

چاپ
سوم

مجموعه

بازیهای محلی

رایج در

تبریز

گردآوری

زهره وفائی

قیمت 80000

انتشارات زینب قبریز



۶۵۹۶۰

مجموعه

بازیهای محلی

رایج در

تبریز

گردآوری

زهره وفائی

وفائی، زهره، ۱۳۳۲ - ، گردآوری زهره وفائی.

مجموعه بازیهای محلی رایج در تبریز / گردآوری زهره وفائی.

— تبریز: زینب (س)، ۱۳۷۸.

۵۴ ص.: مصور.

ISBN: 964-92431-4-3

فهرست نویسی براساس اطلاعات فیبا.

فارسی - ترکی.

این کتاب ترجمه کتاب «اویونلار» نوشته زهره وفائی می باشد.

۱. بازیها -- ایران -- تبریز. ۲. بازیهای نمایشی. الف. عنوان.

۷۹۶/۰۹۵۵۳۲۲

۷ و ۲ ت / ۵ / ۵۸ / ۶۷

۱۷۸۴۶ - ۷۸ م

کتابخانه ملی ایران



ناشر: انتشارات زینب تبریز - تلفن ۵۵۳۸۹۲۴

نام کتاب: مجموعه بازیهای محلی رایج در تبریز

مؤلف: زهره وفایی

نوبت چاپ: سوم ۱۳۸۵ تیراژ: ۵۰۰

تعداد صفحات: ۶۰ قطع: رقعی

شابک: ۹۶۴-۹۲۴۳۱-۴-۳

((این مجموعه ترجمه کتاب (اویونلار) به زبان ترکی نوشته همین مؤلف میباشد.))

فهرست مطالب

عنوان	صفحه
مقدمه.....	۷
اته‌گه داش قویدو.....	۹
آرادا ووردو.....	۱۰
ارمنی جیزیقی.....	۱۱
اوشدو - اوشدو.....	۱۲
ایپ گنچدی (ایپ آتدی).....	۱۳
ایت قوسلو.....	۱۳
اینه - اینه.....	۱۵
بنش داش.....	۱۷
بنوشه.....	۱۹
یوجاق توتدی.....	۲۰
پیل دسته (پولونج آغاج).....	۲۱
پیشدهک گنچدی.....	۲۲

۲۳	پیشیک قاشندی
۲۴	پیشیک یونو
۲۵	توپ توتدو
۲۶	توپ عربی
۲۷	توولاما
۲۸	تیرناووردو
۲۹	تک سن جوت
۳۰	جوجه گوزو
۳۱	جولاتوتما
۳۲	جیزیق
۳۳	حمام حمام
۳۵	خوروز - خوروز
۳۶	داری سیمه
۳۷	دالا میندی (گول ده نه وار)
۳۸	دنیرمان - دنیرمان
۳۹	دونبالا پستان
۳۹	دووارا ووردی
۴۰	زوویل داق
۴۱	شئرسن خط؟
۴۱	شکر - پنیر
۴۲	قاچان قاچان
۴۳	قلعه قلعه
۴۴	قول توتما

۴۵	قوندوم - كوشدوم
۴۶	كباب كباب
۴۶	كوف
۴۷	گوزده قولاق
۴۸	گوزو باغليچى
۴۹	گول - گول
۴۹	مىزلەن قاچ
۵۱	لوپوك غاز
۵۲	مازالاق (سالماق)
۵۲	ناققىشلى
۵۳	ننە منى قوردا وئرمە
۵۴	يئردن اوجا

بسم الله الرحمن الرحيم

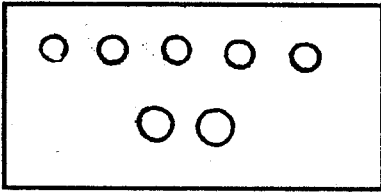
مقدمه‌ای بر شرح بازیها:

گردآوری حاضر مجموعه بازیهای رایج در تبریز می باشد فلذا اگر بازی دیگری در منطقه سراغ دارید که در این مجموعه نیست یقیناً متعلق به بازیهای رایج در تبریز نیست. و یا اگر این بازیها در مناطق دیگر با نام دیگر رایج می باشد باز در حیطه این مجموعه نمی باشد. به هر حال نوع نزدیک و مشابه این بازیها در دیگر جاهای کشور هم وجود دارد که با مختصر تغییراتی اجرا می شود. علاوه می نماید که نوع نزدیکتر این بازیها نه تنها در کشور بلکه در میان کودکان دیگر ملل نیز رایج است. علت این شباهت نزدیک بدان جهت است. که: «تمام کودکان دنیا در تمام طول تاریخ به یک نوع خندیده و به یک نوع گریسته اند.»

بازی در فرهنگ مردم تنها جهت سرگرمی و سپری نمودن زمان نیست بلکه نیازهای روحی بازیکن را به جهت رشد و تعالی پیش می برد. بازیهای محلی آذربایجان به نسبت آب و هوای نسبتاً سرد آن و نیز به

نسبت اعتقادات رایج در میان مردم آن دیار به وجود آمده است. هر کدام از آنها دارای هدفی و خواستی است. روزهایی را بیاد بیاوریم که سینما، تلویزیون، سالنهای ورزشی، تور، توپ، راکت، چمن و... هیچ یک وجود نداشت و اگر قبول کنیم که کودکان آن عصر یا نشاط‌تر و سالم‌تر از کودکان امروزی بودند، علت آن تنها همین بازیها بود. زمانی که دو کودک در کنار هم بودند بدون نیاز به «وسيله» و «امكانات» می‌توانستند ساعتها با هم بازی کنند. با چنین قناعتی همیشه و همه جا بازی بود. حداقل بیایید با خودمان رو راست باشیم: هر وسیله‌ای هر چند گرانبه نیست نمی‌تواند کودکان این عصر را بیش از چند ساعت سرگرم کند. چرا؟ چرا هر وسیله بازی گرانبه‌تر و جالب تنها ساعاتی دوست بچه‌هاست؟ اما کودکان آن عصر تنها با پنج عدد سنگ کوچک... بله... پنج سنگ کوچک روزها می‌توانست آنها را گرد هم بیاورد. علت این گرد آمدن این بود که «سنگ» مالکیت نمی‌شناسد، فخر فروشی ندارد، روح پاک ضامن قلبی پاک و آرامشی عمیق است. اگر کودکان این عصر اینگونه‌اند وای به حال بزرگ‌ها، اگر به سرگشتگی روانی امروزه معتقدیم باید ریشه آن را در ایام کودکی جستجو کنیم. بیایید این بازیهای بی‌آلایش را به کودکانمان یاد بدهیم تا آنها را با قلبی پاک و روحی سالم و بدنی قوی و حس همدوستی روانه آینده‌شان کرده باشیم. نگوئیم که ممکن نیست نگوئیم! در عصر اتم شکفتن بنفشه غیر ممکن است! نه! - تنها مشتی «خاک اصیل» کافی است، باران و آفتابش هم با خدا!

زهره وفائی - تیریز ۱۳۷۷

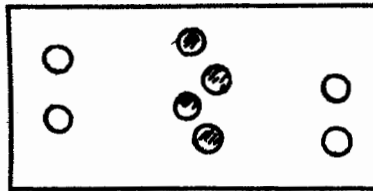


اته‌گه داش قویدو^۱

برای این بازی باید بیش از پنج نفر بازیکن گرد آیند. بازیکنان کنار هم به ردیف می‌نشینند و «اوستا» با سنگ کوچکی در مشت در برابر آنها می‌ایستد. «شاگرد» ی نیز در کنار اوستا می‌ایستد. بازیکنان نشسته بر زمین جایی دنج در میان دامن خود معین می‌کنند آنگاه اوستا بدون آنکه شاگرد متوجه گردد سنگ را در دامن یکی از بازیکنان می‌گذارد. سپس نوبت شاگرد است که حدس بزند سنگ در دامن چه کسی است. اگر در یک حدس درست بگوید شاگرد به جای اوستا می‌ایستد و اوستا به جمع بازیکنان می‌پیوندد ولی اگر حدسش درست نباشد او به جای یکی از بازیکنان نشسته و یکی از آنها به جای شاگرد می‌آید. این بازی پایان ندارد و تا احساس خستگی کودکان به آن ادامه می‌دهند.

این بازی تحرک بدنی ندارد و مخصوص هوای برفی و بارانی و داخل اتاق است و باعث تقویت فکر کودکان می‌گردد.

۱- سنگ در دامن گذاشتن



آرادا ووردو^۱

جهت انجام این بازی به بیش از چهار نفر بازیکن نیاز هست. آنها دو دسته شده و آن دسته که بازی را می‌خواهد شروع کند در وسط می‌ایستد و افراد دسته دیگر در دو جهت مخالف با فاصله‌ای معین می‌ایستند. وسیله لازم این بازی توپ است. افراد خارج از بازی سعی می‌کنند دیگر بازیکنان را با توپی که در دست دارند بزنند. هر بازیکن که توپ به او بخورد باید از بازی خارج بشود. برعکس، هر بازیکنی که بتواند توپ را بگیرد به حساب دو بازیکن (ایکی جانلی)^۲ است و باید دو بار توپ به او بخورد تا از دور بازی خارج گردد. گاه بازیکنی که توپ را گرفته است می‌تواند به جای یک «جان» خود بازیکن هم تیمی خود را که اخراج گردیده به داخل زمین بیاورد. بعد از اینکه تمامی بازیکنان توپ خورده و از زمین خارج شدند تیم بعدی وارد زمین می‌شوند. توضیحاً: زمانی که تنها یک بازیکن در وسط زمین مانده است باید طرفین توپ را به صورت پاس هوایی بیندازند و اگر پنج بار آن را از زمین پاس دادند و به حریف نخورد تمام تیم دوباره به زمین برمی‌گردند.

این بازی در فضای باز و زمینی صاف انجام می‌شود. انجام آن باعث

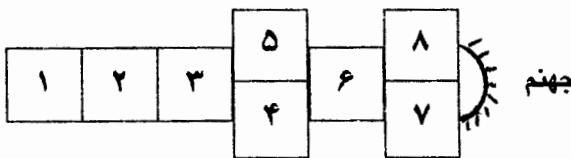
۱- وسطی، داژبال

۲- با دو جان

تقویت جسمی کودکان گردیده و نیز موجب پرورش دقت و حس همکاری و نودوستی را در آنها می‌گردد.

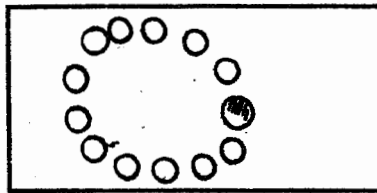
ارمنی جیزیقی^۱

جهت این بازی نیاز به زمینی صاف و کوچک است تا شکل ذیل در آن کشیده شود:



به علت شباهت این شکل به صلیب آن را ارمنی جیزیقی می‌نامند. تعداد بازیکنان هر چند نفر می‌تواند باشد اما بازی تیمی نیست و هر بازیکن به نفع خود بازی می‌کند. طریقه بازی بدین ترتیب است که بازیکن سنگ کوچکی را در خانه اول قرار می‌دهد و بدون اینکه پایش را در این خانه بگذارد به صورت لی لی تمام خانه‌ها را طی و دوباره برگشته و سنگ را برمی‌دارد. سپس به خانه دو - سه و... الی آخر. سوختن در این بازی مستلزم این است که سنگ بازیکن یا پای بازیکن روی خطوط قرار بگیرد. بعد از اتمام خانه هشتم نوبت گذاشتن از جهنم است.

در این قسمت سنگ به دورتر از جهنم پرتاب می شود. اگر سنگ داخل جهنم بیفتد بازیکن باید از خانه اول شروع کند. اما اگر بتواند بازی دور جهنم را هم با موفقیت بگذراند از همان سمت جهنم سنگ را به طرف خانه ها می اندازد و در هر خانه ای که بیفتد آنجا خانه اوست و هیچ بازیکن دیگر حق ندارد از آن خانه عبور کند. هر بازیکن که در نهایت تعداد خانه های زیادی را صاحب شود برنده محسوب می شود. فعالیت بدنی این بازی متوسط اما نیاز به دقت و همت شخصی در آن بسیار است.



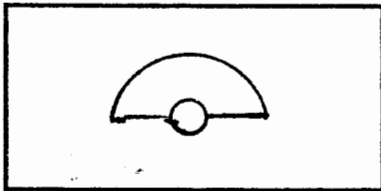
اوشدو - اوشدو^۱

این باز در فضای سرپوشیده و مخصوص شبهای برفی و بارانی است. تعداد بازیکن هر چند نفر می تواند باشد. سن بازیکنان نیز مطرح نیست و تمام اعضای خانواده نیز می توانند در آن شرکت کنند. نحوه بازی بدین ترتیب است که بازیکنان به صورت دایره می نشینند و یکی از آنها اوستا می شود. همگی انگشت اجازه را روی زمین گذاشته و منتظر اوستا می شوند. اوستا که خودش هم انگشتش را روی زمین گذاشته شروع

می‌کند به شمردن:

اوشدو اوشدو قوش اوشدو! ^۱ همگی دستشان را به علامت پرواز بلند می‌کنند. اوستا پشت سر هم نام پرنده‌ها و یا غیر پرنده‌ها را می‌برد و بازیکنان باید دقت کنند که در مورد غیر پرنده‌ها نباید دستشان را بلند کنند و گرنه سوخته و از بازی اخراج می‌شوند. نفر آخر برنده محسوب می‌شود.

این بازی فعالیت بدنی ندارد اما باعث شادی و تفریح و تقویت ذهن و افزایش معلومات است.



ایپ گنچدی (ایپ آتدی) ^۲

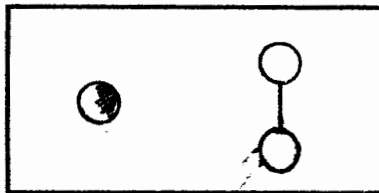
این بازی به صورت فردی و تیمی است. اگر فردی است بازیکن طناب کوچکی را به دور میچ یکی از پاهایش بسته و آن را به صورت دایره می‌چرخاند و پای دیگر را از روی آن عبور می‌دهد. اگر طناب اندکی بلندتر باشد بازیکن با گرفتن دو سر آن و چرخاندن آن از بالای سر و عبور دادن آن از زیر پاها می‌تواند بازی کند. اگر بازیکن دو نفر باشند نحوه بازی بدین ترتیب است که یکی از آنها سر طناب را با دست راست و

۱- پرید، پرید، پرند، پرید!

۲- طناب بازی

دیگری با دست چپ می‌گیرد و طناب را به همان ترتیب از بالای سر و زیر پاها عبور می‌دهند. اگر بازیکن سه نفر باشند، دو کس دو سر طناب را گرفته و می‌چرخانند و نفر سوم هماهنگ با چرخش می‌پرد و طناب را از زیر پاهایش عبور می‌دهد. اگر تعداد بازیکنان از سه نفر بیشتر باشد، دو کس طناب را چرخانده و بقیه بدون توقف به نوبت آمده و به تعداد معین طناب را از سر و پا عبور داده و خارج می‌شوند. هرگاه طناب زیر پای کسی گیر کند آن بازیکن سوخته و از بازی خارج می‌گردد.

این بازی در حقیقت مادر ورزشهاست. باعث تقویت عضله دست و پا و کمر و قلب می‌گردد. جهت قد کشیدن اطفال بسیار مفید است. تنها باید دقت شود که کفش راحت در پای بازیکن باشد. نیز کسانی که دیسک کمر و یا طپش قلب دارند نباید این بازی را انجام دهند.

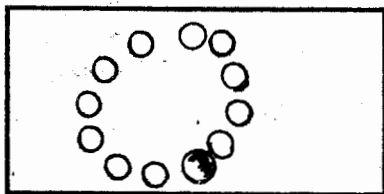


ایت قوسلو^۱

برای این بازی سه نفر بازیکن مورد نیاز است. نحوه بازی بدین ترتیب است که دو بازیکن دستهایشان را محکم به هم می‌گیرند. بازیکن سوم از فاصله‌ای دور دویده و خود را روی دست این دومی می‌اندازد. اگر بتواند

دستهایشان را از هم باز کند برنده شده و دوباره می‌دود. اما اگر نتواند دست دو بازیکن را از هم جدا کند بازنده است، در این صورت دو بازیکن، بازنده را روی شکم به روی دستهایشان گرفته و مثل --- تکان داده و می‌گویند: ایت قوسلوها ایت قوسلو! ایتیم دره ده قوسدو! قارتال داغ لارا او شدو! داغاگندیر سهن دره یه؟^۱ اگر بازنده گفت: به کوه می‌روم! دو بازیکن او را به روی پاهایش پرتاب می‌کنند اما اگر گفت به دره، او را به روی سر پرتاب می‌کنند. سپس می‌آید و جای یکی از بازیکنان می‌ایستد و بازی دوباره شروع میشود. جهت انجام این بازی زمین حتماً باید شنی یا چمن یا تشک باشد.

فعالیت بدنی این بازی زیاد و موجب تقویت روحیه استقامت و تشخیص صحیح اطفال می‌گردد.



ایینه - ایینه^۲

این بازی مخصوص شبهای زمستان و خانواده است. تعداد بازیکنان هر چند نفر می‌توانند باشند. نحوه بازی به این ترتیب است که بازیکنان به

۱ - دمرهای دمر! سگم در دره بالا آورد، عقاب به کوهها پرواز کرد.

می‌خواهی به کوه بروی یا به دره؟

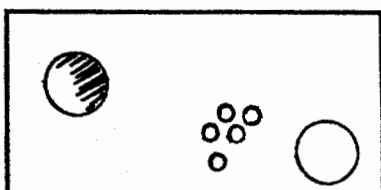
۲ - سوزن - سوزن

شکل دایره‌ای می‌نشینند و یک نفر اسوتا ناظر است که همگی دستهای خود را بصورت مشت روی زمین بگذارند. (در صورت کم بودن بازیکن دستها بصورت باز روی زمین گذاشته میشود تا انگشتان شمرده شوند) سپس اسوتا شروع به خواندن اشعار ذیل می‌نماید و به همراه هر گام به مشت‌ها می‌زند:

اینه - اینه، اووجو دویمه، بربرینجی برین گنچیر، شاهماجی شاطیر
گنچیر، قوچ آغاجی قوطور گنچیر، هایبان، هوپیان، یثریل یثریل سواش،
قورتول!^۱

گام آخر در هر دست تمام شد، آن دست کنار کشیده می‌شود و نهایتاً تا دور آخر هر دستی که ماند صاحب آن بازنده به حساب می‌آید.
در این بازی هوش و استعداد بازیکن چندان دخالتی ندارد و تقریباً روی شانس است و همین هیجان بازی را برای بازیکنان بیشتر می‌کند.

۱ - سوزن - سوزن، نوکش دگمه، خال‌کوب می‌آید، زخمی می‌رود، کلنک دو سر، کلنک به دست می‌رود، قوچ قوی هیکل، بز زخمی می‌رود، به پَر این‌ور، به پَر آن‌ور، بخور، بترک! آب بخور، تمام شو!

پنجش داش^۱

همچنانکه از نام این بازی پیداست. برای بازی نیاز به پنج سنگ کوچک است به حدی که همگی در یک مشت جا بگیرند. در این بازی از دو نفر الی هر چند نفر می‌توانند شرکت کنند. بازی در فضای باز و یا بسته می‌تواند انجام بگیرد. بازیکنان دورتادور نشسته و نفر اول بازی را با پاشیدن پنج سنگ بر روی زمین شروع می‌کند. سپس یک سنگ را برداشته و به هوا پرتاب می‌کند و تا پایین آمدن آن باید یک سنگ از زمین بردارد و بدین ترتیب نوبت پاشیدن مجدد و این بار برداشتن سنگ، دو به دو صورت می‌گیرد. در دور سوم باید سنگی را سه تا یکی و یک دانه تنها از زمین بردارد. در دور چهارم، یک سنگ را به هوا پرتاب کرده و چهار سنگ را همزمان روی زمین قرار می‌دهد و مجدداً با پرتاب سنگ چهار سنگ را برمی‌دارد. دور پنجم به نام «قیخلاما»^۲ است در این دور بعد از پاشیدن سنگها یکی را به هوا پرتاب نموده و با سرعت یک سنگ را برداشته و با دیگری عوض می‌کنند. بصورتی که همیشه یک سنگ در مشت باشد. دور ششم «یاغیش»^۳ است. که در این دور اول یک

۱- پنج سنگ

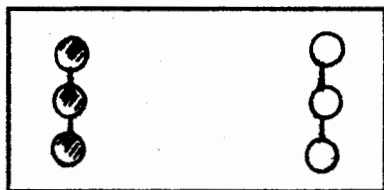
۲- پشگل انداختن

۳- باران

سنگ به هوا پرتاب می‌کند بعداً دو سنگ و سه سنگ و چهار سنگ را به هوا پرتاب می‌کند و بی آنکه به زمین بیفتند سنگ باقیمانده در زمین را برمی‌دارد. دور هفتم این بازی «آلما ده‌ریب سیده سالما»^۱ می‌باشد. در این دور بازیکن یک سنگ را به هوا پرتاب کرده و قبل از آنکه آن سنگ را بگیرد باید یک سنگ از زمین با دست راست برداشته و در کف دست چپ خود بگذارد. دور هشتم «ال اوستی»^۲ می‌باشد. که بازیکن یک سنگ را روی دست خود گذاشته و بی آنکه آن سنگ بیفتد باید بقیه سنگها را از روی زمین جمع نماید. دور آخر دروازه است که بازیکن یک دستش را با انگشتهایی به صورت دروازه روی زمین قرار می‌دهد بعد سنگها را روی زمین می‌پاشد یکی را برداشته و به هوا پرتاب می‌کند و بقیه را یک به یک از دروازه عبور می‌دهد. بعد از پایان این دورها بدون سوختن امتیاز بازیکن به یک می‌رسد. در آخر بازی هر بازیکن که امتیاز بیشتری داشته باشد برنده محسوب می‌شوند. این بازی چندان تحرک بدنی ندارد ولی از نظر دقت و سرعت عمل بخشیدن به بازیکن بسیار مفید است.

۱- سیپ را کندن و به سید انداختن.

۲- روی دست

بنوشه^۱

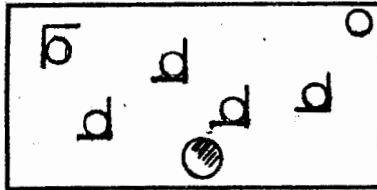
برای این بازی حداقل شش بازیکن مورد نیاز می باشد. این شش نفر سه به سه تقسیم می شوند. و هر دسته در سمتی روبروی هم قرار می گیرند. آن دسته که بازی را شروع می کند می گوید: «بنوشه!» طرف مقابل جواب می دهد: بنده دوشه!^۲ باز دسته اول می گوید: «بیزدن سیزه کیم دوشه؟»^۳ گروه مقابل یکی از بازیکنان طرف مقابل را انتخاب می کند. فرد انتخاب شده به سرعت می رود و خود را به صف گروه مقابل می زند. هر کس که از این گروه از صف خارج شد به عنوان اسیر به گروه اول منتقل می شود. بازی مجدداً به همین ترتیب شروع میشود و هر گروه که اسیر بیشتری بدست بیاورد برنده است.

در این بازی علاوه بر اینکه جسماً کودکان فعال می شوند روحاً نیز حس نוע دوستی و جنگ ستیزی بر علیه دشمن و اراده نیز در آنها تقویت می شود.

۱- بنفشه

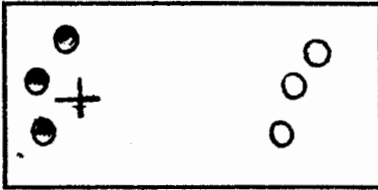
۲- به بند بیفتد.

۳- از گروه ما کدامیک به گروه شما بیفتد؟

بوجاق توتدی^۱

تعداد بازیکنان این بازی باید به تعداد گوشه‌هایی باشد که وجود دارد به اضافه یک بازیکن اضافی. در شروع بازی بازیکنان در وسط همان مکان (اطاق، راهرو، سالن) جمع شده و یک، دو، سه می‌شمارند و همگی به طرف گوشه‌های موجود هجوم می‌آورند. هر کس گوشه‌ای را می‌گیرد و آنکه بدون جا می‌ماند «گرگ» نامیده می‌شود. آنگاه بازیکنان شروع به عوض کردن جاها می‌نمایند و گرگ مترصد تا به محض خالی شدن گوشه‌ای آن را بگیرد. به هر حال هر کس بیرون از گوشه باشد گرگ به حساب می‌آید. این بازی زمان معینی ندارد و تا احساس خستگی از طرف بازیکنان می‌تواند ادامه یابد. اگر به گوشه دسترسی نباشد این بازی را می‌توان در فضای باز و به تعداد درختان موجود نیز انجام داد.

در این بازی فعالیت بدنی اندک است ولی باعث تقویت دقت و اراده و تیزبینی کودکان می‌گردد.

پیل دسته (پولونج آغاج)^۱

برای انجام این بازی از دو نفر الی چندین نفر می‌توانند باشند. وسایل لازم یک چوب بلند همانند عصا و یک چوب کوچک (۲۰ سانتی‌متر) می‌باشد. فضای مورد نیاز این بازی باید وسیع باشد. برای شروع بازی بازیکنان به دو دسته تقسیم می‌شوند. دسته‌ای که بازی را باید شروع کند پیل (چوب کوچک) را روی دو سنگ قرار می‌دهد و با دسته (چوب کوچک) را روی دو سنگ قرار می‌دهد و با دسته (چوب بزرگ) از زیر آن زده و به مسافتی هر چه دورتر پرتاب می‌نماید.

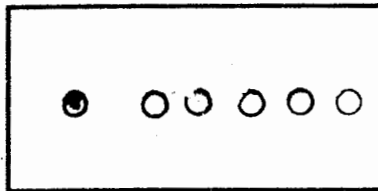
دسته مقابل اگر پیل را در هوا گرفتند به عنوان برنده جای دسته اول را می‌گیرند. اگر نتوانستند بگیرند باید یکی از بازیکنانشان پیل را برداشته و در حالی که کلمات ذیل را می‌خواند پیل را تا نزدیک سنگها بیاورد: «آل قمه‌نی، وئر قمه‌نی، زنبیل، زونبول هو»^۲ و باید کلمه هو را بدون نفس زدن تا آخر مسیر بکشد و اگر مکث کرد و یا نفس کشید بازنده حساب می‌شود.

این بازی زمان معینی ندارد و تا زمان علاقمندی بازیکنان می‌تواند ادامه داشته باشد. رویهمرفته بازی مفرّحی است و جزو بازیهای سستی روز

۱- النک دولنگ

۲- بگیر قمه را، بده قمه را، زنبیل، زونبول هو

سیزده عید می باشد. فعالیت بدنی فراوانی دارد و سنّ بخصوصی برای بازیکنان منظور نیست.

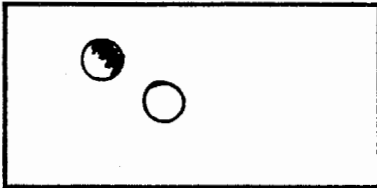


پیشدهک گنجدی^۱

برای این بازی از دو نفر الی هر چند نفر می توانند باشند. برای شروع بازی یکی از آنها در کناری ایستاده و بقیه با فاصله های معین در یک ردیف خم شد و دستها را روی زانو قرار می دهند و سرشان را کاملاً خم می کنند. نفری که ایستاده از فاصله ای دور دویده و وقتی به آنها می رسد دستها را بر پشت آنها قرار داده و بلند شده و پاها را باز کرده و از رویشان می پرد. وقتی از روی نفر آخر پرید خودش به همان صورت خم شده و می ایستد. نفر اول که خم شده بلند می شود و از روی همه می پرد و باز در آخر ردیف خم می شود و بدین ترتیب بازیکنان بطور مساوی همه می پرند و هم خم می شوند. بازیکنی که نتواند پرید یا باعث زمین خوردن دیگر بازیکنان شود یک دور از پریدن محروم می شود.

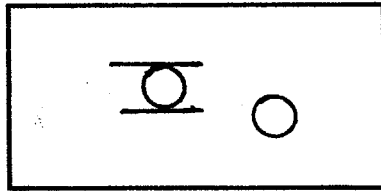
این بازی بازنده و برنده ندارد و ساعت معینی هم برای بازی نیست. فعالیت بدنی خوبی را داراست و روحاً باعث همکاری و تقویت دقت نظر و حفظ تعادل آنها می شود.

۱- پیشیک تک گنجماق، مثل کربه پریدن.

پیشیک قاشدی^۱

برای این بازی دو نفر بازیکن کافی است. در شروع بازی یکی گربه و یکی موش می شود. موش کسی است که می دود و گربه کسی است که او را می گیرد. در شروع بازی باید موش دستش را به دست گربه بزند بعد شروع به دویدن نماید (حفظ فاصله) گربه باید از محل هایی که موش می رود بدود و اگر خطا کند باخته است.

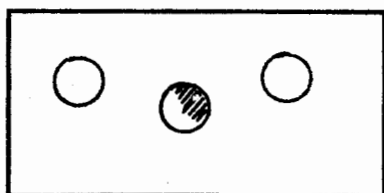
هر جا که گربه موش را گرفت بازی پایان می یابد و دوباره شروع می شود. بهترین محل برای این بازی فضای پر درخت می باشد که با دویدن از میان درختان دقت هر دو بازیکن تقویت می یابد. فعالیت بدنی زیادی نیز در این بازی نهفته است.

پیشیک یولو^۱

برای این بازی دو بازیکن کافی است. که یکی از آنها گربه و دیگری موش است. گربه دم در و یا هر راه باریکی می ایستد و موش را زندانی می کند. موش می گوید: «پیشیک قارداش! منه بیر پیشیک یولو وئر گئدیم!»^۲ گربه هم اندکی کنار می کشد تا موش فرار کند. اگر موش توانست فرار کند بدون اینکه گربه او را بگیرد و نگه دارد، برنده است و جای گربه را می گیرد. اما اگر گربه موش را گرفت و دوباره زندانی کرد بازی از اول شروع میشود. این بازی فعالیت بدنی ندارد ولی روحاً موجب تقویت دقت و سرعت کودکان می گردد. به جهت عدم نیاز به فضای زیاد و وسایل بازی، این بازی برای کودکان آپارتمان نشین امروزی بسیار مناسب است.

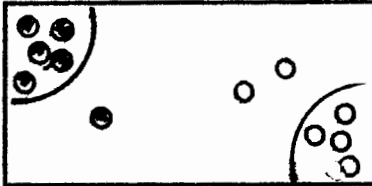
۱- راه فرار گربه ای

۲- برادرم گربه! به من یک راه فرار گربه ای بده تا بروم!

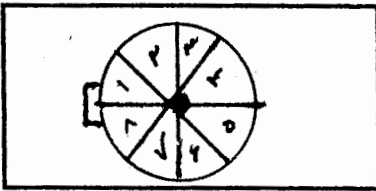
توپ توتدو^۱

برای این بازی بیش از سه نفر بازیکن به هر تعداد که باشند لازم است. یک توپ کوچک نیز مورد نیاز است. (معمولاً کودکان با پیچیدن چند جوراب به هم نیز توپی کوچک می‌توانند درست کنند). شروع بازی بدین ترتیب است که توپ را دو نفر در اختیار می‌گیرند و نفر سوم در کناری می‌ایستد، آنگاه آن دو نفر توپ را به همدیگر پرتاب می‌کنند و نفر سوم سعی می‌کند آن را بگیرد. در این پرتاب‌های مداوم هرگاه نفر سوم توپ را گرفت، کسی که توپ او گرفته شده است جای نفر سوم را می‌گیرد. اگر تعداد بازیکن بیشتر باشد به دو دسته تقسیم می‌شوند و افراد دسته بازیگر توپ را به همدیگر پرتاب می‌کنند و دسته مقابل سعی در گرفتن توپ می‌نمایند. مکان مورد نیاز این بازی زمین بزرگی است و در صورت وجود مکان کوچک بازی بصورت نشسته انجام می‌گردد. سن افراد بازیگر در این بازی می‌تواند متفاوت باشد.

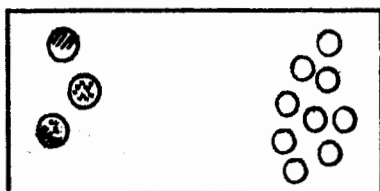
این بازی تحرک فراوانی دارد و علاوه بر تقویت جسمانی روحاً نیز موجب افزایش دقت بازیکنان می‌گردد.

توپ عربی؟^۱

برای این بازی باید که تعداد بازیکنان بیش از چهار نفر باشد. بازیکنان به دو دسته تقسیم میشوند و هر دسته در گوشهٔ مقابل زمین بازی یک محوطهٔ یک متری و یا کمتر را خط کشی کرده و به خود اختصاص می‌دهند. یک توپ کوچک نیز مورد نیاز این بازی است. دسته‌ای که بازی را شروع می‌کند توپ را از کنار قرارگاه خود به فاصله‌ای هر چه دورتر پرتاب می‌نماید، در این فاصله یکی از بازیکنان همین تیم از قرارگاه خود خارج شده و به طرف قرارگاه طرف مقابل می‌دود. در این فاصله اگر تیم مقابل توپ را بگیرد و نفر دهنده را با توپ بزند، آن فرد باخته و از بازی کنار می‌رود اما اگر نتوانستند بزنند که آن بازیکن به قرارگاه تیم مقابل برسد، در همانجا می‌ماند تا تمامی بازیکنان بدین ترتیب به قرارگاه طرف مقابل برسند و در حقیقت آن را تسخیر نمایند. در زمانی که یکی از بازیکنان توپ بخورد دور بازی به دست تیم مقابل می‌افتد و پایان بازی وقتی است که اعضای تیمی بطور کامل قرارگاه تیم مقابل را تسخیر نمایند. در این بازی جسماً بازیکنان فعالیت دارند و علاوه بر آن باید که دقت و سرعت عمل و سنجش موقعیت صحیحی را از خود ارائه دهند.

توولاما^۱

این بازی تقریباً همانند چیزیک می باشد با این تفاوت که شکل آن به گونه ای دیگر است. در این بازی بازیکنان به تنهایی باید بازی کنند و شروع آن بدین ترتیب است که بازیکن سنگ کوچکی را در خانه شماره یک قرار می دهد و بدون اینکه پایش را در این خانه بگذارد به خانه ۲ پریده و پای راست را هم در خانه ۳ قرار می دهد، سپس همزمان از زمین جدا شده و پاهایش را در خانه های ۳ و ۴ و سپس ۴ و ۵ ... قرار می دهد تا به خانه ۹ می رسد بعد سنگ را برداشته و خارج می شود. سپس سنگ را به خانه ۲ می اندازد و بدون اینکه پایش را در این خانه بگذارد پیش می رود و بدین ترتیب تا خانه ۹ می رسد. در این زمان نوبت گرفتن خانه است که بازیکن پشت به شکل توولا روی زمین می نشیند و سنگ را از پشت سر به طرف آن پرتاب می کند سنگ در هر خانه ای که بنشیند آنجا خانه آن بازیکن است و دیگر بازیکنان نمی توانند از داخل آن رد شوند مگر اینکه صاحب خانه اجازه مهمان آمدن به او را بدهد. اگر پای بازیکن یا سنگ او بر روی خطوط بیفتد سوخته و باید بازی را از همانجا که مانده در دور بعد شروع کند و اگر سنگش به داخل جهنم بیفتد باید بازی را از از خانه ۱ شروع نماید.

تیرناووردو^۱

برای این بازی بیش از چهار نفر بازیکن لازم است که معمولاً این بازیکنان مردهای جوان هستند. برای این بازی یک طناب کوچک (یا کمر بند) و یک آشیق^۲ لازم است، در صورت نبودن آشیق از کبریت نیز می‌توان استفاده نمود. در شروع بازی بازیکنان به ترتیب آشیق را روی زمین می‌اندازند. آشیق خود چهار رو دارد به نامهای جیک، بورک، وزیر و شاه. اگر بازیکن آشیق را بیندازد و آن به روی جیک بیفتد بازیکن دزد محسوب می‌شود. بورک یا توخان اگر بیفتد بازیکن تماشاچی است و اگر شاه بیفتد بازیکن شاه است و اگر وزیر باشد وی وزیر محسوب می‌شود. بدین ترتیب یک شاه یک وزیر و یک دزد مشخص می‌شود و بقیه بازیکن‌ها به عنوان تماشاچی محسوب می‌شوند. در این حال وزیر رو به شاه می‌گوید: قربان: یک دزد دستگیر نموده‌ایم چه جزایی می‌دهید؟ شاه می‌گوید: «قیزیل!»^۳ که در این حال نوک طناب را گره زده و با ضربه‌های محکم به دست دزد می‌زنند و اگر شاه بگوید: «پامبوق!»^۴ وزیر

۱- زدن دُرنا.

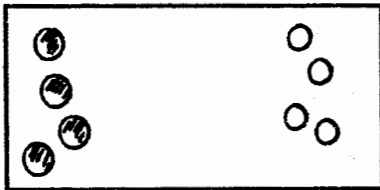
۲- قاب

۳- طلا

۴- پنبه

به آرامی چند ضربه به دست دزد می‌زند. بعد از این جزادهی مجدداً نوبت تعیین شاه وزیر می‌شود.

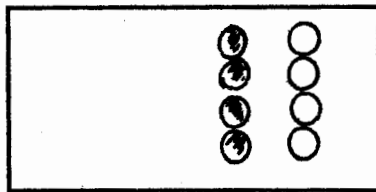
این بازی چندان فعالیت بدنی ندارد. همه افراد خانواده می‌توانند در آن شرکت کنند هر چند که این بازی بیشتر در قهوه‌خانه‌ها و بین مردان اجرا می‌شود. هر شاه که در حد دزد سختگیری نموده است اگر در دور بعد برعکس دور قبل وی دزد و دزد قبلی شاه شود، انتقام آن ضربات شدیدتر گرفته می‌شود.



تک سن جوت^۱

این بازی از نوع بسیار قدیم و آشنای بازی‌هاست که در آذربایجان رواج داشته و دارد. تعداد بازیکنان از دو نفر الی بیشتر می‌تواند باشد. اگر چهار نفر به بالا باشند می‌توانند به صورت تیمی هم بازی کنند. جهت بازی نیاز به دانه‌های ریزی مثل نخود - کشمش - سنجد - فندق و ... هست. در شروع بازی یکی از بازیکنان یک مشت از همین دانه‌ها را پیش می‌آورد و بازیکن بعدی باید حدس بزند تعداد آنها تک است یا جفت. بعد از حدس زدن آنها را به روی زمین یا داخل سینی ریخته می‌شمارند

اگر حدس وی درست باشد تمام دانه‌ها را برمی‌دارد و نوبت اوست که بازی کند ولی اگر حدسش صحیح نباشد باید به اندازه همان دانه‌ها از دانه‌های خود به وی بدهد. پایان بازی زمانی است که یکی از بازیکنان تمام دانه‌ها را صاحب شود و دیگری هم ببازد. این بازی مخصوص شب‌های بلند زمستان و هوای سرد و برفی آذربایجان است. با این بازی کودکان می‌توانند ساعتها گرم باشند.

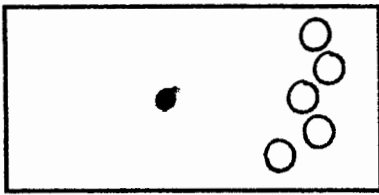
جوجه گوزو^۱

برای این بازی شش نفر و یا بیشتر بازیکن مورد نیاز است. بازیکنان به دو دسته تقسیم می‌شوند. دسته‌ای که بازی را شروع می‌کند در ردیف اول می‌ایستد و دسته بعد به صورت صف در فاصله‌ای معین پشت سر آنها می‌ایستند. در این حال بازیکنان اول دست‌هایشان را به صورت دوربین روی چشم‌هایشان می‌گذارند تا اطراف را نبینند و تنها روبرو را ببینند. بعد از این مرحله یکی از بازیکنان ردیف عقب به آرامی جلو آمده و یکی از بازیکنان ردیف جلو را گرفته و به سمت جلو پیش می‌برد. در این حال دوستان وی می‌گویند: یولداش سنی کیم آپاردی؟^۲ در این حال باید

۱- چشم جوجه.

۲- دوست من، تو را چه کسی می‌برد؟

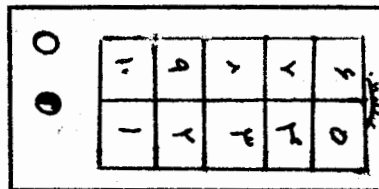
بازیکن حدس بزند چه کسی پشت سر اوست. اگر حدس او درست باشد به سر جای اول خود برمی‌گردد ولی اگر حدسش درست نباشد به عنوان بازنده در کناری منتظر می‌ماند تا تمام دوستانش ببازند و ردیف بعد به بازی بیایند. این بازی در هر مکانی می‌تواند انجام بگیرد. نیاز به هیچ وسیله‌ای ندارد. فعالیت بدنی اندکی دارد ولی باعث رشد هوش و استعداد کودکان می‌گردد.

جولاتوتما^۱

تعداد بازیکنان این بازی بیش از دو نفر و هر چند نفر می‌توانند باشند. وسیله مورد نیاز این بازی یک گردو یا تيله و یا توپ کوچک است. این بازی باید در زمین خاکی انجام بگیرد تا امکان کندن گودی باشد. برای شروع بازی چندین گود به اندازه یکسان در یک ردیف می‌کنند. سپس ده سنگ ریز و در صورت امکان فندق - بادام یا هسته زردآلود - در آن گودی‌ها می‌ریزند. سپس بازیکن در یک فاصله معین نشسته و گردو و یا تيله و یا توپ را با دست به آرامی قل داده و در داخل یکی از آن گودی‌ها می‌اندازند. اگر گردو به داخل یکی از آنها بیفتد آن بازیکن از

آن گودی یک سنگریزه برمی دارد و همینطور به بازی ادامه می دهند تا سنگریزه ها تماماً از داخل گودی ها جمع گردند. سپس سنگ های هر یک را شمرده و هر بازیکن که سنگ زیادی جمع کرده باشد برنده محسوب می شود.

این بازی فعالیت بدنی و هیاهوی چندانی ندارد. اما باعث تقویت دقت کودکان می گردد.

جریق^۱

تعداد بازیکنان این بازی از ۲ نفر الی ۵ نفر می تواند باشد. این بازی باید در زمین صافی انجام گیرد تا امکان کشیدن شکل جریق در آن باشد. جریق به صورت شش یا هشت خانه کشیده می شود. در انتهای آن یک جهنم هم قرار دارد. بازیکنی که بازی را شروع می کند سنگ را به خانه اول انداخته و سپس با یک پا آن را به خانه های جلوی پیش می برد تا از خانه هشت بیرون ببرد. سپس خانه دو و سه و ... را پشت سر می گذارد و سپس موقع گرفتن خانه است که بازیکن سنگ را به روی شکل جریق می اندازد و سنگ بر روی هر خانه ای افتاد آنجا خانه آن بازیکن است و

بازیکنان دیگر حق ندارند بر آن پا بگذارند. اگر سنگ و یا پای بازیکنی روی خط بیفتد وی سوخته است و اگر سنگ داخل جهنم بیفتد باید بازی را از اول شروع کنند.

این بازی متفرعات گوناگونی نیز دارد از قبیل: قیشچی - قیشچی^۱ (که سنگ را به صورت ضربدری از خانه‌ها رد می‌کنند) و یا اوستهن وورما^۲ (که سنگ را همزمان با گذاشتن پا باید بزند) لِس لِس^۳ (که بازیکن سرش را بالا می‌گیرد و از حفظ خانه‌ها را رد می‌شود. اگر پایش روی خط بیفتد چِس است یعنی سوخته). آباق اوستو^۴ (که بازیکن سنگ را روی پایش می‌گذارد و از تمام خانه‌ها رد می‌شود) ال اوستی^۵ (که سنگ را روی دست می‌گذارد و خانه‌ها را رد می‌شود).

این بازی فعالیت بدنی دارد و موقع بازی علاوه بر هدف دقت عمل انرژی نیز صرف می‌کند. بیشتر دختران در این بازی شرکت می‌کنند.

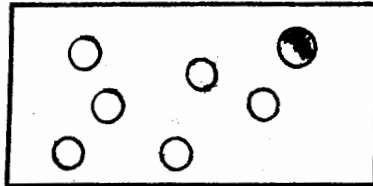
۱- قیشچی - قیشچی.

۲- از روزدن.

۳- معنی خاصی ندارد.

۴- روی پا.

۵- روی دست.

حامام حامام^۱

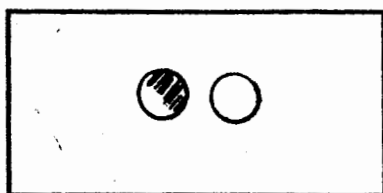
برای این بازی تعداد بازیکنان هر چند نفر می تواند باشد. بازی باید در زمین شنی انجام گیرد. یکی از بازیکنان اوستا میشود و با کاسه‌ای که در دست دارد تپه‌های شنی محکمی می سازد و هریک را به بازیکنی تحویل می دهد. بازیکنان با دقت تمام داخل آن تپه را خالی می کنند و موقع آماده شدن می گویند: اوستا حمام حاضر است! اوستا می آید و به آرامی با کف دست به سقف آن حمام می زند و می گوید: حمام یات! حمام یات!^۲ و صاحب حمام می گوید یا تمارام آی یا تمارام!^۳ اگر سقف حمام فرو ریخت بازیکن باخته و کنار می رود و اگر سقف پابر جا ماند آن بازیکن برنده شده و در دورهای بعدی هم شرکت می کند تا بازیکن برنده مشخص شود.

این بازی فعالیت بدنی ندارد ولی دقت بیشتری طلب می کند. در ساحل دریا بازی مناسبی است.

۱- حمام - حمام.

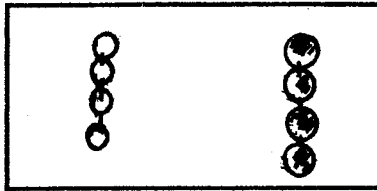
۲- حمام بخواب! حمام بخواب!

۳- نمی خوابم آی نمی خوابم!



خوروز - خوروز^۱

برای این بازی تعداد بازیکنان از دو نفر الی هر چند نفر می تواند باشد. بازی نیاز به یک زمین صاف نیز دارد. بازیکنان با شروع بازی، یک پایشان را جمع کرده و به صورت لی لی در حالیکه دستهایشان را هم زیر بغل هایشان گذاشته اند به طرف همدیگر حمله می کنند، هر بازیکنی که پای جمع شده را به زمین بگذارد و یا دست هایش را باز کند و یا به زمین بخورد باخته و از بازی خارج می شود. بازیکنی هم که تا آخر دوام آورده و همه را شکست دهد برنده می شود. این بازی نیروی بدنی زیادی می خواهد و به عنوان نرمش های قبل از بازی هم به کار می رود. باید دقت شود که صدمه ای در این بازی به کودکان وارد نشود.

داری سپمه^۱

تعداد بازیکنان این بازی باید زوج باشند. مثلاً چهار به چهار روبروی هم می‌ایستند در حالی که هر گروه بازوها را به هم قفل کرده‌اند بازی شروع می‌شود. گروه اول با قدم‌هایی ریتمیک در حال خواندن این شعر جلو می‌روند. بیز داری نی سپدریک! سپدریک! تیم مقابل با همان ریتم جلو می‌آید و می‌خواند: سیز داری نی نه ییله سپه‌سیز؟^۲ جواب می‌دهند و همچنان به جلو می‌آیند: بیز داری نی اووج یله سپه‌روق!^۳

در همین سئوال‌ها و جواب‌ها دو گروه در رو در روی هم قرار می‌گیرند و همراهان با خواندن شعر سعی می‌کنند یکدیگر را هل داده و عقب ببرند. هر تیم که مقاومت کند و علاوه بر مقاومت بدنی جواب مناسب را هم بدهد برنده محسوب می‌شود.

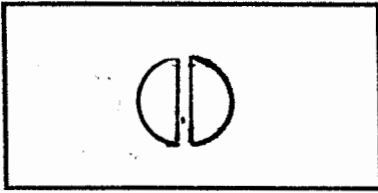
در این بازی فعالیت بدنی و فکری همزمان صرف می‌شود. سن و اندازه قد و وزن بازیکنان یکسان باشد مناسب است.

۱- افشاندن بذر

۲- شما بذر را با چه می‌افشانید؟

۳- ما بذر را با مشت می‌پاشیم.

۴- ما بذر را می‌افشانیم - می‌افشانیم.

دالامیندی (گوی ده نه وار)^۱

برای این بازی دو نفر بازیکن که هم قد و هم وزن باشند کافی است. این دو بازیکن پشت به پشت هم ایستاده و بعد دست‌هایشان را از زیر دست‌های یکدیگر رد کرده و به صورت حلقه به هم می‌پیوندند. سپس یکی از بازیکنان خم شده در این حال آن دیگری را به روی پشت خود بلند می‌کند به ترتیبی که پاهایش از زمین کنده شود. در این حال آنکه دیگری را بر پشت دارد می‌گوید: (گوی ده نه وار؟ آن دیگری می‌گوید: گوی مینجیقی. بعد می‌پرسد: یشرده نه وار؟ و جواب می‌شنود: یشر مینجیقی. بعد می‌پرسد: آدین نه دیر؟ جواب: کرخانا! جواب: گوتور منی میلله ت داما!^۲) در این حال بازیکنی که خم شده بلند می‌شود و بلافاصله بازیکن بعدی خم شده و این بار او را به پشت می‌گیرد و دوباره همان سؤال‌ها و جواب‌ها تکرار می‌شود. فعالیت بدنی فراوانی در این بازی وجود دارد به شرط اینکه وزن و قد هر دو بازیکن یکسان باشد.

۱- کول کردن یا در آسمان چیست؟

۲- در آسمان چه چیزی است؟ مُنْجَق آسمانی. در زمین چه چیزی هست؟ منْجِیق زمینی. اسمت چیست؟ کارخانه، پس بردار من را و بینداز بالاتر.



دثیرمان - دثیرمان

این بازی مخصوص هوای برفی و بارانی آذربایجان است. و در داخل اطاق انجام می‌شود. تعداد بازیکنان باید بیش از سه نفر باشد. یکی از بازیکنان دست و پایش را جمع کرده و به روی زمین می‌خوابد و چشم‌هایش را می‌گیرد تا جایی را نبیند. سپس دیگر بازیکنان دست‌هایشان را به صورت مشت روی هم و بر پشت آن بازیکن قرار می‌دهند و در حالی که آن ستون مشت‌ها را می‌چرخانند می‌گویند: دثیرمان! دثیرمان! آلتداکی گئلسین اوسته!^۱ و همینطور چندین بار جای مشت‌ها را عوض می‌کنند و نهایتاً می‌پرسند: ال ال اوسته، کیمین الی اوسته؟^۲ و آن بازیکن که خوابیده باید حدس بزند دست چه کسی بالای همه قرار دارد. اگر حدس وی درست باشد بلند شده و بازیکن دیگر بر جای او می‌خوابد اما اگر حدسش درست نباشد بقیه باکف دست به پشت او می‌زنند و می‌گویند: یات! یات! بالام یات! دامدا قولاق کسه‌ن وار!^۳ و دوباره به روی زمین می‌خوابد. ادامه بازی تا زمانی است که بچه‌ها

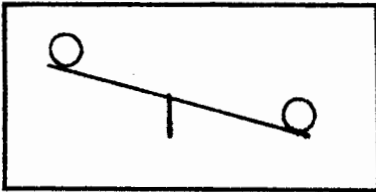
۱- آسیاب! آسیاب.

۲- مشتی که در زیر است بیاید رو!

۳- دست روی دست، دست چه کسی بالای همه؟

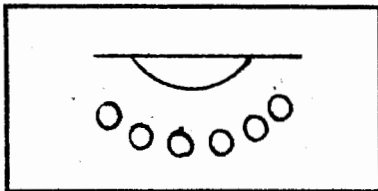
۴- بخواب! بخواب! فرزندم! بر بالای پشت‌بام گوش بُر وجود دارد.

احساس خستگی کنند. روی هم رفته بازی نشاط آوری است.



دونبالا پستان^۱

تعداد بازیکنان این بازی از نقطه نظر وزن تقسیم می شوند. سپس هر دسته بر یک طرف تخته یا نردبانی که بر روی سطحی کوتاه قرار گرفته است می نشینند و با بالا و پایین بردن آن تخته مدت ها به تفریح می پردازند.



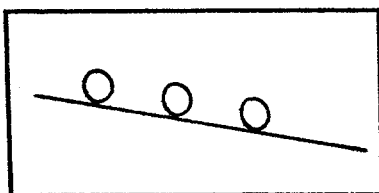
دووارا ووردی^۲

تعداد بازیکنان این بازی هر چند نفر می توانند باشند. برای شروع بازی هر بازیکن تعداد معین سنگریزه یا سکه پول یا دگمه در دست خود جمع می کنند. سپس بر روی دیوار دایره ای متوسط می کشند. و در پایین دیوار در حدی معین خطی می کشند. سپس بازیکنان در فاصله ای معین

۱- الک دولک

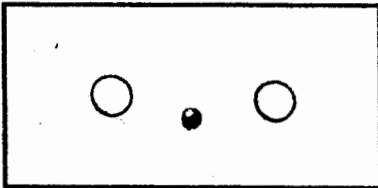
۲- نشانه رفتن به دیوار

می ایستند و آنچه را که در دست دارند به دایره می زنند و اگر به داخل دایره اصابت کند در ردیف برنده هاست و می توانند سکه را بردارد. و در ضمن باید بعد از برگشتن از دیوار در داخل محدوده معین بیفتد و اگر بیرون از آن خط باشد، بازیکن آن یک سکه را باخته است. در پایان بازی هر بازیکنی که سکه یا دگمه زیاده داشته باشد برنده می باشد.

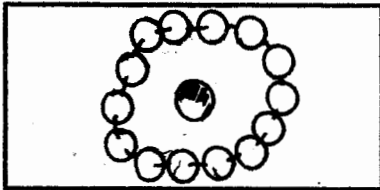


زویول داق^۱

این بازی مخصوص هوای برفی و یخبندان است. بازیکنان یک قسمت سرایشی از زمین را با برف کوبیده و سفت می نمایند. سپس بر رویش لیز می خورند. تا سفت تر و لغزنده تر شود. این بازی بر روی رودخانه ها و دریاچه های یخ بسته نیز می توانند انجام شود. برنده و بازنده در این بازی نیست. مگر اینکه خود بازیکنان در حد و حدودی معلوم نمایند. سرسره یخی و سرسره پلاستیکی نیز این ردیف بازی هاست.

شش‌سن خط؟^۱

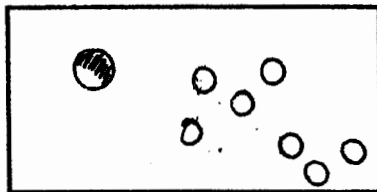
این بازی به هیچوجه فعالیت بدنی ندارد و بین دو نفر با چند سکه انجام می‌شود. بازی بدین صورت است که یکی از بازیکنان سکه را به طرف هوا پرتاب می‌کند و بازیکن بعدی قبل از رسیدن آن سکه به زمین باید بگوید که سکه با کدامین رو به زمین می‌افتد. اگر حدسش درست باشد برنده است و برعکس اگر حدسش صحیح نباشد بازنده محسوب می‌شود.



شکر - پنیر

تعداد بازیکنان این بازی هر چه بیشتر باشد بهتر خواهد بود. برای شروع بازی یکی از بازیکنان در وسط زمین می‌نشیند بقیه دست به دست هم داده و به صورت دایره دور او می‌چرخند و این اشعار را می‌خوانند: بوقیزین آنا جانی شکر پنیر پیشیره (مادر این دختر شکر پنیر می‌پزد) او جالیقی بو بویویدا (بلندی آن اینقدر!) و در این حال دست‌هایشان را تا

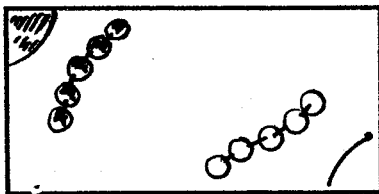
حد توان بالا می‌گیرند، آلچاق لیقی بو بویدا (کوتاهی «حدّافل» آن اینقدرا!) و دست‌هایشان را به کف زمین می‌چسبانند، دارا شلیقی بو بویدا (تنگی آن تا اینقدرا!) و در این حال همگی به طرف دختر بچه‌های که در وسط ایستاده است می‌روند و دایره را هر چه بتوانند تنگ‌تر می‌کنند، گشنه‌ش لیقی بو بویدا (گشادی آن تا اینقدرا!) و دایره را هر چه بتوانند گشادتر می‌کنند، قالخ آیاقا، قالخ! (بلند شو روی پا، بلند شو!) اندامینا باخ! (به اندامت نگاه کن) کیمی سئویر سهن چک قاباغا باخ! (هر که را دوست داری بکش جلو و نگاه کن). در این حال بازیکنی که در وسط ایستاده هر که را که دوست دارد جلو کشیده و به جای خود می‌نشاند. و خودش به جای او می‌ایستد. این بازی برد و باخت ندارد تنها باعث تفرج و ازدیاد دوستی و رفاقت کودکان می‌شود. بیشتر دختران این بازی را انجام می‌دهند.



قاچان قاچان^۱

تعداد بازیکنان این بازی هر چند نفر می‌توانند باشند. در شروع بازی یکی از آنها به عنوان گرگ انتخاب می‌شود و با شروع بازی، بقیه را دنبال می‌کند تا آنها را بگیرد. هر کس را که گرفت وی به عنوان گرگ وارد

بازی می شود و گرگ اول قاطی بقیه می دود. قبل از شروع بازی چندین شرط هم می توانند بگذارند، مثلاً دست زدن گرگ کافی است و نیازی به گرفتن و نگه داشتن نیست. و یا اینکه گرگ باید تمام بازیکنان را بگیرد. و یا اینکه محدوده ای مشخص جهت دویدن بقیه در نظر گرفته می شود و هر که خارج از آن حد پایش را بگذارد سوخته و از بازی بیرون می رود. این بازی فعالیت بدنی بسیاری دارد و برای کودکان بسیار مفید است. از نظر روحی نیز کودکان را با اراده بار می آورد.

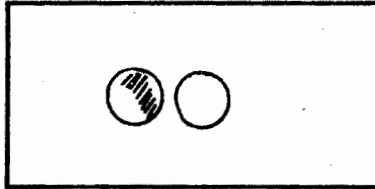


قلعه قلعه

برای شروع این بازی بازیکنان به دو دسته تقسیم می شوند. سپس هر دسته دست های همدیگر را محکم گرفته و به طرف دسته روبرو هجوم می آورند و در همین حال که سعی دارند دستشان را از یکدیگر باز نکنند، یکی از افراد تیم مقابل را نیز باید اسیر کرده و به قلعه خود بیاورند. قلعه معمولاً گوشه ای از محیط بازی است. سپس این بازیکنان به همان صورت که دست هایشان را گرفته اند از زندانی محافظت می نمایند. و تیم مقابل جهت آزاد نمودن دوست اسیر خود به طرف آنها هجوم می آورند. در این مرحله از بازی بازیکنان تیم مقابل می توانند یک اسیر دیگر را هم گرفته و به قلعه بیندازند و یا امکان دارد یکی از افراد

خودشان اسیر آنها شود. به هر حال باید سد شکسته و دست زندانی را گرفته و فراری دهند و گرنه خود زندانی بدون اینکه دست دوستانش به دستش برسد نمی تواند فرار کند.

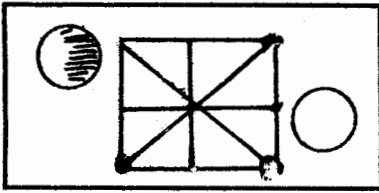
این بازی بسیار مهیج و نشاط آور است. بیشتر پسران این بازی را انجام می دهند. در این بازی کودکان با واژه های وطن - دشمن - جنگ - اسارت - همیت - اتحاد و اراده آشنا تر می کند.



قول توتما^۱

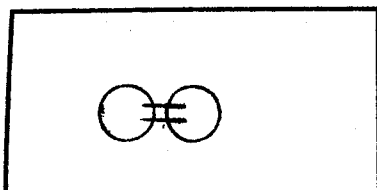
تعداد بازیکنان این بازی دو نفر می باشند. در شروع بازی آن دو روبروی هم می ایستند و یا می نشینند سپس دست راست یکدیگر را می گیرند و هر یک سعی می کند دست طرف مقابل را بخواباند. هر که موفق باشد برنده محسوب می شود.

۱ - گرفتن بازو - مع انداختن

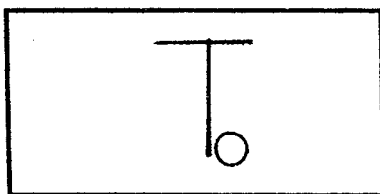
قوندوم - کوشدوم^۱

در زمان قدیم این بازی را بر روی زمین انجام می دادند اما امروزه می توان با ترسیم شکل بازی بر روی کاغذ نیز این بازی را انجام داد. طریقه بازی بدین طریق است که شکل بازی را بر روی زمین کشیده و دو نفر بازیکن هر یک سه مهره (دگمه - سنگ - تپله) برای خود برمی دارند که از نظر شکل و رنگ باید متفاوت باشند. سپس نفر اول مهره را گذاشته و می گوید قوندوم! نفر بعد مهره خود را می گذارد و می گوید کوشدوم! در حال گرداندن سه مهره هر گاه که مهره های یکی در یک دریف قرار گیرد برنده است لذا نفر بعد باید که مواظب باشد مهره سوم در ردیف دو مهره قبلی قرار نگیرد. این بازی فعالیت ذهنی زیادی طلب می کند و برعکس فعالیت بدنی چندانی ندارد.

۱ - نشستم - برخاستم

کباب کباب^۱

برای این بازی تعداد بازیکنان باید دو نفر باشد. این دو نفر روبروی هم می‌نشینند و یکی کباب می‌شود و دیگری کباب‌پز. سپس آنکه کباب‌پز است دست‌هایش را باز می‌کند و کباب هم دست‌هایش را باز کرده و به روی دست‌های کباب‌پز می‌گذارد. سپس کباب‌پز سعی می‌کند دستش را از زیر دست کباب کشیده و در همان حال به روی دست کباب بزند. اگر توانست بزند کماکان کباب‌پز می‌ماند. ولی اگر نتوانست بزند به جای کباب می‌نشیند. این بازی در هر مکان و هر زمان و توسط هر بازیکن در مقطع سنی می‌تواند انجام بگیرد.

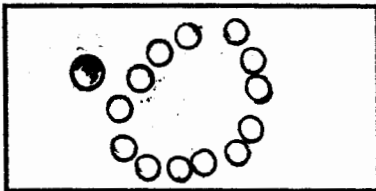
کوف^۲

برای این بازی نیاز به یک درخت تنومند و یک طناب محکم است. دو سر طناب را به شاخه‌ای از درخت بسته و در قسمتی از طناب که دولا

۱- نون ببر، کباب بیار

۲- تاب

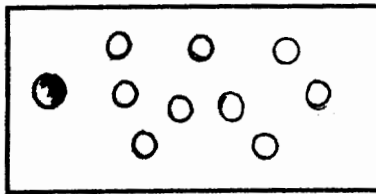
شده است چوب یا پارچه‌ای قرار می‌دهند و بازیکن بر روی آن می‌نشینند و خواه خودخواه دیگری طناب را هل داده و آن را به حرکت درمی‌آورد. این بازی بازنده و برنده ندارد و در عین حال بازی مفترح و نشاط‌آوری است.



گوزده قولاق^۱

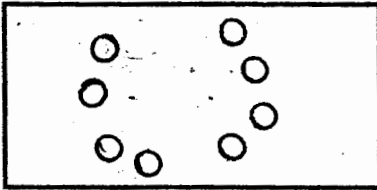
تعداد بازیکنان این بازی هر چه بیشتر باشد بهتر خواهد بود. برای شروع بازی همه آنها به صورت دایره‌ای روی زمین می‌نشینند. یکی از بازیکنان به عنوان پیشتاز- دستمال یا پارچه و یا روسری کوچکی را به دست می‌گیرد و در پشت سر آنها شروع به دویدن می‌کند. و در این دویدن‌ها به نحوی که بازیکنان متوجه نشوند آن دستمال را پشت سر یکی به روی زمین می‌اندازد و کماکان می‌دود. اگر تا رسیدن مجدد به همان شخص - وی متوجه شده و دستمال را برداشته و پیشتاز را دنبال کرده و بگیرد، پیشتاز در جای وی نشسته و آن بازیکن مثل پیشتاز شروع به دویدن و انداختن دستمال می‌کند اما اگر متوجه نشد و مجدداً پیشتاز به او رسید، دستمال را برداشته و از پشت سر به او چند ضربه زده و از بازی اخراج و به وسط دایره منتقل می‌شود.

این بازی پایان بخصوصی ندارد و تا احساس خستگی بازیکنان می‌تواند ادامه داشته باشد. کودکان در این بازی همچنان که از نام آن پیداست مجبور می‌شوند گوش به زنگ و هوشیار باشند.



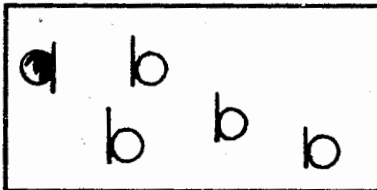
گوز و باغلیچی^۱

برای این بازی تعداد بازیکنان هر چند نفر می‌تواند باشد. در شروع یکی از بازیکنان به عنوان گرگ انتخاب می‌شود و چشم‌های او را با یک دستمال می‌بندند. سپس بازی شروع شده و گرگ سعی می‌کند دیگر بازیکنان را بگیرد. بقیه نیز بدون اینکه صدایی داشته باشند به این طرف و آن طرف می‌روند. هر کس گرفته شود جای گرگ را می‌گیرد. این بازی در داخل اتاق هم می‌توانند انجام بگیرد. بازی نشاط‌آوری است و کودکان آن را بسیار دوست دارند.



گول - گول^۱

این بازی هیچگونه فعالیت بدنی ندارد. مخصوص شب‌های زمستان و زیر کرسی می‌باشد. بازیکنان به دو دسته تقسیم می‌شوند و هر دسته دور هم می‌نشینند و دست‌هایشان را کنار هم آورده آنگاه «گل» کوچکی که معمولاً یک نخود یا لوبیای کوچک است دست به دست می‌گردانند و سپس مشت‌ها را جلو آورده و طرف مقابل باید حدس بزنند گل در دست چه کسی است. اگر حدس آنها درست باشد گل را گرفته و بازی را ادامه می‌دهند ولی اگر حدسشان درست نباشد دوباره همان دسته بازی را ادامه می‌دهند.



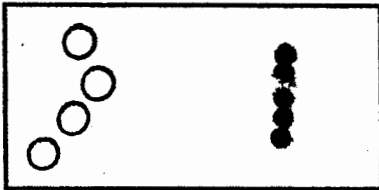
گیزلن قاچ^۲

این بازی نام‌های مختلفی دارد از قبیل: گیزلن تاپ - گیزلن باش - گیزلن باخ و شویه شویه. تعداد بازیکنان هر چند نفر می‌تواند باشد. در شروع بازی یک نفر انتخاب می‌شود تا چشم‌هایش را ببندد و بقیه در

۱- گل - گل (یه گل و دو گل)

۲- قایم موشک

مدت معین که شامل شمردن عدد و یا خواندن شعر می‌شود، می‌روند و قایم می‌شوند. سپس همان بازیکنی که چشم‌ها را بسته شمارش را تمام می‌کند و به دنبال دیگر بازیکنان می‌گردد. هر یک را که پیدا کند باید دویده و دستش را به همانجایی که چشم‌هایش را بسته است بزند و بگوید شوبه. اگر طرف دیگر سریع‌تر رفته و شوبه بگوید او برنده مجدد است. بعد از اینکه همه بازیکنان یا پیدا شدند و یا برنده شدند همگی جمع شده و آنهایی که باخته‌اند دور هم جمع شده و اسمی برای خود انتخاب می‌کنند و یکی از آنها برای هر یک اسم میوه - گل - رنگ یا حیوان می‌گذارد و نام‌ها را پیش بازیکنی که چشم‌ها را بسته می‌شمارند و او یکی از نام‌ها را انتخاب می‌کند و صاحب نام باید این بار چشم‌هایش را ببندد. فعالیت بدنی اندکی این بازی دارد اما از نظر روانی جهت کودکانی که از تنهایی و تاریکی می‌ترسند بسیار مفید می‌باشد و اعتماد به نفس زیادی را موجب می‌شود.

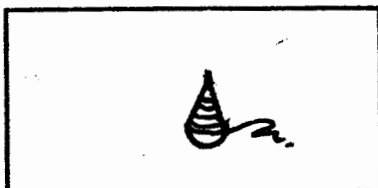
لوپوک غاز^۱

در شروع این بازی بازیکنان دایره‌ای کشیده و سپس سنگ‌هایی کوچک را که قبلاً انتخاب نموده و همگی صاف هستند روی هم می‌گذارند. سپس بازیکنان در فاصله‌ای معین از دایره ایستاده و سنگ دیگر را که به دست دارند به آن ستون سنگ‌ها می‌زنند. هر سنگی که افتاده و از دایره به بیرون پرتاب شود به پرتاب کننده سنگ تعلق می‌گیرد. در آخر بازی تعداد سنگ هر کس بیشتر باشد برنده محسوب می‌شود. برای این بازی از گردو و مازی^۲ هم استفاده می‌کنند. که در این حال آنها را نه بصورت استوانه بلکه در یک خط ممتد کنار هم می‌چینند و روش بازی به همان ترتیب است.

بازی چندان فعالیت بدنی ندارد ولی موجب تقویت دقت و هوشیاری کودکان می‌گردد.

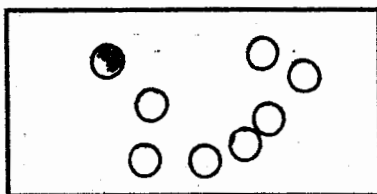
۱- تَگّه سنگ صاف

۲- تیله



مازالاق (سالماق)^۱

این بازی یک بازی فردی است و هر کودک که یک فرفره داشته باشد می‌تواند این بازی را انجام دهد. فرفره معمولاً از تخته تراشیده می‌شود و در انتهای آن زائده فلزی یا میخ می‌گذارند تا موقع چرخش ساییده نشود. سپس نخ را به دور آن به نحوی می‌پیچند که موقع باز نمودن یکباره آن فرفره چرخیده و بر روی زمین بیفتد. مدت طول چرخش مهارت بازیکن را می‌رساند.



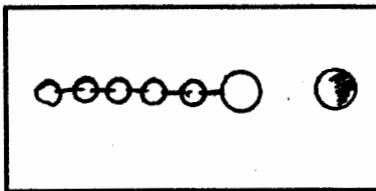
ناقیشلی^۲

تعداد بازیکنان این بازی هر چند نفر می‌توانند باشند. در شروع بازی یکی را به عنوان گرگ انتخاب می‌کنند. گرگ در حالی که یک پا را جمع کرده و تنها با یک پا به دنبال دیگر بازیکنان می‌رود و هر که را گرفت وی به جای گرگ می‌آید. گاهی در شروع بازی شروطی هم معین می‌کنند.

۱- فرفره

۲- لی‌لی

مثلاً گرگ می تواند موقع خستگی پای دیگرش را به زمین گذاشته و چند ثانیه استراحت کند یا نه و یا اینکه می تواند در حال لی لی کردن پایش را عوض می کند و یا اینکه گرفتن یک برّه کافی است یا باید همه بره ها را بگیرد و یا اینکه محدوده دویدن بقیه تا کجاست؟ این بازی فعالیت بدنی و فراوانی دارد و موجب تقویت اراده کودکان می گردد.



ننه منی قوردا و ثرمه^۱

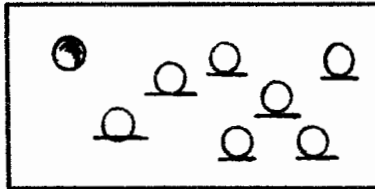
در این بازی تعداد بازیکنان هر چند نفر می تواند باشد. در شروع بازی یک بازیکن به عنوان گرگ و دیگری به عنوان مادر بره ها انتخاب می شود. بقیه بازیکنان یعنی بره ها به صورت صف پشت سر هم گرفته و می ایستند. مادر معمولاً یک چوبدستی کوچک هم بدست می گیرد. در این حال گرگ سعی می کند حمله نموده و یکی از بره ها را بگیرد. مادر هم سعی می کند بره ها را از گرگ دور نگه دارد. در این حال بره ها با هم می خوانند. ننه منی قوردا و ثرمه - آرخامی سویا و ثرمه^۲ و مارد جواب می دهد: قورخما بالام و ثرمه رم^۳!

۱- مادر مرا به دست گرگ نده!

۲- مادر مرا به دست گرگ نده! - پشتم را خالی نکن

۳- نترس فرزندانم نمی دهم!

گرگ بره‌ها را یکی یکی گرفته و به لانه خود می‌برد تا اینکه بره‌ها تمام شوند و دوباره گرگ و مادری دیگر انتخاب می‌کنند. این بازی فعالیت جسمی زیادی دارد و نیز بسیار هیجان‌آور می‌باشد. گاهی کودکان با استفاده از یک دُم یا ماسک و یا گوش‌های ساختگی شکل گرگ را وحشیانه‌تر می‌نمایند.

یئردن او جا^۱

تعداد بازیکنان این بازی هر چند نفر می‌توانند باشند. در شروع بازی یکی از آنها به عنوان گرگ انتخاب شده و بقیه را دنبال می‌کند. بازیکنان باید دویده و یک پای خود را در جایی بلندتر از زمین (مثل پله - گلدان - جعبه - نردبان و ...) قرار دهند. پای هر که از زمین جدا باشد در امان است و گرگ نمی‌تواند او را بگیرد. البته ایستادن به آن حال هم مدت معینی دارد و باید که بازیکنان مرتباً بدوند و تغییر جا دهند. هر که را در حال دویدن گرگ بگیرد او گرگ جدید است و گرگ قبلی به جای او وارد بازی می‌شود. این بازی بسیار متحرک و نشاط‌آور است و حتی در داخل اطاق هم می‌تواند انجام گیرد.

«سون»

۱ - بلندتر از زمین

