



بازیه‌های محلی فارس

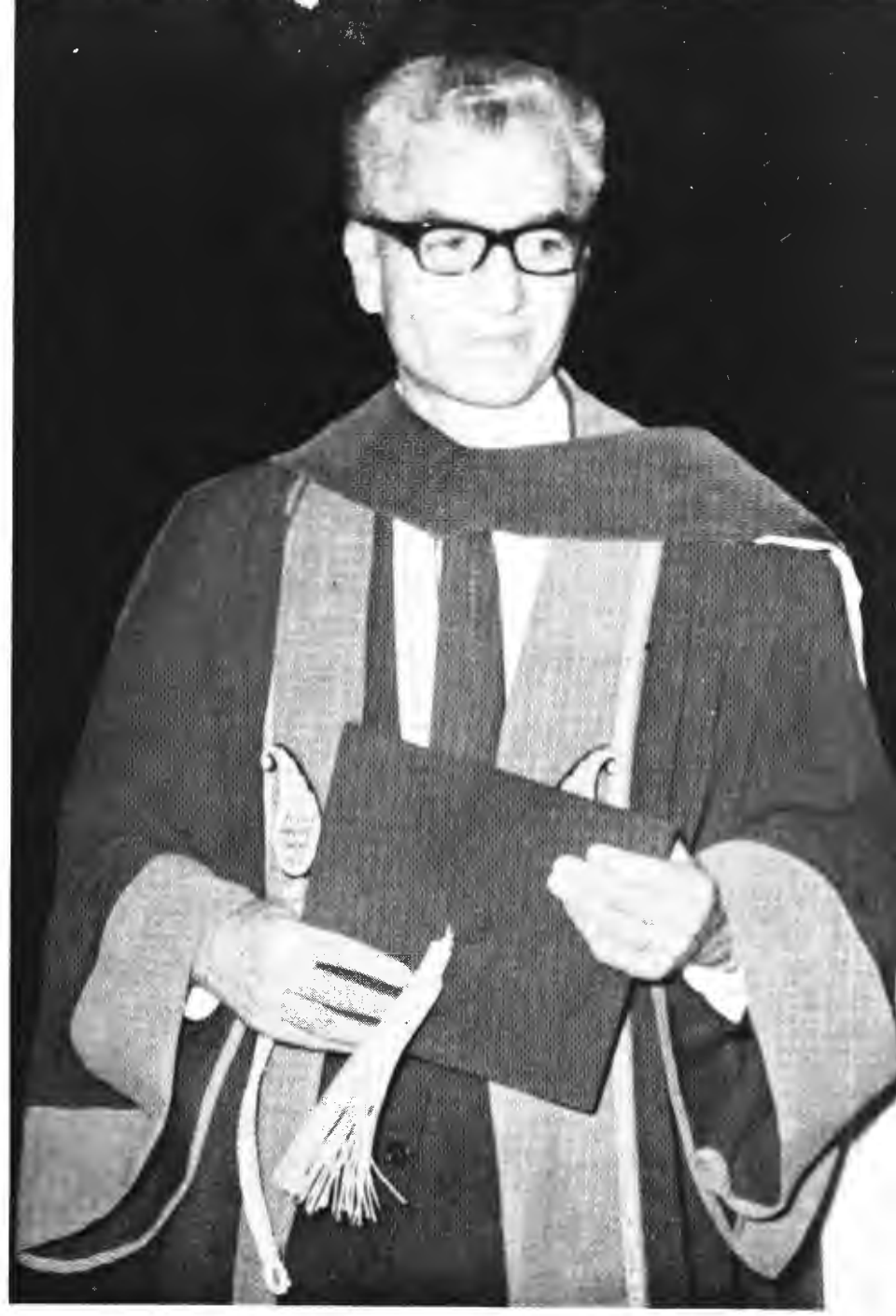
مگردآورنده: ابوالقاسم فقیری

از انتشارات ادانگل فرهنگ هنر فارس

آبانماه ۱۳۵۳

چاپخانه کوروش
شیراز - خیابان نمازی

۶۷
۱۳۰۹/۱





بازیه‌های محلی فارس

نگارنده: ابوالقاسم فقیری

اسکی شد

از انتشارات اداره کل فرهنگ و هنر فارس

آبانماه ۱۳۵۳

مقدمه

زندگی و فرهنگ دو مفهوم غیر قابل تفکیک است ، به مفهومی جامع تر و کلی تر، زندگی نوعی تفاهم فرهنگی است . تجلیات زندگی در اقالیم مختلف و در شرائط و جهات متفاوت ، از نظر طبیعی ، اقتصادی اجتماعی گونه های متفاوت دارد . «بازی» که بطور کلی خود گونه ای از تجلی زندگی اجتماعی و تفاهم انسانی است . در اشکال و نمونه ها و انواع مختلف خود مظهر و نموداری از زندگی جامعه ما نیز هست .

بازیها ، تحت شرائط و عوامل خاصی بوجود آمده و خود عامل سازنده مفاهیمی تازه می شوند، آمیخته ای از سنتها ، عادات - خلق و خوی و غرائز، خوبیها ، بدیها و طینت ها و سجایای مختلف جامعه است . و از طرفی عامل اشاعه و رواج خصلت های تازه و موجد گونه ای از زندگی اجتماعی و پیوستگی های جمعی است . و بخشی عظیم از فرهنگ سنتی

ماسست که در اشکال و وجوه مختلف از دیرباز میان قشرهای مختلف بخصوص کودکان ، نوجوانان، جوانان رواجی گسترده و همگانی داشته است .

بازیهای فارسی که ساخته و پرداخته شرائط و جهات متفاوت اقلیمی است هر کدام ضمن اینکه ریشه‌ای سنتی دارد ، خود شاخه‌ای پر بار از مفاهیم مختلف عاطفی و انسانی و فکری و فلسفی و شعری با هدفهای تربیتی در حوزه فرهنگ عامه است .

برای حفظ و حراست، این بخش فرهنگ ملی و سنتی و در حد امکان انطباق متعادل آن با کیفیت زندگی امروزه و شرائط زندگی نسل حاضر هر اقدام مفید و هر گام مؤثر میتواند کاری ثمر بخش و کوششی ارزنده برای نیل به هدفی بزرگ و فرهنگی باشد.

کتاب « بازیهای محلی فارس » که بوسیله آقای ابوالقاسم فقیری کارشناس فرهنگ عامه تألیف و گردآوری شده و توسط این اداره کل چاپ و منتشر می شود مجموعه ایست از بازیهای بومی این استان ، که هر بازی با عنوان اصیل و بکر خود و بانثری ساده و بی تکلف در آن جای گرفته است و ضمن آنکه نمونه‌ای از فرهنگ ملی و سنتی گذشته ماست ، خود عامل پیوستگی تازه و استواری میان فرهنگ کهن و بومی ما و تازگیهای فرهنگ پرتحرک امروزی است و باز ضمن آنکه دفتر دانشی از گذشته سنتی ماست می تواند قابل استفاده برای جوانان امروز و بنوعی قابل انطباق با زندگی اجتماعی آنان باشد.

اداره کل فرهنگ و هنر فارس

فهرست مطالب:

۲۵	استخوان مهناب	۷	نام بازیها
۲۶	کله قندی	۹	یارگیری در شیراز
۲۸	اولی، اول بهاره	۱۱	عمویادگار
۳۰	آگرگه	۱۳	آزنگه شیر
۳۲	کشمشك آسه بیا، آسه برو	۱۵	لی لی حوضك
۳۲	قنطر، قنطر	۱۷	گرگ و گله
۳۶	کلاغ پر	۱۹	آرامورا
۳۸	باقله بچند مثقال	۲۰	شیرکنده
۴۰	گاو-گوساله - پنیر	۲۲	چشم بگبرك
۴۲	حموم شاه مورچه داره	۲۴	اتل، متل- توتوله

۹۲	يك قل دو قل	۲۲	چلك مسه
۹۶	كاسه كنار هندسون	۲۵	شنبه يكشنبه
۹۸	روایت قلاتی اتل، متل توتوله	۲۷	دو قل ، دو قلینا
۱۰۰	» زرقانی اتل، متل توتوله	۲۹	قطور
۱۰۲	» آباده ای اتل، متل توتوله	۵۳	پری پری، شاه پری
۱۰۴	واگو	۵۵	بازیهای محلی سیف آباد
۱۱۰	كاسه كنار هندسون	۵۷	طریقه یارگیری در سیف آباد
۱۱۲	شیر بشکن	۵۹	الخترك
۱۱۴	عصم چه خونه	۶۱	چوق سرو
۱۱۶	سكل مهتو	۶۳	كو كلاه برک
۱۱۷	اسبم چه رنگ	۶۵	چوق عروسو
۱۱۹	فشنك و مارتین		روایت گاو کشکی بازی
۱۲۱	سنگ چل چل مچرا	۶۷	اتل، متل توتوله
۱۲۳	یارگیری در ممسنی	۶۹	جو، جو، جو، جو، هویزه
۱۲۵	كلاه روونك	۷۱	اسمکی
۱۲۷	اولی خدای شنبه	۷۲	سكل قاهم كن
۱۲۹	سك ، سكنا	۷۶	یلخ تیری
۱۳۰	كل ، كله برد	۸۳	یارگیری در زرقان
۱۳۱	اولی ، اول کاره	۸۴	درنه
۱۳۳	بازی سنگ تق تقو	۸۶	لپر
۱۳۵	آی خوش می چرو نم گله را	۸۸	خونه خوریش
۱۳۸	تخم مرغ بازی	۹۰	دقل، دو قل پنبه
۱۴۰	هوو، هوو دارك بخودم	۹۲	گاو- گوساله - پنیر
		۹۳	چو چلك

الفبای مصوت این کتاب

SH	ش	A	ا
Q	غ + ق	A	آ
F	ف	B	ب
K	ك	P	پ
G	گ	T	ن + ط
L	ل	S	ث + س - ص
M	م	J	ج
N	ن	C	چ
V	و	H	ح + ه
Y	ی	X	خ
U	او « بو »	D	د
B	ا	R	ر
I	ای « لی »	Z	ز + ذ + ض + ظ
W	و او معدوله	Z	ژ

طرح پشت جلد از هنرمند اوزنده غلامحسین صابری

یار گیری در شیراز

بازیکنان دوتفر را از میان خود بنام اوسا (۱) انتخاب میکنند .
اوساها کناری ایستاده بازیکنان دوتا ، دوتا باهم مشورت کرده هر يك
نامی برای خود برمیگزینند. سپس نزد اوسا آمده و این گفتگو میان آنان
و اوسائی که حق انتخاب با اوست صورت میگیرد .

بازیکن : علی ، علی

اوسا : گلاب به جمال علی

بازیکن : کی میخواد توپ طلا را - کی میخواد خونه خدا را ؟

یکی از اوساها : من میخوام توپ طلا را .

بدین ترتیب بازیکنی که نام توپ طلا را برای خود برگزیده

است جزء دسته او انتخاب میشود وبهین روش سایر بازیکنان

انتخاب میشوند .

بازیهای محلی شیراز

۱- عمو یادگار

از بازیهای رایج در شیرازیکی بازی «عمو یادگار» است. بازیکنان که تعدادشان حتماً باید زوج باشد، دونفر را بنام اوسا انتخاب می کنند اوساها شیر یا خط میکنند تا یکی از دسته ها باخته محسوب شود. افراد دسته باخته کنار دوديوار موازی «مثلاً دريك كوچه» روبهم خم میشوند تا افراد دسته برنده به کول آنها سوار شوند آنگاه یکی از سواران کلاه یا چیز دیگری را بدست میگیرد و چنین میخواند:

آرد جو خراسونی

به مرد مامیر سونی

مرد ما سپر داره

شمشیر در بغل داره

عمویادگار خوابی یا بیدار ؟

دیگری جواب میدهد : بیدار ، بیدار

طرف مقابل کلاه را برای جواب دهنده پرتاب میکند اگر توانست

بگیرد بازی بهمین نحو ادامه می یابد ، در صورتیکه نتوانست کلاه را

بگیرد دسته سواره پیاده شده به دسته پیاده کولی می دهند و بسازی از نو

آغاز میشود .

۲- آزنکه شیر^(۱)

بازیکنان از میان خود یکی را بر میگزینند وی دست به دیوار نهاده خم میشود سایر بازیکنان هر يك خود را یکی از اندامهای شیر نامیده و چنین میخوانند :

آزنکه شیر - بشین ، بشین - بالابشین که سر شیر او مد رسید .

1- Azange-Shir

و بردوش فرد خنم شده ميپرد و فرود ميآيد . بعد نوبت به نفر دوم كه او هم خود را يكي از اندامهاي شير مي نامد ميرسد و ميخواند .

آزنگه شير - بشين ، بشين - بالا بشين كه يال شير او مسد رسيد .

و بهمين ترتيب بازي ادامه مي يابد و هر كس خود را بنام يكي از اعضاي شير معرفي ميكند تا اينكه سرانجام يكي از افراد بازي زبانش بگيرد يا خود را بنام عضوي كه قبل گفته شده معرفي كند ، بدين ترتيب وي سوخته و نوبت خنم شدن باو ميرسد .

۳- لی لی حوضك

این بازی برای سرگرم داشتن کودکان است . يك دست كودك را گرفته با انگشت كف آنرا قل ، قلی (۱) میکنند و میخوانند :

لی لی حوضك

انگشت كوچك دستش را بطرف نوخم میکنند

ای (۲) افتاد نو حوضك

1- qel-qeli

۲- این

انگشت دوم را خم میکنند
ای رفت درش آورد
انگشت سوم را خم میکنند .
ای شستش
انگشت چهارم را خم میکنند
ای پختش
شست دست را خم میکنند
دادش به ای کله گنده خوردش
وبازی از سرنو شروع میشود

۴- گرگ و گله

از میان بازیکنان یکی را که از همه قوی تر باشد «گرگ» انتخاب میکنند و یکی را «چوپان» ، چوپان در نقطه ای می ایستد و باقی بازیکنان که گله محسوب میشوند پشت سر او قرار میگیرند . گرگ نیز مقابل همه آنها رو بروی چوپان می ایستد و در حالیکه مدام از این سو و آنسو چوپان خیال حمله به گله دارد و چوپان راه را بر او می بندد . این سؤال و جوابها میان گرگ و چوپان و گله رد و بدل میشود :

گرگ : گرگم و گله می برم
 گله : چوپون (۱) دارم نمیدارم
 گرگ : بوام (۲) گفته دنبه بیار
 گله : دنبه ندارم چکنم ؟
 گرگ : من میبرم خوب ، خوبشو
 چوپان : من نمیدم بشکلشو
 گرگ : کارد من تیز تره
 گله : دنبه من چرب تره
 گرگ : هیون هیونت میکنم
 چوپان : باسنگ قبونت میکنم
 پس از اتمام این گفتگو - گرگ حمله میکند و هربار یکی از
 گوسفندان را می برد تا بازی تمام شود و بازی از سر نو شروع میشود .

۱- چوپان

۲- Bovam بابام

۵- آرامورا^(۱)

در این بازی عده‌ای دایره وار می‌ایستند و يك نفر از میان آنان بنام اوسا انتخاب میشود اوسا یکی از بازیکنان را بوسط دایره برده بر کول اوسوار میشود و بایك دست چشم او را گرفته بادرست دیگر با ضربات آهسته انگشت بسراو میزند و چنین میخواند :

1- Aramura

آرامورا

شمس کورا

تو که دز ، دز در بگلی (۱)

جیب بر بد عملی

راست بگو ، دروغ نگو

چن در زمین (۲) ؟

چن در هوا ؟

وهر اندازه از انگشتان دستش را که بخواهد بلند میکند . اگر
بازی کن سواری دهنده توانست درست بگوید ، اوسا میشود اگر نتوانست
بگوید اوسا بکول دیگری سوار میشود و تا موقعی که یکی دیگر اوسا
نشده بازی بهمین ترتیب ادامه دارد .

۱- Doz - دزد

۲- Chan - چند

۶- شیر گنده (۱)

نفرات بازی تقریباً باید زیاد باشند آنگاه بدو دسته تقسیم شده دسته اول دایره وار می ایستند و دسته دیگر بر کول آنها سوار میشوند . بترتیب هریک از سواران پیاده شده درحالیکه يك دور تمام میدود کلمه شیر را تاهنگامیکه باز بجفت خود برسد بیک نفس میگوید چون بجفت خود رسید باید بگوید «گنده» و می ایستد و نفرات بعدی همین عمل را تکرار میکند بازنده کسی است که نفسش یارای بیان کلمه شیر رانداشته باشد و یا قواعد بازی را بشکند .

۷- چشم بگیرك

بچه‌هایی را بنام اوسا انتخاب میکنند ، اوسا خطاب به آنها میگوید :

چشم بگیرك چه باله ؟
یکی از بازیکنان جواب میدهد :
وقت گل اناره

اوسا میگوید :

چشم‌ت را بگیر که باله

ممکن است هیچکدام از بازیکنان حرفی نزنند ، آنگاه اوسا برای اینکه گرگ رام‌عین کند از يك تا صد می‌شمارد یا ، ده - بیست - سی - چهل میکند نمره صد بهر کس افتاد چشمش گرفته میشود برای اینکه مبادا گرگ از زیر چشم ببیند بچه‌ها باو می‌گویند :
بوات (بابات) چند بار نمك داره ؟

گرگ میگوید : دوتا

بچه‌ها می‌گویند : هر دو بار نمك تو چی‌شات «چشم‌هایت» اگر باز شون کنی .

آنگاه بازیکنان خود را در گوشه و کنار مخفی میکنند . گرگ شروع میکند به پیدا کردن آنها اولین نفری که گرفته شود بجای او گرگ میشود و بازی ادامه می‌یابد .

۸- اتل ، متل ، توتوله

این بازی مخصوص بچه‌های كوچك است . بازیكنان دایره وار
می‌نشینند و پاهايشان را بمرکز دایره دراز میکنند . یکنفر به‌زرگتر در
حالیکه انگشتش را هر بار روی یکی از پاها میگذارد چنین میخواند :
اتل ، متل ، توتوله

گاب (۱) حسن چه جوره ؟

۱- گاو

نه شیر داره نه پسون (۱)

شیرش بردن کلسون (۲)

یه زن گرجی بسون (۳)

اسمش بیدار عمه قزی

دورقباش قرمزی

اره ، بره

یه پات یزن درره

آخرین کلمات بهر يك از پاها افتاد آن پا از بازی خارج میشود تا

يك پا بیشتر باقی نماند . صاحب این پا برنده است . آنگاه دست میزنند

و میخوانند :

آقا کجان ؟ تو بالا خونه

کفشش کجان ؟ تو آسونه (۴)

عصاش کجان ؟ تو طاقچه

بی بی کجان ؟ تو باغچه

چی چی میچینه ؟ آلوچه

خانم کجان ؟ حموم شا

چی چی زائیده ؟ زنگله پا

در این موقع همه بازیکنان باهم دم میگیرند :

هازنگله ، هازنگله

۹- اسخون مهتاب^(۱)

این بازی فقط در شبهای مهتابی قابل اجراست بازیکنان از میان خود یک نفر را بنام اوسا انتخاب میکنند . اوسا ، اسخونی را بدست گرفته در برابر چشم بازیکنان تا مسافت ممکن بجلو پرتاب میکند . آنوقت نفرات برای یافتن آن میدوند هر که اسخون را جست ، سکوت میکند و بروز نمیدهد زیرا در غیر اینصورت بازیکنان دیگر از او خواهند گریخت .
یابنده اسخون یکی از بازیکنان را میگیرد و تاجائی که اوسا ایستاده بر کولش سوار میشود و بازی از نو آغاز میگردد .

۱۰- کله قندی^(۱)

یکی از میان بازیکنان انتخاب شده دست خود را به دیوار میگیرد
و خم میشود. دیگران يك يك بر پشت او می جهند و سعی میکنند تا هنگامیکه
این جمله را به تمامی ادا نکرده اند از پشت او بزر نیفتند :
کله قندی - يك - دو - سه

هر که قادر به گرفتن خود نشد و افتاد بازنده است و باید بجای بازیکن
اولی خم شود .

1 - Kale-qandi

۱۱- اولی اول بهاره

از میان بازیکنان یکی انتخاب شده خم میشود و بازیکنان دیگر
یکی یکی بوضع جفتك از روی اومی پرند و هر نیم بیت این ترانه متعلق بیک
جهنده است :

اولی ، اول بهاره

دومی ، دوزلف یاره

صومی ، سر پنجه شیره
چهارمی - چار پای گاوه
پنجمی ، پنجه خورشید
ششمی ، خاکینه بجوشه
هفتمی ، هفت محله خروشه
هشتمی : هشت در بهشته
نهمی ، ماه زنونه
دهمی ، ماه خرونه
یازدهمی ، آبش روونه (۱)
دوازدهمی ، سالش نمومه
بازنده اولین کسی است که قادر به ادای صحیح و صریح کلمات
مربوط بشماره خود نشود . بنابراین او خم شده و بازی از نو شروع میشود

۱۲- آگر گه (۱)

بچه‌ها از میان خود يك نفر را بنام اوسا انتخاب میکنند. بعد همگی دایره وار می ایستند اوسا از خود شروع بشمردن میکند. هر کس که شماره ۱۰۰ بهش افتاد «گرگ» است. برای یافتن «گرگ» بطریق دیگری هم عمل میکنند بدین ترتیب که کلمات آهنگین زیر را اوسا میخواند و با هر هجای آن به یکی از بازیکنان اشاره میکند :

۱- آفا گرگه

انی ، اونی ، به گفتار

چنی ، چونی ، به رفتار

اگم ، بگم ، پلیس ، توك

هجای توك بهر کس افتاد «گرگ» محسوب میشود . ممکن است

سکوئی یا قسمتی از دیواری را اوسا کنند . اوسا «پناه» محسوب

میشود و هر که خود را به اوسا رساند در امان است ، در اصطلاح میگویند:

دستم به اوسا .

نفرات باید از گرگ دوری کنند . اگر گرگ در همان وهله اول

کسی را گرفت و رها نکرد ، شخص گرفتار میگوید :

میدان خدا انقدره ؟

و گرگ مجبور است تا مقداری که نشان داده میشود عقب برود . در

این جا بازیکنان دیگر متفقاً میخوانند :

آگرگه

کی گرگه ؟

مثلاً - محمود کله گنده

وظیفه گرگ ، گرفتن آنهاست - هر کس قبل از اینکه خود را به اوسا

برساند گرفتار شود خود گرگ تازه است و بازی از نو آغاز میشود .

۱۳- کشمشك آسه^(۱) بیا - آسه برو که گربه ساخت نزنه

بازیکنان دودسته میشوند و دواوسا برای خود انتخاب میکنند .
هر يك از اوساها افراد خود را دور از چشم اوسای دیگر نام گذاری میکند .
یکی از اوساها چشم دیگری را میگیرد آنگاه بیکى از بازیکنان رو کرده
میگوید :

کشمشك آسه بیا - آسه برو که گربه ساخت نزنه - انگشت

بلور به چشم زاغت نزنه

۱- آسته Asse

كشمشك به میدان آمده دوسنگی را كه قبلادر آنجا گذارده اند بهم
میکوبد و بجای خود باز میگردد . آنگاه چشم بسته اوسا باز میشود و او
می باید تشخیص دهد چه کسی سنگ را بهم کوفته است . اگر تشخیص
درست داد باید شاگردان او به کول افراد دسته اول سوار شوند و گرنه
عمل به عکس انجام میگیرد .

۱۴- قنطر ، قنطر (۱)

اوسا که از میان بازیکنان انتخاب شده کمر بند یا تسمه ای بدست گرفته جانوری را بنظر میآورد . نخست بوسیله کمر بند اندازه نوزاد جانور را نشان میدهد و چنین میگوید :

مرغکی دارم این تنه

آرد میخوره ، میخوره میشه این تنه

ای چی چیه ؟

وبهمراه ادای کلمات اندازه حیوان را زیادتر می کند تا باندازه
نسبی جانور مورد نظر شود سپس یکی از بازیکنان روبه اوسا کرده میگوید:
خزنده است یا برنده یا چرنده ؟

اوسا میگوید : مثلاً پرنده

هر کس بتواند نام حیوان را ببرد برنده محسوب میشود و کمربند
نصیب اوست . آنگاه اوسا فریاد میکند :

قنطر ، قنطر

و با این حرف نفر برنده بازیکنان را تعقیب میکند آنها را با کمربند
میزند. آنگاه اوسا میگوید : شور و Shurvö در این موقع نوبت دیگران
است که زرنگی کرده و کمربند را از دستش بگیرند .

۱۵- کلاغ پر

یکی از بازیهای رایج در شیراز بازی کلاغ پر می باشد . در این بازی عده ای از بچه ها دور هم می نشینند و يك نفر را انتخاب میکنند . او سا یکی از انگشتانش را بزمین نهاده و بر میدارد و میگوید :

کلاغ پر - گنجشك پر - كفتر پر (۱)

۱- کبوتر

و بناگهان اسم حیوانی را میآورد که قادر به پریدن نباشد :

- اسب پر

هر يك از بازیکنان که با شتاب انگشت خود را بلند کرد بازنده

است او را خم کرده و بر پشتش می‌کوبند و می‌گویند :

تاپ - تاپو - اندرتاپو - میخ یاسپایه ؟ (۱)

و دست خود را بشکل میخ یاسپایه روی پشت او می‌گذارند . اگر

بازنده درست گفت که او را رها کرده و بازی از نو شروع میشود ، اگر

درست نگفت ، می‌کوبند :

دکان چی چی می‌خواهی ؟

می‌گویند «مثلاً» دکان نانوائی

در این موقع همه بازیکنان چون شاطران به پشت او می‌زنند و بازی

به همین ترتیب ادامه می‌یابد .

۱۶- باقله بچند مثقال؟^(۱)

بازیکنان به دو دسته تقسیم شده هر دسته اوسایی برای خود انتخاب میکنند . اوساها میان خود عددی را برای جواب «باقله بچند مثقال» معین میکنند . مثلاً عدد «نه» را .
آنگاه یکی از اوساها از شاگرد خود سؤال میکند :

۱- باقلا

باقله بچند منقال ؟

شاگرد در جواب باید بگوید : به نه منقال . و بعد اوسای دیگر از شاگرد خود سؤال میکند . باید توجه کنید برای اینکه معلوم شود کدام يك از اوساها باید اول سؤال کند ، شیرو خط میکنند .

يك بار این اوسا و يك بار آن اوسا آنقدر به نوبت از شاگردان خود می پرسند : باقله بچند منقال ؟ که سرانجام یکی از آنها درست بگوید . دسته ای که زودتر جواب بدهد برنده محسوب میشود و دسته بازنده موظف است دسته برنده را به کول بکشد و مسافتی ببرد .

۱۷- گاو- گوساله- پنیر

یکی از بازیکنان اوسا میشود . اوسه دانه لویا انتخاب میکند :

لویای سفید به منزله «پنیر» است

لویای سیاه به منزله «گاو» است

لویای قرمز به منزله «گوساله» است

اوسا برای شروع بازی یکی از این سه لویا را درمشت خود پنهان

کرده از يك بازیکن سئوال میکند :

گاو - گو ساله - پنیر ؟

ممکن است جوابی را که بازیکن میدهد درست باشد یا نادرست . اگر درست پاسخ داد از جمع بازیکنان خارج میشود و نوبت سئوال بدیگری میرسد تا اینکه همه از جمع بازیکنان خارج شوند مگر یکی . اوسا چشم این آخری را گرفته و بازیکنان دیگر در پناه درها - کسوجه و یا هر جای دیگر پنهان میشوند ، آنگاه اوسا چشم او را باز میکند و خطاب بیکی از بازیکنان مثلا به عباس میگوید :

عباس شافوتی ؟ (۱)

عباس از محلی که پنهان شده شافوت میزند و یادست میزند و در اثر این شافوت یا صدا ، وی باید بتواند بگوید که عباس کجا پنهان شده اگر درست گفت عباس «ماده» است و گرنه «نر» خواهد بود . در صورت اول اوسا میگوید بیرون بیا «ماده» و در صورت دوم خواهد گفت . بیرون بیا «نر» این پرسش از جای پنهان شده ها در مورد همه آنها اجرا میشود و باین ترتیب گروهی از بازیکنان نر و گروهی ماده خواهند بود . پس از آن هر «نر» به کول «ماده» ای سوار میشود و چشم او را میگیرد . اوسا انگشت خود را بلند کرده میگوید . سورولو Surullu ماده که چشمانش بوسیله نر گرفته شده باید همان انگشت را بهمان شکل بلند کند و بگوید سورولو . در صورتی که اشتباه کرد اوسا بهمین طریق بسراغ ماده دیگری میرود و این عمل را تکرار میکند ، و ماده باید تا دور دیگر که باز نوبت به او میرسد همانطور به نر خود کولی بدهد .

۱۸- حموم شاه مورچه داره

ابتدا بازیکنان دستها را بهم داده دایره وار میایستند . آنگاه یکی از بچه ها سنگی برداشته بنام سنگ پاماله (۱) و در حالیکه دولا، دولا راه میرود به بچه ها نزدیک میشود . یکی از بچه ها می پرسد : خاله پیر زن کجا میری ؟

۱- سنگ پا Sangpamale

پیرزن میگوید : حموم شاه

در این موقع بچه ها همه با هم دم میگیرند : حموم شاه مورچه داره

بشین و پاشو (۱) خنده داره

بعد پیرزن سنگ پاماله اش را وسط دایره گذاشته میگوید : بسم

بچه ام را شیر بدم و برگردم . یکی از بچه ها سنگ پاماله را دور میاندازد .

پیرزن برگشته می پرسد : سنگ پاماله من کجان ؟

یکی از بچه ها میگوید روی طاقچه پائینی .

پیرزن روی پاهای بچه ها دست می کشد . باز یکی از بچه ها میگوید

روی طاقچه بالاتری .

پیرزن بالاتر دست می کشد همین طور بالا میرود تا بسر بچه ها برسد .

در این موقع یکی از بچه ها میگوید : راستش را بخواهی گریسه

بردش .

پیرزن از جمع بچه ها خارج شده می خواهد گریه را بگیرد . گریه هم

که یکی از بچه هاست از میان دست آنها فرار میکند . پیرزن در حالیکه

میگوید اگر گریه را دیدم دمش میچینم ، گریه را دنبال می کند سرانجام

او را گرفته و بازی از نو شروع میشود .

۱۹- چلك مسه (۱)

در این بازی ، بازیکنان به دو دسته تقسیم شده و هر دسته یکی را که بهتر از دیگران بازی کند بنام اوسا انتخاب میکنند . آنگاه شیر یا خط و یا ترو خشک میکنند (۲) .

1- Chalok-mosse

۲- يك روى قطعه سفال یا آجرى را تر کرده آنکا. یکی از اوساها روبه دیگری کرده میگوید : تر ، یا خشک ؟ اوسای دیگر - مثلاً خشک . اگر درست گفت برنده میشود و گرنه ، نه

بعد به قید قرعه دسته‌ای بالامی ایستند و دسته‌ای ته (۱) میروند .
اگر افراد هر دو دسته مساوی نباشند اوسای دسته‌ای که بالاست و
باز کم دارد میگوید : يك مرد ياد و مرد تو كم (۲) و خود اوسا به نوبت
بجای آن دو نفر بازی میکند .

وسایل بازی: تعدادی چلك به طول بیست سانت «از جنس چوب»

۲- دو عدد مسه به طول پنجاه تا شصت سانت

۳- دو نیمه آجر که بطور موازی بامسافتی از یکدیگر کنار هم قرار
میدهند .

جریان بازی- ابتدا یکی از بازیکنان بازی را شروع میکند که مهارت
زیادی در بازی نداشته باشد. هر بازیکنی میتواند سه مرتبه بامسه زیر چلك
بزند اگر در این سه مرتبه نتوانست چلك را مسافتی بجلو پرتاب کند سوخته
و نوبت بدیگری میرسد که بازی را ادامه دهد . ضمناً دردومتری دو نیم
آجر علامتی گذاشته اند که اگر کسی چلكش قبل از این علامت بزمین بیافتد
سوخته است و در اصطلاح بازی میگویند . قومه Qume . بعد نفر دوم
بازی را شروع میکند . اگر پائینی ها چلك را در هوا گرفتند شادی کنان
بالا میآیند . اگر موفق نشدند یکی از آنها چلك را بطرف مسه که بطور افقی
کنار دو نیم آجر نهاده اند پرتاب میکند ، اگر چلك به مسه خورد بازیکن
دومی هم سوخته بحساب میآید اگر نخورد بازیکن اولی هم زنده میشود .
بازی ادامه دارد تا تمام افراد بالا از دور بازی خارج شوند . یا اینکه دسته
پائینی چلك را در هوا بگیرند. در این بازی هستند کسانی که رل خوش نشین
را بازی میکنند که بآنها همیشه بهار میگویند . همیشه بهار دائم بالاست و
ته نمیرود .

این بازی را بچه‌ها و جوانهای شیرازی بیشتر در فصل بهار و مخصوصاً روزهای تعطیل عید نوروز بازی میکنند . این شوخی هم در این بازی مرسوم است اگر دسته پائین خیلی ته‌ماند بالائیها میگویند :

روغن به من چنه ؟

پائینی‌ها میگویند : هرچی خبیگت بگیره

بالائی‌ها : عصم به ته دیگت بگیره

۲۰- شنبه یکشنبه

یکی دیگر از بازیهای محلی شیراز شنبه ، یکشنبه می باشد ، این بازی رایکنفر هم میتواند بتهائی بازی کند ، البته اگر چند نفر باشند گرمی بازی بیشتر است . جریان بازی از این قرار است که یکی از بچه ها شیشی گردی مثلا توپی را به دیوار زده میگیرد و در هر نوبت چنین میگوید :

شنبه

یکشنبه

دوشنبه

سه‌شنبه

چهارشنبه

پنجشنبه

جمعه

رفتم به باغی

دیدم کلاغی

سرش بریده

خونش چکیده

ننه‌اش میگه : وای ، وای

بو‌اش میگه : به تخم

بعد از اولی نوبت به دیگری میرسد که بازی را ادامه دهد بازنده

بازی کسی است که توپ از دستش بزمین بیافتد .

۲۱- دوقل، دوقلینا^(۱)

در این بازی بچه‌ها یکی را از میان خود بنام اوسا انتخاب میکنند .
آنگاه بازیکنان همه در یک صف ایستاده و نقطه‌ای را بقاصه پنجاه متر از
آنها بنام دکه معین میکنند . برای شروع بازی بچه‌ها هر یک دستها را
از پشت بهم داده . اوسا تکه استخوانی برداشته در حالیکه پشت سر آنها
راه میرود چنین میخواند :

1- Doqol-Doqolyna

اسخون بر ... گو «گاو» دنبه دزیده - اسخون - اسخون بردار

و برو .

بناگاه استخوان را در دست یکی از بازیکنان نهاده و اوفسوراً خودش را
بسرده که میرساند در اینجا اوسا بهر کدام از بچه ها نامی میگذارد مثل انجیر
گردو - کشمش - مویز - قصبک و غیره آنگاه روبه بازیکنی که ایستاده
کرده میگوید :

دو قل ، دو قلینا

- بله دو قلینا

بوات او مده «بابات»

چی چی آورده ؟

در این موقع اوسا نامهایی را که انتخاب کرده یکی ، یکی بزبان
میاورد . بعد او یکی را انتخاب میکند مثلاً کشمش را - کشمش موظف
است تا سرده که او را به کول بکشد و بازی بهمین ترتیب ادامه می یابد .

۲۲- قطور

وسيله بازی پنج عدد ریگ
ابتدا بازیکنان دور هم نشسته «بار» می اندازند. تا معلوم شود چه
کسی بایستی اول بازی را شروع کند .
طریقه بار انداختن - بازیکن پنج ریگ را به هوا پرتاب کرده پشت
دستش را زیر آن میگیرد معمولا تعدادی از ریگها پشت دستش میماند وی

می بایستی مجدداً ریگها را بهواپرتاب کرده و آنها را بگیرد که در اصطلاح میگویند غمچ میزند هر کس توانست تعداد زیادی تری از دیگران غمچ زند همان «بار» را برده بایستی بازی را اول شروع کند .

ترتیب بازی - ابتدا ریگها را روی زمین ریخته یکی را برداشته بهوا میاندازند و یکی، یکی ریگها را بر میدارند که این را «يك قل» میگویند : دو قل و سه قل نیز بهمین ترتیب است . در چهار قل يك ریگ را بهوا انداخته و چهار ریگ را با هم بر میدارند . پس از آن «بشکن» شروع میشود باین ترتیب که پنج ریگ را روی زمین ریخته یکی را برداشته بهوا میاندازد و یکی یکی ریگها را بر میدارد ریگها هنگامیکه بهم میخورند باید صدا کنند . بعد «نشکن» است که بهمین طریق «بشکن» است ولی باین تفاوت که ریگها نبایستی در دست صدا کنند . مرحله بعدی «آبشار» است که نوک دست چپ را روی زمین نهاده با دست راست ریگها را روی کف دست قل میدهند رو به پائین . آنگاه ریگی را برداشته بهواپرتاب کرده یکی یکی آنها را بر میدارند ، ریگها باید هر پنج تا در دست باشند . سپس نوبت به «جارو» میرسد . در این مرحله هم ریگها را روی زمین بخش کرده یکی را برداشته بالا میاندازند و ریگها را یکی یکی پس از آنکه دست را بصورت جارو روی زمین کشیدند بر میدارند . حالا نوبت «پارو» است که بهمین طریق جارو است باین تفاوت که انگشتان باید رو بداخل خم شوند .

در مرحله بعدی به «سرخاب» میرسیم که باز ریگها را روی زمین بخش کرده یکی را برداشته بهوا میاندازند و ریگهای دیگر را در هر نوبت بر میدارند ولی برای هر یکی یک مرتبه دست را به گونه ها می کشند . بعد از سرخاب به «ماتیک» میرسیم که می بایستی در این مرحله دست را به لب

کشید . پس از آن به «تخم کن ، عوض کن » میرسیم بدین ترتیب که تمام ریگها را در دست گرفته یکی را بالا انداخته و ریگهای دیگر را یکی ، یکی روی زمین در هر نوبت قرار میدهند . بعد ریگی را در دست میگیرند و ریگ دیگری را به بالا پرتاب کرده ریگی که در دست دارند بار دیگر روی زمین عوض میکنند تا به آخر .

آنگاه میرسیم به «گدائی» در این مرحله کف دست چپ را بصورت گدائی جلو آورده با دست راست ریگها را روی زمین ریخته یکی از آنها را برداشته بالا میاندازند سپس ریگها را یکی ، یکی برداشته کف دست میگذارند . پس از آن نوبت به «سینه» است که در هر نوبت دست را به سینه میزنند .

بعد به «چاه» میرسیم . در این مرحله دست چپ را بصورت حلقه در آورده روی زمین میگذارند و ریگها را روی زمین ریخته یکی را برداشته به بالا پرتاب کرده و چهار عدد ریگ دیگر را یکی ، یکی داخل حلقه میگذارند چون چهار ریگ داخل حلقه قرار گرفت دست را از اطراف آن برداشته ریگی را بالا انداخته هر چهار ریگ را با هم بر میدارند .

قسمت بعد سله است دست چپ را طوری روی زمین قرار میدهند که شست در یک طرف و بقیه انگشتان در طرف دیگر قرار گیرد البته باید نوک انگشتان روی زمین باشد . ریگها را جلوسله ریخته یکی از آنها را برداشته به هوا پرتاب کرده در هر نوبت ریگی را از زیر سله عبور میدهند اگر ریگی در زیر سله بماند بازیکن میبازد .

این را میگویند سله یک - در سله دور ریگها را دوتا ، دوتا از زیر سله رد میکنند . در سله سه ابتدا سه ریگ را از زیر سله عبور داده بعد هم

یکی دیگر را و پشت سله هم آنها را بهمان ترتیب باید بردارند . قیچی - در این مرحله دست چپ را روی زمین نهاده انگشتان را از هم باز کرده ریگها را در بین انگشتان قرار میدهند بعد ریگی را بالا انداخته در هر نوبت ریگی را از میان انگشتان بر میدارند . قسمت بعدی «زنجیر باف» است . بدین طریق که ریگها را روی زمین ریخته یکی از آنها را بالا انداخته و یکی از ریگها را بر میدارند آنگاه دو ریگ را به بالا انداخته ریگ دیگری را بر میدارند . بعد سه ریگ را بالا انداخته و یک ریگ دیگر را بر میدارند سپس چهار ریگ را بالا انداخته و آخرین ریگ را هم بر میدارند . آخرین مرحله بازی «هفت تک سینه» می باشد .

در این قسمت ریگها را هفت مرتبه به بالا میاندازد و در هر نوبت که ریگی به بالا پرتاب شد می بایستی یکمرتبه دست را به زمین و یکمرتبه هم دست را به سینه زد آنگاه در مرحله هفتمی بایستی ریگها را از زمین بردارند .

در مراحلی که ذکر شد هر کس بسوزد باید بازیکن دیگری بازی را ادامه دهد در هر حال برنده بازی کسی است که بیش از دیگران موفق به اتمام بازی شود . این بازی بیشتر مخصوص دختران است .

۲۳- پری پری ، شاه پری

از قدیم رسم بوده است که اطفال پسر طاووس را در میان اوراق کتابشان میگذاشتند و چون معتقد بودند که رشد و نمو میکند روی آن کمی خاکه قند میریختند و بنوازش سرانگشت را نرم نرمک روی آن می کشیدند و در این میان ترانه زیر را زمزمه میکردند که پس از اتمام شعر همینکه انگشت خود را کمی بالاتر از پرنگهمیداشتند و او را «مسوچه»

muchه می کشیدند بنا به خاصیت کهربائی که در اثر مالش انگشت در آن ایجاد شده بلند میشود و بانگشت می چسبد و با اصطلاح خودشان ناز میدهد و این حرکت را حمل بقدرشناسی میکردند و موجب رضامندی و انبساط خاطرشان می گشت . پرواضح است که در این بازی این حکمت نهفته است که حس قدرشناسی کودک پرورش و تلطیف پیدا میکند .

پری ، پری شاه پری

از همه عالم بهتری

نونت میدم

آبت میدم

تخت سلیمونت میدم

بازار رسمونت میدم (۱)

نازییدی پیرشی

نازندی کورشی

بازیهای محلی سیف آباد سروستان

در روستای سیف آباد سروستان در شبهای مهتابی چون بچه ها
شام خوردند و کارهای خانه را انجام دادند جلو قلعه جمع میشوند . نگاه
میکنند ببینند چه کسانی بین آنها نیستند بعد چنین میخوانند :

نوبه ، نوبه
یکی از میان جمع میگوید :

کی نوبه؟

مراد نوبه

مراد چشه؟

بچشه

چی چی آورده؟

بچه گراز

چی چی داره؟

سیخ دراز

بر ... کی؟

مراد ریش دراز

البته مراد به مجرد شنیدن صدای بچه‌ها از خانه بیرون آمده و

بجمع بچه‌ها می‌پیوندد، مراسم ادامه دارد تا همه بچه‌ها جلو قلعه
جمع شوند.

طریقه یارگیری در سیف آباد

بچه ها از میان خود دو نفر را که از دیگران قوی تر باشند بنام «سر مرد» انتخاب میکنند آنگاه بچه ها دو بدو هر يك بکناری رفته و نامی برای خود انتخاب میکنند . مثلاً یکی نامش را میگذارد تخته طلا و دیگری میگذارد خورجین خدا . یکی میگذارد شاه دیگری میگذارد ماه . یکی شیر یکی پلنگ . بعد دو نفر در حالیکه دست در گردن هم دارند نزد سر مرد ها آمده و چنین میگویند :

هلی ، هلی Haly - Haly

سرمردها میگویند : گردن خردلی Gardan - Xardaly

کی میخواد تخته طلا - کی میخواد خورجین خدا ؟

یکی از سرمردها تخته طلا و دیگری خورجین خدا را انتخاب

میکند و بهمین ترتیب سایر بازیکنان بین دوسر مرد تقسیم میشوند .

۲۴- الختراك Alaxtarak

چون بازیکنان بین دوسر مرد انتخاب شدند دو کپه گل Kope در يك طرف و فاصله ۸ متر از این دو کپه ، دو کپه دیگر درست میکنند سرمردی با یارانش کنار کپه ای که بنام (...) خوانده میشود می ایستند و یکی از افراد این دسته که نگهبان (...) نامیده میشود از (...) حراست میکند باین دسته، دسته عروس می گویند. دسته دیگر بجانب کپه های دیگر رفته و یکی را بنام داماد پشت سر خود نگه میدارند که این دسته، دسته داماد است .

در این موقع همگی روی يك پامی ایستند و شست پای چپ را با دست میگیرند . در اینجا سر مردها اعلان جنگ میدهند . دسته عروس بطرف دسته داماد حرکت میکنند و میکوشند که به داماد رسیده و به او بچنگند تا داماد يك پای دیگرش هم بزمین برسد . داماد اگر پایش بزمین رسید ولی شست پایش هنوز در دستش بود باز هم نسوخته است و میتواند خودش را به کپه های گلی رسانیده و داماد شود . اگر داماد سوخت دیگری از افراد دسته خودش جایش را میگیرد . دسته داماد هم بطرف دسته عروس حرکت میکنند هر کس ازدودسته سوخت ازدور بازی خارج میشود . اگر بطور کلی داماد نتوانست به کپه های گلی برسد دودسته جایشان را بهم عوض میکنند داماد عروس میشود و عروس داماد . بهمین ترتیب هفت مرتبه بازی را ادامه میدهند . بعد خروس جنگو شروع میشود .

خروس جنگو

دسته برنده به دسته بازنده اعلان جنگ میدهد ، ابتدا همگی روی پای راست می ایستند و شست پای چپ را با دستی میگیرند و دست دیگر را که آزاد است بعنوان سپر از آن استفاده میکنند .

جنگ ، جنگ تن به تن است . ابتدا دو سر مرد شروع میکنند . باید توجه داشت که اهالی هم که ناظر این بازی هستند شدیداً دسته مورد علاقه خود را تشویق میکنند . بازی سر مردها ادامه دارد تا یکی از پایفند بدنبال بازی سر مردها خروس جنگو دسته جمعی شروع میشود . هر دسته ای که بازنده شد موظف است دسته برنده را بکول بکشد و تا نزدیک جوی آبی که در ۵۰ متری روستا قرار دارد برود . و بهمین ترتیب بازی از سر نو شروع میشود .

۲۵- چوق سرو Cuq Soru

این بازی مخصوص بچه‌هائی است که در بهار کهره و بره می‌چرانند بازیکنان جای صافی را انتخاب کرده و همگی در يك صف می‌ایستند در حالیکه همگی چوبدستی هم‌دردست دارند. آنگاه به نوبت چوبهایشان را روی زمین سر میدهند بازیکنی که چوبش کمتر از سایر چوبها جلورفته باشد. باخته به حساب می‌آید وی می‌بایستی ملکی یا کلاهش را بالای چوب

آویزان کرده و چوب را دور از ده که در زمین نرمی فرو کند. آنگاه سایر بازیکنان باید بنوبت کلاه یا ملکی را نشانه کرده و بزنند - هر کس که چوبش به نشانه نگرفت از دور بازی کنار میرود و بازی به همین ترتیب ادامه می یابد بعضی هم بجای نشانه زنی قرارداد می بندند که بر کول بازنده سوار شوند که بازنده موظف است برنده ها را تا سرد که به کول بکشد.

۲۶- کو کلاه برک Kö-Kolah-Barak

بازیکنان از میان خود يك نفر را بنام سرمرد انتخاب می کنند. آنگاه بازیکنان به دودسته مساوی تقسیم می شوند . سپس بر میزنند دسته بازنده بایستی داخل دایره ای که « کو Kō » نامیده می شود رفته حلقه وار دور هم جمع شده و سرها را بهم نزدیک کنند . سرمرد مواظب آنهاست که از کو، پا بیرون نگذارند .

شروع بازی بدین طریق است که دسته خارج از کو، باید زرنگی کرده بر کول آنها سوار شوند . بازیکنان داخل کو، هم باید ضمن اینکه نگذارند کسی بر کولشان سوار شود کلاه آنها را هم که حتماً می بایستی بسرداشته باشند بردارند . کسانی در این بازی موفق هستند که زبروزرنگ باشند .

بازی همچنان ادامه دارد تا دسته داخل کو، موفق شوند تمام کلاه بازیکنان را بردارند . آنگاه دودسته جایشان را عوض می کنند چه بسا اتفاق می افتد که در این بازی بازیکنی به کو ، نزدیک نمی شود وساعتها این بازی ادامه پیدا می کند . به کسانی که داخل کو می باشند در اصطلاح می گویند زیرقم Qem می باشند .

۲۷- چوق عروسو Cuq Arusu

این بازی ویژه چوپانان است . هر بازیکنی باید يك چوبدستی که چوپانان بدان کلاک (۱) می گویند همراه داشته باشد . چون همگی حاضر شدند یکی می گوید : اول من عروسم و چوبش را با قدرت هر چه بیشتر بیالا پرتاب می کند و بعد نوبت به سایر بازیکنان می رسد که چوبدستهایشان

(۱) کلاک Kalak چوبدستی است که سر آن کج است و چوپانان برای گرفتن گوسفندان از آن استفاده می کنند .

را بیالا پرتاب کنند اگر کسی موفق شد چوب عروس را در هوا بزند، عروس سوخته و او موظف است از جاییکه چوبش زمین افتاده تا جاییکه چوب طرف مقابل افتاده وی را بکول بکشد .

آمدیم و کسی نتوانست چوب عروس را در هوا بزند . عروس از جاییکه چوبش افتاده ، چوب یکی ، یکی را نشانه کرده میزند . چوب هر کس را زد بر کول صاحب چوب سوار می شود . اگر موفق نشد که چوبی را بزند نوبت بدیگری میرسد . که بازی را ادامه دهد . اگر عروس موفق شد چوب همه را بزند در نوبت بعدی بازی مجدداً عروس است و گرنه دیگری عروس میشود و بازی به همین ترتیب ادامه می یابد .

۲۸- روایت گاو کشکی بازی اتل ، متل ، تو توله

این بازی مخصوص بچه‌هاست . بچه‌ها دایره وار روی زمین یا روی فرش می‌نشینند و پاهایشان را بر مرکز دایره دراز می‌کنند . یکی که از همه بزرگتر است با انگشتش در حالیکه آن را هربار روی یکی از پاهای می‌گذارد چنین می‌خواند :

اتل ، متل ، طوطی متل Atal-Matal-Tuti-Matal

نار اومدی - نارشکر Nar-Umadi-Nar-Shekar

بریم ا جنگ کا نظر (۱) Brim-Ajang-Ka-Nazar

کا نظر می که ، هو که (۲) Ka-Nazar-Hyke-Höke

گلہی شاه رم که Galley-Shah-Ram-Ke

سی وسه تاش کم که Sio-Setash-Kam-Ke

دختر شاه شونه میخواه

شونه فیروزه میخواه

توجیب مردونه میخواه

هی ، هی ، هی ...

آخرین کلمه بهر يك از پاها بیفتد ، آن پا از بازی خارج می شود

تا اینکه يك پا بیشتر باقی نماند . که صاحب آن پابرنده بازی است .

۱- برویم بجنگ کا کا نظر ...

۲- کا کا نظر سرو صدا کرد

۲۹- جو، جو، جو، جو، جو، هویزه

این بازی ویژه بچه‌هاست . بدین ترتیب که بزرگتری بچه‌ها را دور خودش می‌نشانند آنگاه يك دستش را مَشْت کرده روی زمین می‌گذارد و بچه‌ها هم يك درمیان دستهایشان را مَشْت کرده روی دست او می‌گذارند سپس این شخص که استاد بازی است با کف آن دستش که آزاد است روی آخرین دست گذاشته و دستها را می‌چرخاند و این‌طور می‌خواند :

جو ، جو ، جو ، جو هو یزه

خاله م رفته بیوزه

آورده مرغ ریزه

مرغه زبون نداره

دلم دیون نداره

ئی طرف جوغ سلیمون

اوطرف جوغ سلیمون

قالی بکش تو ایوون

گوشه قالی کبوتر

کبوتر زاغی

پشت بالش حنائی

خانم که زاغ دشته بیده (۱)

عشق ذغال دشته بیده

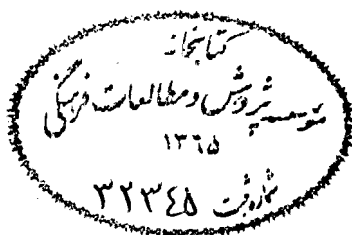
آنگاه استاد پنجیری (نیشگونی) به مشّت اول می گیردومی گوید:

مرغو بگیر پرش ده - قوقولی قو

وصاحب آن مشّت هم دست مشّت کرده اش را فوراً درجیب یا

زیر پیراهن یا زیر بغل پنهان می کند ، بازی بهمین ترتیب ادامه می یابد

که تمام دستهای مشّت شده پنجیر گرفته شود .



۳۰- اسمکی

بازیکنان دایره وارمی نشینند و پاهاى خود را بمرکز دایره دراز میکنند . بعد یکی از بچه ها که بنام سرمرد نامیده میشود در هر نوبت دستش را روی پای یکی از بچه ها زده چنین میگوید :

اسمکی Assomaki

دم ، دمکی Dom.Domaki

قلم ، قلم Qalam-Qalam

مغز قلم

ما نبودیم

باد بود

شتر

کریم خان

الر Allar

پلر Pallar

سلر Sallar

گیلر Gillar

بزن

مهری

میزون

بکش Bokosh

درکش Darksh

کلمه درکش بهز کس افتاده‌مان پارا «چپ یا راست» جمع می‌کند
باز سر مرد از نوع شروع می‌کند بازی ادامه می‌یابد تا بیک پا بیشتر در بازی
باقی نماند . او بازنده است . سر مرد سراو را در کنار گرفته بادست چپ
چشم او را گرفته و بادست راستش به پشت او زده و چنین می‌گوید :

باهای علی (بابای علی) - جون علی - پای علی - چند در هوا ؟

بعد تعدادی از انگشتان دست راست را بالا برده مثل سله انگشت را
بازیکن باید بگوید چه تعدادی از انگشتهای سر مرد بالاست اگر

درست گفت که بچه‌ها برایش شپک Shapak (کف) میزنند . در صورتیکه
نا مرتبه سوم موفق شد که جواب درست بدهد باز برایش شپک میزنند.
در صورتیکه موفق نشد بچه‌ها دورش را گرفته کمش (شکمش) را خنج لکو
(قل ، قلی) میکنند و همچنین او را (پین جروک) و نیشگون میگیرند .
و بهمین ترتیب بازی ادامه می‌یابد .

۳۱- سکل قاهم کن^(۱)

يك بازی از سنان فسا

شب هنگام بچه‌ها دور هم جمع شده و چنین میخوانند :

هو بچه گل هو ، هو

بیا به در هو ، هو

بازی کنیم هو ، هو

بازی شیرازی کنیم هو ، هو
آرد جو نی ریزی - غلبال بیار بویزیم (۱)

غلبال خونه رئیس

رئیس کاسه لیس

خودش تهش میلیسه

بچهش دورش می لیس

و بدین ترتیب همه بچه ها جمع میشوند

طریقه بازی

بچه ها دو بیل (دسته) میشوند . هر بیل یازده نفر آنگاه از میان خود دو نفر را بنام سر مرد انتخاب میکنند . دو سر مرد نفراتشان را هر يك در يك خط در گوشه ای می نشانند سپس بر میزنند - بر بهر کدام افتاد سكل را بر میدارد و پیش پیراهن بیل خود پنهان میکند و اینطور میگوید:
سكل ، سكل قاهم شو - مشت من وامکن

در این موقع سر مرد بیل دیگر جلو آمده باید بفهمد سكل نزد کیست . در صورتیکه همان نوبت اول موفق شد که هیچ و گرنه هفت مرتبه دیگر با فرصت میدهند تا طرف را بیابد اگر نتوانست بیل او بازنده است . در هر حال بازنده ها می بایستی برنده ها را بر کول خود سوار کرده در کوچه های روستا راه بیفتند تا هنگامیکه سگی وک (Vak) (صدا) کند - آمدیم و سگی وک نکرد سر مرد بازنده سنگی برداشته به سگی میزند تا سنگ صدا کند - آنوقت دو بیل مجدداً بسر دکه آمده و بازی از نو شروع میشود .

۱- استخوان پنهان کن

۲- غلبال : غربال - بویزیم : ببیزیم

۳۲- یلخ تیری

یکی دیگر از بازیهای محلی نوبندگان فسا بازی یلخ تیری است
این بازی روایتی است از همان بازی الختر که در سیف آباد سروستان
مرسوم است .

در این بازی ، بازیکنان باید روی پای راست بایستند و پای
چپشان را از پشت خم کرده و بادست راستشان بگیرند . ترتیب گرفتن پا

باین ترتیب است . با کچل های Kacal (انگشتان) دست راست شست پای چپ را محکم میگیرند . بعضی هم پنج کچل دست راست خود را به لابلای کچلهای پای چپ خود فرو می برند و محکم میگیرند . و عده ای هم با کف دست راست خود بالای گزك «قوزك» پای چپ خود را میگیرند . پای بازیکنان باید پتی باشد . تعداد بازیکنان مشخص نیست و هر اندازه باشند میتوانند در این بازی شرکت کنند .

برای بازی ابتدا بازیکنان دو نفر را بنام «سر مرد» انتخاب میکنند . سرمرد ها باید از هر لحاظ ورزیده و چابکتر از دیگر بازیکنان باشند . چون سرمرد ها انتخاب شدند سایر بازیکنان با هم هلی میآورند . طریقه هلی آوردن از این قرار است : دوتا ، دوتا بازیکنان دست در گردن هم انداخته از سرمرد ها دور شده و هر يك برای خود اسمی تعیین میکنند . مثلاً یکی اسمش را زر ، زرقیچی و دیگری اسم خود را سوار تفنگچی میگذارد . آنگاه بهمان حال کنار سرمرد ها آمده و چنین میگویند :

هلی ، هلی

سرمرد ها در جواب میگویند :

سپر سلی

بازیکنان میگویند :

کی میخواه زر ، زرقیچی - کی میخواه سوار تفنگچی ؟

من میخوام سوار تفنگچی

و دیگری را هم سرمرد دیگر انتخاب میکند . و بهمین ترتیب سایر بازیکنان بین دو سرمرد انتخاب میشوند به هلی آوردن بر آوردن هم میگویند .

چون کار بر آوردن تمام شد . سرمردها نفرات خود را فرامیخوانند . حالا نوبت میرسد به انتخاب زمین (بالا و پائین) معمولاً زمین بالا برای بازیکنان امتیازاتی دارد که زمین پائین ندارد . بنابراین هر کدام از سرمردها سعی می کنند که زمین بالا متعلق بآنها گردد برای تعیین زمین سرمردها بچند طریق عمل میکنند که سه جور آن در زیر آورده میشود .

۱- بر میزنند (این بر زدن با بر آوردن که هلی آوردن است فرق میکند) بر زدن بدین گونه است که سرمردها روی یکدیگر میایستند و یکی از آنها چنین میگوید : براز من سه دفعه «دفعه» که اگر برسم او مد برم بالا .

بعد هر دو نفر دستهایشان را پشت سر برده و تعدادی از انگشتهایشان را می بندند و تعدادی را باز نگه میدارند و دستهایشان را با هم جلو میآورند و انگشتان یکدیگر را می شمارند و روی هم جمع میکنند بار دوم و بار سوم بهمین نحو عمل میکنند و هر سه دفعه را روی هم جمع میکنند . سپس از نفری که گفته براز من سه دفعه می شمارند ۱ ، ۲ الی آخر (یک روی سینه نفر اول و دو روی سینه نفر دوم) عدد آخری روی سینه هر کس آمد او و عده اش بالا میروند .

۲- شیر یا خط میکنند باین ترتیب که یکی از سرمردها یک سکه را پشت سر خود میگیرد و میگوید : شیر یا خط ؟ نفر دیگر میگوید شیر یا خط . بعداً سکه را به بالا پرتاب میکند . چون سکه بزمین رسید بآن نگاه میکنند بدین ترتیب معلوم میشود که کدام دسته بالا و کدام دسته پائین باید بایستند .

۳- تروخشك ميكنند . برای تروخشك كردن يکی از سرمردها يك كوره Kōre (تکه کوچکی از سفال) که يك طرف آنرا ترميکنند . آنگاه سرمردی به سرمرد ديگر ميگويد : ترياخشك ؟ او ميگويد ترياخشك در اين ضمن دسته ای از بچه ها ميگويند : امسال سال خشكساليه و دسته ای ديگر ميگويند : امسال ، سال بارونه .

بعد كوره را بيالا پرتاب ميكنند . چون كوره بزمين رسيد همگی بسرعت خودشان را بآن ميرسانند اگر تر بود همان عده ای که گفته اند سال بارونه - ميگويند ما نگفتم سال بارونه ؟ و يا بعکس . و بدین ترتيب معلوم ميشود چه دسته می بايستی بالا بروند و چه دسته ای می بايستی پائين باشند .

در اين موقع حدود زمين را بايد مشخص نمايند تا معلوم شود چه اندازه زمين مربوط به بالائی ها و چه اندازه مربوط به پائینی ها است . برای اين کار درازی زمين را قدم ميکنند و نصف زمين را با يك نشانه علامت ميگذارند . سپس محلی را هم بنام دکه انتخاب ميکنند . دکه با مسافتي از زمين پائینی ها قرار دارد . بعد بالائی ها يکی از بازیکنان شان را بعنوان «داماد» انتخاب ميکند . معمولاً خوش اندام ترين و خوش قیافه ترين بچه ها به سمت داماد برگزيده ميشود برای محافظت داماد دو نفر از ورزيده ترين بازیگران انتخاب ميشوند . و به ساير بازیکنان هريك وظيفه ای محول ميشود و ضمناً هريك مأمور مبارزه با يکی از بازیکنان دسته پائين ميشوند .

سرمرد دسته پائين نفراش را برای دفاع از حملات بالائی ها تقسيم ميکند البته اين تقسيم بطريقی است که سبب گمراهی دسته بالا شود بدین ترتيب که محل مشخصی برای آنها تعيين نميکند و بآنها طريقه دفاع و

گریز را یاد میدهد همچنین این سر مرد سه نفر را که ورزیده تراز دیگران باشند مأمور میکند تا از رسیدن داماد به سر دکه جلوگیری کند . بطور کای بالائی ها کارشان حمله است و پائینی ها به دفاع می پردازند . چون هر دسته ای زودتر به نفراتش سامان داد . به دستور سر مرد یکی از بازیکنان چنین میگوید : چائیدم - انگور خوردم چائیدم - چهار دست و پارا پائیدم .

در این موقع همه بازیکنان دست های راستشان را به پشت می برند و پای چپشان را که از عقب خم کرده اند میگیرند و روی يك پا بحالت یلخ تیری میایستند . سر مرد ها هم بحالت یلخ تیری ایستاده اند و عده خود را رهبری میکنند هر گونه تغییر در وظایف نفرات بعده سر مرد ها است آنها هستند که فرمان میدهند به کدام سمت حرکت کنید و چه عملی را انجام دهید . ضمناً سر مرد ها به یکی دو نفر از بازی کنانشان خود مختاری میدهند که هر طور صلاح میدانند بابتکار خود عمل کنند .

در این موقع هلهله بچه ها شروع میشود - بازیکنان را شور و هیجان زاید الوصفی فرامیگیرد . بازی شروع شده است هر بازیکنی با حریف خود گلاویز میشود البته بادست چپ ، چون همانطوریکه اشاره شد هر بازیکن بادست راستش پای چپش را گرفته است . هر بازیکن سعی دارد حریف خود را خسته و درمانده نماید . هر يك از بازیکنان که بعلت خستگی یا حریف نشدن با طرف مقابل خود دست راستش از پسای چپش جدا شد از حالت یلخ تیری خارج شده از بازی کنار میرود . داماد تا راه برایش از هر جهت امن و امان نشود از جایش حرکت نمیکند و همچنان با محافظان خود بحالت یلخ تیری ایستاده اند . پائینی ها سعی دارند که از

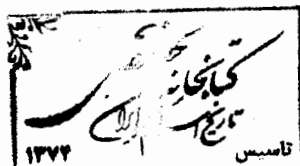
رسیدن داماد به سر دکه ممانعت کنند بالائی ها هم میکوشند داماد را به سر دکه برسانند . پائینی ها حق ندارند داماد امیکه داماد وارد زمین آنها نشده بزمین بالائی ها بورش برند و به داماد حمله کنند و این امتیاز را بالائی ها دارند که بهر گوشه زمین که بخواهند بروند کم کم داماد به دستور سر مرد بطرف دکه حرکت میکند در حالیکه محافظین دو طرف اومی باشند . داماد به آرامی به محل نشانه نزدیک میشود پائینی ها جلو او را میگیرند بالائی ها بقلب نفرات پائین زده حمله بشکل تازه ای شروع میشود داماد که به زمین پائینی ها رسیده منتظر است که در یک فرصت خودش را به سر دکه برساند . بطور کلی وظیفه داماد رسیدن به سر دکه است و وی سعی میکند خودش را با پائینی ها درگیر نکند . چون داماد موقعیت مناسبی یافت فوراً خود را به دکه میرساند ، البته محافظین هم با او هستند .

تا سه مرتبه داماد باید خودش را به دکه برساند در صورتیکه موفق شد دسته بالائی برنده است که هر کدام بر کول یاران خود سوار میشوند و سر مرد بازنده موظف است که داماد را سر کوله سوار کند (فرق کوله و سر کوله چنین است در کوله به پشت سوار میشوند ولی در سر کوله به پشت گردن سوار میشوند) .

در صورتیکه پائینی ها برنده شدند داماد از کولی دادن معاف است اگر داماد موفق نشد بسر دکه برسد و پائینی ها او را از یلخ تیری انداختند در این جا باز یک امتیاز بنفع بالائی ها است و بایستی طرفین هنگامه Hange کنند ، هر کس در هنگامه پیروز شد برنده بازی است .

رسم هنگامه :

هنگامه هم مثل یلخ تیری است باین تفاوت که در یلخ تیری بازیکنان



بادست‌های چپشان برای انداختن یکدیگر استفاده میکنند ولی درهنگه چنین حقی را ندارند درهنگه باید دست چپ بازیکن روی سینه‌اش قرار گیرد و طوری دستش را روی سینه‌اش قرار بدهد که دست از سینه‌اش جدا نشود . بازیکنان دوبدو باهم هنگه میکنند (هنگه همان خروس جنگو است) مرتباً عقب و جلو رفته و باهم حمله میکنند تا سرانجام یا از حالت هنگه بیرون آیند و یا اینکه بزمین بخورند . هنگه ادامه دارد تا برنده تعیین شود برنده جزء هر دسته باشد همان دسته بازی را برده است و بر کول بازنده‌ها سوار میشوند .

هنگام هنگه اگر طرفی ضعیف باشد باو حق میدهند که از حالت یلغ تیری بیرون آمده تنها وی موظف است بادست راست گوش راستش را بگیرد و دست چپش را هم روی سینه‌اش قرار بدهد .

این بازی از بازیهای بسیار پرهیجان نوبندگان است - این بازی نمائشی فراوانی هم دارد که هر عده دسته‌ای را تشویق میکنند . اگر این بازی در کوچه انجام شود بازیکنان میتوانند در صورتیکه موقعیت مناسب ببینند دست به دیوار گذاشته استراحت کنند .

بازیهای محلی زرقان

یارگیری در زرقان

برای انتخاب بازیکنان دو اوسا روبروی هم ایستاده ، آنگاه یکی از آنها میگوید ازمن که انتخاب کنم - آنوقت سه نوبت تعدادی از انگشتان دست را هر دو اوسا جلو آورده و میگویند ازمن - ازمن - ازمن نوبت سوم انگشتها را شمرده مثلا رویهم میشود هفت تا - می‌شمارند شماره هفت روی هر کدام افتاد حق دارد یارانش را اول انتخاب کند و بدین طریق بازیکنان بین دو اوسا تقسیم شده و بازی شروع میشود .

۳۳- درنه Derene

ابتدا از میان بازیکنان دونفر بنام اوسا انتخاب میشوند و سپس بطریق بالا بازیکنان بین دو اوسا تقسیم میشوند . آنگاه مربعی بزرگ رسم کرده بتعداد بازیکنان هر اندازه که باشند کمر بند داخل مربع قرار میدهند . در این موقع باز بر میزنند تا معلوم شود کدام دسته داخل مربع قرار گیرند . بازی از همین جا شروع میشود . افراد داخل مربع کارشان

محافظة از کمر بندهاست که بنام «درنه» نامیده میشود درضمن باید از خود هم مواظبت کنند چون ممکن است توسط بیرونی‌ها بیرون کشیده شوند . اگر دسته داخل مربع بازیکنی را بداخل کشیدند دو دسته جایشان را باهم عوض میکنند . اگر کمر بند توسط گروه خارج از مربع ر بوده شد آنها رامیزنند تا اینکه یکی از بازیکنان داخل مربع موفق شود بیرونی‌ها را بزنند . بهترین راه برای زدن بازیکنان بیرون چنین است : بازیکن می‌بایستی يك دستش را داخل مربع گذارده و پایش را بطرف بازیکن خارج پرتاب کند ، البته این کار سرعت عمل زیاد می‌خواهد . اگر موفق شد باز دو دسته جایشان را باهم عوض میکنند و بهمین طریق بسازی ادامه می‌یابد .

۳۴- لپار Lapar

در این بازی تعداد بازیکنان هر اندازه باشند مهم نیست . بازیکنان هر يك تکه سنگی که لپر نامیده میشود با خود بر میدارند . آنوقت یکی از آنها میگوید گالم Galam دیگری میگوید بعد گالم - سومی میگوید بعد تراز گالم همین طور تا همه بازیکنان جایشان معین شود . بعد سنگ گردی را بنام « گي Gi » در نقطه ای میگذارند . آنگاه بهمان ترتیب

که شرح داده شد بنوبت لپرهايشان را روی هم میگذارند . سپس اولین کسی که گفته است گالم لپرش را بجانب «گی» پرتاب میکند اگر «گی» را نزد که هیچ بازی را دیگری شروع میکند - اگر «گی» را زد رفته اندازه میگیرد که «گی» چند قدم جلورفته است ، اگر گی بیست قدم جلو رفته باشد برنده بازی است میگوید گالیم برای «حسن» (حسن یکی از بازیکنان) که حسن اگر نوبتش هم نباشد بازی را دنبال میکند حسن از همان محل لپرش را بطرف گی پرتاب میکند اگر بیست قدم جلوتر نرفت می شمارد تا ببیند چند قدم جلوتر رفته است مثلاً شده است ۴ قدم آنگاه لپرش را بطرف لپر بازیکنان دیگر پرتاب میکند در صورتیکه خورد میگوید ۵ بعد مجدداً لپرش را بطرف گی میاندازد در صورتیکه گی را زد و گی جلورفت می شمارد اگر بیست قدم شد که او هم کنار میرود اما آمدم موفق نشد دیگری بازی را ادامه میدهد تا بیش از یک نفر در بازی باقی نماند وی بازنده بازی است و موظف است که دیگران را تا مسافتی به کول بکشد ضمناً در صورتیکه گی به وضع بدی روی زمین افتاده باشد بازیکنان با گفتن جاگی میتوانند گی را بطوریکه از زمین بالا باشد روی زمین نشانند.

۳۵- خونه خویش

دو نفر بنام اوسا از میان بازیکنان انتخاب میشوند آنگاه برزده و یاران خود را انتخاب میکنند - مجدداً بر میزنند برای شروع بازی - اوسائی که برنده شده بازیکنانش را بکوچه برده در گوشه و کنار مخفی میکند . آنگاه میگوید .
خونه خویش

اوسای دیگر میگوید :

دستمال آبی

پر گلابی

دمب خروس

چار پر

اگر مرد در کوچه دیدیم قبول نداریم ؟

- نداشته باش

بعد آمده دسته دوم را بهمان کوچه می‌برد خوب که بازیکنان داخل کوچه شدند . خطاب به بازیکنانش میگوید : گل بند قبا تون سوخت . یارانش بیرون آمده آنها را تعقیب میکنند اگر موفق شدند آنها را بگیرند تا سر دکه بر کول آنها سوار میشوند . و بازی بهمین ترتیب ادامه می‌یابد .

۳۶- دقل دو قل پنبه

دو اوسا از میان بازیکنان انتخاب شده بر میزنند و یاران خود را انتخاب میکنند . آنگاه دو اوسا مجدداً بر میزنند تا معلوم شود کدام يك می بایستی بازی را شروع کنند . اوسائی که حق بازی با اوست پشت به دیوار ایستاده انگشتان دستش را درهم فرو کرده بعد یکی از یارانش دولا شده سرش را در دستش میگذارد - نفر بعدی هم دولا شده دست در کمر

او می اندازد و بهمین ترتیب بقیه افراد همان اوسا .
در این موقع دسته دیگر ابتدا اوسا روی آنها می برد و بدون مکث
میگوید : دقل ، دوقل پنبه ، مدینه شنبه - شوسله - شوسله - شوسله و
بهمین ترتیب بقیه بازیکنان روی آنها پریده همین را تکرار میکنند در
صورتی بازنده بازی خواهند بود که یا بزمین بیفتند و یا موفق بگفتن بدون
مکث دقل ، دوقل پنبه تا با آخر نشوند در این جاست که دودسته جایش را
بهم عوض میکنند .

۳۷- گاو- گوساله- پنیر

از میان بازیکنان یکی بنام اوسا انتخاب میشود . اوسا سه ریگ
انتخاب میکند یکی بمنزله گاو دیگری ، گوساله و سومی پنیر . بعد
گاو را بیرون آورده نشان بچه‌ها میدهد
گون‌ها (گاواست ، ها)
بچه‌ها : شاخم زن

گوساله را بیرون می‌آورد
 گوسالن ها (گوساله است ، ها)
 بچه ها : شاخم نزن
 پنیر را بیرون می‌آورد
 پنیرن ، ها (پنیر است ، ها)
 بچه ها بده بخوریم

سپس اوسا سه سنگ را در جیب نهاده یکی از آنها را در میان
 مشت گرفته روبه یکی از بازیکنان کرده میگوید : گو - گوساله - پنیر ؟
 بازیکن نامی را بزبان می‌آورد اگر درست گفت برنده شده گوشه‌ای
 می‌ایستد - مراسم ادامه دارد تا یکی ته بماند . آنگاه اوسا سر او را در
 کنار گرفته بازیکنان در گوشه و کنار خود را مخفی میکنند . در این موقع
 اوسا او را بلند کرده و می‌بایستی جای هر کدام از بچه ها را بگوید اگر
 درست گفت که هیچ اما آمدیم و درست نگفت می‌بایستی تا سر دکه به
 آنها کولی بدهد .

۳۸- چو چلک

این بازی نظیر بازی چلک مسه شیراز است برای اطلاع بیشتر
 می‌توان بدان بازی مراجعه کرد .

۳۹- يك قل دو قل

تعداد بازیکنان در این بازی باید حتماً زوج باشند و حداکثر تا شش نفر میتوانند در این بازی شرکت کنند . فرض کنید در این بازی تعداد بازیکنان شش نفر باشند . این شش نفر به دودسته تقسیم شده بعد بر میزنند هر دسته که بر بهش افتاد اولی کنار دیوار خصم میشود بطوریکه سر وی روی دیوار قرار گیرد . نفر بعدی سرش را در کمر اولی گذاشته دولا

میشود و سومی هم همچنین دسته دیگر بترتیب روی کمر آنها می‌پرنند
نفر جلوی چنین میگوید :
به قل ، دو قل پنبه

صفر قلی شانزده - هفده - هجده - نوزده - بیست .
و بهمین ترتیب سه بار این مطلب را تکرار میکنند . بعد پائین آمده
و مجدداً بر کول آنها می‌پرنند . بازنده بازی دسته ایست که پاهایشان بر زمین
برسد یا نتوانند مطلب بالا را درست ادا کنند - در اینجا دو دسته جایشان
را بهم عوض کرده و بازی از نو شروع میشود .

۴۰- کاسه کنار هندسون^(۱)

بچه از میان خود یکی را بنام سردمرد انتخاب میکنند . بعد بچه‌ها در يك صف ایستاده دستها را از پشت چفت میکنند و بفاصله صد متری از بچه‌ها محلی را بنام دکه انتخاب میکنند . آنگاه سردمرد ریگی برداشته پشت سر بچه‌ها راه رفته چنین میگوید :

۱- این بازی روایتی است از همان بازی دو قل ، دوقلینای شیرازیها

کاسه کنار هندسون - کاسه ته بیار دوغ بسون «بستان»
وسنگ را دردست یکی از بچه‌ها گذاشته که وی خودش را بسر
دکه میرساند . بعد بهریک از بچه‌ها نامی میگذارد ، معمولاً از خوردنیها
استفاده میکند مثل :

انجیر - خرما - گردو - خړك - کشمش و غیره
بعد سرمرد رو به بچه‌ای که سر دکه است کرده میگوید :

دو قل ، دو قلینا

- چون دو قلینا

بوات از شهر اومده

- چی چی آورده ؟

سرمرد نام یك ، یك بازیکنان را می برد - بازیکنی که سر دکه است
یکی را انتخاب میکند مثلاً انجیر را - انجیر می بایستی تا سر دکه او را
بکول بگیری و بهمین ترتیب بازی ادامه پیدا میکند .

۴۱- روایت قلاتی بازی اتل، متل، تو توله

برای این بازی بچه‌ها دایره وار می‌نشینند و پاهای خود را بر کز
دایره دراز کرده بطوریکه کف پاهایشان بهم بچسبند. آنگاه یکی از
بازیکنان بنوبت دست روی پای بچه‌ها زده چنین می‌گوید:

یه نخود

دو نخود

سه نخود

چاره

چنبر

موشکو

عنبر

تازی

نیزی

ملقه

حلقه

حقلی

حیزی

کلمه حیزی بهر کدام افتاد کناری رفته می نشیند - بازی ادامه دارد تا بیش از یکی در بازی باقی نماند . آنگاه نفر باقی مانده بنوبت بر کول دیگران سوار شده و باز ، بازی از سر نو شروع میشود .

قلات - روستائی است در طرف غرب شیراز

۴۲-روایت زرقانی بازی اتل ، متل ، تو توله

کودکان دورهم می نشینند و پاهایشان را بمرکز دایره دراز میکنند
یکی از آنها که اوسای بازی است درحالیکه انگشتش را هربار روی
یکی ازپاها میگذارد چنین میخواند :

اتل ، متل ، متیزه

گاب حسن میتیزه (تیزیدن - باد روده را بیرون کردن)

نه شاخ داره نه پسون
 گوز میکنه زمسون
 زمسونش تنگه
 مقابلش سنگه
 ای بون او بون دویدم (این بام و آن بام)
 زن کا کام ندیدم
 سورمه دونش دزیدم
 دادم خړك چشیدم (خړك Xarak نوعی خرماى نارس)
 خانم کجان؟ تو باغچه
 چی چی میچینه؟ آلوچه
 آلوچه دوگردو
 خبر برده سی اردو (سی-برای)
 دستمال شاه سوخته
 آب گلاب ریخته

۴۳- روایت آباده‌ای بازی اتل ، متل ، توتوله

اتل ، متل ، توت متل (Atal-Matal-Tut-Mtal)
پنجه شکر ، شاه شکر
احمدك رو ميشوره - بو ميشوره (رو- صورت . بو- پا)
خبر به اردو می‌بره
اردو قلندر ميشود .

کشک بگم تر میشود (بگم - بیگم)

دودست داره دو زنجیر

ای پات میشمرم اوپات ورچین (این و آن)

پات کجان ؟ تو همبونه (Hambune)

همبونه کجان ؟ بار شتر

شتر کجان ؟ پای چنار

چی چی میخوره ؟ بلگ انار (Balg) برگ

چی چی می شاشه ؟ حوض بلور

زن شاه کجان ؟ توی حموم

چی چی زائیده ؟ زنگه پا

بازیگران همه باهم

آی پام پیدا شد ، آی پام پیدا شد

۴۴- واگو «باز گوی»

بچه‌های گرمسیرات فارس بسازی بخردانه‌ای دارند که دارای حکمت‌هایی است . از آن جمله یکی اینکه قدرت توصیف و مشاهده کودک را پرورش می‌دهد : دیگر اینکه قوای حافظه و دقتش پرورش می‌یابد چون مخاطب اشعار باید سعی کند هرچه بیشتر قافیه و ردیف مصرع اشعار را بازگو کند ، دیگر اینکه در این بازی نه تنها تنبیه نیست بلکه هر

کس بقدر استعداد خویش پاداش میگیرد . اما بازی چنین است که بچه‌ها دور هم می‌نشینند و سر دسته ظرفی جلو آنها می‌گیرند و می‌گویند: «خانه خدا را پر کنید» هر کس از تنقلک خود که باید مانند گندم برشته ، نخودچی ، مویز ، کشمش دانه ، دانه باشد در آن بریزد . سپس سر دسته يك نفر را مخاطب قرار داده و شعری برای او می‌خواند او باید پس از هر مصرع ردیف و قافیه همان مصرع و مصرع‌های پیش از آن را بدون درنگ از آخر به اول تکرار کند . هر جا که سوخت برای هر ردیف و قافیه‌ای که توانسته تکرار کند به او يك دانه از تنقلات می‌دهد بعد بازی را با دیگری شروع میکند .

اما اگر از میان بازیکنان کسی موفق شود همه ردیف و قافیه آن اشعار را بدون مکث از آخر به اول تکرار کند همه بازیکنان به افتخار او دست زنان می‌خوانند :

از من مویز بخورده

خونه خدا را برده

این بچه گل بگفته

خانه خدا همان ظرف پر از تنقلات است که او برده اینک سه شعر

از این بازی با آنچه مخاطب باید بازی کند :

استر به چراست در بلندی

«در بلندی»

کله‌اش به مثال کله قندی

«کله قندی ، در بلندی»

چشمش به مثل آینه بندی

«آینه بندی ، کله قندی ، در بلندی»

گوشش به مثال بادبزنی

«بادبزنی ، آینه بندی ، کله قندی ، در بلندی»

چیلش (۱) به مثال دهنه‌ی پالنگی (۲)

«دهنه‌ی پالنگی ، بادبزنی ، کله قندی ، در بلندی»

فینش (۳) به مثال غارتنگی

«غارتنگی ، دهنه‌ی پالنگی ، بادبزنی ، کله قندی ، در بلندی»

گردن به مثال غازقلنگی (۴)

«غازقلنگی ، غارتنگی ، دهنه‌ی پالنگی ، بادبزنی ، کله قندی

در بلندی»

سینه‌اش به مثال تخته سنگی

«تخته سنگی ، غازقلنگی ، غارتنگی ، دهنه پالنگی ، بادبزنی

کله قندی ، در بلندی»

کمش (۵) به مثال طبل جنگی

«طبل جنگی ، تخته سنگی ، غازقلنگی ، غارتنگی ، دهنه پالنگی

بادبزنی ، کله قندی ، در بلندی»

لنگش به مثال يك تفنگی

«يك تفنگی ، طبل جنگی ، تخته سنگی ، غازقلنگی ، غارتنگی ،

دهنه پالنگی ، بادبزنی ، کله قندی ، در بلندی»

تخمش به مثال جفت زنگی

«جفت زنگی ، يك تفنگی ، طبل جنگی ، تخته سنگی ، غازقلنگی

غارتنگی ، دهنه پالنگی ، بادبزنی ، کله قندی ، در بلندی»

۱- دهان ۲- گیوه - ملکی ۳- بینی ۴- لك لك ۵- شکم

گندش به مثال دسته هونگی (هاون)

«دسته هونگی، جفت زنگی، يك تفنگی، طبل جنگی، تخته سنگی
غازقلنگی، غارتنگی، دهنه پالنگی، بادبزنی، کله قندی،
در بلندی»

پشکس (پشکل) به مثال جوزقندی

«جوزقندی، دسته هونگی، جفت زنگی، يك تفنگی، طبل
جنگی، تخته سنگی، غازقلنگی، غارتنگی، دهنه پالنگی،
بادبزنی، کله قندی در بلندی»

دیمش به مثال جاروپنگی (جاروئیکه از خوشه خرما درست کنند)

«جاروپنگی، جوزقندی، دسته هونگی، جفت زنگی، يك
تفنگی، طبل جنگی، تخته سنگی، غازقلنگی، غارتنگی،
دهنه پالنگی، بادبزنی، کله قندی، در بلندی»

۲

این مار چوگر به هوفه داره (هوفه صدای ماروگر به به هنگام خشم)

«هوفه داره»

در کوه و کمرخونه داره

«خونه داره، هوفه داره»

يك بجشك (۱) گت (۲) توچونه (۳) داره

«چونه داره، خونه داره، هوفه داره»

۱ گنجشك Bejeshk ۲- گنده، بزرگ ۳- چانه

سری چو چماق گلوله داره

«گلوله داره ، چونه داره ، خونه داره ، هوفه داره»

چشمی (۱) ریقینک (۲) گردونه داره

«گردونه داره، گلوله داره ، چونه داره ، خونه داره ، هوفه داره»

بك زبون سییوی (۳) قیطونه داره

«قیطونه داره، گردونه داره، چونه داره ، خونه داره ، هوفه داره»

صد بدست (۴) بالاش (۵) پیمونه داره

پیمونه داره ، قیطونه داره ، گردونه داره ، چونه داره ، خونه

داره ، هوفه داره »

مسی (۶) زامام جعفری (۷) نشونه داره

«نشونه داره ، پیمونه داره ، قیطونه داره ، گردونه داره ، چونه

داره ، خونه دار ، هوفه داره»

۳

این مخ (۸) بلند سربه آسمون بی

«آسمون بی»

۱- چشمهای ۲- ریز ، کوچك ۳- سیاهی ۴- وجب ۵- قد و قامت

۶- دست کشیدن Massi ۷- گفته میشود که امام جعفر صادق مار را در آستین خود پناه داد و آن جانور انگشت حضرت را گزید . حضرت انگشت خود را که خون از آن جاری بود بر پشت مار کشید و اثر آن بصورت نوار حنائی رنگی بجاماند که تا قیامت نشان بد کنشی و ناسپاسی مار باشد .

۸- درخت خرما

بارش (۱) شکری ز زعفرونی بی
 « زعفرونی بی ، آسمونی بی »
 قند و عسلی چگون (۲) بی
 « چکونی بی ، زعفرونی بی ، آسمونی بی »
 حب نباتن (۳) که از جنونی بی (۴)
 « جنونی بی ، زعفرونی بی ، آسمونی بی »
 جنسش کبکابن (۵) مزش شاهونی بی (۶)
 « شاهونی بی ، جنونی بی ، چکونی بی ، زعفرونی بی ، آسمونی بی »
 دارش (۷) الی (۸) اگر رمونی بی
 « رمونی بی ، شاهونی بی ، جنونی بی ، چکونی بی ، زعفرونی بی
 آسمونی بی »

-
- ۱- ثمره اش ۲- چکان ۳- نبات است ۴- بهشت ۵- نوعی خرما که
 - درشت است ۶- شاهانه - نوعی خرما که مزه مطبوعی دارد ۷- قند ، تنه
 - ۸- به فتح اول و کسر دوم هویدا و آشکار

۴۵- کاسه کنار هندسون

ابتدا بچه‌هاییکه میخواهند بازی کنند بدور هم میایستند و «بر» میآورند (انتخاب میکنند) و هر کس انتخاب شد چشمش را میگیرند یکی دیگر از بچه‌ها سنگی را که در دست دارد در دستهای افراد دیگر گذاشته و مرتب میگوید : کاسه کنار هندسون ، تو بسون ، تو بسون ، تو بسون

۱- هفت بازی که در این قسمت می‌آید از نشریه آتشکده از انتشارات انجمن ادب دبیرستان حکمت فسا آورده شده است .

و ضمن گفتن این کلمات سنگ را در دست یکی از بازیکنها میگذارد
بعد از کسی که چشمش بسته شده میپرسد که سنگ در دست کدامیک از
بچه‌هاست . اگر فهمید جایش را با کسی که سنگ در دست او بوده عوض
میکند و اگر نفهمید يك دست و يك پایش را می‌بندند و میگویند تو گرگی
آنگاه خم شده و همه افراد دستهایشان را روی پشت او قرار میدهند و
میگویند : سوزن میخواهی یا گوشکوب ؟ اگر گفت سوزن همه آنها او
رانیشگون میگیرند و اگر گفت گوشکوب با مشت به پشت او میکوبند و
فرار میکنند . پس از فرار آنها او باید با همان حال دست و پا بسته بدنبال
آنها بدود تا شاید بتواند یکی از آنها را بگیرد . در ضمن بچه‌ها سعی
میکند با او نزدیک شده و او را بزنند بدون آنکه آنها را بگیرد و اگر
توانست یکی از آنها را بگیرد او گرگ است و بازی از نو شروع میشود.

۴۶- شیر بشکن

در این بازی بازیکنان حتماً باید زوج باشند و در صورتیکه تعداد آنها از ۸ نفر کمتر باشد بازی لطفی ندارد بنابراین همیشه عده زیادی در بازی شرکت میکنند . بازیکنان بدو دسته تقسیم شده هر دسته برای خود سردسته ای «سرمردی» انتخاب میکنند . یکی از دسته ها با سردسته خود همراه میافتند و در جایی دور از چشم دسته دیگر پنهان میشوند . بعد سردسته

آنها برمیگردد و دسته دوم با سردسته شان شروع به جستجو میکنند اینها باید افراد دسته اول را پیدا کرده بر کول آنها سوار شوند . سردسته ، دسته دوم ضمن جستجو میگوید : « شیرم بده » و سردسته گروه اول میگوید : « بیشتر »

تاسر انجام افراد دسته دوم گروه اول را ببینند در این موقع افراد گروه اول پابه فرار میگذارند و دسته بعدی آنها را دنبال میکنند . هر يك از افراد دسته دوم سعی میکنند یکی از افراد دسته اول را بگیرد و بر کول او سوار شود . اما اگر هريك از افراد گروه اول خود را به نقطه ای که قبلاً تعیین شده برساند از سواری دادن خلاص میشود . این بازی خیلی خطرناک است بسیار اتفاق میافتد افراد زمین خورده و سخت مجروح میشوند و بهمین جهت استکه بازی را شیر بشکن نام داده اند .

۴۷- عصم چه خونه ؟

افراد بازی باید زوج باشند ابتدا بازیکنان بدوگروه برابر تقسیم میشوند و هر گروه برای خود سرمردی انتخاب میکنند . محله ای رامعین میکنند که همه افراد موافقت کنند . بعداً دوسر مرد مخفیانه خانه ای رادر این محل در نظر میگیرند . بعد هریک از این سرمرد ها بسوی دسته دیگر میروند و روبروی افراد آن دسته قرار میگیرند سرمرد اولی از اولین فرد

دسته دوم می پرسد : (عصم چه خونه؟) بازیکن میگوید : خونه بخونه .
سر مرد سئوال میکند : خونه کی ؟

وبازیکن اسم خانه ای را در محل معین شده نام میبرد . اگر جوابش درست بود یعنی خانه ای را گفت که دوسر مرد معین کرده اند برنده است و باید سوار افراد دسته دوم «دسته ای که سر مرد مشغول سئوال کردن بوده است» شوند و قادر خانه ای که معین شده است بروند . در اینجا سر مرد برنده در میزند یا صدا می کند : سواره ، سواره یا پیاده سواره ؟

اگر صاحب خانه جواب داد سواره ، سوار - باید افراد بازنده همانطور با سواره ها بمحل اولیه برگردند و اگر گفت : پیاده، سواره باید سواره ها پیاده شده و پیاده ها سوار شوند و بدین وضع به محل بازی بر میگردند اما اگر بازیکنی که سر مرد از او سئوال کرده است غلط جواب داد سر مرد دسته اش از یکی از افراد دسته دیگر سئوال میکند . و اگر درست جواب داد بهمان نحو بازی ادامه می یابد .

۴۸- سکل مهتو (استخوان مهتاب)

بازی در شبهای مهتابی انجام میگیرد . همه بازیکنان به صحرا میروند و یکی از آنها که سر مرد خوانده میشود از بازیکنان فاصله گرفته استخوان بزرگی را که قبلاً تهیه کرده اند هر چه میتواند بدور پرتاب میکند . سایرین برای پیدا کردن استخوان بجنبش میافتند و هر کس آنرا پیدا کرد فوراً آنرا بر میدارد و بهر کس که نزدیک اوست سوار میشود و شخص مذکور باید سوار را تا نقطه ای که قبلاً تعیین کرده اند برساند .

۴۹- اسبم چه رنگ؟

اسبم چه رنگ بازی است که در اغلب دهات فسا رواج دارد و حداقل سه نفر و معمولاً تا بیست نفر در آن شرکت میجویند . اسباب این بازی فقط بندی است که از نخ بافته شده و بآن لت Let میگویند . گاهی بجای آن از کمر بند استفاده میکنند .

توتیب بازی

دونفر بنام سرمرد انتخاب میشوند که اسامی اسبهای ده رامیدانند این دونفر پیش خود اسبی را انتخاب میکنند . مثلاً هر دو اسب مدابریم پاشکسته را (محمد ابراهیم پاشکسته) در نظر میگیرند . بعد یکی یکی پهلوی سرمرد ها آمده و لت یا کمر بندی را که در دست یکی از آنهاست میگیرد . یکی از او سؤال میکند : اسبم چه رنگ ؟

مخاطب جواب میدهد رنگ برنگ .

دیگری می پرسد : اسب کی ؟

اگر مخاطب توانست اسم صاحب اسب و رنگ آن را بگوید برنده میشود . لت را از سرمرد میگیرد و بجان سایرین میافتد . برای مصون ماندن بازیکنان از کتک قبلاً مسافت معینی را در نظر میگیرند مثلاً میگویند تادر خانه فلانی - هر کس بدر خانه معین شده خود را برساند از کتک خوردن در امان است . وقتی همه خود را به نقطه معین رسانیدند . يك دور بازی تمام شده و بازی از سر نو شروع میشود .

۵۰- فشنگ و مارتین

تعداد بازیکنها باید زوج بوده و حداقل ۸ نفر باشند . افراد نصف شده و هر دسته برای خود سر مردی انتخاب میکنند . سر مردها مخفیانه «عسل و دوشو» (۱) میکنند يك نفر عسل و دیگری دوشو انتخاب میکند بعد دوسر مرد نزد شخص ثالثی خواه بازیکن باشد خواه نباشد میروند و میگویند . عسل تپ کند یا دوشو ؟

۱- Dushō شیره

وی مثلاً میگوید : عسل تپ کند . (۱)

بنابراین سرمردی که عسل انتخاب کرده باید تپ کند . آنگاه دوشو مخفیانه نفرات خود را نامگذاری میکند مثلاً (میمون-شمعون-کنعون...) پس از آن عسل نزد نفرات دوشو میرود و دوشو وسط گروه قرار میگیرد و نفرات گروه عسل را یکی یکی میآورد و چشمشان را بآدمت میگیرد و گاهی سخت فشار میآورد . سپس شمعون را اینطور صدا میزند : های ... های ... شمعون آسه بیو آسه برو که گربه شناخت نزنه (۲) شمعون آهسته ، آهسته جلو میآید و پیشانی کسی را که چشمش بسته است نیشگون میگیرد و نزد نفرات گروه خود بر میگردد . در این موقع افراد گروه دوشو، هورا میکشند . بعد دوشو چشم آن شخص را باز میکند و از او سؤال میکند چه کسی او را نیشگون گرفته است . اگر بازیکن مزبور او را شناخت وی را بدسته خود میبرد . سپس عسل و دوشو جایشان را بهم عوض میکنند یعنی دوشو تپ میکند و بهمین ترتیب بازی ادامه یافته تا تمام افراد یک دسته بدسته دیگر برده شود . آنگاه افراد برنده سوار افراد بازنده شده البته دوسر مرد از این قاعده مستثنی هستند . این سواری تا موقعی ادامه دارد که صدای سگی بلند شود - البته سربسته بازنده در صورتیکه مدت بازی طولانی شود میتواند سگی را پیدا کرده و او را بزند تا سگ صدا کند و افرادش خلاص شوند .

۵۱- سنگ چل چل مچرا

از میان بازیکنان دو نفر بنام سرمرد انتخاب میشوند هر کدام به تعداد مساوی افراد را انتخاب میکنند . دو دسته جدا از هم می نشینند یکی از سردسته، سنگی بر میدارد و در دست یکی از افراد خودش میگذارد سرمرد مخالف پس از مشورت با افراد خودش باید بگوید که سنگ در دست کدام شخص از عده دیگر است . اگر درست گفت خودش سنگ

را گرفته و بازی بهمان طریق تکرار میشود . اگر غلط گفت يك امتیاز بنفع دسته‌ای که سنگ در دستش بوده حساب میشود و دوبرتبه همان دسته بازی را شروع میکند و سر مرد باید سنگ را مثل حالت قبل در دست یکی از افرادش قرار دهد و به سر مرد دسته مخالف بگوید که سنگ در دست کیست و همینطور بازی ادامه یابد تا یکی از دسته‌ها هفت امتیاز بیاورد ، این دسته برنده است . ضمناً مردسته در موقعی که سنگ در دست افراد خود میگذارد مرتباً این جمله را تکرار میکند : سنگ چل چل مچرا - کی میچرونه بچه‌ها این بچه‌های گلهرای های بدرا ، های بدرا .

سپس افراد دسته برنده سوار دسته بازنده شده و تاجائی میروند که يك سنگ عو و کنند که بازی خاتمه می‌یابد . مرسوم است که سر مرد بازنده سعی میکند سگی را بیابد و کتک بزند تا سنگ عو و کند .

بازیهای محلی ممسنی

یارگیری در ممسنی

ابتدا از میان بازیکنان دونفر بنام سالار انتخاب میشوند - آنگاه بازیکنان دونفر ، دونفر برای خود اسمی انتخاب کرده نزد سالارها میآیند و چنین میگویند :

شر Sherr فشار روی (ر)

سالارها جواب میدهند - اندر Anderr فشار روی (ر)

بعد بازیکنان میگویند : کی ایخوا ، اسب علینه - کی ایخوا ،
زین زرینه (چه کسی میخواهد اسب علی را و چه کسی میخواهد زین
زرین را)
یکی از بازیکنان اسب علی و دیگری زین زرین را انتخاب میکند
و بهمین ترتیب تمام بازیکنان بین دو سالار تقسیم میشوند .

۵۲- کلاه روونك Kolah-Ravunak

در این بازی ابتدا از میان بازیکنان دو نفر بنام سالارا انتخاب میشوند سالارها بهمان ترتیبی که در بالا آمد بازیکنان را بین هم قسمت میکنند . بعد دو سالار هم هریک خود اسمی تعیین میکنند مثلاً یکی گندی (بکسر اول عدس) و دیگری ماشك (ماش) سپس دو سالار نزد بچه کوچکی که ناظر بازی است آمده میگویند:

گندی بخوسه یا ماشك ؟ (عدس بخوابد یا ماش) بچه نام یکی را می برد
مثلا میگوید : ماشك

در این موقع دایره ای کشیده سالاری که باید بخوابد با بازیکنانش
در حالیکه هر کدام کلاهی بسر دارند داخل دایره می روند .
در این موقع دسته ای که بیرون ایستاده است چنین میگویند .
گرگ، گرگ، خرده «خورد» - زده ، زده برده

بازی واقعی از همین لحظه شروع میشود. دسته داخل دایره مواظب
هستند که کلاهشان از طرف بیرونی ها ربوده نشود . به همین خاطر دستها
را زمین گذاشته سرها را بداخل دایره متمایل کرده توسط پا از خود دفاع
میکند . اگر کلاهی ربوده شد ، رباینده باید سعی کند خودش را بسر
دکه برساند (دکه محلی است بفاصله ۵۰ تا ۱۰۰ متر که مورد تأیید دو
دسته می باشد)

در این موقع فردیکه کلاهش ربوده شده فریاد میکند : هی برد
بردم- بگیر یتش؟ که بلافاصله گروه خوابیده همه او را دنبال میکنند بیرونی ها
هم سعی میکنند تا از حمله آنها جلوگیری کنند اگر کسی که کلاه را ربوده
موفق شد بسر دکه برسد يك برد بحساب آندسته گذاشته میشود - مجدداً
بازی ادامه می یابد اگر یکی از دسته بیرونی ها زده شد دودسته جایشان را
به هم عوض میکنند - بطور کلی دسته ای برنده است که سه مرتبه بتواند
سر دکه برسد در این موقع دسته بازنده موظف است برنده ها را تاسر
دکه بکول بکشند .

۵۳- اولی خدای شنبه

یکی از بازیکنان خم میشود و دست بزاسو می ایستد و دیگران باستون کردن دستهای خود بر پشت او از رویش میجهند و به ترتیب هر يك نیم بیت از ترانه را میگویند و بازنده کسی است که نتواند قسمت مربوط به خود را بگوید و در این صورت باید خم شود تا دیگران از رویش بجهند. این بازی صورتی از همان بازی «اولی ، اول بهاره است» که در شیراز مرسوم است .

اولی ، خدای شنبه

دومی ، دوشنبه

سومی ، سپایه ها

چهارمی ، چاپای گا (چهارپای گا)

پنجمی ، پنج آل عبا

ششمی ، شش گوشه ضریح

هفتمی ، هفت محله خروش

هشتمی ، خاکینه به جوش

نهمی ، نه کردم ، رو قبلت (Qonbolet کفل) که کردم

دهمی ، جوتر ، تر بار کره خر راه که میره لکه میره (۱)

یازدهمی ، شیشه بدست

دوازدهمی ، شیشه شکست

سیزدهمی ، کلاغ اومد سر پنجه م ، پنجه م ، پنجه م ، پندش (۲)

چهاردهمی ، دایی جون نون می پخت (۳) خرسه اومد نون کخت (۴)

پانزدهمی ، او انباری (۵) چهل پله ، که هر پله چهل سوراخ ، که

هر سوراخ چهل موشی که هر موشی چهل دانه گندم به دندانش .

۱- Lokke نوعی از دویدن حیوانات است که سرعت آن میان دویدن

وراه رفتن عادی است و شاید بتوان آنرا تعبیری از لغت ترکی «یورتمه» دانست

۲- Pendesh مقعد ۳- دای مادر ۴- Koxi خورد ۵- آب انباری

۵۴- ساك ، سوكنا Sok-Sokena

بازیکنان هر يك تعدادی چوب نوك تيز انتخاب میکنند . نفر اول چوبش را بزمین میزند نفر دومی بایدطوری چوبش را کنار چوب نفر اول به زمین بنشانند که هم چوب نفر اول را بیاندازد و هم چوب خودش نیفتد اگر نتواند چوب نفر اول را بیاندازد یا نتواند چوب خودش را در زمین بنشانند می باز د و بهمین طریق بازی ادامه می یابد . این بازی را بیشتر در فصل زمستان اجرا میکنند که زمین نم داشته باشد ، در کازرون باین بازی تنگسه Tengese میگویند .

۵۵- کل ، کله برد Kel- Kele-bard

بازیکنان بدو دسته تقسیم میشوند و در دو جهت میدان بازی می ایستند. بردی Bardi (سنگی کوچک) را در نقطه ای میگذارند و بازیگران باید با سنگهایی که در دست دارند برد ، را که در زمین گذاشته شده بزنند. هر دسته که بازیکنانش بتواند زودتر «برد» را بزند . برنده میشود و بازیکنان آن دسته بردوش بازیکنان دسته دیگر نشسته و تا مسافتی میروند.

۵۶- اولی، اول کاره

برای این بازی بازیکنان باید ده ساله به بالا باشند . آنگاه بر زده یکی انتخاب میشود وی موظف است خم شده دست بزانو بایستد و دیگران با ستون کردن دستهای خود بر پشت او از رویش میپرسند و به ترتیب کلماتی میگویند بازنده بازی کسی است که نتواند کلمات مربوط به خود را بگوید و یا موفق به پریدن نشود - که باید خم شده تا دیگران از

رویش بپرند . کسیکه خم میشود در اصطلاح محل میگویند زیر «کو»
Kö رفته است .

کلماتی که بازیکنان میگویند اینهاست :

اولی اول کاره

دومی دوزلف یاره

سومی سپاه دینه

چارمی چارپای گاوه

پنجمی پنجه شیره

ششمی نیمه ساله

هفتمی هفت آسمونه

هشتمی گنج روونه

نهمی ماه زنونه

دهمی ماه خرونه

یازدهمی نزدیک به ساله

دوازدهمی سالش تمومه

یك نی به دونی

میون يك نی دوسه نی

آبم که خنك شد ، نیمه خنك

مرغم کرکه ، كرك نشد ، نیمه كرك

شترالچ ، پلچون

زیردنبش خلچون

۵۷- بازی سنگ تق تقو

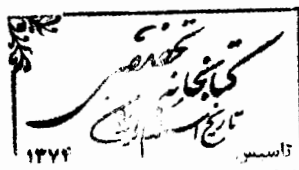
ابتدا بازیکنان دونفر را از میان خود بنام سرمرد انتخاب میکنند. بعد دونفر ، دونفر نزد سرمرد ها آمده و بهمان ترتیب قبلی بین دوسر مرد تقسیم میشوند . آنگاه دوسر مرد «بر» میزنند . طریقه برزدن چنین است (یکی از سرمرد ها میگوید بر از سینه خودم که چشم ترا ببندم - آنگاه پنهانی دستی را پشت سر برده هر يك چند انگشت جلو میآورند - انگشتها

رامیشمارند مثلاً میشود ۷- بعد سرمردی که گفته است بر از سینه خودم که چشم ترا ببندم اول به سینه خود زده بعد به سینه سرمرد دیگر، می شمارد تا به عدد ۷ برسد . شماره ۷ نصیب هر کدام شد چشمش گرفته میشود) طریقه بازی :

دو سرمرد بازیکنان را در دو طرف می نشانند و در وسط تعدادی سنگ میگذارند . سرمردیکه می بایست چشم دیگری را ببندد به کنار افراد خود رفته و برای هر کدام نامی می نهد مثلاً یکی شیر - یکی پلنگ - یکی گرگ و از این قبیل . بعد آمده چشم سرمرد را میگیرد و روی یکی از بارانش کرده مثلاً «گرگ» را صدا میزند. گرگ به میان میدان آمده سنگی را چند مرتبه روی سنگ دیگر زده و بر میگردد - در همین موقع هم سرمرد چنین میگوید :

آروم بیا - آروم برو که گربه شاخت نزنه - انگشت بلور به چشم زاغ نزنه - کله چماقت نزنه - سیخ گرازت نزنه .

چون گرگ سر جایش نشست - چشم سرمرد را باز میکند و می باید بفهمد چه کسی سنگ را بهم زده است برای این خاطر به کنار آنها رفته در چشم آنها نگاه میکند و هر کدام را که تشخیص بدهد از جا بلند میکند اگر درست گفت برنده است در غیر این صورت بازنده میشود . دسته بازنده موظف است دسته برنده را بکول بکشند .



۵۸- آی خوش میچرونم گله را

بازی آی خوش میچرونم گله را یکی از بازیهای نمایشی است که در مجالس عقد و عروسی و ایام عید نوروز و در جشنها انجام میشود . ابتدا يك زن یا مرد شوخ طبع و زبـرزنـگ نمـدی مـی پوشـد . تو بره ای به کمر می بندد - چو بدستی در دست می گیرد - باربشی بلند و چهره ای سیاه سوخته درست مثل چوپانها وارد مجلس می شود - در این موقع زن و مرد کف زده و شادی می کنند ضمناً پیرمردی در مجلس نقش

ارباب چوپان را بازی می کند - چوپان با آهنگ مخصوصی شروع به رقص میکند و چوبدستش را دور سرش میچرخاند . چوپان خوب که رقصید خطاب به ارباب می گوید :

من نمی چروم گل را این گل و آن گل را
این گل هزاره را این میش دنبه کنده را (۱)
این بز شاخ شکسته را این قوچ مست کنده را (۲)
این دو بر نرونده را این کهره وامونده را (۳)
ارباب : چرا نمی چرونی گل را ؟
چوپان : من زن میخوام یا لا بیرن میخوام یا لا

۱- گل هزاره - گل خیلی زیاد را که چرانند آن مشکل باشد گل هزاره گویند .

۲- در ایزدخواست آباده و بطور کلی در فارس گوسفند را به دو دسته تقسیم می کنند . دسته اول که دارای پشم هستند با آنها پشمینه Pashmine گویند . مانند ، قوچ - میش - بره - شی شک «بسه سه ساله» دسته دوم آنهایی هستند که پوشش بدن آنها را مو تشکیل میدهد و به آنها بزینه Bozine میگویند : گروه بزینه به ترتیب تولد از مادر عبارتند از : بز که مادر خانواده است - کهره که همان بزغاله باشد - چپش Capesh بزغاله سه ساله و کولار Kular بزغاله دو ساله را می گویند . پس از کولار و چپش به مرتبه بزی «بز» میرسند . البته اگر ماده باشد ، اگر نر باشد و به سن سه سالگی برسد بدان دو بر Dobor گویند . که دو بر پدر خانواده است .

۳- دو بر نرونده Dobor-Naronde دوبری را گویند که هنوز به بز عمل نزدیکی را انجام نداده است .

گیوه وشال میخوام بالا مزد پارسال میخوام بالا

ارباب : چه کسی را میخوای ؟

چوپان : دختر شما را

ارباب : باشد قبول می کنم ، دخترم را میبدهمت .

در این موقع چوپان خوشحال مجدداً شروع به خواندن می کند :

آی خوش میچرونم گله را این گله و آن گله را

این گله هزاره را این میش دنبه کننده را

این بز شاخ شکسته را این قوچ مست کننده را

این دو بر نرونده را این کهره وامونده را



۵۹- تخم مرغ بازی (۱)

این بازی از بازیهای ویژه ایام نوروز است - برای بازی هم از تخم مرغ پخته می توان استفاده کرد و هم از تخم مرغ خام . تعداد بازیکنان هر اندازه باشد مهم نیست . بازی را دو نفر شروع می کنند . ابتدا تخم مرغها را به دندان زده و نرمی و سختی آنها را آزمایش می کنند که در اصطلاح میگویند می چشند . آنگاه یکی از بازیکنان تخم مرغش را طوری در مشتش میگیرد که تنها سر آن بیرون باشد . بعد بازیکن مقابل با سر تخم

مرغش - به سر تخم مرغ دیگر زده اگر سر تخم مرغ شکست میگوید
واچول Vacul یعنی تخم مرغ را سرو ته کن «آنگاه نوبت به ته تخم مرغ
میرسد که بهمان ترتیب بازی ادامه می یابد - برنده بازی کسی است که
تخم مرغش سالم بماند و بتواند تخم مرغهای دیگران را بشکند که برنده
تخم مرغهای شکسته دیگران را میگیرد .

۱- باین بازی خاک بازی و خاک جنگو هم میگویند . این بازی در ایام
نوروز در سرتاسر فارس بین مردم رایج است .

۶۰- هوو، هوو دارك بخودم

بازیها تنها ویژه کودکان، نو جوانان، جوانان و مردان نیست؛ بلکه زنان هم بازیهای مخصوص بخود دارند که از جمله این بازیها بازی «هوو، هوو دارك بخودم» می باشد.

هنگام بازی یکی دایره میزند و زنی که خوش سروزبان و مجلس آرا باشد و خوب بتواند بر قصد بازی را شروع میکنند. ضمن رقص قسمتهای مختلف بازی را با آواز میخواند و زنان حاضر در جلسه هم

قسمتهائی را با اودم میگیرند . مضمون این بازی شکوه آست از هوو ، و هووداری .

در هر قسمت بازیگر قسمتی از بدنش را با دستهایش نشان میدهد . مثلاً برای نشان دادن بلندی گیسوانش دستش را تا حد کمرش باین میآورد آنگاه برای اینکه کوتاهی گیسوانش را نشان دهد دستش را باندازه شانهایش بالامی برد و بدین ترتیب میگوید اگر گیسوان بلندم کوتاه شده در اثر وجود هوو می باشد و بهمین ترتیب از سایر اندامهایش هم سخن بمیان میآورد .

بازیگر : هوو ، هوودارک بخودم	دل بیقرارک بخودم
به گیزی داشتم اقده	هوو او مد کردش اقده
همه باهم : چه روزگاری داشتم	روزیکه هوو نداشتم

رنگ رقص

بازیگر : هوو ، هوودارک بخودم	دل بیقرارک بخودم
به چشی داشتم اقده	هوو او مد کردش اقده (۱)
همه باهم : چه روزگاری داشتم	روزیکه هوو نداشتم

رنگ رقص

بازیگر : هوو ، هوودارک بخودم	دل بیقرارک بخودم
به لپی داشتم اقده	هوو او مد کردش اقده (۲)
همه باهم : چه روزگاری داشتم	روزیکه هوو نداشتم

رنگ رقص

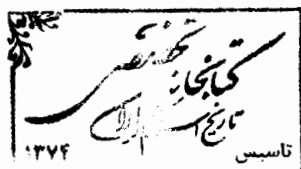
بازیگر- هوو ، هوودارک بخودم	دل بیقرارک بخودم
-----------------------------	------------------

۱- به چشی Ye-ceshi يك چشمی ۲- به لپی Ye-Lopi يك گونه ای

یه سپی داشتم اقدّه هوو او مد کردش اقدّه (۱)
 همه باهم : چه روزگاری داشتم روزیکه هوو نداشتم
 رنگ رقص

بازیگر : هوو ، هوو دارک بخودم دل بیقرارک بخودم
 یه کمی داشتم اقدّه هوو او مد کردش اقدّه (۲)
 همه باهم : چه روزگاری داشتم روزیکه هوو نداشتم

بازیگر اندامهایش رایکی بعد از دیگری نام می برد و در پایان در
 میان شادی و لهله زنان بسازی تمام می شود .



۱- یه سپی Ye - Sopi يك صورتی ۲- یه کمی Ye - komi يك شکمی