوردن /



Ye qol-Do qol

A game with 5 small pieces of stone, Ye qol-Do qol starts with each player's throwing all five stones up, and trying to grab all with the back of one of his hands. The one who manages to grab more stones, will start the game.

To start, the first player throws all of the five stones on the ground. He, then, selects one piece, and throws it up, and tries to take one of the pieces on the ground quickly, and, following that, the one into the air, before it reaches the ground. He, then, tries to collect all in the same manner.

The other phase is to pass the stones on the ground through a gate they make with one of their hands.

The players go through a number of phases, named as Ye qol, Do qol, Se qol, Chāhār qol, sut, Bezār-o Bardār, Yek dast, Beshkan-o Nashkan, Golābpāsh, Ye-tokhm-kon, Do-tokhm-kon, Arus, Darvāze-ye Avval-o Dovvom, Bār āvardan

INTRODUCTION BY : AUTHOR

Plenty of ritualistic behaviors exist around, which we feel responsible to protect for our offspring; they encourage us to feel as belonging to the same land and tradition. However, due to globalization, urbanization, and media proliferation, among other rapid developments worldwide, nowadays, conducts and life styles (especially, the western type) continue to be harmonized, with cultural diversities declined, and social communities and ethnicities inclined toward commercializing cultures.

The last two decades have witnessed the propagation of a number of national and international documents aimed at modifying the definition of the term Cultural Heritage, to direct part of the attention on the part of nations and governments toward Intangible Cultural Heritage, as well. The new orientation is inevitable, since the ritualistic and behavioral diversities are, nowadays, believed to help intercultural dialogue, and encourage respect for other cultural methods.

Traditional games and sports are classifiable among those human behaviors which enjoy great potentiality for communication and dialogue, to the extent that they, even, function as tools for reconciliation and collaboration among people or communities.

The National Festival on “Toys and Games for Children of the Past and Today” created a ground to present to the public part of the research conducted on the indigenous and local games of Iran. The present collection, however, constitutes part of a major project currently followed; the project relies on a long tradition of fieldwork, and benefits from various sources, including the research documented at various sports federations, including Rural and Nomadic Sports, Public Sports, Alish Wrestling, Cabbedi, and Pahlevāni and Zurkhāne, among others, as well as the publications by the Research Institute of Anthropology to the Iranian Cultural Heritage, Handicrafts, and Tourism Organization, the department of Culture and People of the Islamic Republic of Iran Broadcasting, or by the interested independent researchers.

To satisfy the needs of the general reader regarding to the Iranian Traditional Culture, the author has included short introductions to the indigenous and local games of the 31 provinces of the Islamic Republic of Iran; the exposition has been geared to a simple appealing language, both to attract various classes of readers, and to take a step toward safeguarding the Iranian Intangible Cultural Heritage - although, realistically speaking, the specification of a game to a locality is impossible due to the constant movement of the phenomenon among ethnicities and communities.

I deem it a duty to express my sincere thanks toward Mr. Alireza Khazaeli the Managing Director of the Qazvin City Revival and Improvement Organization (QCRO), and Ms. Nazi Nafisi the Public Relation Manager of the QCRO, for providing me the opportunity to prepare the present collection. I would, also, like to thank Mr. Qunli Han, the Representative of UNESCO, and Dr. Mohammad Reza Saeedabadi, Secretary General of the Iranian National Commission for UNESCO, for their warm supports, as well as the introductory texts they, kindly, added to it.

Morteza Rezvanfar
Faculty Member
Research Institute of Anthropology

INTRODUCTION BY : Representative of UNESCO

It gives me a great pleasure to write a few words for this new booklet which introduces thirty one traditional and local games from all thirty one provinces of I. R. of Iran, and explains how these traditional sports and games have been played and enjoyed by Iranian communities over very long period of time in history . The booklet is prepared with support of the Gazivin Municipality, which should be praised indeed as this excellent information material helps all who want to know more about charm and beauty of traditional sports and games in Iran.

As Representative of UNESCO to I.R. of Iran, I value such comprehensive information on Iran's traditional sports and games and efforts of the experts. As many people may know, UNESCO is the United Nations' lead agency for Physical Education and Sport (PES). Under PES, UNESCO carries out actions along lines of a) Sport for Peace and Development; b) Quality Physical Education c) Traditional Sports and Games; d) Women and Sport and e) Anti-Doping. This PES is supported widely by many Member States of the Organization.

This new initiative from Qazvin City to promote traditional sports and games is particularly meaningful for our young generations today: with rapid increase and spreading of modern forms of sports and games, the knowledge and appreciation towards traditional sports and games should not be lost. In UNESCO's terminology, traditional sports and games (TSG) are integrated components of culture and part of cultural heritage. History has shown that TSG have roles to form the cultural backbone of a human community, and UNESCO has been committed to protect and promote TSGs to further community spirit, bring peoples together and install a sense of pride in a society's cultural roots. The overall purpose to promote TSG is therefore to promote international cooperation in the sphere of physical activity to strengthening peace, friendship, understanding, and mutual respect between peoples, especially among the young generations.

I hope the dear readers would agree with me concerning this nice publication on Iran's traditional sports and games.

Han Qunli

Representative of UNESCO

IRANIAN INDIGENOUS AND LOCAL GAMES

INTRODUCTION BY :

Secretary General of the Iranian National Commission for UNESCO

National and indigenous games and means of entertainment, emerging from the depths of the history of each nation, are among the ancient, eternal elements of nations and closely intertwined with any nation's cultural taste. Games, whether national or indigenous, can, hence, be considered as life forms of the subtleties of literature, arts and any nation's culture as a whole.

Her genuine and ancient history has allotted a significant role to the land of Persia in the event of the emergence of deeply rooted indigenous games in the world. The Games, satiated from the cultural waterbed of Iran, are embedded in the Country's ethnic and indigenous context. Iran's unique climate and biodiversity have altogether created a fine platform for the emergence of games of different types.

The development and initial formation of these games has not only taken account of the earthly aspect of the human nature, but spirituality has also been a main constructing element of them, differentiating these games all together from many other games in the world.

Ancient myths, indigenous traditions and rites, literature and the description of heroic tales as well as the manifestation of the unity between the human spirit and living corpse altogether make up the essence of the various games in various parts of Iran. On the other hand, all these games were developed in the benefit of generosity, the safeguarding of ethics and the highlighting of humane characteristics of our kin.

The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organisation (UNESCO), has taken constructive steps, striving for the revival of national and indigenous games in various countries members to this Organisation. The significance of this issue is such that, within the context of intangible cultural heritage, UNESCO has established a Global Network on Traditional Sports and Games (TSG), aiming above all at the preservation of diversity and the rapprochement of cultures in different societies for the effective transmission of values and solidarity among nations in culture.

In this view, as a counterpart of UNESCO at the country level, and considering the importance attached to the growing concerns rising from the elimination of ancient, national and indigenous games, the Iranian National Commission for UNESCO welcomes any activity aimed at the restoration and revitalisation of such games and means of entertainment.

In this trend and in the event of a completely spontaneous activity in line with UNESCO objectives, Qazvin Organisation for the Restoration and Revitalization of Cultural Heritage has undertaken the compilation and printing of a title on introducing national and indigenous Iranian games, in a joint effort with the Tribal and Rural Sports Federation of the Islamic Republic of Iran.

Desirous that Iranian youth and adolescents, now lost in the tight surrounding of modern games and means of entertainment with their various destructive, violent, fearsome, unwise and ... outcomes, turn to and find peace and calm in the attractive, munificent, wisdom-oriented and refreshing national and indigenous games of their predecessors.

Dr Mohammad Reza Saeidabadi

Secretary General of the Iranian National Commission for UNESCO