

بازی فرہنگ جوانان

مجموعہ مقالات نخستین ہمیش



پژوهشگاه

۲۰۰۳

سال میراث فرهنگی معنوی

فرہنگ
سانان پیرا
I.C.H.O.

قیمت: ۸۰۰ تومان

شابک: ۹۶۳-۷۴۸۳-۰۰-۹
۹۷۸۹۶۳۷۴۸۳۰۰۹

مجموعه آثار

مجموعه آثار

فرهنگ
و تمدن

۱۶

۵

۱۶

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

1. The first part of the document is a list of the names of the persons who have been appointed to the various offices of the city government. The names are listed in alphabetical order, and each name is followed by the name of the office to which the person has been appointed. The list is as follows:

Name	Office
John A. Smith	Mayor
James B. Jones	City Clerk
William C. Brown	City Engineer
Robert D. White	City Treasurer
Charles E. Green	City Attorney
Thomas F. Black	City Commissioner of Public Works
John G. Gray	City Commissioner of Health
James H. White	City Commissioner of Police
William I. Black	City Commissioner of Fire
Robert J. Gray	City Commissioner of Education



مجموعه مقالات نخستین همایش **بازی، فرهنگ، جوانان**

معاونت پژوهشی، پژوهشکده مردم‌شناسی

بهار ۱۳۸۲

همایش. بازی، جوانان، فرهنگ (نخستین: ۱۳۷۹؛ تهران).

مجموعه مقالات نخستین همایش بازی، جوانان و فرهنگ / معاونت پژوهشی پژوهشکده مردم شناسی؛ ویرایش افشین نادری. - تهران: سازمان میراث فرهنگی کشور (پژوهشگاه)، معاونت پژوهشی، پژوهشکده مردم شناسی، ۱۳۸۱. ۱۲۶ ص.

ISBN 964-7483-30-9

فهرست نویسی براساس اطلاعات فیبا.

۱. بازیهای کودکان ایرانی -- کنگره ها. ۲. بازیهای کودکان ایرانی -- مقاله ها و خطابه ها. ۳. بازیها -- کنگره ها. ۴. بازیها -- مقاله ها و خطابه ها. الف. سازمان میراث فرهنگی کشور (پژوهشگاه). پژوهشکده مردم شناسی. ب. عنوان.

۳۹۴/۳۰۹۵۵

GV ۱۲۰۴/۷۸ / ۸۸

۱۳۷۹

کتابخانه ملی ایران

م ۸۱ - ۱۹۲۶۸



معاونت معرفی و آموزش

مجموعه مقالات نخستین همایش

بازی، فرهنگ، جوانان

گردآوری: معاونت پژوهشی، پژوهشکده مردم شناسی

نمونه خوانی: زلیخا فرنجیچ

ویرایش: افشین نادری

طرح روی جلد: سید محمد اورنگ

حروفچینی و صفحه آرایی: سیمین نیساری

لیتوگرافی و چاپ: هاشمیون

صحافی: فیروزه

پیشچاپ: ۱۰۰۰ نسخه

چاپ اول: بهار ۱۳۸۲

شابک: ۹۶۴-۷۴۸۳-۳۰-۹

ناشر: اداره کل آموزش، انتشارات و تولیدات فرهنگی کشور

سازمان میراث فرهنگی

نشانی: تهران، خیابان شهید مطهری، خیابان لارستان، نبش کوچه افتخاری نیا، شماره ۳۴

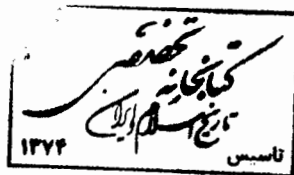
تلفن: ۸۹۰ ۶۲ ۲۳

سخن ناشر

پیش از آن‌که دست در دست مادر پایه‌ها رفتن آموزیم یا یک حرف و دو حرف بر زبان نهاده سخن گفتن فراگیریم، شاید همزمان با تولد و با اولین ارتباط با دنیای بیرون «بازی» آغاز شده است و همپای آن نیز رشد و بالیدن و فرهنگ پذیرفتن. تجربه و درک این جهان پهناور و رنگارنگ نیز پیش از مدرسه، در کلاس درس بازی جوانه زده است. از رهگذر بازی، کودکی برای ورود به سرزمین فرداها و پذیرش نقش اجتماعی خود مهیا می‌شود. از همین روی غالب بازی‌ها، در تعلیم و تربیت، بارآوری و رشد، شکل‌گیری شخصیت و هویت آدمی از لحظه چشم‌گشودن به دنیا تا ورود به جامعه، سخت مؤثر و کارسازند. در حقیقت، بازی رسانه‌ای است که بار فرهنگ، اخلاق و نحوه زیست نسل‌های پیشین را به نسل‌های آینده می‌رساند و از همین روی مجموعه بازی‌های بومی هر دیار عضوی کارآمد از خانواده میراث معنوی آن سرزمین به شمار می‌آید.

ناگفته پیداست، در این زمانه که شیوه‌ها و راهکارهای یکسان‌سازی فرهنگی برخاسته از نهضت فراگیر جهانی شدن، ارکان هویت ملل و اقوام را به هم‌آوردی می‌طلبد، توجه به این نقش فرهنگ‌ساز بازی تا چند مهم، لازم و مفید تواند بود. کتاب حاضر، حاصل تأمل و تعمق پژوهندگانی است از منظرهای متفاوت به «بازی»، فرهنگ و جوانان و اهمیت آن. امید که مفید افتد.

سیداحمد محیط طباطبایی
معاون معرفی و آموزش
سازمان میراث فرهنگی کشور



«فهرست مطالب»

بیانیه پایانی همایش «بازی، جوانان، فرهنگ»	۷
پیرامون سه نکته درباره مسایل و مشکلات اسباب بازی در جامعه امروز /	
محمد میرشکرایی	۸
نقش بازی ها در رشد و مهارت های روانشناختی کودکان / دکتر محمد خبیری	۱۳
میراث فرهنگی و بازی ها / مصطفی قنادها	۱۹
«بیل گردانی» آخرین بازمانده یک ورزش پهلوانی و آیینی در «نیمور» محلات /	
دکتر مرتضی فرهادی	۲۵
بازی و هنر / اردشیر صالح پور	۴۱
اشاعه و احیاء متل های سنتی ریتمیک (آهنگین) و بازی - ترانه ها / سودابه سالم ...	۴۷
بازی و اوقات فراغت / افشین نادری	۵۳
بازی های کودکان ایران و جهان و پیوند فرهنگی آن ها / سید احمد وکیلان	۵۹
بررسی وضعیت موجود بازی ها و ورزش های بومی و محلی استان ایلام /	
رامین بلوچی	۶۵
روان درمانی بر اساس بازی های کودکان / جواد انصافی	۷۱
بازی، تربیت، آموزش و مهارت / فاطمه علیزاده	۷۸
زمینه های آموزشی، تربیتی و مهارتی در بازی های محلی خراسان /	
فرزاد قندهاری زاده	۸۷
کتاب شناسی بازی / مهرالزمان نوبان	۹۳
طرح احیاء بازی های سنتی / هما حاجی علیمحمدی - ناهید سخائیان - ژیلما مشیری	۱۰۶

بازی، در همه صورت‌های آن و در هر گروه سنی، عامل انتقال فرهنگ است. از هر جا بیاید، در هر جا ریشه داشته باشد، فرهنگ همان جا را با خود منتقل می‌کند. بازی‌ها از جمله میراث‌های زنده فرهنگی و بخشی از میراث معنوی فرهنگ ما است. به ویژه بازی‌ها و بازیچه‌های کودکان که با لطیف‌ترین و حساس‌ترین گروه‌های جامعه پیوند دارند. اسباب بازی‌های پر زرق و برق و گران قیمت، دنیای کودکان ما را از آنچه کارآمد و انسان‌ساز است و از درون فرهنگ خودی جوشیده است، تهی می‌کند و به جای آن، در جاذبه‌های چشم‌فریب، فرهنگی بیگانه را در وجودشان می‌نشانند. بازی‌های کودکان و نوجوانان در حد بالایی می‌تواند فرهنگ‌ساز باشد و هویت فرهنگی ما را در وجود کودکان‌مان به دنیای آینده ببرد.

همایش «بازی، جوانان و فرهنگ» با توجه به نکات و ضرورت‌های یاد شده به همت مردم‌شناسان جوان سازمان میراث فرهنگی و با همکاری کمیسیون ملی یونسکو در ایران، دانشکده تربیت بدنی، اداره کل تربیت بدنی وزارت آموزش و پرورش و به مناسبت هفته میراث فرهنگی سال ۱۳۷۹ برگزار گردید. امید است مجموعه مقالات این همایش که اینک پیش رو دارید، گامی باشد در راستای شناخت ارزش‌های نهفته در فرهنگ سرزمین‌مان.

پژوهشکده مردم‌شناسی
سازمان میراث فرهنگی کشور
بهمن ماه ۱۳۸۰

بیانیه پایانی همایش «بازی، جوانان، فرهنگ» با نظر موافق شرکت کنندگان به شرح ذیل اعلام می‌گردد:

۱- شرکت کنندگان در همایش بازی، جوانان، فرهنگ از ریاست محترم سازمان میراث فرهنگی، معاونت پژوهشی، معاونت معرفی و آموزش و پژوهشکده مردم‌شناسی در فراهم آوردن امکانات برپایی همایش، سپاسگزاری می‌نمایند و همچنین همکاری‌های کمیسیون ملی یونسکو در ایران را که موجب پربارتر شدن همایش گردید ارج می‌گذارند.

۲- با توجه به اهمیت بازی‌ها و ورزش‌های سنتی و بومی به عنوان یکی از شاخه‌های مهم فرهنگ و به عنوان بخشی قابل اعتنا از میراث زنده و پویای اقوام و ملت‌ها، برگزاری یک همایش فرا ملی در این زمینه با همکاری کمیسیون ملی یونسکو در ایران و پژوهشکده مردم‌شناسی سازمان میراث فرهنگی پیشنهاد می‌شود.

۳- با توجه به این که وسایل ورزش و بازی و بازیچه‌های سنتی با رواج وسایل جدید به سرعت رو به نابودی می‌روند، گسترش پژوهش‌های مردم‌شناسی در این زمینه و گردآوری وسایل مربوط پیشنهاد می‌شود.

۴- پیشنهاد می‌شود، ایجاد موزه «ورزش و بازی» در برنامه کار اداره کل موزه‌ها و نمایشگاه‌ها قرار گیرد.

پیرامون سه نکته درباره مسایل و مشکلات اسباب بازی در جامعه امروز
- جعبه آینه‌ای (ویرینی) شدن اسباب بازی.
- اگر بچه‌ها خودشان اسباب بازی هایشان را بسازند...
- اسباب بازی، وسیله آموزشی یا وسیله بازی، کدام... ؟

محمد میرشکرایی *

اگر چه لازم است به مقدمه‌ای که رابطه بسیار مهم بازی و بازیچه و اسباب بازی را با فرهنگ و جامعه و شخصیت فردی و اجتماعی انسان مطرح کند پردازم. اما از این در می‌گذرم و هر جا لازم شد به مناسبت به آن خواهم پرداخت.
آنچه مطرح خواهم کرد سه نکته درباره اسباب بازی در جامعه امروز ما است. با این توضیح که منظور از بازی و اسباب بازی در این گفتار بازی‌ها و اسباب بازی‌های کودکان در سنینی است که آگاهانه به آن می‌پردازند. بنابراین اسباب بازی‌های خردسالان و نیز بازیچه‌های بزرگسالان مورد نظر نیست. اگر چه هر یک جایگاه و بحث معین خودشان را دارند.

اسباب بازی در جعبه آینه

در بسیاری از خانواده‌ها، بخصوص خانواده‌های مرفه و نیمه مرفه شهری، جوانانی که سال‌های آخر دبیرستان و گاهی دانشگاه را می‌گذرانند هنوز اسباب بازی‌هایی را که پدر و مادر و نزدیکان به مناسبت‌های مختلف برای آنها خریده‌اند، به

همان نوبت و تمیزی که از اول بوده است در جعبه آینه (ویرین های) اتاقشان و یا در قفسه هایشان نگهداری می کنند و مجموعه هایی از این گونه اسباب بازی ها فراهم کرده اند، این نشان می دهد که بچه ها با اسباب بازی هایشان بازی نکرده اند، نه اینکه نمی خواسته اند و یا دوست نداشته اند، بلکه بر عکس همه بچه ها بسیار دوست دارند که اسباب بازی هایشان همیشه دم دستشان باشد با آنها بازی کنند و حتی آنها را بشکنند و دوباره به هم بچسبانند و وصل کنند و غیره. اما پدر و مادر نگهداری اسباب بازی را گونه ای اعمال انضباط برای بچه می دانند به ویژه که آنها را گران هم خریده باشند. کودکان از این اسباب بازی ها فقط لحظات اولی که احساس کرده اند، صاحب آن شده اند لذت برده اند. بعد از آن هم گاه گاهی که خواسته اند آنها را به هم بازی هایشان نشان دهند و در اوقاتی از این گونه شادی این دارندگی را داشته اند، حتی در همین وقت ها هم بیشتر اسباب بازی موجب عذابشان بوده است از این جهت که داشته اند اما نمی توانسته اند یا اجازه نداشته اند بازی کنند.

اگر بچه ها خودشان اسباب بازی هایشان را می ساختند

نکته دوم که شاید علت اساسی نکته اول باشد این است که امروزه بچه ها اسباب بازی هایشان را خودشان نمی سازند. پیشترها، تا همین سی و چهار سال پیش قبل از آن که این همه اسباب بازی های رنگارنگ و گوناگون خارجی و بعد به تقلید آنها و بی تغییر کیفی اسباب بازی های داخلی وارد بازار و وارد زندگی بچه ها شود.

بچه ها اسباب بازی هایشان را خودشان می ساختند: از وسایل دم دست و گاهی از اشیایی که دیگر به کار نمی آمد؛ توپ و چرخ و عروسک و اسباب بازی های دیگر می ساختند و یا وسایل بازی مثل سنگ یه قل دو قل و چوب چلتوپ و الک دولک از محیط اطراف فراهم می کردند. این اسباب بازی ها دیگر گران خریداری نمی شد و جنبه زیبایی کالایی هم نداشت. (که این موضوع از مشکلات عمده امروزی خانواده ها دست کم در طبقه متوسط رو به پایین است) در نتیجه دیگر جعبه آینه ای نمی شد و بچه ها می توانستند یا می خواهند با آن بازی کنند و تا وقتی بچه بزرگ می شد ده ها نمونه از آن را

می ساخت و می شکست و یا اگر عروسک متعلق به دخترکی بود و برایش جایگاهی عاطفی پیدا می شد. در جریان زندگی دخترک عروسک نیز بارها و بارها تغییر پیدا می کرد. لباس عوض می کرد در زندگی نقش های مختلف بر عهده می گرفت و خلاصه مثل خود او بر عروسک هم زندگی می گذشت و با هم بزرگ می شدند.

اگر بچه ها خودشان اسباب بازی هایشان را در دست کنند نتایج دیگری هم دارد: - کودک در ساختن اسباب بازی از فرهنگ و جامعه خودش نمونه سازی می کند. - این موجب آشنایی با فرهنگ خودی و شناخت مقدماتی از آن می شود. - آشنایی و شناخت دلبستگی ایجاد می کند.

- در نتیجه کودک با مجموعه عناصر فرهنگی خودی اخت می شود، و به دنبال آن در برابر پذیرش عناصر فرهنگی بیگانه مقاوم و به اصطلاح واکنش می دهد. پس این که بچه ها خودشان اسباب بازی خودشان را درست کنند، یک نتیجه مهم فرهنگی دارد، حالا بماند نتایج دیگر از آن جمله این که سبب خلاقیت می شود موجب صرفه اقتصادی اسب و...

اسباب بازی هایی که خود بچه ها می سازند و در واقع اسباب بازی ها و بازیچه های ملی ما خصلت ها و کارکردهای دیگری هم دارد.

- معمولاً جمعی است و موجب گرمی روابط بازیکنان است.

- بازی جمعی رشد فرهنگ کارگروهی را سبب می شود.

- کارگروهی اخلاق مشارکت اجتماعی را در پی دارد.

- از این طریق زمینه های لازم برای پیشرفت و توسعه در روحیه مردم و در فرهنگ عمومی پدید می آید.

- شاید به این سبب و به سبب هایی از این گونه است که ما نسبت به غربی ها عاطفی تر و برون گرا تر هستیم.

اسباب بازی، وسیله آموزش یا وسیله بازی

مسئله دیگر جایگاهی است که امروزه بازی و اسباب بازی در امر آموزش رسمی پیدا کرده است و سرایت این امر به داخل خانواده ها و به زندگی بچه ها.

بدون تردید استفاده از بازیچه‌ها و اسباب بازی‌ها در امر آموزش بسیار نتیجه بخش و مفید است، حتی امروز درسی به نام «آموزش ضمن بازی» در هنرستان‌های فنی و حرفه‌ای داریم که بسیار درس خوب و ارزشمندی است. ولی این که بازی و اسباب بازی را وسیله آموزش قرار دهیم برای مدرسه خوب است. به طور کلی برای آموختن منظم با هدف در هر جا و در هر زمینه که باشد خوب و نتیجه بخش است. در آموزش از طریق بازی، ما از آغاز به نتیجه مشخص و معینی که می‌خواهیم از آن بگیریم می‌اندیشیم. اما، این نیاز ماست، نیاز کودک نیست و غیر از بازی برای خود بازی است که نیاز خود کودک است.

بازی کودک یک جریان جدی است که در دنیای ذهن او دارد اتفاق می‌افتد. به همین دلیل است که ادامه آن مهم است، خود آن مهم است و نه نتیجه آن.

بچه می‌خواهد بازی کند، بچه به نتیجه بازی چشم ندارد. بازی فعالیت است که جریان آن اهمیت دارد نه نتیجه آن. و این خصلت عمده و اصلی بازی است که لاجرم رابطه بچه و اسباب بازی هم از این امر برکنار نیست.

اما این امر بی نتیجه فرهنگی هم نمی‌باشد، فقط نتیجه‌اش یک امر زود آشکار نیست. در ساخت شخصیت فرد، دوران کودکی جایگاهی بسیار قابل ملاحظه دارد، در شکل‌گیری این جزء مهم از ساخت شخصیت فرد «یعنی کودکی» همین اسباب بازی‌ها و بازی‌های کودکانه دارای نقش اساسی است. و در رابطه با جامعه و فرهنگ امری زیر بنایی محسوب می‌شود.

برای دریافت نتیجه نهایی در سطح کلی جامعه و گرفتن نتیجه موثر در آنچه که فرهنگ عمومی نام گرفته است، فرهنگ عمومی، باید از نگاه بچه به اسباب بازی بندیشیم و سپس نتیجه‌ای را که می‌خواهیم از آن حاصل شود به هر شکل و به هر لحاظ در نظر بگیریم. اگر چنین باشد اسباب بازی واقعاً فرهنگ‌ساز خواهد بود.

در جریان آنچه که امروزه هجوم فرهنگی می‌خوانیم، کودکان و نوجوانان بیش از همه آماج هجوم‌ند، و اسباب بازی‌ها، اسباب بازی‌های پر زرق و برق و گران قیمت، همراه خود دنیای کودکان ما را از آنچه که کارآمد و انسان‌ساز است و مال خودشان است و از درون فرهنگشان جوشیده است، تهی می‌کند. و به جای آن و در پوشش زرق و برق.

جاذبه‌های چشم فریب، فرهنگی بیگانه را در وجود کودکانمان می‌نشانند کودکانی که زنان و مردان و سازندگان جامعه فردای ما هستند.

اسباب بازی و بازی عامل انتقال فرهنگ است از هر جا بیاید، در هر جا ریشه داشته باشد فرهنگ همانجا را با خود منتقل می‌کند. بازی‌ها و اسباب بازی‌های ما برای ما از جمله میراث‌های زنده فرهنگی و گنجینه‌های هستند. میراث‌هایی که با لطیف‌ترین و حساس‌ترین گروه‌های جامعه ما پیوند دارند. این میراث با درجه بالایی می‌تواند فرهنگساز باشد. و هویت فرهنگی ما را در وجود کودکانمان به دنیای آینده ببرد.

در پایان این نکته بسیار مهم را گفتنی می‌دانم که در این گونه امور بنیادی و زیربنایی فرهنگی، آنچه اهمیت درجه اول دارد، این است که واقعاً این اهمیت را باور داشته باشیم. اگر چنین باشد و اگر به این باور عمل کنیم، زمینه اجتماعی آن خود به خود فراهم می‌شود، و در عرصه‌های گوناگون و از جمله در مدارس می‌توان به آن پرداخت.

سخنم را با پیشنهاد برگزاری «جشنواره بادبادک‌ها» به پایان می‌برم. بادبادک‌ها از زیباترین و دلنشین‌ترین اسباب بازی‌های بودند و خاطره ساختن، و پرواز دادن آن‌ها و فانوس‌هایی که همچون چراغ‌های پرنده بر پشت بادبادک‌ها به آسمان شب‌های تابستان می‌رفتند، هنوز در یاد میانسالان و کهنسالان باقی است و شیرینی یاد‌های کودکانه شان را به همراه دارد. بادبادک‌ها شادی آفرینند و برای کودکان دنیای سازندگی، تفریح و سرزندگی خواهند داشت. اما احیاء و زنده سازی آن در شرایط امروز، بخصوص در شهرهای بزرگ، مکان‌هایی وسیع مثل «باغ ملی» (و به اصطلاح امروز «پارک‌ها») را می‌طلبد. همکاری دبیرخانه شورای فرهنگ عمومی، فرهنگ‌سراها، کانون پرورش کودکان و نوجوانان، تربیت بدنی وزارت آموزش و پرورش، پژوهشکده مردم‌شناسی سازمان میراث فرهنگی کشور و نیز سایر سازمان‌های مربوط، می‌تواند زمینه ساز برگزاری جشنواره‌ای شادی آفرین برای کودکانمان باشد، که در آن پرواز بادبادک‌هایشان را به مسابقه بگذارند.

برای شروع این کار، هیچ وقت دیر نیست.

نقش بازی‌ها در رشد و مهارت‌های روانشناختی کودکان

دکتر محمد خبیری*

بازی کودکان پدیده‌ای است که در تمدن‌ها و فرهنگ‌های گوناگون، در همه‌ی دوران‌ها توجه مردم را به سوی خود جلب کرده و اندیشه‌های آنان را به خود معطوف ساخته است. به همین جهت، بازی‌های کودکان از سوی کارشناسان مختلف در منابع گوناگون مورد بررسی قرار گرفته است. از سال‌های پایانی سده نوزدهم میلادی برپایه‌ی دیدگاه‌هایی، بررسی‌های دامنه‌داری در زمینه بازی از سوی روانشناسان انجام گرفته است و فرضیه‌هایی در این زمینه پدید آمده است که در سطور بعد مورد بحث و بررسی قرار خواهد گرفت.

بر اساس این فرضیه‌های متعدد، هر نوع بازی دارای اثرات روان‌شناختی بوده و در شکل‌گیری جنبه‌های روان‌شناختی کودک تاثیر انکار ناپذیری دارد. فلیتنر (flitner) در کتاب «بازی و یادگیری»، فرضیه‌های گوناگون بازی را از دیدگاه‌های مختلف مورد بررسی و پژوهش قرار داده است، که در ذیل به این دیدگاه‌ها پرداخته می‌شود:

۱- بازی به منظور کسب لذت

«ژان شاتند» معتقد است که کسب لذت کودک را موظف به بازی کردن می‌کند. از نظر او بازی یک فعالیت آزاد است و کودک آزادانه به بازی می‌پردازد. برای آنکه از بازی

خوشش می‌آید و از آن لذت می‌برد و به بازی خود افتخار می‌کند. بازی جنبه بیولوژیکی و روانی دارد و می‌تواند در هر سنی هدف‌های روان‌شناختی داشته باشد، بدین معنی که کودک به هنگام بازی گذشته از فنای خواست‌های باطنی خود، از آن لذت می‌برد. بنابراین هدف بازی کودکان و به طور کلی هر بازی واقعی در وحله نخست لذت بردن است. اما لذت بردن را نیز از دیدگاه‌های گوناگون می‌توان بررسی کرد. لذت بردن از بازی، آنی و موقتی است. یعنی بازی بر خلاف کار، هدفی برای آینده ندارد. بی‌گمان لذت بردن از بازی برای کودکان تنها از راه بیدار شدن یک احساس مطلوب میسر نمی‌شود. بلکه دست یافتن به نتیجه پیش‌بینی شده، موجبات آن را فراهم می‌کند. بدیهی است وقتی کودک سرگرم ساختن یک خانه یا بازی به قل دوقل است، نه تنها می‌خواهد نتیجه مطلوبی را بدست آورد، بلکه سعی دارد به یک کار واقعی و انسانی نیز جامه عمل ببوشاند. پس جنبه روانی، بازی در درجه دوم اهمیت قرار می‌گیرد. بدین معنی که لذت بردن که محرک اصلی بازی کودک به شمار می‌رود؛ نتیجه فرعی آن را می‌سازد.

۲- بازی به منزله مقدمه‌ی کوشش‌های آینده

همان‌گونه که گفته شد، لذت بردن کودکان از بازی، یکی از مهمترین جنبه‌های بازی است.

لیکن برای تعریف بازی عوامل دیگری نیز باید مورد بررسی قرار گیرد. طبیعی است که لذت بردن از بازی ظاهراً لمس کردن نیست، اما در عین حال بازی کردن کودک یک مساله جدی است. و دقت در آن فایده‌های فراوانی نیز در بردارد.

از این رو «کارل گروس» (karl Groos) یکی از روانشناسان بزرگ سوئیسی در سالهای ۱۸۹۶ تا ۱۸۹۹ میلادی پژوهشهای گسترده‌ای را در زمینه بازی انجام داده است، بازی کودکان را مقدمه‌ای برای کوشش‌های آینده و آماده شدن برای زندگی آینده می‌داند، طوری که در آن جدی بودن زندگی بزرگسالان بر دوش کودک سنگینی نمی‌کند. بهر حال از دیدگاه «گروس»، هدف بازی در خود بازی نهفته است و بازی نمایانگر شکل زندگی و فعالیت آزاد کودک است، در حقیقت او برای اجرای کارها و وظیفه‌های

آینده آماده می‌شود.

۳- بازی به منزله آزاد شدن نیروی اضافی

«شیلر» (shiler) و «هربرت اسپنسر» (H.spencer) بازی را به منزله کوششی که موجبات آزاد شدن نیروی اضافی کودک را فراهم می‌سازد، تلقی می‌کنند. این فرضیه شاید کهن‌ترین فرضیه مربوط به بازی باشد. بر اساس این فرضیه، نیروی اضافی باید در بازی از طریق فعالیت‌هایی که هدف واقعی ندارند به مصرف برسد. ضمناً عواملی از قبیل قوای جسمانی، تمایلات و نیروی عقلانی و ذهنی، هدف بیولوژیکی دارند و به وسیله تقویت و ارضای آنها، تعادل ارگانی و ادامه نسل و نژاد موجودات زنده تضمین می‌شود.

فرضیه «آزاد شدن نیروی اضافی» با دگرگونیهای چندی، تا به امروز مورد توجه قرار داشته است و از دیدگاه‌های گوناگون روان‌شناختی و حتی روان‌درمانی به گونه روشن‌تر و گسترده‌تری مورد بررسی قرار گرفته است.

۴- بازی به منزله پاک ساختن عواطف «کاتازریس» (Kathazris)

روانشناسان، پاک ساختن عواطف از طریق بازی را مورد توجه قرار داده‌اند. در اینجا اعتقاد بر این است که انسان گرفتار خواست‌ها و سرشت‌هایی مانند: ستیزه جویی، ناسازگاری و نافرمانی است و بازی به او امکان می‌دهد که آنها به طور بی‌ضرر و بی‌خطر ارضا کند. حتی ارسطو نیز به اهمیت بازی واقف بوده و بر آن تاکید کرده و گفته است که در بازی نیرویی نهفته شده که روان آدمی را از خواست‌های غیر سودمند و احساسات و امیال چرکین پاک می‌سازد و در هنگام بازی عواطف آدمی، بخشی از خواص خطرناک و ناخوشایند خود را از دست می‌دهند و پاک می‌شوند.

واژه «کاتازریس» از ارسطو به یادگار مانده و منظور او از به کار بردن آن، در وهله نخست بازی در صحنه تئاتر با تکیه بر تاثیر تراژدی‌های یونانی بر روی تماشاچیان بوده است. در سال ۱۹۲۲ گروهی بازی را به عنوان «کاتازریس» تلقی کرد. سپس این نظریه در شکل و چارچوب دیگری به گونه یک فرضیه روان‌درمانی درآمد و این فرضیه تا به

امروز نیز مورد بحث و توجه روانشناسان قرار داشته است.

۵- بازی به منزله وسیله‌ای برای برآوردن و آرام ساختن میل خودنمایی و برتری‌جویی.

در کتاب روانشناسی درمانی، «آلفرد آدلر» (A. Adler) که در سال ۱۹۰۷ نوشته شده است، بازی به معنای ارضای غیرواقعی امیالی مانند برتری‌جویی و خودنمایی تفسیر شده است. آدلر این میل‌ها را سرآغازی برای بنیادگذاری ابتدایی‌ترین نیروی اندیشه آدمی تلقی می‌کند. برتری‌جویی و خودنمایی در سالهای کودکی بدون هیچ قید و بندی خود را نشان می‌دهند. به گفته «آدلر»، بازی به کودک امکان می‌دهد که امیال مزبور را به سادگی نشان داده و آنها را آرام سازد. بدین معنی که کودکان خردسال در بازی‌های خویش واقعیت را با توجه به خواست‌های خود دگرگون جلوه می‌دهند. زیرا دانش لازم برای پیروی از حقیقت را ندارند و به این ترتیب ناتوانی و زیبونی خود را بر طرف می‌سازند. روشن است آنچه را که بزرگسالان «ارضای غیر واقعی» می‌نامند، برای کودکان به مفهوم «ارضای واقعی» میل خودنمایی و برتری‌جویی است.

۶- بازی به منزله عامل تشخیص‌طلبی و اثبات «من»

«کلاپارد» در کتابهای خود که در سالهای ۱۹۰۹ و ۱۹۳۴ منتشر شده با نگرش به روش‌های روان‌شناختی فرضیه‌ای را پرورش داده است که بر مبنای آن، کودک برای «اثبات ذات خویش» به بازی می‌پردازد.

به عنوان مثال: کودک در سنین ۳ تا ۷ سالگی می‌کوشد برای اثبات وجود خویش با هر چیز جز خودش مخالفت کند و در برابر قدرت بزرگترها بایستد و بطور ناخودآگاه خود را به دیگران بقبولاند و چه بسا با این کار به تمرد و سرپیچی و گوشه‌گیری کشیده شود و او را وادار سازد پس از جنگ و ستیزه با دیگران به خلوت بگراید و درکنجی از خانه مرز فرمانروایی خود را از دیگران جدا سازد.

۷- بازی به منزله عادی‌ترین راه بیان نیروی سازنده

در کتاب‌های اریک اریکسن (E. Erikson) دیدگاه‌های روان‌کاوی در زمینه اهمیت بازی در رشد شخصیت انسان، تکاملی در خور دقت یافته است. از سال‌های پایان سده‌ی نوزدهم به این سو، آموزش و پرورش بیش از پیش به ارزش تربیتی بازی پی برده است و بازی‌های تربیتی نه تنها در امر آموزش، بلکه در زمینه تربیت بدنی نیز مقام و موقعیت شایسته‌ای پیدا کرده‌اند و در ورزش دبستانی‌ها نیز از آن سود برده شده است. همچنین نظریه‌هایی نیز بر اساس اندیشه‌های «فروبل» پدیدار شده‌اند، که بازی را در وهله نخست ساده‌ترین راه بیان نیروی سازنده کودکان تعریف می‌کنند. در این نظریه‌ها بازی‌های تخیلی و بازی‌هایی که نیروی فکری و ذهنی کودک را در ساختن اشیا و لوازم (خانه، ساختمان) تقویت می‌کنند، از اهمیت ویژه‌ای برخوردارند.

«هوفمان» (Hoffman) در کتاب بازی خود که در سال ۱۹۳۰ منتشر کرد می‌گوید: «بازی‌های تخیلی در سال‌های پیش از دبستان در پرورش نیروی سازنده کودکان و همچنین در زندگی عاطفی آنها جایگاه شایسته و در خور تأملی را دارا هستند.»

نتیجه‌گیری:

روان‌شناسان امروزی همه برآنند که کودک بر اساس نیازهای درونی به بازی می‌پردازد، اما فعالیت‌های آگاه و یا ناخودآگاه وی در حین بازی به منظور آماده شدن او برای زندگی آینده است. البته ممکن است کودک از بازی نکات سودمند فراگیرد که بعداً در زندگی وی به کار آید. لیکن به دست آوردن تجربه و مهارت نتیجه فرعی بازی است و هدف اساسی آن به شمار نمی‌رود.

امروزه فرضیه‌ای که بیش از همه در مورد بازی مورد توجه و اعتماد روانشناسان قرار دارد، فرضیه «جان دیویی» (John Dewey) است. این دانشمند معتقد است که فعالیت و حرکت رکن اصلی زندگی بشر است و افراد در سنین مختلف فعالیت‌های خود را به صورت‌های گوناگون ابراز می‌دارند. مهمترین کار و سرگرمی کودک در دوران طفولیت بازی است که دارای هدف مشخصی نیست و آزادانه می‌پذیرد و چون کودک اندکی پرورش می‌یابد به فعالیت‌های متعددی می‌پردازد که دارای هدف مشخصی

خواهد بود. در نتیجه با توجه به نظریات علمای تعلیم و تربیت، توجه به ایجاد امکانات برای بازی، به کودکان فرصت می‌دهد تا بهتر پرورش یابند و بهتر یاد بگیرند؛ بنابراین بازی می‌تواند تقریباً به تمام هدف‌های تربیتی از قبیل رشد بدنی و ذهنی، فهم عمومی و تربیت اجتماعی و اخلاقی کودکان کمک کند.

کودکانی که با بازی بخصوص بازی‌هایی که ریشه‌های فرهنگی عمیق سنتی دارند، پرورش کافی یافته باشند، قطعاً بیشتر قادر خواهند بود که در جهان پرهیاهوی کنونی از نیروی تفکر بهتری برخوردار شوند و مهارت‌های روان شناختی مورد نیاز را عمیق‌تر کسب کنند.

میراث فرهنگی و بازی‌ها

مصلفی قنادها*

افلاطون می‌گوید: پارسی‌ها، کودکان خود را با ورزش قوی بنیه می‌ساختند و در تهذیب اخلاق آنان می‌کوشیدند و روح دلاوری و مردانگی و آزادگی و جنگاوری را در ایشان می‌دمیدند.

هرودوت می‌نویسد: ایرانیان فرزندان خود را از پنج سالگی تا بیست سالگی به سه امر مهم عادت می‌دادند. اول اسب سواری دوم تیراندازی، سوم راست‌گویی. پروفیسور «آدولف راپ» در کتاب «مذهب و مراسم ایرانیان باستان». می‌نویسد: چیزی که در دوره باستان بیش از هر چیز دیگری جالب توجه است و روح معنوی ایرانیان را در زندگانی اجتماعی آنان مجسم می‌سازد، روش تعلیم و تربیت آنها است. شیوه تعلیم و تربیت آنان از کودکی منشاء احساسات و کردار نیک می‌گردید و ایشان را به شاهراه راستی و درستی و ترقی و پیشرفت راهنمایی می‌کرد و از ابتدا نیروی روحی، روانی و جسمانی آنان را افزایش داده و جامعه صحیح و سالمی تربیت می‌کرد که افراد آن در آتیه می‌توانستند به آسانی منشاء خدمات شایان شده و وظایف خود را در قبال وطن و ملت خود انجام دهند. این روش تعلیم و تربیت از عصر مابدها تا زمان حکومت هخامنشیان «پاسارگاد» برقرار بود. یونانیان این نحوه تعلیم و تربیت را از ایرانیان فرا گرفتند و در کشورشان رواج دادند.

ارزیابی افلاطون از نحوه تعلیم و تربیت ایرانیان باستان، تربیت جسمی کودک و

نوجوان و جوان ایرانی بوده است تا آنان را قوی سازند، اما در کنار این تربیت جسمی، درس ادب، اخلاق، تواضع، جوانمردی، ایثارگری و جنگاوری، هم به آنان آموزش داده می‌شد.

«هرودوت» مورخ یونانی در تحلیل خود از شیوه تربیت جوانان در ایران باستان، تعلیم راستگویی را در کنار اسب سواری و تیراندازی و پرورش استعدادها و مهارت‌های جسمانی قرار می‌دهد. و سایر دانشمندان و علمای تربیت نیز به همین تشخیص رسیده‌اند. نکته بسیار جالب و درخور توجه و ارزنده دیگری که در منابع تاریخی ایرانی و غیر ایرانی در رابطه با سوابق و پیشینه فرهنگی و ورزشی در ایران آمده است، تکیه بر شرایط احراز پست و مسئولیت مربی‌گری و استادی است. به طوری که در «فتوت نامه سلطانی» در تعریف ویژگیهای مربی آمده است که: «اگر از تو پرسند استاد و مربی کامل کدام است؟ بگو آن است که از شش علم برخوردار باشد. اول آنکه علم طب بداند، تا داند که شاگرد را چه زیان باشد. دوم آنکه علم نجوم بداند تا وقت ورزش کردن و کشتی گرفتن را بروجهی اختیار کند که موافق باشد. سوم آنکه علم رمل بداند تا غالب و مغلوب را بداند و بشناسد که کدام شاگرد به کدام غالب آید. چهارم آنکه علم دعوات بداند تا پیوسته دفع کسر از شاگردان بکند، پنجم اینکه علم فراست بداند تا از شکل و هیأت شاگرد معلوم کند که ازو چه کار می‌آید و ششم اینکه علم و صنعت ورزش خود بداند». می‌بینید که در ایران باستان، برای اینکه امر تعلیم و تربیت کامل و پسندیده انجام شود، مربی و استاد می‌بایست چه ویژگی‌هایی داشته باشد و چه علومی را بداند تا یک مربی ورزش موفق باشد. در همین کتاب فتوت نامه سلطانی، در معرفی یک استاد و مربی کشتی نوشته است:

«اگر از تو پرسند آداب استادان کشتی چند است، بگوی دوازده. اول آنکه خود پاک و بی‌علت بود، دوم آنکه شاگردانش را به پاکی ارشاد کند، سوم آنکه بخیل نباشد و در تعلیم فنون چیزی از شاگردان دریغ نکند. چهارم آنکه بر شاگردانش مشفق باشد. پنجم اینکه به مال و ثروت شاگردان خود طمع نکند. ششم آنکه قدر و قابلیت هر یک از شاگردان خود را بشناسد. هفتم آنکه ریا نکند.

هشتم اینکه برای شاگردان خود بد نخواهد. نهم آنکه اگر کسی کشتی بدگیرد، به او

نگوید که بد گرفت، بلکه به نرمی سخن بگوید و اگر تذکر را به قصد تعلیم گوید، از معرکه پوشیده گوید که خصم واقف نگردد. و هم اینکه از علم کشتی کاملاً باخبر باشد و بداند که صنعت کشتی سیصد بند و گره دارد و جمع فنون آن، هزار و هشتاد است. یازدهم اینکه سخن به لغو و گزاف نگوید. و دوازدهم اینکه در جمع معرکه، ذکر پیر استاد خویش را فراموش نکند. اگر همه این خصوصیات در استاد کشتی جمع باشد، او مربی کامل است.

می‌بینیم که با چه دقت و ظرافتی، در آن روزگاران مربی ورزش یا مربی و استاد کشتی انتخاب می‌شده است. صداقت او، وسعت نظر او، مهربانی و شفقت او، آشنایی او به روانشناسی، علم طب، علم نجوم و سایر علوم و آگاهی کامل از فنون و صنایع رشته ورزشی خود، حایز اهمیت فراوان بوده است.

علاوه بر شرایطی که برای مربی و استاد ورزش وضع شده بوده است، در گذشته، هر کسی را هم مناسب شاگردی و فن آموزی نمی‌دانستند. در فتوت نامه سلطانی در باب معرفی ویژگی‌های شاگردان آمده است: «اگر از تو پرسند آداب شاگردان کدام است؟ بگو آن هم دوازده نکته است. اول آنکه ناب باشد. دوم آنکه پارسا و نیک معاش باشد. سوم آنکه نیکو سیرت و پاکیزه اخلاق باشد. چهارم آنکه نیک نیت باشد. پنجم آنکه در طاعت الهی تقصیر نکند. ششم آنکه به استادان خود صادقانه خدمت کند. هفتم آنکه به هیچ کس حسد نبرد. هشتم آنکه بخل نرزد. نهم آنکه با دیگر شاگردان متحد و متفق باشد؛ هم به دل و هم به زبان. دهم آنکه از دلها دریوزه کند. یازدهم، به زور خود مغرور نشود. و دوازدهم اینکه هیچگاه به شکست خصم دل خوش نگردد.

در کتاب «آیین پهلوان نما» که گوشه‌ای از تاریخ دوران صفویه را ثبت کرده است. آمده است که در این دوران پهلوانی بود به نام «میرباقر»، پهلوان میرباقر همیشه به شاگردان خود می‌گفت: هدف از ورزش فقط نیرومندی نیست بلکه منظور پرورش دادن جوانانی نجیب و دلیر است که بتوانند در مبارزه‌های شرافتمندانه زندگی پیروزی و سرافرازی بدست آورند.

او همچنین به شاگردانش می‌گفت که: در کشتی هیچ وقت قصد صدمه و آزار به بدن حریف را نداشته باشید که از مردانگی و جوانمردی به دور است.

در همین کتاب آمده است که پهلوان میر باقر، کشتی‌گیری فن آشنا، جوانمردی بی‌مانند، تیراندازی ماهر و جنگ آوری بی‌باک و شمشیرزنی چالاک و در زهد و تقوا بی‌نظیر بود.

بررسی عمیق‌تر نشان می‌دهد که همه این گرایش‌های فرهنگی، تربیتی و اخلاقی که در ورزش ایران به وجود آمده، از زمان صدر اسلام بیشتر تقویت شده است. به طوری که «رود ولف زایگر»، نویسنده آلمانی می‌نویسد: مکتب اسلام انسان‌هایی دلاور می‌سازد. او می‌گوید: حضرت علی (ع) ورزشکار نبود. ولی ورزیده بود و بیشتر از قدرت بازو و نیروی جسمانی، عظمت روح داشت. شخصیت «زایگر» در فراز دیگری از معرفی شخصیت حضرت علی (ع) می‌نویسد: علی خداوند علم و شمشیر بود. او می‌نویسد: علی در کاربرد نیزه، گرز و تیر و کمان مهارت داشت و ذوالفقار او را یک آهنگر ایرانی ساخته بود. - علاوه بر این در فتوت نامه سلطانی دریاب اهمیت و ضرورت همراهی علم و توانایی چنین آمده است:

قوت بی‌دانش چون پادشاه بی‌عدل است. و دانش بی‌قوت، چون پادشاه عادل ولی بی‌لشکر و چون قوت و دانش یار باشند، با یکدیگر کارها به مراد گردد.

- همچنین در تاریخ بعد از اسلام می‌خوانیم که پوریا یا پهلوان محمود خوارزمی، که زادگاه او شهر گنجه است شجاع و عارفی دلاور و پاک باخته بود. او شیدای مکتب علی علیه‌السلام بود و سالیان سال سمبل قهرمانی، دلاوری و مردانگی بود. و هنوز نام و یاد او زنده و رفتار او درس بزرگی برای پهلوانان و ورزشکاران است.

«گزنفون» می‌نویسد: ایرانیان اقسام علوم ورزشی را فرا می‌گرفتند و در زمانی که این مراحل را می‌گذراندند به خصال پهلوانی نیز آراسته می‌گشتند. پهلوانی و عیاری زیر لوای فتوت و مذهب شیعه و مبارزه با بیگانگان عمومیت یافته بود. پهلوانانی که در عین حال عیار نیز بودند، در ورزش خانه‌ها و در کسوت پهلوانی خویش می‌کوشیدند. در داستانهای کهن آمده است که عیاران، پهلوانانی فداکار بودند که تن به هر گونه خطر می‌سپردند و نیز بی‌باکانه در میدان نبرد به مقابله و مبارزه با دشمن می‌شتافتند و هم برای کشف خبر از حدود و ثغور نیروی دشمن، با لباس مبدل وارد اردوی آنان می‌شدند. اینان پهلوانانی ورزیده، پر دل و توانا به هر کاری بودند. با تجهیزات ویژه عیاری به

مأموریت می‌رفتند و آنچه در این کار مورد نیاز بود، مثلاً جبه آهین سیاه، نیم جبه، داروی بیهوشی، کارد، خنجر، چکش، اره، سوهان و آنچه که برای نجات انسان از زندان و وارد شدن بر قلعه دشمن لازم باشد با خود بر می‌داشتند.

- ابوالفضل صدری در کتاب «تاریخ ورزش» می‌نویسد: ایرانیان قدیم قبل از زور آزمایی و قدرت نمایی به زمین ورزش سجده می‌کردند. که این نیز علامت فروتنی و تواضع آنها بود و به همین جهت درب ورودی زورخانه‌ها را کوتاه می‌ساختند تا در هنگام دخول و یا خروج مجبور به خم کردن کمر به صورت تعظیم که نشانه فروتنی است، گردند. رسم زمین بوسی قبل از زور آزمایی هنوز در میادین ورزشی ایران معمول است. حکیم فردوسی، حرکت حماسی کاوه آهنگر را بر علیه ضحاک ماردوش که به عنوان نخستین جنبش و حرکت مستضعفان بر علیه مستکبران و زورمندان است، بیان می‌کند. بر مزیت‌های اخلاقی و حرکت‌های انسانی اینان نظر دارد و بیشتر از بازوی توانا و سنیه فراخ و سطریشان، مردی و مردانگی و پاکی ذات و نهاد اینان را می‌ستاید.

در قرن ششم هجری که هر قسمت از خاک ایران زیر نظر اتابک یا شاهی قرار داشت، حرفه پهلوانی به صورت فعال در قالب عیاری در آمد، یکی از عیاران به نام آن زمان، اسد کرمانی بود که بر شاه شجاع، اتابک فارس شورید و با وی از در جنگ در آمد.

در قرن هفتم که دوران حکومت اوکتای قاآن بود، کشتی میدانی و پهلوانی رونق یافت. او کتابی به تقلید از پادشاهان ایران، کشتی میدانی را مجدداً برقرار ساخت و دستور داد کشتی گیران سراسر ایران جمع آیند و مسابقات کشتی ترتیب یابد. این مسابقات زمینه‌ای شد برای درخشش پهلوان فیله همدانی.

در دوران صفویه و زندیه، ورزش باستانی و کشتی پهلوانی رونق بی سابقه‌ای یافت به طوری که در هر شهر صدها پهلوان به نام وجود داشت.

- ورزش همراه با فرهنگ اسلامی، پهلوانان و جوانمردان زیادی چون «پوریای ولی»، «فیله همدانی»، «پهلوان میرباقر»، «پهلوان اسد کرمانی» و عیارانی چون «عبدالرزاق بیهقی» را که در نهضت سربداران خراسان با ستمکاری‌های حکام بیگانه مغول جنگیده و انگیزه‌ای جز طریقت و فتوت و رخوت و آیین دیرینه پهلوانی نداشته بارآورد.

- مولوی نیز در مثنوی معنوی داستان زیبایی را از یک جوان ورزشکار قزوینی که

سرشار از غرور و تکبر شده بود و به بازوی توانا و سینه ستبر خود مغرور شده بود، نقل کرده و اینگونه به نظم در آورده است.

سوی دلاکی بشد قزوبنی / که کبودم زن، بکن شیرینی / گفت چه صورت زنم ای پهلوان / گفت بر زن صورت شیر زیان / گفت بر چه موضوعات صورت زنم / گفت بر شانه گهم زن آن رغم / طالعش شیر است نقش شیر زن / جهد کن رنگ کبودی سیرزن / تا شود پشتم قوی در رزم و بزم / با چنین شیر زیان در عزم جزم / چونکه او سوزن فرو بردن گرفت / درد آن در شانه گه مسکن گرفت / پهلوان در ناله آمد کای سنی / مر مرا کشتی چه صورت می زنی / گفت آخر شیر فرمودی مرا / گفت از چه عضو کردی ابتدا / گفت از دمگاه آغازیده ام / گفت دم بگذار ای دو دیده ام / همچنین سوزن به هر عضوی رسید / ناله ها کرد و گریان را درید / بر زمین زد سوزن آن دم افتاد / گفت در عالم کسی را این فتاد / شیر بی یال و دم و اشکم که دید / این چنین شیری خدا کی آفرید / گر نداری طاقت سوزن زدن / از چنین شیر زیان رو / دم مزن / ای برادر صبر کن بر درد نیش / تا رهی از نیش نقش گبر خویش.

ملاحظه کنید که از دیرباز این سرزمین کهن، ورزش و فضایل اخلاقی و معنوی همزاد و همراه هم بوده است. در دوره قاجار، بریژه در دوران سلطنت ناصرالدین شاه برای اولین بار شخصی به نام «حاجب الدوله»، مأمور توسعه ورزش شد و معمولاً ورزش روزهای تعطیل مردم را پر می کرد. مسابقات کشتی پهلوانی برای انتخاب پهلوان پایتخت نیز از همین ایام آغاز شد. و بعدها به صورت یک سنت جاری همه ساله در آمد.

اما در این دوران، پهلوانان دیگری همچون «حاج سید حسن شجاعت» معروف به «حاج سید حسن رزاز» که در خیابان سیروس، تکیه رضا قلی خان، کوچه میرزا محمود وزیر زندگی می کرد و منزل او هنوز پا برجاست، و «پهلوان اکبر خراسانی»، «پهلوان ابراهیم یزدی»، «پهلوان حاج محمد صادق بلور فروش» و دیگران را می توان نام برد.

اینان کسانی بودند که خالصانه، متواضعانه و صادقانه و در جمع مردم حضور داشتند و با مردم و برای مردم زندگی می کردند.

«بیل گردانی» آخرین بازمانده یک ورزش پهلوانی و آیینی در «نیمور» محلات

دکتر مرتضی فرهادی*

بازی‌ها، بازی‌های نمایشی، و ورزش‌های سنتی برخاسته از نوع زندگی و الزامات آن، اخلاقیات و ارزش‌ها و هنجارهای حاکم بر آن در کل و به زبان دیگر برخاسته از فرهنگ آن جامعه می‌باشد، و خود نیز پس از آفریده شدن در فرهنگ آفریننده مؤثر می‌افتد.

در واقع هر فرهنگی بسته به نظامات عملی و نظری خود، بازی‌ها و ورزش‌هایی را می‌طلبد و با صحنه نهادن و تشویق آن بازی‌ها در واقع دانسته و ندانسته در امر پرورش افراد جامعه در آن راستا می‌کوشد «راگبی» انگلیسی و فوتبال امریکایی زاینده شرایط اجتماعی این دو جامعه است همچنان که ورزش پهلوانی و سنتی «بیل گردانی» زاینده شرایط اجتماعی خاص خود بوده است.

رونق فوق العاده بازی‌های مبتنی بر «رقابت»^(۱) و «ستیزه جویی»^(۲) و رانده شدن و

*- دانشگاه علامه طباطبائی

۱- منظور از «رقابت» (Rivalry) در این نوشته نوع روابط و رفتاری است که در آن، فرد و یا گروهی برای رسیدن به هدفی کمیاب می‌کوشد مانع فرد و یا گروهی دیگر برای رسیدن به همان هدف گردد. مثالهای آن در ورزش، همچون فوتبال و بسکتبال و غیره در شرایط معمولی آن.

۲- منظور از «ستیزه» (Conflict) رقابت همراه با خشونت و زور خورد است. مثال آن، همچون مسابقات همراه با زور خورد می‌باشد به بین بازیکنان و چه بین طرفداران آنها هستند.

در سایه قرار گرفتن بازی ها و ورزشهای مبتنی بر «همکاری» و «سبقت جویی»^(۱)، در غرب نشانه جامعه مبتنی بر رقابت و ستیزه است. چرا که «نیاز به اثبات شخصیت از راه رقابت هنوز عنصر اصلی فرهنگ غربی است. اصل تجارت آزاد هم پشتوانه رسمی آن، و تبلیغات مؤثرترین وسیله عمل کردن آن است»^(۲).

به قول «براش» اگر «سرهای بریده دشمنان زمانی به منزله توپ فوتبال به کار می رفت و به مرور زمان این امر احتمالاً به کاربرد توپهایی منجر شده است که از پوست خوک یا چرم دیگری درست شده است»^(۳) اکنون این ورزش می تواند در جامعه مبتنی بر خشونت و خودخواهی و در یک سیر قهقرای به فوتبالی با سر بریده دشمنان خیالی و یا واقعی تبدیل گردد.

گفتنی است این گونه بستگی های بازی ها با فرهنگ که کمتر مورد توجه قرار می گیرد، منحصر به جوامع صنعتی جدید و یا اصطلاحاً کشورهای متمدن و صاحب کتابت نیست. داده های مردم شناسی نشان می دهد که بازی ها و ورزش های اقوام ابتدایی نیز متأثر از نوع فرهنگ و ارزش های حاکم بر جامعه آنهاست.

برخی از اقوام به بازی ها و ورزش های غیر رقابتی و برخی دیگر به بازی ها و ورزش های رقابتی علاقه مند هستند. برای مثال در جامعه «زیونی» های مکزیکی جدید «عموماً مسابقه به حداقل خود تقلیل داده شده است»^(۴) و اگر کسی در مسابقه ورزشی

۱- منظور از «سبقت جویی» (Competiton)، رفتاری است که در آن، فرد و یا گروهی برای دستیابی به هدفی تلاش می کند، بدون این که مانع دیگران برای رسیدن به همان هدف گردد. مثال آن در ورزش مانند: کوهنوردی و دوچرخه سواری و غیره.

۲- ژرژ مانیان. «جامعه شناسی ورزش». ترجمه شهر آشوب امیر شاهی. فصلنامه فرهنگ و زندگی (ویژه ورزش). شماره ۱۰. ص ۳۰.

۳- رید، تولین. انسان در عصر توحش. ترجمه محمود عنایت. تهران، ۱۳۶۳. انتشارات هاشمی. ص ۳۶۱.

۴- تا (۳) اتوکلاين برگ. روانشناسی اجتماعی. ج اول ترجمه علی محمد کاردان. تهران، ۱۳۵۵. نشر اندیشه. جلد اول. ص ۱۴۰.

سالیانه برنده شود به او اجازه نمی‌دهند سال آینده در مسابقه شرکت کند.^(۱) «کنارد نقل کرده است که کودکان «هوپی» ها که در مجاورت «زونی» ها زندگی می‌کنند به بازی‌های مسابقه‌ای نمی‌پردازند».

آنچه گفته شد یعنی بستگی بازی‌ها و ورزش‌ها با فرهنگ هر جامعه درباره بازی‌ها و ورزش‌های سنتی ایرانی نیز صادق است، گرچه متأسفانه تا به حال جز کوشش‌هایی پراکنده و ناپیگیر، کاری در خور در گردآوری بازی‌ها و ورزش‌های از یاد رفته و یا در حال فراموشی انجام نشده و گاهی جز به استثناء در راه ردیابی فرهنگی عناصر و مجموعه‌های هر بازی یا ورزشی و خاستگاه‌ها و روابط آنها با سایر نظامات فرهنگی و طبقه بندی آنها از دیدگاه‌های گوناگون، برداشته نشده است.^(۲)

۱- رجوع کنید به:

۲- رجوع کنید به:

الف) مهرداد بهار. «ورزش باستانی ایران و آئین مهر» و فصلنامه فرهنگ و زندگی. ش ۱۰ (زمستان ۱۳۵۱). ص ۷-۲۷.

ب) - صدیق ایمانی، مصطفی. نگاهی مختصر بر ورزش زورخانه‌ای در ایران. مجموعه مقالات مردم شناسی دفتر اول (بهار ۱۳۶۲). وزارت فرهنگ و آموزش عالی. مرکز مردم‌شناسی. ص ۷۸-۴۵.

ج) صدیق ایمانی، مصطفی. «زورخانه و ورزش باستانی». هنر و مردم ش ۲۶ (آذر ماه ۱۳۴۳) ص ۶-۱۵.

د) کاظمین کاظم. «تاریخ مختصر زورخانه و ورزش باستانی...» هنر و مردم. ش ۵۵ (اردیبهشت ۱۳۶۴) و ۵۶ و ۵۷ (خرداد و تیر ۱۳۶۴).

ه) - گوشه، حسن. «ورزشهای باستانی در ایران» و پیام نو. سال سوم. ش ۶ (فروردین ۱۳۲۶). ۴۷-۵۵.

و) نوری، حمید. «بازی چوگان و سیر تحولی آن». کاوش سال ۱ ش ۳ (اسفند ۱۳۳۹). ص ۴۴-۴۷.

ز) بهروز، ذبیح. «گوی و چوگان دایران». بررسی‌های تاریخی و سال دوم. ش ۳ و ۴ (۱۳۴۶).

بسیاری از بازی‌ها و بازی‌های نمایشی و ورزش‌های سنتی ایران نه تنها به لحاظ نام‌هایشان، بلکه به خاطر عناصر اجتماعی‌ای که در آنها یافت می‌شود و شکل و هیئتی که بر آنها حاکم است، دقیقاً از جامعه ما تأثیر پذیرفته‌اند. فراموشی هر یک از این بازی‌ها، ورزش‌ها، فراموشی بخشی از گذشته و فرهنگ ما و در نتیجه فراموشی ارزش‌ها و هنجارهای آن است. چرا که بازی‌ها و ورزش‌های سنتی بخشی از آموزش و پرورش غیر رسمی هر جامعه‌ای است و نقش تربیتی فوق العاده‌ای در رشد شخصیت و فرهنگ‌پذیری آن ایفا می‌کنند. برای مثال کافی است به طرز سلوک ورزشکاران باستانی ایران در مقایسه با سایر ورزشکاران دقت شود. بازی و ورزش نوعی تمرین راه و رسم زندگی است و هر جامعه‌ای راه و رسم زندگی ویژه خود را دارد. فراموشی بازی‌ها و ورزش‌های سنتی و فراگیری بازی‌ها و ورزش‌های دیگران در واقع یادگرفتن راه و رسم دیگران است. آشنایی با رسم و راه زندگی دیگران بد نیست و چه بسا سبب تفاهم با اقوام و ملت‌های دیگر نیز می‌شود. اما فراموشی راه و رسم بومی نوعی از خود بیگانگی است. از سوی دیگر این بازی‌ها و ورزش‌ها اسنادی نا نوشته و مصالح برخی علوم اجتماعی می‌باشند.

برخی از این بازی‌ها برخاسته از مراسم و تشریفات اجتماعی، کار و تولید اقتصادی است؛ برخی دیگر برخاسته از جنگ و گریز با دشمنان و مبارزه با جانوران وحشی هستند و تعدادی دیگر نیز ریشه در آیین‌های جادویی و ادیان ابتدایی دارند. عده‌ای از این‌ها متأثر از ادیان کامل‌تر و یا عجین شده با مذهب و عرفان و همراه با هزاران نام و

ص ۶۵-۹۱.

(ح) - میرشکرایی، محمد «بند بازی در گیلان و مازندران». مجموعه مقالات مردم‌شناسی. دفتر اول (بهار ۱۳۶۲). مرکز مردم‌شناسی. ص ۱۰۷-۱۳۶.

(ط) - اشتری، بهروز. «یک بازی ترکمنی» و مجموعه مقالات مردم‌شناسی. دفتر دوم (پاییز ۱۳۶۲). ص

(ی) - صدفی، علیرضا. «در آمدی بر فرهنگ زورخانه» و فصلنامه ورزش. ش ۱ (تابستان ۱۳۶۶).

ص ۱۵-۲۱.

هنجار و شعر و شگرد است. هر یک یادگار روزگاری و کاری. و در نتیجه آینه‌ای هستند در دست مردم شناس و جامعه شناس که گوشه‌هایی از گذشته را در آن باز یابند.

«بیل گردانی» آخرین بازمانده از ورزش باستانی و پهلوانی است، و ورزشی است روستایی و با زندگی واقعی روابطی تنگاتنگ داشته است. وجهی از این روابط را می‌توان در ارتباط این ورزش با کار کشاورزی و جوه دیگر را که پنهان می‌نماید در ارتباط آن با جنگ و احیاناً گونه‌ای آیین «آب خواهی» و جشن پایان لایروبی و استقبال از آب و تقدس آب دانست که در سطور آینده به این جوه خواهیم پرداخت.

جالبتر اینکه در این ورزش مرز بین کار و تفریح برداشته شده است و کارکردن، تمرین ورزش و ورزش، تمرین کار به شمار می‌آید و در آن لذت ورزش و جدیت کار طاقت فرسا در هم آمیخته شده‌اند.

«بیل گردان» نیموری هنگامی که با آب پرزور رودخانه «اناربار» زور آزمایی می‌کند، هنگامی که نهرها و «هرانک» (هر هنج) های عمیق پله‌ای را لایروبی می‌کند،^(۱) انگار که برای «بیل گردانی» تمرین می‌کند. و هنگامی که با هفت بیل «اسبره دار» تمرین «بیل گردانی» می‌نماید، انگار که خود را برای لایروبی «لغو ورز» (Lequvarz)^(۲) آماده می‌سازد.

روستای بزرگ و کهنسال «نیمور»

«نیمور» قصبه‌ای است بسیار کهن و آبادان که در منطقه‌ای باستانی بنا شده است.

«نیمور» در ۱۱ کیلومتری جنوب محلات و بر سر جاده آسفالت دلیجان به خمین قرار گرفته و بر اساس سرشماری عمومی ۱۳۵۵، ۶۴۱ خانوار و ۲۸۶۵ تن جمعیت داشته

۱- درباره «هرانگ» و هرانگ رویی نک به:

فرهادی، مرتضی. «یاریگریهای سنتی درباره آب و آبیاری در ایران». ماهنامه زیتون. ش ۳۷ (مرداد ۱۳۶۳). ص ۵۸ و ۶۳ و شماره ۴۴ (اسفند ۱۳۶۳). ص ۴۰ و ۴۱ و ۵۹.

۲- نام محلی است بسیار گود در نهر نیمه ور و نزدیک به بند نیمور بر رودخانه گلپایگان (اناربار) که لایروبی آن بسیار مشکل و تماشایی است.

است.^(۱)

آتشکده «آتش کوه» از بناهای عصر ساسانی در نزدیکی آن واقع، و از «نیمور» تا آثار به جای مانده از معبد دوره سلوکی، در دهکده «خوره» در حدود ۲۰ کیلومتر فاصله است.^(۲) همچنین کمتر از یک کیلومتری شمال نیمور پایه ستون ماندی از یک بنای بسیار محکم و قدیمی مانده است که به آن «میل میلونه» گویند.

«میل میلونه» از سنگ و ساروج درست شده و در قسمت فوقانی آن آجر نیز به کار رفته است.

در ضمن نزدیک به «میل میلونه» و در شرق آن تپه‌ای سنگی وجود دارد که بر «کمر» نیمه ور معروف است. بر روی تپه چاهواره‌ای با مقطع مربع کنده شده است که به «سیاهچال» معروف شده است.^(۳)

و بالاخره پایه سنگی پلی قدیمی با سنگهای تراشیده در حدود صد متری مشرق بند نیمور قرار دارد.

قبرستانی نیز در کنار آبادی وجود دارد که معروف به قبرستان «بیت المقدس» بوده و در گذشته در آن اکتشافاتی انجام گرفته و انواع ظروف سفالی در آن کشف گردیده، که مورد توجه عتیقه شناسان واقع شده‌اند.^(۴)

نام «نیمور» در کتب متقدم تاریخی و جغرافیایی «ممنور» و «نمبور» ضبط شده است. حمزه اصفهانی می‌نویسد: «گشتاسب (از پادشاهان پیشدادی) در قریه «ممنور» از

۱- نک به: «واند برگ، لویی» باستان‌شناسی ایران باستان. ترجمه. عیسی بهنام. تهران، ۱۳۴۸. انتشارات دانشگاه تهران. ص ۱۲۴ و ۱۲۵. و. مشکوتی، نصرت الله. فهرست بناهای تاریخی و اماکن باستانی ایران. تهران، ۱۳۴۹. سازمان ملی حفاظت آثار باستانی ایران.

۲- جالب این که کشف «سیاهچال» به روایت اهالی در همین ایام و به وسیله دزدان عتیقه انجام شده است و پیش از آن کسی نمی‌دانسته که در زیر قسمت خاکی بالای «کمر» چنین چاهی در دل سنگ وجود دارد.

۳- فرهنگ جغرافیایی ایران. ج ۱. تهران، ۱۳۲۸. به نقل از لغت نامه دهخدا.

۴- فرهنگ آبادیهای کشور. ج ۲۲ (استان مرکزی). تهران، ۱۳۶۱. مرکز آمار ایران.

روستای^(۱) «انارباد» واقع در ولایت اصفهان آتشکده‌ای ساخت و آبادیهایی از روستا بر آنجا وقف کرد.^(۲)

در کتاب تاریخ قم و مجمع التواریخ نام آن «نیمور» ضبط گردیده است. در تاریخ قم مربوط به سال ۳۷۸ ه. ق. آمده است که: «...» «نیمور» از حيازات «انار» ست و آتشکده آن و آتش در آن «بشتاسف» ملک نصب کرده است و برافروخته و آن را چندین اوقافست و گویند که «نیمور» سه برادر بنا کرده‌اند...^(۳)

آب اصلی کشاورزی «نیمور» از رودخانه خمین و گلپایگان فراهم می‌گردد. این رودخانه در مناطق مختلف نام‌های گوناگون به خود می‌گیرد. و در این محل به رودخانه «لعل بار» و «لعل ور» در مناطق پایین‌تر به «انابار» معروف است.

«نیمور» دارای بندی قدیمی است، که سه فرسنگ بالاتر از آن بر رودخانه، در محلی به نام «سربند» بسته شده است. این بند با سنگ و ساروج بسته شده، و اخیراً جهاد سازندگی آن را تعمیر و سیمانی کرده است. اضافه آب رودخانه خمین و گلپایگان به این بند می‌رسد. ناصرالدین شاه قاجار در سفرنامه خود به «عراق عجم»، مربوط به سال ۱۲۷۱ ه. ش. به این بند اشاره‌ای دارد. وی می‌نویسد.

«امروز باید از محلات به «آره»^(۴) برویم... خلاصه به کالسکه رسیده، سوار شدیم و رو به جنوب غربی رانده، از دره‌ای گذشتیم که مزرعه‌ای در آنجا بود، موسوم به «کنداب»، از این مزرعه هم گذشتیم، طرف دست چپ کوه‌های اسب رو خوب داشت که عرض کردند، شکار زیاد دارد، و اینجاها شکارگاه ظل السلطان است. رودخانه قم هم

۱- واژه «روستا» (رستاق) در منابع جغرافیایی پیشین، متفاوت از معنای امروزی آن به کار می‌رفته است، و به مجموعه آبادیهای یک ولایت و استان گفته می‌شده است.

۲- حمزه بن حسن اصفهانی. تاریخ پیامبران و شاهان (سنی ملوک الارض و انبیاء). ترجمه جعفر شعار. تهران، ۱۳۴۶. بنیاد فرهنگ ایران. ص ۳۷.

۳- حسن بن محمد بن حسن قمی. تاریخ قم. ترجمه حسن بن علی بن عبدالمملک قمی. به تصحیح و تحشیه جلال الدین تهرانی. تهران، ۱۳۶۱. انتشارات توس. ص ۷۴.

۴- شهرکی در ۱۵ کیلومتری خاور خمین و بر سر راه خمین به محلات و نیمور.

از این نزدیکی‌ها می‌گذرد، و سد محکمی در اینجا به رودخانه بسته‌اند، که معروف به سد «نیمور» است، اما به تماشای سد نرفتیم. اعتمادالسلطنه و شاهزاده منوچهر میرزا رفته، عکس سد را انداخته به حضور آوردند.^(۱)

دو روستای «نیمور» و «باقرآباد» در این آب شریک هستند، و البته دو شبانه روز از نه شبانه روز هم کشاورزان قم از این آب استفاده می‌کنند، که این نسبت در گذشته یک شبانه روز در یازده روز بوده است.

سه فرسنگ بالاتر از بند نیمور، بند دیگری با سنگ و ساروج بر رودخانه بسته شده، که بند «چرز-Carraz» نامیده می‌شود.

بیل گردانی ورزشی برخاسته از کار

تا حدود ۲۰ سال پیش، در روزهای پایانی کار جوی روبی، جوی روبها (بیلدارها) که همان کشاورزان کوشای نیمه وری بودند، کار را طوری تنظیم می‌کردند، که روز آخر جوی روبی، کار قبل از ظهر پایان پذیرد، و بتوانند به سوی آبادی حرکت کنند.

این میزان کار کردن و شتاب برای بازگشت، به خاطر شرکت در جشن و سرور و مراسمی بود که در روز پایان کار لایروبی بنا بر سنتی کهنسال در ده برپا می‌شد، و به خاطر شرکت و یا تماشای مسابقه و ورزشی کهن و پهلوانی که از قدیم الایام در چنین هنگامی در آبادی اجرا می‌گردید، بود. جشن و ورزشی که با زندگی و گذشته آنها و با نام «نیمه ور» پیوند خورده بود.

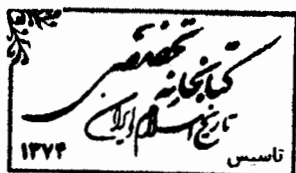
شک نیست که در گذشته و در سرزمینی با شرایط آب و هوایی و فرهنگی ایران، جشن‌های آب بسیار گسترده‌تر از آن بوده، که امروزه به آن‌ها بر می‌خوریم. آنچه که امروزه از این جشنها باقی مانده، اجزای جدا مانده و گسسته‌ای از یک کل فراموش شده است. این جشن‌ها از سویی با مسئله آب و ارزش حیاتی آن در زندگی کشاورزی و از سویی دیگر با آیین‌ها و مراسم «آب پرستی» در جهان و ایران پیوسته بوده است. در جشن‌های مربوط به آب و آبیاری، اما نادرترین رسم «بیل گردانی» است، که

۱- ناصرالدین شاه قاجار و سفرنامه عراق عجم. تهران، ۱۳۶۲. تیراژه. ص ۳۸.

پرسش‌های زیادی را در ذهن می‌آفریند. آیا این ورزش نیز همگام با جشن‌های لایروبی و آب‌رسانی، در گذشته گسترش فوق‌العاده داشته و همراه با این جشن‌ها فراموش شده است؟ اگر چنین است، چرا این رسم تنها - تا آنجا که نگارنده ابلاغ دارد - در «نیمور» به جا مانده است؟ آیا «بیل گردانی» در روستا و «میل گردانی» در زورخانه‌ها و شهرها از ریشه و تباری یگانه‌اند؟ و یا دو کار و ورزش جداگانه‌اند؟ آیا این جشن و این ورزش تنها در «نیمور» شکل گرفته و هم در آن پایدار مانده است؟ آیا «بیل گردانی» نخست نوعی هدایت تمثیلی آبهای آسمانی به زمین نبوده، که بعدها در درازای زمان شکل ورزشی پهلوانی به خود گرفته است؟ آیا پس از پاکیزه کردن جوی‌ها و جدول‌ها نوبت آن نبوده که آبها را از آسمان به زمین هدایت کرد؟ با همان بیل و با همان بیلداری که آب را از راه‌های دور و صعب‌العبور بر سر کشتها و گندم‌زارها هدایت می‌کند. با همان بیل و همان بیلداری که بیش از هر کس «آب را می‌فهمد»^(۱) و بیش از هر کس دیگر غمخوار و پرستار آب است. مگر نه این است که او «آبیار» و «یار آب» است و بارود راهجوی، تا روز وصل آب و علف، همراه.

به هر حال «بیل گردانی» در متن آن جشن پایان جوی روبی، راز و رمزهایی دارد که باید دید و شنید.

ریشه و بنیاد این ورزش هر چه و خواستگاه آن هر کجا که باشد، این واقعیتی است، که این جشن و این ورزش تا ده سال پیش در «نیمور» به اجرا درمی‌آمده است. به نظر نگارنده، چند مسئله در دوام و قوام این رسم، در «نیمور» تا روزگار ما نقش داشته است. همان‌طور که در مقدمه اشاره شد، «نیمور» و شیوه پیچیده و نسبتاً دشوار زندگی در آن، بسیار کهن و قدیمی است و این پارینگی و پیوستگی در ایجاد و یا حفظ برخی ارزش‌ها و هنجارهای موجود بی‌تأثیر نبوده است. از نظر فرهنگی، پارینگی و تداوم زندگی در «نیمور» سبب شده است که سنتهای کهن بقایای مراسم و مناسک آیین‌های باستانی که خود ریشه در آیین‌های ناشناخته و یا کمتر شناخته شده پیش از تاریخی دارند هم پیوستگی و هم تداوم بیشتری پیدا کنند.



۱- برگرفته از مصراع‌ی از شعر «آب را گل نکنیم» سهراب سپهری.

همچنین صدها سال کار و تجربه لایروبی دشوار، که حدی از قدرت و مهارت کارکردن با بیل را می‌طلبیده است، سبب شده که کار درخشان و هنر نمایی با بیل، در آبادی به صورت یک ارزش ویژه در آمده، و ناتوانی در این کار ننگ و عار به شمار آید. آن ترانه هجوآمیز و حالتی که در لایروبی «لغوورز» بیان گردید، بازمانده‌ای از این طرز تفکر است، اما این ارزش‌گذاری در مراسم «بیل گردانی» تبلور خود را باز یافته است. در ضمن لایروبی هر ساله یک مسیر ۱۸ کیلومتری به شکلی که شرح داده شد، مجال کافی برای کار و تمرین سخت را با بیل فراهم کرده است. در عین حال این سخت‌کوشی آن چنان نیز طولانی نمی‌شود، که کشاورزان را از کار خسته و دلزده کند. در برخی روستاهای ایران، همچون روستای «فاویان» در گلپایگان و روستای «فرزیان» در الیگودرز «هرانگ رویی» چندان طولانی و توانفرسا می‌بود، که گاه کار «هرانگ»^(۱) به پایان نرسیده، کار درو آغاز می‌شد، و ناچاراً بقیه کار لایروبی به بعد موکول می‌گردید^(۲) پایان یافتن نسبتاً سریع لایروبی (۱۲-۱۶ روز) حسن دیگری هم دارد، و آن این است که پایان یافتن کار با روزهای جشن نوروزی از سویی و با ایام فراغت کشاورزان از سوی دیگر مصادف شده، شادی پایان یافتن کار دشوار لایروبی، و شادی رسیدن بهار نو، و بالاخره شادی باز آمدن آب به روستا در چند روز آینده - چون همان طور که گفته شد، از چند روز پیش از جوی رویی تا چند روز بعد از آن، آب به رودخانه می‌ریزد - و آنچه که پیش از این گفته شد، زمینه لازم را برای اجرای جشن «بیل گردانی» فراهم می‌ساخته است.

مسئله مهم دیگری که در دوام و قوام این جشن تا به روزگار ما - به گمان نویسنده - تاثیر به سزایی داشته است، موقعیت خاص نیمور در داشتن حقایقه‌ای نسبتاً کلان از رودخانه لعل بار، در مجاورت مناطق پرجمعیت‌تر و در عین حال کم آبرتر، پایین دست رودخانه بوده که کشاورزان نیمور را در طی قرن‌ها تهدید می‌کرده است. گرچه جنگ بر

۱- درباره «هرانگ (هرنج) نک به: مرتضی فرهادی. «همیاری‌ها و تعاونی‌های سنتی

در زمینه آب و آبیاری در ایران» ماهنامه زیتون. ش ۳۷، مرداد ماه ۱۳۶۳. ص ۶۳.

۲- در سالهای اخیر جهاد لایروبی «هرانگ فاویان» را با بیل‌های مکانیکی به عهده گرفته است.

سر آب در سرزمینی همچون ایران چندان بعید نیست، و نمونه‌های آن در ایران حتی در روزگار ما نیز جریان دارد، اما کشمکش بر سر آب رودخانه اناربار (لعل بار) داستان درازی دارد.

تا آنجا که تاریخ ایران در ضبط خود دارد، حداقل بیش از هزار و سیصد سال (از زمان ساکن شدن اعراب به قم) تا به حال این جنگ و ستیز بین کشاورزان قم با روستاهای بالا دست رودخانه و به ویژه «نیمور» ادامه داشته است.^(۱)

و ارزش پهلوانی، اجرای جشن بیل گردانی و مسابقه سنگین آن برای هر کس میسر نبوده، رمز و راز دیگری نیز داشته است. آماده کردن نیرو برای لشکرکشی‌ها و جنگهای محلی بر سر آب از سویی، و به نمایش گذاشتن نظم و قدرت و مهارت پهلوانی برای ایجاد اعتماد به نفس در گروه، و ایجاد ترس در دل همسایگان از سوی دیگر از هدفهای این جشن بوده است.

به هر حال این جشن که از آخرین بقایای یک جشن باستانی و ورزش پهلوانی و روستایی است، تا حدود ده سال پیش اجرا می‌گردیده، و هنوز اغلب پهلوانان و بازیگران و تماشاچیان آن زنده‌اند، و اگر سازمانهای ورزشی و اداره مردم‌شناسی و رسانه‌های گروهی و به ویژه تلویزیون، اگر حرکت و واکنش درستی از خود بروز دهند، می‌توانند تا دیر نشده به احیای این ورزش و جشن باستانی کمک کنند، چرا که حفظ روستا بدون حفظ فرهنگ آن بسیار دشوار خواهد بود.

شروع جشن از آنجا بود، که وقتی جوی روبان (بیلدارها) پس از حدود بیست روز کار دسته جمعی و توانفرسا، کار را به پایان رسانیده به سوی ده بر می‌گشتند، در بالای باغ‌ها و نزدیک محلی به نام «پل سنگی» توقف کرده، یک نفر را می‌فرستادند که تا مردم را خبر کرده، اسبی را به پیشواز جوی روبان و شاید هم در اصل به پیشواز آب بیاورند. البته مردم ده از قبل، روز «بیل گردانی» را می‌دانستند، و حتی جوانان و پهلوانان

۱- درباره این جنگ و ستیزها نک به. حسن بن محمد بن حسن قمی. تاریخ قم. ترجمه حسن بن علی بن حسن عبدالملک قمی. به تصحیح جلال الدین تهرانی. تهران، ۱۳۶۱. انتشارات توس ص ۴۸-۴۹. و. محمد تقی بیگ ارباب. تاریخ دارالایمان قم. قم، ۱۳۵۳. ص ۵۹-۶۰.

روستاهای پیرامون، و آنهایی که در ده بستگانی داشتند برای تماشا و شرکت در جشن به نیمور می آمدند. در واقع این خبر کردن بیشتر به خاطر تعیین ساعت و آماده شدن روستا برای پیشواز از جوی روبان بود.

جوانان ورزشکار و ورزش دوست از روستاهای «لریان» و «چم ترکا» و «حسن آباد» و «سید آباد» و «قلوبر» (qelobar) و «باقر آباد» «آشتکوه» و بندرت از روستاهای دیگر برای تماشا به نیمور می آمدند.

گفتیم میرآب و بیلدارها کار را طوری تنظیم می کردند، که برای روز آخر کار کمی باقی مانده باشد. «بیل گردانی» روز خاصی نداشت، اما حدوداً در روزهای بین نوروز تا سیزده فروردین انجام می گرفت، و بستگی به میزان خرابی نهرها و بارندگی و وضعیت هوا داشت. به هر حال روز جشن برای کشاورزان آبادی روز پایان کاری حیاتی و توانفرسا، و برای کودکان و نوجوانان، روز تفریح و سرگرمی، و برای جوانان و پهلوانان آبادی، روز ورزش و نمایش مهارت و قدرت، و برای نوازندگان روز هنر نمایی بود و هر کس به نوعی در این جشن درگیر بود. جشن از آغاز تا پایان در حدود سه ساعت به طول می کشید.

در روز پایان کار، هنگامی که بیلداران به «پل سنگی» می رسیدند، کسی را برای خبر کردن اهالی به آبادی می فرستادند و خود با بیل های طناب پیچیده شده، به تمرین می پرداختند.

اما در آبادی اسبی یا مادیانی را بر می داشتند، دستمال های قدیمی شرابه دار به گردن اسب آویخته، آن را تا جایی که می توانستند تزیین می کردند، و روی زین پارچه تمیزی می انداختند، و آن را به پیشواز بیل دارها می فرستادند. یک نفر که قبلاً خدمت نظام رفته بود و یا کسی که سوابق کار لشکری داشت، فرماندهی گروه را به عهده گرفته، لباس نظامی می پوشید، و چارقد ریشه دار سبز و یا قرمز و نوری را به عنوان «چی» و یا «اگال» - (Agal) حمایل می کرد. شخص یاد شده سوار بر اسب شده، بیلدارها، که تعداد آنها بین ۱۵۰ تا ۲۰۰ تن می رسید، در صفوف منظم و چهارتایی، در حالی که بیلها را بر روی دوش گذاشته بودند، به دنبال سوار به طرف آبادی و میدان «پا چنار» به راه می افتادند. و شخص دیگری نیز با لباس نظامی و به عنوان دستیار سوارپا به پای اسب

حرکت می‌کرد.

اما در آبادی و در میدان «پاچنار» که محل برگزاری مراسم بود، گروه کوچک نوازندگان که شامل طبل زن‌ها و سنج زن‌ها و نوازنده «شاتوتک» - (satutak) می‌شد، در محل مناسب می‌ایستادند، و جمعیت آبادی نیز از کوچک و بزرگ و آنهایی که از روستاهای پیرامون آمده بودند، دور تا دور میدان، در انتظار ورود جوی روبان دقیقه شماری می‌کردند. عده‌ای از زنان و کودکان نیز پشت بامهای اطراف میدان را برای نشستن انتخاب کرده بودند، تا بهتر بر صحنه نمایش مسلط باشند. وقتی که سوار و بیلدارها وارد میدان می‌شدند، جمعیت با صلوات و شادی و هل‌هل از آنها استقبال می‌کردند و گروه نوازندگان به زدن طبل و سنج و «شاتوتک» می‌پرداختند. «شاتوتک» نوعی نی چوبی بود که صدای خاصی داشت، و نواختن آن کار هر کسی نبود و به مهارت زیادی نیاز داشت.

در میدان، نخست مراسمی چونان سان و رژه توسط سوار و بیلدارها اجرا می‌گردید و سپس نوبت به «بیل گردانی» می‌رسید.

در گذشته که مردان آبادی قبا می‌پوشیدند، «بر» و دامنه قباها را داخل جیب کرده و رژه می‌رفتند. پس از این، سوار و بیلداران در کنار میدان می‌ایستادند، و برای «بیل گردانی» هفت بیل را انتخاب می‌کردند، و چهار تا از آنها را در یک دسته، و سه تای دیگر را در یک دسته با طناب محکم به هم می‌بستند، و برای اینکه بشود به راحتی آنها را در دست گرفت، در هر مجموعه، یک دسته بیل را از دسته بیل‌های دیگر کمی پایین‌تر قرار می‌دادند. هر «بیل گردان» می‌بایستی چهار بیل را در یک دست - معمولاً دست راست - و سه بیل دیگر را در دست دیگر بگیرد و به ترتیبی که گفته خواهد شد آنها را دور سر بگرداند.

بیل «بیل گردانی» بیل اسپره دار - (Esperadar) بود، یعنی همان نوع بیلی که در بیل زدن باغ «باغ اسپار» و جوی روبی به کار می‌رود. این نوع بیل جا پایی چوبی به نام «اسپره Espera» دارد، نوک آن باریک بوده و توسط آهنگران شهرهای پیرامون نیمور ساخته می‌شوند. سنگین‌ترین بیل از این نوع را «سه صدی» - sesadi گویند که برابر ۶ چارک و یا ۶۰ سیر، یعنی بیش از ۴/۵ کیلو وزن داشته است. اما به طور معمول هر بیل بین ۳ تا ۳/۵

کیلو وزن دارد.

بدین ترتیب هر «بیل گردان» حداقل در حدود هفت من وزنه و بار را می‌بایست مانند میل‌های ورزشی زورخانه‌ها به دور سر بچرخاند.

همان گونه که خواننده خود به فراست دریافته است، مشکل پهلوان روستایی نه در میزان بار که در «بدباری» بیل‌ها و لنگر آنها است. هر بیل در حدود ۱/۷۰ تا ۲ متر طول دارد، و حداقل هفت من آهن بر سر دو چوب دو متری و آنهم به شکل «پَرّه» (parra) کفه بیل کار چندان آسانی نیست. اما باید گفت مسئله به همین جا ختم نمی‌شود، بلکه مشکل مهم‌تر این است، که همچون بسیاری ورزش‌های دیگر، «بیل گردان» زیاده بر زورمندی کافی باید آنقدر مهارت داشته که در هنگام چرخاندن بیل‌ها در دو جهت مخالف، بیل‌ها با یکدیگر برخورد پیدا نکنند. برخورد بیل‌ها به یکدیگر به معنای بازنده شدن «بیل گردان» می‌باشد. وقتی اولین «بیل گردان» داوطلب وارد میدان می‌شود، جمعیت دسته جمعی و با صدای بلند صلوات می‌فرستند. «بیل گردان» دو دسته بیل‌های چهار تایی و سه تایی را در دست راست و چپ گرفته، یا علی‌گویان شروع به گرداندن آن به دور سر می‌نماید. اغلب نحوه چرخاندن بیلها به دور سر چنان است، که بیل‌های دست چپ را به جهت راست و بیل‌های دست راست را به جهت چپ می‌گردانند، و از شروع کار تا پایان پای راست را در جلو می‌گذارند در این میان تعداد دورها خیلی مطرح نبود، و یا به عبارت بهتر با چند دور نیز اگر بیل‌ها به هم نمی‌خوردند، «بیل گردان» برنده محسوب شده، مورد تشویق جمعیت قرار می‌گرفت و دورهای بیشتر تنها کیفیت و درجه برندگی را افزایش می‌داد و تشویق بیشتری را سبب می‌شد. و اما اگر در این کش و قوس بیل‌ها به هم می‌خوردند، جمعیت یک صدا فریاد می‌زدند. اوشواش - oy-savas و بچه‌ها نیز گاه شعرهایی هجوآمیز می‌خواندند. سر و صداها و شعر خوانی بچه‌ها با ورود نفر بعدی و صلوات دسته جمعی و یک صدای جمعیت قطع می‌شد، و این روال تا آخرین داوطلب «بیل گردانی» ادامه می‌یافت.

بخاطر سختی فوق العاده کار و ترس از بازنده شدن، و «شواش» بزرگ‌ترها و هجویات بچه‌ها کمتر کسی پیدا می‌شد که «بی‌گذار به آب بزنند»، و تعداد داوطلب‌ها از ۲۰ الی ۳۰ تن تجاوز نمی‌کرد. تعداد دورهای بیل گردانی نیز بین ۵ تا ۳۰ دور متغیر بود. جوانان و

پهلوانی که از روستاهای دیگر به تماشا می آمدند نیز به ندرت برای بیل گردانی داوطلب می شدند.

نمایش «بیل گردانی» پس از دو سه ساعت پر از لحظه های بیم و امید و هیجان با یکی، دو صلوات غرا تا سالی دیگر و بهاری دیگر، به پایان می رسید.

«بیل گردان» های معروف در این اواخر افراد زیر بوده اند:

۱- آقای حاج رضا قلی رئیس محمدی.

۲- آقای حسین براتی.

۳- آقای عباس محمدی.

۴- آقای حسین احمدی.

۵- آقای حسین رضایی.

۶- آقای علی اکبر اسلامی.

۷- آقای ابوالفضل ملا احمدی.

۸- آقای حسین قلی علی اکبری.

۹- آقای رحمت مشهدی زکی.

۱۰- آقای غریب رضا قاسم.

و بالاخره در آخرین جشن های «بیل گردانی» کسی که سوار بر اسب، فرماندهی جشن و بیل دارها را به عهده داشت، آقای شیخ محمد حسین احمدی بود. عمرشان دراز و یادشان به خیر باد.

چند نکته دیگر در مورد «بیل گردانی»

در نیمور تا سال ۱۳۳۳ مرتباً «بیل گردانی» می شده است در سال ۱۳۳۴ به خاطر اختلافاتی که در محل پیش آمده بود، برای اولین بار - تا جایی که به خاطر دارند - «بیل گردانی» انجام نشد، و از قضا در سال بعد سیل بی سابقه ای تمام کشت نیمور را در هنگام خرمن با خود برد. به روایت، روستاییان، آب خرمن ها را مانند کشتی گذاشت روی سرش و آنها را با خود برد. سیل چنان بود که یک گونی بیست منی گندم را از یک آسیاب آبی از محلی به نام «وارگیسه کو» (vargisaku) چهار پنج کیلومتر برده و آن را روی یک شاخه درخت به جای گذاشته بود.

مردم که تا بحال چنین سیلی را به خاطر نداشتند، پنداشتند که چون به خاطر آب «بیل گردانی» نکرده‌اند، و «بیل گردانی» شگون داشته است، این بلا نازل شده است و از سال بعد «۱۳۳۶» دوباره مراسم تا سال ۱۳۴۱ ادامه یافت و از این سال به خاطر مسائل اصلاحات ارضی و بروز اختلافات بین مالکین و رعایا «بیل گردانی» به طور کلی متوقف گردید.^(۱)

برخی از مالکین نیز «بیل گردانی» را تشویق می‌کردند، از آن جمله مالکی بود به نام کریم خان که سرهنگ افتخاری زمان ظل السلطان بود و به میر آب‌ها برای تدارک جشن پول می‌داد. در نیمور پهلوان بیل گردانی بود به نام عباس محمد حسن (باقری)، که در هنگام بیل گردانی حرکت نیز می‌کرد و این کار به مراتب سخت‌تر از کار مشکل بیل گردانی در حالت عادی آن بود.

۱- به پیشنهاد نگارنده در سال ۱۳۶۳، گروه اجتماعی و مسئولین سیمای جمهوری اسلامی تصویب کردند که در اسفند ماه از کار لایروبی تماشایی و فوق العاده و نحوه خودیاری کشاورزان و تأسیسات آبرسانی و باستانی و مراسم «بیل گردانی» فیلمی تهیه کنند. که متأسفانه به دلیل جلو افتادن کار لایروبی به خاطر کم برفی زمستان آن سال و کمی ناهماهنگی در کارهای اجرایی، وقتی به کار اقدام شد که یکی دو روز بیشتر کار لایروبی به اتمام رسیده بود. پهلوانان قدیمی و بزرگان نیمور یکی دو سال پیش از این تاریخ به نگارنده قول داده بودند که حداقل یک بار دیگر و به خاطر ثبت در تاریخ مراسم «بیل گردانی» را اجرا خواهند کرد، و جوانان خود را در این مدت تشویق به «بیل گردانی» کرده، آنان را تمرین خواهند داد. امیدواریم تا این پهلوانان روستایی - که عمرشان درازباد - زنده‌اند، سازمان‌های علاقه‌مند مسؤول همچون مرکز مردم‌شناسی، سازمان‌های ورزشی و سیمای جمهوری اسلامی، در این کار خیر دست به اقدامی فوری بزنند.

بازی و هنر

اردشیر صالح پور*

بازی‌ها به مثابه‌ی میراثی از فرهنگ هر قوم و ملّتی به شمار می‌آیند که ارزش‌های سنتی و روان‌شناختی و جامعه‌شناختی منطقه‌ای را نشان می‌دهند. بازی‌ها نموداری از فرهنگ و تجلی هستی‌شناسانه بشر و تجاربی برای غنی‌سازی درونی کودک محسوب می‌شوند.

«بازی» هم چنین وسیله‌ای برای «محیط‌پذیر شدن» و اجتماعی بودن و ارتباط و باز خورد و بازتاب جهان و دنیای پیرامونی و درک مفاهیم زندگی نیز قلمداد می‌گردد. کمتر ملت و قومی را در تاریخ می‌توان یافت که علیرغم داشتن فرهنگ و تمدن صاحب بازی نباشد؛ زیرا بازی‌ها خود بازتابی از فرهنگ‌اند و به گفته‌ی شیلر به راستی انسان هنگامی انسان است که به بازی بپردازد.

از سوی دیگر خلاقیت و آفرینش و اعتماد به نفس به منظور قوام و انسجام شخصیت کودک و بالاخره سرگرمی و تفنّن و ایجاد روحیه نشاط به عبارتی دیگر شور و شوق زیستن همه و همه از دستاوردهای بازی ست که جزء لاینفک و ضروری رشد و تکامل دوران حیات بشر به شمار می‌روند و سرانجام تحوّل آرام جسم و جان را بر بستر رشد درونی و بیرونی او رقم می‌زنند.

اما بازی چیست؟ و چرا انسان به بازی می‌پردازد؟ «ژان پل سارتر» فیلسوف برجسته معاصر اظهار می‌دارد که: «بازی چیزی نیست جز فعالیتی که انسان به وجودش آورده

است اصولش را ایجاد کرده و نمی‌تواند نتیجه‌ای ناسازگار با آن اصول داشته باشد. هنگامی که انسان احساس می‌کند آزاد است و می‌خواهد از آزادی خود بهره بگیرد... فعالیتش رنگ بازی می‌گیرد، او خود بر عملش ارزش می‌گذارد و قواعد آن را ابداع می‌کند.» (سارتر، ژان پل: ۱۹۴۸)

بازی با هنر چه ارتباطی دارد؟ آیا هنر نیز نوعی بازی است؟ پس نخست از «بازی» آغاز کنیم و سپس به بحث هنر و ارتباط و پیوند آن با بازی بپردازیم.

علمای گذشته بازی را نوعی اتلاف وقت دانسته و آنرا جزء عمل مفید آدمی به حساب نمی‌آوردند و در مفاهیم تعلیم و تربیت به کرات انسان را از بازی و بازی‌گوشی و پرداختن بدین موضوع نهی کرده‌اند. اما روانشناس امروز با دیدی تحلیلی و اصولی بازی را جزء ضروریات رشد و تربیت جسمانی و روانی کودک قلمداد می‌کند که هم چنین القاء فرهنگ را نیز بدنبال خواهد داشت یعنی آنکه بازی‌ها، ارزش‌ها و اصالت‌ها را از نسلی به نسل دیگر منتقل می‌سازند. زیرا بازی‌ها اولاً خوشایندند و نوعی سلامت روحی را با روحیه‌ای پر نشاط به انسان هدیه می‌دهند، آنچنان که این امر برای کودک گاه هدف و غایت است. و کودکان میلی سیری‌ناپذیر نسبت به بازی دارند و گاه تا تاریکی‌های شب نیز به این امر مبادرت می‌ورزند؛ زیرا در بازی‌ها نوعی رهایی و محملی برای اظهار خود می‌یابند و در واقع خصیصه‌ی دوم بازی همین امر آزادی و رهایی است که در موهبت بازی نهفته است. سوم آنکه بعضی از علمای تعلیم و تربیت «بازی» را نوعی آماده شدن کودک برای اعمال دوره بزرگی می‌دانند یعنی نوعی مشق و تمرین برای به زندگی درآمدن که البته گاه شیشی و ابزاری را نیز به خدمت می‌گیرند همچنانکه «عروسک بازی» برای دختران در واقع «مشق مادر شدن» است. او عروسک را می‌خواباند، با قاشق به دهان او غذا می‌گذارد، پتو را روی سر او می‌کشد تا سرما نخورد. به نظر می‌آید کودک تمام نصایح مادر را به گونه و نوعی دیگر بر عروسک خود تکرار و تجربه می‌کند تا ملکه‌ی ذهن خود سازد. پس در این صورت «بازی» یک نهاد آموزشی است و کمابیش همه بازیها علاوه بر تأمین لذت و سرگرمی نوعی هستی و حیات زندگی را در انسان زنده می‌دارد.

بازی مبتنی بر عمل است، روانشناسان اعتقاد دارند که همیشه یادگیری از طریق عمل

بهر صورت می‌پذیرد.

اما بازی تنها به نکات فوق خلاصه نمی‌شود، فرآیندهای دیگری را نیز در بر می‌گیرد که می‌توان به مهارت‌های فردی و جسمی و تمرکز و تسلط و اکتشاف‌های عقلانی و انبساط ذهن و ارزش‌های عاطفی همه اشاره کرد، بازی یک امر اجتماعی ست و همبستگی اجتماعی نیز ایجاد می‌کند، شرط اساسی بازی همکاری با دیگران است که «بازی نکردن» انزوا، عزلت و تنهایی را به بار می‌آورد و جدایی و دوری از طبیعت و جهان و اجتماع را به دنبال دارد.

میزان اهمیتی که یک فرهنگ برای بازی در خود ایجاد می‌کند به قابلیت‌های ارزشی و سازگاری آن فرهنگ برمی‌گردد و چنین جوامعی قابلیت سرشار سازگاری را تنها از طریق ازدیاد بازی‌ها در فرهنگ خود می‌توانند جستجو کنند.

اما هنر چیست؟

حقیقت ماجرا آن است که علیرغم نظریه‌ها و تعاریف مختلف تاکنون تعریف جامع و کاملی که گویای همه ارزشهای هنر باشد ابراز نشده است، و گویی این مقوله نیز همچون عشق تعریف‌ناپذیر است. به طور کلی هنر در فرآیند انسان - رابطه و محیط شکل می‌گیرد و به کمک ذوق و قریحه زیبا شناسانه بشر ماندگاری می‌یابد. هنرها زبان و ابزار خاص خود را دارند و روح جان آدمی را در پرتو اندیشه و احساس مورد خطاب قرار می‌دهند. نقاشی از طریق رنگ، موسیقی از طریق صوت، شعر و ادبیات از طریق کلام منظوم و منثور، سینما از طریق تصویر معماری از طریق حجم و سطح و ماده و بالاخره تئاتر از طریق انسان و عمل نمایشی...

اما هنر پدیده‌ای است که برای پروازش به دو بال نیاز دارد، زیرا هیچ پرنده‌ای با یک بال نمی‌تواند پرواز کند یکی بال جمال و دیگری بال کمال پس می‌توان گفت که هنر زیبایی صرف نیست اگر چه زیبایی یکی از اصول آن است هنر دستگاهی است برای خلق، خلق یک شئی زیبا که جمیل است؛ اما هر چه زیبا باشد الزاماً هنر نیست هنرمند زیبایی می‌آفریند اما با کمال کامل می‌شود. ان الله الجمیل و یحب الجمال...

اما چرا انسان و از چه موقع مبادرت به خلق هنر کرد؟ گویا از همان ابتدای زندگی بشر علاوه بر ترس و ارتزاق که مهم‌ترین مشکلات او بودند با دغدغه‌ای درونی سعی در

ابراز خود و خویشتن خویش و آمال و رنج‌ها و اندیشه‌های درونی خویش با تجلیات بیرونی داشته است؛ پس با استخوان یا زغال آتش بر دیوارهای غارها نقاشی‌هایی را حک کرده که تصویرهای غارهای لاسکو - آلتامیرا و یا نقاشی‌های بدوی غارهای لرستان و کردستان نمونه‌هایی از این دست است، این نقاشی‌ها بسیار بدوی و ساده هستند ولی در تحیل آنان می‌توان آمال و دغدغه‌های انسان اولیه را جستجو نمود. همچنان که مناسک و آیین‌ها جهت پاسداشت و حرمت‌گذاری به اسطوره‌ها خود تجلی دیگری دارد و موضوعی عمیق و جالب توجه برای رهیافت به سر منشأ بازیها و نیازها و تعلقات بشری اند. یا مثلاً سفالگری به عنوان هنری ایزاری و اولیه که برای بشر کارآمد نیز بوده است و ماحصل تجربه و تلاش و نیاز انسان برای زندگی و خلق وسیله‌ای برای حیات و تأثیر هنر را در آن مشاهده می‌کنیم.

به طور کلی می‌توان گفت تاریخ هنر با تاریخ عمر انسان برابر است. هنرها جزء لاینفک زندگی انسان اند و هیچ‌گاه نمی‌توان هنرها را جدای از زندگی بشری مورد ارزیابی قرار داد، همچنانکه گفتیم بازی‌ها تجلی زندگی هر قوم و قبیله‌ای هستند. انسان همپا با کار و زندگی موسیقی را کشف می‌کند، بازی را درمی‌یابد و نیازهای خود را در بازی‌ها جستجو می‌کند.

در میان، نظریات مختلفی که در منشاء هنر ذکر کرده‌اند، یکی آن است که هنرها را ناشی از غریزه «بازی» می‌داند. شیلر و اسپنسر دو تن از روانشناسان بر این باورند که «درون انسان انرژی مازادی است و تنها حیواناتی که در دره بالای سلسله تکاملی قرار دارند کلیه وقت و انرژی خود را صرف پیدا کردن غذا نمی‌نمایند بلکه انرژی مازاد را صرف فعالیتهای دیگر مثل «بازی» می‌نمایند.

هم چنین «پیاژه» از صاحب نظران تربیت، بازی‌ها را به سه دسته تقسیم می‌کند:

- ۱- بازی‌های تمرینی: Play - فعالیتی لذت بخش همراه با مهارت‌های بدنی
- ۲- بازی‌های نمادین - سمبلیک (symbolic) که در آن تقلید و انمود سازی وجود

دارد

- ۳- بازی‌های قانونمند - که در آن بازی‌ها قواعد و مقررات اجتماعی به شدت حضور دارند و نقض قوانین محکوم است.

از سوی دیگر بر اساس نظریات جامعه شناس و وجود بازی‌های متنوع و متفاوت می‌توانیم بگوییم.

انسان موجودی است بازی ساز، بازی باز و بازی پرور.

گویی انسان همیشه بازی‌ها را دوست داشته همچنانکه قصه‌ها را و معمولاً نوع اسباب بازی‌ها تفاوت داشته و در زمره بازی‌های ذهنی بشر قرار می‌گیرند. زیرا همان هدف درون سازی برای پرورش ذهن و آموزش انسان را دنبال می‌کنند.

هنرها نیز همچون بازی، سود رسان و لذت بخش هستند. شاید یکی از دلایل ماندگاری آنان نیز همین امر است، هنر امری فطری است، همچنانکه بازی نیز؛ به طبیعت انسان برمی‌گردد؛ گاه بازی‌ها خود هنرند همچنانکه هنر نیز خود نوعی بازی فرهنگی است.

بی شک عوامل طبیعی و زیست محیطی در شکل‌گیری بازی‌ها تأثیر بسزایی دارند و مناسبات پیچیده طبیعی و اجتماعی و اقلیمی در بازی‌ها موج می‌زنند. در حوزه‌های دانداری و اقتصاد شبانی بازی‌ها به گونه‌ی خاصی است و در حوزه‌های فرهنگ کشاورزی و کوهستانی به شکلی دیگر، همچنانکه نوع بازی‌های مناطق دریایی؛ مناطق خشک و کویری متفاوت است.

در بازی «گرگ و گله می‌برم» از نواحی لرستان یک نفر در قالب گرگ قرار می‌گیرد و دیگران در گله در حکم گوسفندان و بزغاله‌ها، چوپان در حکم نگهبان گله است.

گرگ و گله می‌برم - چوپون داریم نمی‌داریم

که این بازی مربوط به نوع معشیت شبانی است که «گرگ» به عنوان یک خطر همواره در کمین است و نیز همین بازی با اندک تفاوتی در بختیاری:

دالو (پیرزن) سرآهنگ می‌شود و بچه‌ها را در قالب بزه، از گرگ باز پس می‌گیرد. همچنانکه حضور گرگ در لالایی‌های مادران و نیز ضرب المثل‌ها و ترانه‌ها، قطعاً چنین بازی گرگ و گله در کنار دریا نمی‌تواند حضور داشته باشد.

در مناطق بختیاری - لرستان و کهکیلویه نوعی بازی موسوم به (آلختر) است Aloxtur که مقاومت و استحکام انسان را بروی یک پا نشان می‌دهند در حالیکه بازیگران به دو دسته متقابل تقسیم شده‌اند و هر کدام با دست راست خود انگشت

شصت پای چپ خود را نگاه داشته و به حالت لی لی lay lay با دست بر سینه حریف می‌زنند تا او را بیندازند، هم چنین چوب بازی chubazi در مقام رقصها و بازیهای حماسی نشان از بازی جنگ را دارد که یک نفر با آهنگ موسیقی با چوب حمله می‌کند و دیگری در میدان، در مقام دفاع برمی‌آید.

یا آنکه در بازی «کله و روان» kolawaruwan که نشانه پاییدن ناموس و نگاه داشتن کلاه بر سر به منزله اعتبار و قدر اجتماعی است. حریف می‌خواهد کلاه از سر بردارد و بگریزد ولی افراد باید کلاه خود را پاس دارند.

- در نواحی مرکزی ایران بازیها و مراسم آیینی همچون «ناقالدی آی ناقالدی» J-Naqaldy -haqaldy نوعی بازی نمایشی است که برای باروری گله‌ها توسط چوپانان و اهالی و بچه‌ها صورت می‌گیرد.

بالیق منده balia-manade نوعی بازی جمعی است به ناحیه میان دو آب، میان دو رود سیمینه‌رود و زرینه رود است که مربوط به شنا و شناوری و گرفتن ماهی توسط کودکان می‌شود.

و نیز بازی آیینی خرمایله xurmeyele که نوعی مراسم خواستگاری و آداب و مناسک و راه و رسم خواستگاری را در کردستان به نمایش می‌گذارد.

هم چنین بازی: آی ترک، گون ترک aytarak guntarak در ترکمن صحرا که همان رسم خواستگاری و روابط همسرگزینی را به کودکان نشان می‌دهد و مربوط به نواحی صحرائشینی است و انتخاب نام ماه و خورشید به دلیل حضور بی واسطه‌شان در صحراست.

و نیز بازیهای بسیار دیگر در اقصی نقاط کشور که هر کدام مبین نوعی فرهنگ و زندگی و نشان از تنوع و ذوق و بازی سازی این سرزمین پهناور است.

اشاعه و احیاء مثل‌های سنتی ریتیمیک (آهنگین) و بازی-ترانه‌ها

سودابه سالم*

فرهنگ عامه به مجموعه معارف، کمالات، سنن، آداب و اقوال توده مردم اطلاق می‌شود. این فرهنگ به شیوه‌های شفاهی به حیات خود ادامه می‌دهد، یا به عبارت دیگر فرهنگ عامه مجموعه آگاهی‌هایی است که از راه کلام، ایما، نشانه، حرکت، موسیقی و نقاشی از فرد به فرد و از نسل به نسل انتقال یافته و آموخته شده‌اند. این بخش از فرهنگ جامعه، به مانند کل فرهنگ، در ارتباط با مشابهت در شیوه تولید اقتصادی و نظام اجتماعی، سیاسی، دینی و عقیدتی پدید می‌آید. با گذشت زمان و در طی دوره حیات و پویایی هر اجتماع در پی دگرگونیهای اجتماعی فرهنگ عامه با حفظ و یا از دست دادن سودمندی خود رنگ کهنگی و قدمت تاریخی و سنتی می‌گیرد و به گنجینه میراث فرهنگی یا اجتماعی مردم افزوده می‌شود. در قرن اخیر بسیاری از ملل در حال توسعه توانسته‌اند با پی بردن به ارزش این نیروی عظیم فرهنگی و استفاده از آن به خود باوری برسند و رشته‌های یکپارچگی و وحدت را میان خود استوار سازند و از این راه برای مقابله با فرهنگ‌های بیگانه و بی اثر کردن ماهیت تخریبی آنها بهره‌ها برند. می‌دانیم که مردم به طور عام تنها تولید کنندگان ارزشهای مادی یک جامعه نیستند، بلکه ارزش‌های معنوی یک جامعه نیز از چشمه جوشان آنان نشأت می‌گیرد.

حوادث و دگرگونی‌های تاریخی، ظلم و ستمهای مردم، دوستی‌ها و عدالت‌پروری‌هایی که در دوران‌های کوتاه تاریخی رخ نموده‌اند، جنگ‌ها و تاراج‌ها همه

و همه نقش خود را همچون امضای صاحب اثری بر تابلوی فرهنگ عامه بر جا نهاده‌اند. و از این طریق فرهنگ عامه یا فولکلور به صورت یک میراث فرهنگی همچون آیین‌های گذشته نیاکان ما را منعکس می‌کند. فرهنگ عامه تنها منعکس کننده حوادث و دگرگونیهای تاریخی نیست بلکه بازتابی از دانش‌ها، فنون، هنرها، ادبیات، آیینها و آداب و شعائر و معتقدات دینی و مذهبی، بازیها، سرگرمیها، جشنها و غیر آن است. غنی‌ترین بخش فرهنگ عامه ایران، ادبیات عامه یا ادبیات شفاهی است که بازتاب رفتارهای اجتماعی فرهنگی و اقتصادی و نشان دهنده شکل زندگی و نوع کار و معیشت است.

موسیقی کودکان نیز که بخشی از فرهنگ عامه را در برمی‌گیرد، به ملودی‌ها و ترانه‌ها و کلمات موزونی که دارای ارزش فرهنگی و موسیقایی برای کودکان است اطلاق می‌شود.

و از آنجا که موسیقی زبان جهانی است و حس برادری و دوستی متقابل را تهییج می‌نماید می‌توان آن را تا اندازه‌ای با ادبیات شبیه دانست. موسیقی کودکان مانند ادبیات کودکان شامل بخشی از فرهنگ شفاهی عامه می‌باشد، مانند لالایی‌ها، متل‌های سنتی کودکان^(۱) و بازی‌های آوازی^(۲) همه شامل آثاری است که توسط آهنگ سازان برای کودکان ساخته شده است. مانند: ترانه‌های کودکان، داستانهای موزیکال، اُپرا و لالایی‌ها. مهمترین بخش از موسیقی کودکان، آموزش موسیقی کودکان است که نقش تعلیم و تربیت را به شکل غیر مستقیم به عهده دارد. آموزش موسیقی در رشد کودک و آشنایی او با موسیقی جهان پیرامون، نقش بزرگی را به عهده دارد. و از دیگر اهداف آن می‌توان از ایجاد روحیه شاد و با تحرک در کودکان و آموزش اجتماعی شدن، یادگیری نظم و تعاون و رشد و خلاقیت و ابتکار را نام برد. ویژگیهای موسیقی کودکان عبارتند از:

- ۱- ایجاد روحیه شاد در کودک که به وسیله تکرار در ریتم و ملودی بوجود می‌آید.
- ۲- ارتباط تنگاتنگ با کلام موزون و حرکات موزون مانند متل‌های سنتی کودکان و

1- traditional childrens rhymes

2- singing games

بازی‌های آوازی.

۳- سادگی و تکرار در ملودی و ریتم و کلام را نام برد.

لالایی‌ها

«لالایی» مادران را در پای گهواره‌ها، برای خوابانیدن کودکان و آرام نگهداشتن آنها، شاید بتوان نخستین ترانه‌های جوشیده از دل مردم دانست، چه خواندن لالایی، گاه همراه با کلمات ساده و گاه با آهنگ تنها از دیر باز در ایران معمول و رایج بوده است و هر مادری به ذوق و سلیقه خود کلماتی را بر اساس یکی از مقام‌های موسیقی سرزمین خود در قالب «لای لای لای» و یا لالایی ریخته و از آن استفاده کرده است.

این اولین نمونه موسیقی است که انسان بعد از تولد می‌شنود و از این طریق گوش او با موسیقی سرزمین خویش آشنا می‌شود.

کودک امروز در شهرها با صدای رادیو و تلویزیون که در متن آن همه ترافیک به گوش می‌رسد می‌خوابد. آلودگی صدا در شهرها به حساسیت شنیداری کودکان لطمه می‌زند و از حساسیت شنوایی آنان می‌کاهد.

مثل‌های کودکان سنتی «traditional childrens rhymes»

«مثل‌ها» و بازی‌های آوازی از عناصر آموزش موسیقی در کودکان هستند.

این عناصر می‌توانند پایه‌ای برای خلق آثاری برای کودکان نیز باشند.

به کارگیری این عناصر در آموزش موسیقی از دبستان دو اصل مهم را در خود دارد:

۱- حفظ و انتقال فرهنگ به شیوه‌ای بسیار روان و جذاب درست به همان روانی که کودک زبان مادری را می‌آموزد.

۲- رشد و تکلم و زبان آموزی در کودک بر اساس کلمات و ملودیها و ریتم‌های موسیقی سرزمین نیاکانش.

در مثل‌ها با دو عنصر کلمات (اصوات) و ریتم مواجه هستیم، مثل‌های کودکان سنتی برای آموزش موسیقی و زبان آموزی کودکانی که تازه شروع به تکلم کرده‌اند به کار می‌رود و به همان اندازه که ترانه‌های کودکان در این مهم نقش دارند حائز اهمیت

می باشند. کلمات مثل ها که طی قرون دست به دست گشته و سینه به سینه نقل شده تا به امروز رسیده گاه دارای معنی و گاه بی معنی هستند و بر اصوات تکیه دارند. این جا می توان سؤال کرد که آیا این شیوه قدیمی که با لهجه های مختلف محلی به کار می رود، شیوه ای نامأنوس یا غیر متعارف برای امروز نیست؟

از نقطه نظر کارشناس آموزش قبل از دبستان این کلمات دایره فرهنگ لغوی کودکان را وسعت بخشیده و نه تنها آنها را با شیوه زندگی و آداب و رسوم پیشینیان آشنا می گرداند بلکه عشق به زادگاه را نیز در آنها پدید می آورد.

به کارگیری اصوات صدادار و بی صدا در متل ها منجر به ایجاد ریتم های متفاوت می باشد تلفظ دقیق و صحیح بر اساس تداوم ریتم بیان را توسعه می بخشد و کمک به روانی تلفظ کودک می کند، بیشتر متل های کودکان همراه با حرکات هستند که در نهایت شکل بازی های کم تحرک را به خود می گیرند، با دو شیوه می توان تقویت حس ریتم را از طریق متلها به کار گرفت:

- ۱- تأکید با ضربه (tap) بر روی پا یا پشت کودک بر اساس سیلاب ها
 - ۲- تأکید و ضربه (tap) بر اصوات «متریک» بدون توجه به سیلاب ها
- (حرکت در بازی اتل متل و تاپ تاپ خمیر خود تأکید بر اصوات متریک است بدون توجه به سیلاب ها)

بازی های آوازی singing games

از ویژگی این نوع بازی ها حرکت (movement) و موسیقی درونی آن است. «به کارگیری نماد و سمبل و اسطوره را در این نوع بازیها می توان مشاهده کرد. «نمادگرایی» یکی از باستانی ترین، پردامنه ترین، پر نفوذترین و ژرف ترین و شاید زیباترین شیوه هایی است که انسان به کمک آنها درونمایه پر تکاپوی خیال «اندیشه» و «شمود» خود را به صورت هنر آفریده است»^(۱)

از این نظر شکل بازی های آوازی می تواند در ارائه فرم های موسیقایی نو الهام بخش

۱- ناظرزاده کرمانی، فرهاد، نمادگرایی در ادبیات نمایشی

باشد. شکل بازی و کلمات آن ما را به دورانی که بازی در آن شکل گرفته راهنمایی می‌کند.

متأسفانه ملودی این بازی‌ها ثبت نشده است و آنچه از این نوع بازیها بر جای مانده اشعار، حرکات و ریتم و موسیقی کلمات است. محققان بر این باورند که بطور حتم این بازی‌ها ملودی خاص خود را داشته است، ولی به علت ندانستن و ناآشنایی با خط نت نویسی یا وسایل ضبط، یا بی اهمیت پنداشتن موسیقی آن هیچ تلاشی برای حفظ آن به عمل نیامده است.

این نوع بازی‌ها از نظر آموزش رشد اجتماعی و شخصیت کودک و دادن اعتماد به نفس برای ایفای نقش، کار جمعی، احترام به خود و به جمع نقش مهمی را در تعلیم و تربیت به عهده داشته‌اند.

امکان و فرصت و فضای مناسب برای بروز خلاقیت و ابتکار در این بازی‌ها وجود دارد. حس نوع دوستی و تعاون را رشد داده و باعث نشاط و فرحبخشی روان کودک می‌شود.

حرکات احساس ریتم را تقویت می‌کند. سیر ملودی با حرکات تشدید می‌شود و از این طریق حس موسیقایی کودک رشد چشمگیری می‌یابد.

بدون اینکه بخواهیم در اهمیت نقش این بازی‌ها اصرار داشته باشیم، نمی‌توانیم از کاربرد تربیتی و درمانی آنها چشم‌پوشیم. آموزش در مدارس کشور ماکه مبتنی بر شیوه متداول در غرب است، به کارگیری این بازی‌ها بر اساس تنظیم و برداشت و تحقیق و مطالعه می‌تواند نقش سازنده و حیاتی در حل مسائل عاطفی روانی و رفتاری کودک ایفا کند.

کودک از طریق فضای نشاط‌انگیز این بازی‌ها احساس امنیت می‌کند. (اغلب این بازی‌ها بدون برنده و بازنده انجام می‌گیرد) و بدون احساس کم‌رویی و خجالت می‌تواند خود را ابراز کند و به این ترتیب از سنگینی فضای آموزش کاسته شده و محیط آموزشی دلچسب‌تر و جذاب‌تر می‌شود.

برانگیختن حس تلاش، مبارزه، نودوستی، تعاون و شادی از اهداف این نوع بازی‌ها هستند. نیاکان ما از طریق این عناصر و به کارگیری آن در آموزش، نظم، انسان

بودن و ارتباط با محیط زیست و جامعه و فرهنگ را به کودکان خود منتقل می‌کردند. امروز جدیدترین شیوه‌ها و روشهای آموزشی در دنیا متأثر از این میراث فرهنگی هستند. با نگاهی نو به کاربرد این نوع شیوه‌های آموزشی می‌توان به شیوه خلاق و دلنشین و امروزی متأثر از فرهنگ جهانی، کودکان را علاقه‌مند به فرهنگ خویش کرد تا به خودباوری برسند.

بازی و اوقات فراغت

افشین نادری*

بازی وسیله‌ی طبیعی کودک برای بیان اظهار خود است آلفرد آدلر روان شناس معروف می‌گوید «هرگز نباید به بازی‌ها به عنوان روشی برای وقت کشی نگاه کرد» بازی اتلاف وقت نیست. متأسفانه هیچ تعریف واحد و جامعی در مورد بازی وجود ندارد.

اریکسون می‌گوید «بازی عملکرد خود است، کوششی جهت هماهنگ کردن فرایندهای جسمی و اجتماعی با خویشتن» دان سلوین در مقاله‌ی نقش بازی در دوران کودکی بیان می‌دارد که تعاریف مربوط به بازی بر اساس اینکه آن تعاریف بر چه زمینه‌ای تأکید دارد تحت عنوان زیر بررسی می‌گردد.

۱- تأکید بر جنبه‌ی زیستی ۲- تأکید بر روی شخص ۳- تأکید بر فضای زندگی ۴- تأکید بر جنبه‌ی اجتماعی - فرهنگی.

منظور تقسیم بندی دوم یعنی تأکید بر روی شخص، آن دسته از تعاریفی است که به سیستم‌های تنش در درون فرد توجه داشته و ضمناً شامل روش‌هایی است که به وسیله‌ی آن با این تنش‌ها در بازی برخورد می‌شود. بازی‌ها واجد دو نوع لذت بخشی هستند. بعضی از طریق ایجاد تنش و بعضی از طریق رفع تنش به کودک لذت می‌دهند. هنگامی که کودکان به تلاش برای غلبه بر دشواری‌های یک بازی برمی‌خیزند از حداکثر

* - پژوهشکده مردم‌شناسی سازمان میراث فرهنگی کشور

استعداد و توانایی خود بهره می‌گیرند. تنشی که پدید می‌آید به کودک لذت پرهیجان عظیمی می‌بخشد و تماماً بخشی از تفریح او را تشکیل می‌دهد. به عبارت دیگر، تأکید بر جنبه‌ی درون شخصی است. منظور از تعاریفی که تأکیدش بر فضای زندگی است آن دسته از تعاریفی است که به تعامل شخص یا اشیا و اشخاصی که در دنیای او وجود دارد؛ توجه داشته و همچنین نقش بازی را در شکل دادن و جهت دادن به جنبه‌های برون شخصی بیان می‌کند.

دسته‌ی چهارم تعاریف بازی با تأکید به جنبه‌های اجتماعی - فرهنگی است که این بیشتر منظور نظر ماست.

آشکار است که بازی‌هایی که در آن کودکان نقش‌های اجتماعی را بازی می‌کنند از فرهنگی به فرهنگ دیگر متفاوت است و بستگی به الگویی دارد که برای تقلید در دسترس است. در اینجا لازم می‌بینم که یکی از تعاریف فرهنگ را از زبان آقای بلوکباشی در مقاله‌ی «فرهنگ یک پدیده‌ی اجتماعی» یادآوری کنم. فرهنگ، همه شکل‌ها و صورت‌های رفتار غیر زیستی و غریزی انسان است که با-ارگانیسم او رابطه‌ای ندارد و به واسطه‌ی ژن‌ها انتقال نمی‌یابد. پس فرهنگ چیزی است بیرون از ارگانیسم انسان و موجود در جامعه که انسان در زندگی اجتماعی خود آن را از راه آموزش و تقلید کسب می‌کند و در سازگاری و همنوایی با الگوها و هنجارهای پذیرفته شده‌ی جمعی و برای حفظ بقا و ادامه نسل و برآوردن نیازها و نظم کار انگاره بندی می‌کند.

این واقعیت که اجتماعات مختلف موجب پیدایش انواع گوناگون انسان فرهنگی می‌گردد ما را به بحث اصلی هدایت می‌کند. جامعه شناسان و مردم شناسان، دانش استفاده از بازی را در فرهنگ‌های مختلف جهان، ارائه کرده‌اند ولی در اینجا باید توجه داشت که هر جامعه‌ای همیشه در حال حرکت و فعل و انفعال است و از طریق گستراندن مناسبات خود - هم با آحاد خویش و هم با جوامع دیگر - به تولید و باز تولید فرهنگ می‌پردازد و اجازه هم نمی‌دهد که وضعیت فرهنگی قبلاً تولید شده در حالت رکود و جمود یا تسلط باقی بماند البته این کنش و واکنش ممکن است در جایی تند و شتابدار باشد، اما هرگز ساکن نیست و جامعه‌ی ساکن می‌میرد.

به موضوع بازی بازگردیم. جان وایتینگ در نظریه‌ای با نام «غبطه به مقام و منزلت»

استدلال می‌کند که کودک، پنهانی آن نقش‌هایی را تمرین می‌کند که از دیدگاه او دارای امتیازهای خاصی است، هر چند به خاطر وضعیتش و اینکه یک کودک است، نمی‌تواند به خوبی این نقش‌ها را بازی کند. به همین خاطر است، که کودک کوشش می‌کند مانند فرد محبوب خود رفتار نماید تا بتواند مزایا و امتیازهای او را برای خود کسب کند. نتیجه‌ی غبطه به مقام و منزلت، «هویت مطلوب» کودک را می‌سازد. مطالعه‌ی آن دسته از الگوهایی که غالباً به وسیله‌ی کودکان در بازی تقلید می‌شود منجر به کسب اطلاعات با ارزشی در مورد دیدگاه کودک از واقعیت اجتماعی در فرهنگ‌های مختلف می‌گردد، بنابراین وضع خانوادگی و ساختار اجتماعی بر انتخاب کودک از فعالیت‌های بازی تأثیر می‌گذارد. از این مرحله تا توجه مؤثر به بازی‌ها به عنوان الگوهایی برای دیگر فعالیت‌های فرهنگی تنها یک گام کوتاه فاصله است. آندرسن و مور در بسط نظریه‌ی «حفظ الگوی ملی» به این نکته اشاره می‌کنند که افراد بشر در اجتماع با سه نوع مشکل اصلی یا جنبه‌هایی از موقعیت مشکل مواجه می‌شوند. ۱- مشکلات غیر تعاملی که در آن افراد، محیط خود را می‌سازند بدون اینکه خود ساخته شده و یا تأثیر گرفته باشند. ۲- مشکلات تعاملی که باید در آن رفتار دیگران در نظر گرفته شود ۳- مشکلات عاطفی. حال این سؤال مطرح می‌شود که چگونه انسان‌ها راه حل مشکلات را می‌آموزند. رابرت، آرث و بوش پژوهشگران دانشگاه یل در این باره (یعنی بازی‌ها به عنوان الگویی برای سایر رفتارها) آنها را به سه گروه طبقه‌بندی کردند. ۱- بازی‌های همراه با مهارت فیزیکی که در آن اعتماد به نفس آموخته می‌شود ۲- بازی‌های استراتژیک که در آن نقش‌های اجتماعی آموخته می‌شود. ۳- بازی‌های تصادفی که در آن مسئولیت و کسب موفقیت آموخته می‌شود. آنها پس از تقسیم‌بندی به جستجوی انواع روابط بین بازی‌ها و فرهنگ‌ها پرداختند: اگر بازی‌ها به صورت الگوهای بیانی باشند، آنوقت باید به جنبه‌هایی از فرهنگ و تغییرهایی وابسته باشند که مکانیزم‌های بیانی را شکل می‌دهند. مخصوصاً بازی‌های استراتژیک که الگوهایی از تعامل اجتماعی هستند، می‌باید با پیچیدگی سیستم‌های اجتماعی مرتبط باشند. بازی‌های تصادفی که الگوهایی از تعامل با ماوراء طبیعی است باید با دیدگاه‌های بیانی ماورا طبیعی ارتباط داشته باشند و احتمالاً بازی‌های با مهارت فیزیکی نیز به جنبه‌هایی از محیط طبیعی مرتبط می‌باشند. ثابت شده

است که انواع گوناگون بازی‌ها به سیستم اجتماعی، مذهب و محیط طبیعی آن جامعه ارتباط دارد. بنابراین جزئیات مجموعه بازی‌هایی که جامعه در دسترس اعضایش قرار می‌دهد به وسیله‌ی ارزش‌ها و شیوه‌ی زندگی آن جامعه تعیین می‌شود. اما همانطور که در بحث فرهنگ گفته شد پویایی جامعه را نیز به عنوان نوعی نیاز یا طلب اجتماعی باید در نظر گرفت که در تمام شئون فرهنگ خواهد بود. در واقع دادوستدی مستمر و ابدی سازنده بستری برای جامعه است که بدون آن حیات مردمان مثل آب‌های پراکنده‌ی سرازیر از کوهستان خواهد بود. خرده فرهنگ‌های - هر چند زیبا اما بسته و کم مصرف از خویش چیزی به وجود نیاورده‌اند و اگر هم بعداً به وجود آورده‌اند در آمیزش و دادوستد با جوامع دیگر به این مهم نایل آمده‌اند اما جامعه‌ی ما با آن سابقه فرهنگی در چنین بستری قادر به جمع و جور کردن عناصر فرهنگی خود و حرکت مفید به سمت کل دریای انسانی است.

باز به تعاریف بازی بازگردیم. تعدادی از نظریه پردازان معتقدند که بازی را در چارچوب تکامل زیستی آن باید بررسی کرد. هربرت اسپنسر از اولین کسانی بود که در این مورد کوشش نمود. او اظهار داشت حیواناتی که در رده‌ی بالای سلسله‌ی تکاملی قرار دارند، کلیه‌ی وقت و انرژی خود را صرف پیدا کردن غذا نمی‌کنند بلکه انرژی مازاد خود را در فعالیت‌های دیگری به کار می‌گیرند. این نکته از تئوری اسپنسر قبلاً توسط شیلر (شاعر معروف) عنوان گردیده بود. او گفته بود که: حیوان زمانی که احساس کمبود نماید کار می‌کند. زمانی که سرشار از انرژی است بازی می‌کند و مازاد بر آن خود فشاری است برای فعالیت اسپنسر می‌گوید: بازی... به کارگیری مصنوعی نیروهایی است که در هنگام فقدان به کارگیری طبیعی آنچنان آماده تخلیه می‌گردند که کودک به وسیله‌ی اعمال خود به خودی به جای اعمال طبیعی خود را تخفیف می‌دهد. این تعریف در نهایت به ما می‌گوید که چرا کودک به عنوان مقاومت در برابر انجام دادن یا ندادن کاری بازی می‌کند و همچنین تعریف فوق کوشش می‌کند تا توضیح بدهد که منبع انرژی این فعالیت چیست. به کارگیری و استفاده از کلمه‌ی مازاد به گونه‌ای گمراه کننده است مازاد از چه چیز؟ این تئوری همان مفهوم قدیمی را بیان می‌دارد. بازی مجموعه‌ی قوای ذهنی تمرکز یافته‌ای است که دارای ثبات زیستی بوده و فقط مربوط به بازی‌های تمرینی

می‌شود. این بازی‌ها بین حیوانات رده بالا و انسان‌ها مشترک است و تنها به بیان این نکته می‌پردازد که کودکان پر انرژی هستند و کار دیگری ندارند جز آنکه وقت خود را صرف بازی کنند. در کنار تئوری مازاد، نظریه‌ی دیگری هم هست که بازی را در خدمت رشد و تکامل ادراکی و الگوهایی حرکتی می‌داند.

اما این تئوری‌ها به یکی از کارکردهای اصلی و اساسی بازی در زندگی انسان نپرداخته‌اند و آن نقش بازی در اجتماعی کردن است. بچه‌ی انسان با وجود دوره طولانی وابستگی و رفتاری که کمتر غربی‌زی است باید نه تنها مهارت‌های فیزیکی بلکه مهارت‌های اجتماعی و سمبلیک را هم بیاموزد.

تعریف دیگر بازی با تأکید به روی شخصی است که نظریه زیگموند فروید در مورد استفاده از لذت تکرار را در این قسمت می‌توان جای داد. او می‌گوید بازی در کودکان زمانی آغاز می‌شود که آنها دارند یاد می‌گیرند که چگونه از کلمات استفاده کنند و افکارشان را به هم مرتبط سازند. این بازی احتمالاً نتیجه‌ی انگیزه‌ای است که کودک را تشویق می‌کند تا ظرفیت‌های خود را به کار گرفته و تمرین کند.

فروید معتقد است که کودک شادی را در آگاهی یافتن از هویت و در توانایی بیان کردن به دست می‌آورد و همین‌طور از تکرار. تکرار لذتی است که از اطمینان یافتن نسبت به ثبات جهان ناشی می‌شود.

کودکان از اینکه از بزرگسال بخواهند که یک قصه یا بازی را مجدداً تعریف و یا تکرار نمایند خسته نمی‌شوند تا زمانی که انرژی آنها کاملاً تمام شده و توان ادامه کار را نداشته باشند چنانچه برای یک کودک قصه‌ی قشنگی تعریف شود او به جای اینکه علاقمند به شنیدن یک داستان جدید باشد برای چندمین بار پافشاری می‌کند که آن را تکرار نمایند. و اما تعاریف بازی با تأکید بر فضای زندگی اریکسون در بررسی بازی‌های سمبلیک (بازی برای خود) که هدفش تسلط بر تضادهای مهارت‌های حرکتی است به نقش بازی‌های گروهی در سازگاری اجتماعی اشاره می‌کند.

تعامل در بازی با دیگر کودکان، کودک را قادر می‌سازد تا تصورش را از خود و دیگران به صورت عام و شواهد بچه‌هایی که بازی می‌کنند بیش از هویت خود یاد می‌گیرند آنها از طریق بازی کردن نقش‌های مختلف بزرگسال، مقررات اجتماعی و

معیارهایی را که رفتار بازی‌گر را تنظیم می‌کند می‌آموزد. در مورد قواعد بازی بهتر است که به نظریه‌ی ژان پیاژه توجه کنیم. قاعده‌ی جمعی نخست چیزی بیرون از فرد و در نتیجه مقدس است. سپس به تدریج درونی فرد می‌شود و در نتیجه به صورت حاصل آزار در رضایت متقابل و آگاهی مستقل پدیدار می‌گردد.

بازی‌های کودکان ایران و جهان و پیوند فرهنگی آنها

سید احمد وکیلان*

از اوایل قرن نوزدهم که تئودور بنفی در تئوری هندی^۱ خویش اظهار داشت، که بیشتر قصه‌های مغرب زمین برگرفته از قصه‌های هند و ایران است، ریشه یابی قصه‌های مشابه جهان آغاز گشت و این کنکاش به دو نظریه «تک خاستگاهی» و «چند خاستگاهی» منتج شد. پیروان نظریه تک خاستگاهی، قصه‌های همانند جهان را از یک منشاء و معتقدان نظریه چند خاستگی نیازهای مشترک نوع انسان را سبب وجود آمدن قصه‌های همانند در نقاط مختلف جهان دانسته‌اند.

اما امروز فولکور شناسان بر این باورند که تشابهات و همانندی‌ها به قصه‌های عامیانه محدود نمی‌شود، بلکه در تمام صورت‌های فرهنگ مردم ملل به چشم می‌خورد، در لالایی‌ها، ترانه‌ها، ضرب‌المثل‌ها، آداب و رسوم، بازی‌ها و...

همانگونه که مادران و راویان قصه‌ها با تعریف قصه‌های مشابه برای بچه‌های زمین، آنان را به مهر ورزیدن و محبت و یکدلی فرا می‌خوانند، پژوهشگران^۲ "بازی‌های سنتی" نیز شاهدهند که کودکان و نوجوانان سرزمین‌های دور و نزدیک با انجام بازی‌های مشابه در شادی‌ها و غم‌ها با هم سهیمند.

زمانی که انواع بازی‌های لی‌لی، پرش با طناب، جفتک چارکش، گرگم به هوا، تپله بازی و بازی‌های با توپ توسط کودکان و نوجوانان سراسر گیتی از هر نژاد و رنگی که باشند اجرا می‌شود، دیگر مرزبندی‌های شمال و جنوب، و غرب و شرق که تنها واژگان

بازی‌های سیاستمداران است و هدف آن جدائی انسان‌ها از یکدیگر است، برای بچه‌های زمین معنا ندارد.

بازی‌های مشابه کودکان و نوجوانان کشورهای بالکان، افغانستان، هند و پاکستان، کشورهای آفریقایی، ترکها و کردهای ترکیه و دیگر نقاط جهان فارغ از جنگ‌های قومی و مذهبی سبب نزدیکی و پیوند قلب‌های کودکان و نوجوانان این سرزمین‌ها می‌گردد. به عبارتی دیگر کودکان و نوجوانان جهان می‌توانند با ابزارهای خویش یعنی قصه‌ها و بازی‌هایشان علیه جنگ‌ها، نامهربانی‌ها و ستیزه جویی‌های پدران‌شان برخیزند و آنان را به صلح و با هم زیستن و به یکدیگر فکر کردن دعوت نمایند.

حال به امید روزی که کودکان و نوجوانان جهان دست در دست هم نهند و با ابزارهای فرهنگی مشترکشان پیام آوران صلح باشند؛ که با گفتگوی نوید بخش تمدن‌ها این روز چندان دور نخواهد بود. اینک با هم به دوران کودکی و نوجوانی باز می‌گردیم و گشتی در دنیای بازی‌های پر تحرک و نشاط آور کودکان و نوجوانان جهان می‌زنیم و ندای صلح آنان را به گوش جهانیان می‌رسانیم.

دامنه بازی‌های سنتی بسیار گسترده است و این بازی‌ها برای هر سن و هر جنسی در هر زمانی ابداع شده‌اند. در اینجا تنها به چهار دسته از این بازی‌ها و همانندی‌هایشان بسنده می‌کنیم.

گروه اول «بازی‌های با توپ»:

به نظر بسیاری از پژوهشگران بازی‌های سنتی از جمله آرنولد، «بازی‌های با توپ» از قدمت بسیار زیادی برخوردارند و گمان می‌رود که در آغاز این نوع بازی‌ها در شکل ابتدایی‌شان بوسیله پاره سنگ انجام می‌شده و بعدها توپ از پوست حیوانات، پاپروس، پوست گیاهان و پارچه‌های پر شده از کاه و الیاف و خاک جای آن را گرفته است.

قدمت بازی‌های با توپ برابر با تاریخ و مدنیت انسان است چنانچه آرنولد، یادآور می‌شود یکی از گوی‌های ابتدایی متعلق به پنج هزار سال پیش در موزه بریتانیا در معرض نمایش گذاشته شده است. همچنین بر روی دیوار یکی از قبرهای مصر باستان تصویری از دو دختر در حال توپ بازی حک شده است.

هومر شاعر حماسه سرای یونانی هم در منظومه "ادیسه" در زمان محاصره شهر "تروا" به بازی‌هایی که با توپ انجام می‌شده، اشاره کرده است. در زمان اسکندر هم مردم آتن پیکره‌ای به مناسبت بازی‌های با توپ بر پا کرده‌اند. ژولیوس سزار، امپراتور آگستوس و هارون الرشید هم از علاقه مندان بازی‌های با توپ بوده‌اند. در ایران باستان هم جذاب‌ترین بازی‌ها نزد ایرانیان بازی چوگان با توپ بوده است. این اشارات و ده‌ها مورد دیگر بر این نظریه تاکید دارد که یکی از قدیمی‌ترین انواع بازی‌های مردم جهان بازی با توپ بوده است.

امروزه نیز بازی‌های با توپ نزد کودکان و نوجوانان جهان از مهمترین دسته بازی‌های سنتی به شمار می‌رود. تنها در جلد اول کتاب بازی‌های کودکان جهان به سی و سه نوع بازی مشترک با توپ اشاره شده است. از این میان بازیهای «گرگم به هوا با توپ»، «وسطی یا داژبال»، «جایگیری»، «کولی با توپ»، «توپ را زدی، جا را بگیر» در میان بازی‌های ایرانی نیز نام آشناست. برای نمونه بازی "توپ را زدی، جا را بگیر" در ایران با نام‌های "توپ مَرّه" در گیلان، "تب چو" یا "تب بنه" در مازندران "تب گوی" در دماوند "حلال و حرام" در فارس، "توپکاج" در قزوین، "تب کاج" در طالقان، "توپ گل" در دامغان، "توپه تل" در شوشتر انجام می‌شود. این بازی در ده‌ها منطقه دیگر ایران نیز مورد علاقه نوجوانان است.

خلاصه این بازی چنین است: دو گروه بازیکن انتخاب شده، گروهی در بالای زمین با چوبی شبیه چوگان توپی را می‌زنند و گروه پائین سعی در گرفتن توپ می‌کنند. در صورت موفق شدن جای دو گروه عوض می‌شود. در غیر این صورت گروه پایین توپ را از زمین برداشته و بازیکنان گروه بالا را هدف می‌گیرند و بازیکنان بالا سعی می‌کنند خود را به دکه برسانند. در صورت اصابت توپ به یکی از بازیکنان مجدداً جای دو گروه تغییر می‌کند و به این ترتیب بازی ادامه می‌یابد...

۲- بازی‌های با تیله:

بازی با تیله نیز قدمت زیادی دارد و چنانچه در کتاب بازی‌های جهان اشاره شده است در ابتدا به جای تیله از گردو، فندق، قلوه سنگ یا گِل رس استفاده می‌شده است و

بعدها سنگ مرمر، عقیق و بلور جای آنها را گرفته است. در زمان ملکه ویکتوریا این بازی با تیل‌های رنگارنگ در انگلستان متداول بوده است. در نیمه اول قرن بیستم تیله بازی به اندازه‌ای در آمریکا جدی گرفته شده بود که در کنفرانس ۶۰ شهر از ایالت‌های نیوجرسی و پنسیلوانیا قوانینی برای اجرای آن تنظیم و تصویب کردند.

در کتاب بازیهای کودکان جهان به ده نوع "تیله بازی" اشاره شده و در مجله (Topic online Magazine) هم سه نوع تیله بازی نوجوانان در کشورهای ترکیه، اندونزی و کلمبیا شرح داده شده است.

در ایران هم تیله بازی از بازی‌های مورد علاقه کودکان و نوجوانان است و با نام‌های «تیله ماله» (Tilemala) در جنوب، «تشک بازی» Tesk یا «تشک بازی» در خراسان، «تیرمایه» در کازرون فارس و... مشهور است. در تمام انواع تیله بازی از گلوله‌ای شیشه‌ای، فلزی، گچی یا گردو استفاده می‌شود.

۳- «بازی‌های با طناب»:

یکی دیگر از بازی‌های رایج میان بچه‌های زمین بازی با طناب و کش است. در یک نوع طناب بازی یک نفره دو سر طناب را بازیکن در دست‌هایش گرفته و با چرخش طناب به صورت یک پا یا دو پا از روی آن می‌پرد. این بازی علاوه بر آنکه بازی دلخواه پسران و دختران است، در تمرینات بدنسازی نیز استفاده می‌شود.

در نوع دیگر طناب بازی، دو نفر دو سر طنابی را در دست می‌گیرند و به چرخش در می‌آورند و یک یا چند نفر به ترتیب با گفتن: "شمع و گل و پروانه / سوسن، سمبل، افسانه" از روی طناب می‌پرند.

در مجله «T . O . M» نمونه‌هایی از طناب بازی از کشورهای چین، کلمبیا و اندونزی شرح داده شده است. این بازی هم اکنون نزد نوجوانان بویژه دختران ایرانی طرفداران زیادی دارد و یکی از بازی‌های متداول در مدارس است.

۴- بازی هائی که به وسیله پرش و لی لی انجام می‌شود

این نوع بازی‌ها بسیار پر تحرک و نشاط آور است و از قدیمی‌ترین بازی‌های بچه‌های زمین به شمار می‌رود. در مجله «T. O. M» شرح دو نوع از این بازی‌ها از کشورهای کلمبیا و اندونزی آمده است و در کتاب بازی‌های کودکان جهان به شش نوع از این بازی با نامهای «اکردوکر» (لی لی)، «خروس جنگی»، «جفتک چارکش»، «قلعه و گرگ»، «لی لی با مانع» و «مواظب پاهات باش»، اشاره شده است. و در کتاب «فرهنگ بازی‌های کودکان» شرح گونه‌ای بازی خروس جنگی بچه‌های کشور برزیل آمده است. در همین کتاب شرح نوعی بازی «اکردوکر» که در میان کودکان روم باستان با نام «بهشت و زمین» متداول بود؛ آورده شده است. تمام این بازی‌ها در ایران نیز متداول است که در این جا صرفاً به شرح مختصر بازی «اکردوکر» اشاره می‌شود:

در کتاب بازی‌های کودکان جهان آمده است: «اجرای این بازی روشهای گوناگونی دارد و در هر گوشه جهان آن را با روش خاصی بازی می‌کنند. «پاترشیا ایوان» در سال ۱۹۵۵ حدود ۱۹ روش مختلف از بازی «اکردوکر» را که در سانسفرانسیسکو معمول بود کشف کرد.

در یکی از پیاده‌روهای شهر ژم جدولی از بازی قدیمی لی لی که بر روی زمین حک شده است هنوز باقی است. این بازی در فرانسه به بازی "مارله" در آلمان "تمپل بوفن" و در هندوستان مانند ایران به بازی «اکردوکر» یا «اکر» معروف است. کودکان کشورهای شوروی، اسکاتلند و اسکاندیناوی نیز با مختصر تغییری بازی اکردوکر را بازی می‌کنند و لذت می‌برند.

برای اجرای نوعی از این بازی جدولی هشت خانه‌ای بر روی زمین می‌کشند و بازیکن قطعه سنگ صافی را در خانه اول می‌اندازد و لی لی کتان سنگ را به خانه‌های دیگر هدایت کرده و تا خانه هشتم می‌رود و باز می‌گردد. ~~پواین ترتیب از یکی یکی~~ خانه‌ها بازی را آغاز می‌کند و هیچگاه نباید پای دیگرش به روی زمین ~~پواین ترتیب از یکی یکی~~ یا سنگ از خانه‌ها بیرون برود یا روی خط‌های خانه‌ها قرار گیرد، زیرا در این صورت بازی را باید به بازیکن بعدی بسپارد و خود از دور بازی خارج شود...

این بازی با نام‌های مختلف در ایران هم متداول است.

ماخذ:

- حاتمی، حسن: ۱۳۷۷، بازیهای محلی کازرون - انتشارات سروش.
- فقیری، ابوالقاسم: ۱۳۵۳، بازیهای محلی فارس - انتشارات اداره کل فرهنگ و هنر فارس آبان.
- شارابی، سعید: ۱۳۷۷، فرهنگ مردم لرستان - انتشارات افلاک.
- آرشیوگنجینه فرهنگ مردم - صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران
- آرنولد، آرنولد: ۱۳۷۶، بازیهای کودکان جهان - ترجمه مرتضی بهمن آزاد - انتشارات صابرین - چاپ سوم.
- Topic online Magazine childrens Games From Around the world 1998
- The Teacher's Hand book of Multicultural Games children play. shammon morphy, editor 1996, U.S.A
- مارزلف، اولریش: ۱۳۷۱، طبقه بندی قصه‌های ایرانی - ترجمه کیکاووس جهاننداری - انتشارات سروش.
- ساتن، الولو: ۱۳۷۴، قصه‌های مشدی گلین خانم - به کوشش اولریش مارزلف - سید احمد وکیلان - نشر مرکز.

بررسی وضعیت موجود بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی استان ایلام

رامین بلوچی*

مقدمه:

فرهنگ میراث کهنی است که در طول هزاران سال همواره از گذشته به آینده و از نسلی به نسل دیگر منتقل می‌شود، تحول و تکامل می‌یابد، وسیع‌تر و غنی‌تر می‌گردد. جدا کردن بشریت از فرهنگ و زاد و بوم خویش در واقع مرگ تدریجی یک نسل را به دنبال دارد.

بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی از رایج‌ترین ورزش‌های منطقه مورد نظر هستند. شناخت محتوای ارزشی این ورزش‌ها در گذشته و حال، برنامه‌ریزی در جهت توسعه و تداوم آنها، علاوه بر حفظ میراث فرهنگی کشورگامی بزرگ جهت تنوع بخشیدن به فعالیت‌های ورزشی است. این بازی‌ها و ورزش‌ها با گذشت زمان به بوته فراموشی سپرده می‌شود، به همین دلیل شناخت دقیق ابعاد آنها، و کوشش در جهت تقویت جنبه‌های مثبت و همگانی کردن آنها از جمله اقداماتی است که می‌تواند برای مسئولین و دست‌اندرکاران ورزش کشور مفید باشد. با این احساس بود که محقق بر آن شد تا با شناسایی، ثبت و تحلیل و تفسیر اطلاعات جمع‌آوری شده، وضعیت موجود و راههای توسعه بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی استان را تبیین نماید. بدیهی است احیای ورزش‌ها و بازی‌های بومی و محلی فراموش شده و بسط و توسعه آنها در غنی کردن فرهنگ بومی از یک سو و پر کردن اوقات فراغت به ویژه در زندگی روستایی که

آمادگی‌های عمومی جسمانی را تقویت می‌کند از ارزش‌های قابل توجهی برخوردار است. به امید این که در راه تندرستی نسل جوان این منطقه گام کوچکی برداشته باشیم. اگر چه پیشینیان در ابعاد مختلف زندگی اجتماعی و فرهنگی اقوام گذشته در حد قابل توجهی مطالعاتی انجام داده‌اند. اما به گستردگی و تنوع فعالیت‌های ورزشی بومی و محلی در این متون به ندرت اشاره شده است. در یکی از تحقیقات بسیار محدود درباره شناسایی بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی استان‌های گیلان و مازندران که در داخل کشور توسط آقای مهرزاد حمیدی انجام شده است. نتایج زیر به دست آمده است.

۵۰ درصد بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی استان‌های گیلان و مازندران با آداب و رسوم این استان‌ها ارتباط دارند.

۷۵ درصد بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی استان‌های گیلان و مازندران با خصایل نیک اهالی این استان‌ها ارتباط دارند.

۸۰ درصد بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی استان‌های گیلان و مازندران با الگوهای حرکتی مردم این استان‌ها ارتباط دارند.

۹۰ درصد بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی استان‌های گیلان و مازندران در پر کردن اوقات فراغت مردم نقش دارند.

تحقیقی در ارتباط با بازی‌ها و ورزش‌های سنتی جهان توسط «رولان رانسون» انجام گرفته است که اطلاعاتی دربارهٔ این بازی‌ها در اختیار ما قرار داده است.

بازی‌ها و ورزش‌های سنتی در اقصی نقاط دنیا در اوقات فراغت انجام می‌گیرد. در بعضی از آن‌ها شرکت افراد، فعالانه است؛ مانند: بازی‌های رزمی - بازی‌های پرتابی - تیراندازی و بازی‌هایی هم هستند که فقط جنبه سرگرمی دارند: مانند جنگ حیوانات. امروزه در مالزی و فیلیپین هنوز جنگ خروس مشاهده می‌شود و روستاییان جهت پر کردن اوقات فراغت به بازی‌ها و ورزش‌های سنتی خود که ساده و قابل دسترس است؛ می‌پردازند.

از اهداف کلی این تحقیق بازشناسی بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی استان ایلام و همچنین بررسی وضعیت موجود این بازی‌ها و ورزش را می‌توان نام برد و اهداف اختصاصی این تحقیق عبارتند از:

- ۱- شناسایی انواع بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی استان ایلام.
 - ۲- بررسی میزان اشاعه هر یک از بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی استان ایلام.
 - ۳- بررسی ریشه‌های فرهنگی، اقتصادی، اجتماعی بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی استان ایلام از دیدگاه گروه تحت بررسی.
 - ۴- بررسی ارتباط بین صرف وقت در بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی در شبانه روز با میزان درآمد ماهیانه افراد تحت بررسی.
 - ۵- بررسی ارتباط بین صرف وقت در بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی در شبانه روز با میزان تحصیلات افراد تحت بررسی.
 - ۶- بررسی ارتباط بین صرف وقت در بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی در شبانه روز با سن افراد تحت بررسی.
- روش تحقیق از نوع توصیفی است چون محقق در نظر دارد که بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی استان ایلام را شناسایی کرده و میزان علاقه مردم را نسبت به این بازی‌ها و ورزش‌ها بسنجد و نهایتاً راه‌هایی جهت توسعه و اشاعه بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی پیشنهاد دهد.

مراحل مختلف این تحقیق به شرح ذیل است:

- ۱-۱- شناسایی کلیه بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی استان ایلام
 - ۱-۲- شناسایی شهرستان‌ها و بخش‌های تابعه استان ایلام
 - ۱-۳- مراجعه مستقیم به شهرستان‌ها و بخش‌های تابعه استان جهت شناسایی بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی در گذشته و حال.
 - ۱-۴- پس از شناسایی تعداد زیادی از این بازی‌ها و ورزش‌ها که در مناطق مختلف استان مشترک بودند نهایتاً تعداد ۵۳ ورزش و بازی بومی و محلی که مبنای تحقیق را تشکیل می‌دهد شناسایی شد.
- جامعه آماری در این تحقیق کلیه معلمان و مربیان ورزش در سال تحصیلی ۷۴-۷۳ می‌باشد که تعداد آنها ۳۷۶ نفر است از این جمعیت تعداد ۱۵۰ نفر حدود ۴۰ درصد به روش تصادفی - طبقه‌ای - سهمیه‌ای به عنوان نمونه انتخاب گردید.
- در این تحقیق با توجه به در نظر گرفتن موضوع آن «بررسی وضعیت موجود بازی‌ها و

ورزش‌های بومی و محلی استان ایلام» برای تعیین شایع‌ترین و میزان کاربرد هر کدام از بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی و همچنین طبقه‌بندی و خلاصه اطلاعات دیگر پرسشنامه‌ای از روش‌های آمار توصیفی مانند محاسبه فراوانی‌ها و درصدها و همچنین رسم نمودارهای لازم استفاده می‌گردد. ضمناً برای بررسی میزان ارتباطات متغیرها مورد استفاده قرار می‌گیرد.

نتایج به عمل آمده در تحقیق حاضر

الف - بر اساس میانگین امتیازات کسب شده در جامعه تحت بررسی میزان شناسایی و علاقه‌مندی افراد به بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی مشخص گردید به طوری که بیشترین درصد شناخت و علاقه‌مندی جامعه تحت بررسی به بازی «زره مشتکی» با ۸۴/۷۵ درصد و بازی «لچن» با ۲۱/۱۴ درصد کمترین را تشکیل داده‌اند.

ب - ۹۶ درصد از افراد تحت بررسی بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی را با آداب و رسوم منطقه دانسته‌اند.

ج - ۹۵ درصد از افراد تحت بررسی بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی را با خصایل نیک انسانی مرتبط دانسته‌اند.

د - بین صرف وقت در بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی در شبانه روز با میزان درآمد ماهیانه جامعه تحت بررسی.

($p = 0/01$ با $k^2 = 71/37$) ارتباط معنی داری وجود دارد.

ه - بین صرف وقت در بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی در شبانه روز با میزان تحصیلات جامعه تحت بررسی ($p < 0/01$ با $k^2 = 42/2$) ارتباط معنی داری وجود دارد.

منابع و مأخذ

- ۱- انجوی شیرازی، ابوالقاسم: ۱۳۶۶، پیشگفتار کتاب کندلوس.
- ۲- بیهقی، حسین علی: ۱۳۶۵، پژوهش و بررسی فرهنگ عامه ایران.
- ۳- رحمانی بلداجی، سیاوش: ۱۳۷۳، عشایر و ورزش - گوشه‌ای از بازی‌های بومی عشایر اردیبهشت.
- ۴- مظلومی، رجبعلی: ۱۳۶۴، بازی‌های پرورشی در مدارس.
- ۵- قاضی، قاسم (مترجم): ۱۳۴۸، آموزش و پرورش ابتدایی.
- ۶- پویانفر، علیرضا (مترجم): ۱۳۶۱، تئوری‌های اولیه بازی - نشریه پژوهشی و تحقیقی اداره کل تربیت بدنی وزارت آموزش و پرورش - دفتر دوم - زمستان.
- ۸- هادیپور، مژگان: ۱۳۷۱، بازی‌های بومی و محلی استان چهارمحال بختیاری.
- ۹- نمازی زاده، مهدی: ۱۳۶۶، سلحشور، بهمن - تربیت بدنی عمومی.
- ۱۰- پویانفر، علیرضا - خاکی، پرویز: ۱۳۶۸، بازی‌های پرورشی در مدارس - وزارت آموزش و پرورش.
- ۱۱- علیجانیان، بازی‌های کودکان - انتشارات مشعل اصفهان.
- ۱۲- آیریا، جمشید: ۱۳۵۹، بازی و نقش آن در رشد کودک - دانشکده تربیت بدنی و علوم ورزشی.
- ۱۳- مشرف جوادی، بتول: ۱۳۶۸، تربیت بدنی و ورزش در مدارس - مرکز نشر دانشگاهی.
- ۱۴- بهشتی، احمد: ۱۳۶۷، اسلام و بازی کودکان - وزارت آموزش و پرورش.
- ۱۵- سرخه دون یلدایی: ۱۳۵۸، کودک و بازی - دانشکده تربیت بدنی.
- ۱۶- گزارش سفر چین - هیئت کارشناسی سازمان تربیت بدنی - دفتر تحقیقات و آموزش، ۱۳۶۶.
- ۱۷- امیری، فریدون: ۱۳۷۰، بازی‌های محلی - انتشارات جهان معاصر.
- ۱۸- ملک محمدی، غلامحسین: ۱۳۶۴، ورزش‌های سنتی، بومی و محلی - کمیته ملی المپیک جمهوری اسلامی ایران.
- ۱۹- یزدانی نژاد، علی: ۱۳۶۷، لوچو کشتی سنتی مازندران - جهاد تربیت بدنی.

۲۰- طبایی، داوود (مترجم): ۱۳۷۲، بازی‌ها و ورزش‌های سنتی مجله پیام یونسکو آذر ماه.

۲۱- نشریه ارزش و ورزش شماره ۲۰.

۲۲- فصلنامه ورزش پاییز ۱۳۷۳.

۲۳- حیتال، جعفر: ۱۳۶۹، مجموعه آراء در مورد ساکنین سرزمین پشتکوه ایلام.

۲۴- جهانی زاده، قاسم - پایان نامه سال تحصیلی ۵۶ - ۱۳۵۵.

۲۵- باصری، ترانه - پایان نامه سال تحصیلی ۵۳ - ۱۳۵۲.

۲۶- بهرام، عباس - پایان نامه سال تحصیلی ۱۳۶۷.

۲۷- حمیدی، مهرزاد - پایان نامه - سال تحصیلی ۱۳۶۸.

منابع خارجی

1- CHINA. Sports. NO: 81991. 91

2- CHINA. Sports. NO: 91

3- CHINA. Sports. NO: 91

روان‌درمانی بر اساس بازی‌های کودکان

جواد انصافی*

آنچه در این مقاله می‌خوانید؛ گوشه‌ای از تجربیات نگارنده در طول سالها تجربه در کار نمایش است. در ابتدا باید گفت؛ همه افراد شادی را دوست دارند و انسان‌ها از طریق پدیده‌های شادی بخش می‌توانند با یکدیگر ارتباط نزدیکتری برقرار کنند.

نمایش‌ها و بازی‌ها از جمله شیوه‌های ایجاد شادی و نشاط هستند، نگارنده اعتقاد دارد که نمایش‌های شادی آور به مراتب بیشتر از سایر نمایش‌ها تاثیر دارند. تمامی افراد چه کودکان چه بزرگسالان، از برنامه‌های شاد تأثر می‌پذیرند و این تأثیر می‌تواند جنبه مثبتی داشته باشد. نمایش حاجی فیروز که یکی از قدیمی‌ترین شخصیت‌های نمایش‌های شادی آور است، از جمله نمایش‌های سنتی شادی آفرین در ایران است. این نمایش حداقل از دوره ساسانیان وجود داشته است. «حاجی فیروز» در حقیقت نوعی همبستگی را در بین انسان‌ها از طریق بازی‌ها و جشن‌ها به وجود می‌آورد. یکی از جشن‌های ما، جشن «چهارشنبه سوری» است، جشن اتحاد، اتحاد و همبستگی آدم‌ها، معمولاً ده روز مانده به عید نوروز یعنی آغاز زایش و رویش زمین، در روز چهارشنبه سوری «حاجی فیروز» با صورت سیاه، لباس قرمز و دایره زنگی در دست، می‌آید. «حاجی فیروز»، فرارسیدن جشن چهارشنبه سوری و عید نوروز را نوید می‌دهد.

«حاجی فیروز» در چهارشنبه سوری می‌گوید: مردم بیایید همبستگی داشته باشیم و به کمک هم زمین را وجین کنیم و همین طور کینه‌ها را دور بریزیم. با جشن و سرور و

بازی و شادی دور هم جمع شویم، و زمین را آماده باروری کنیم تا بتوان در آن دانه پاشید و ثمره‌اش را گرفت.

بعد از آن بوته‌ها و خارها و هر آن چه را که کنده‌اند، در یک جا جمع می‌کنند. در اینجا همه با هم متحد می‌شوند. و با بر پا کردن یک جشن، خارها و بوته‌ها را می‌سوزانند و نابود می‌کنند. علاوه بر این، از قدیم الایام دیده‌ایم که کشاورزان علفهای هرز یا بقایای محصولات برداشت شده را در زمینهای خود آتش می‌زنند. آنها به تجربه دریافته‌اند که باید این قبیل زمین‌ها را بسوزانند، تا بسیاری از باکتریها و آفات از بین بروند.

ضمن آنکه از این طریق، کود مناسبی نیز برای زمین به وجود می‌آید. در این جشن هم گفته می‌شود این خارها را و خوارهای و وجودتان را بسوزانید و نابود کنید. چون سال نو در راه است، خارها و خوارهای، باید از بین بروند تا صافی‌ها به وجود بیایند. حتی کلامی که از این بازی‌ها و جشن‌ها باقی ماند نیز این محتوا را در خود دارند: ای آتش، زردی و رخوت من برای تو؛ سرخی حرارت و شادابی تو برای من. این پیام هنوز در میان مردم از کودکان گرفته تا بزرگسالان رواج دارد تا بتوانند این پیام را بیاموزند و آن را به آیندگان منتقل کنند و در عین حال، این مراسم یک مراسم شادی آور است. به تعبیری دیگر، «حاجی فیروز» که خم شده و دوده خاکستر باقی مانده را به صورت خود می‌مالد و راه می‌افتد بطور غیر مستقیم می‌گوید که من باید جایی دیگر بروم و این راه هنوز ادامه دارد.

[نگارنده به اتفاق همسرش در یک دوره ۵ ساله به پژوهش در مورد نمایش‌های شادی آور و رابطه آن با روان درمانی اشتغال داشته‌اند.]

پژوهشهای ما پیرامون کودکان عقب افتاده ذهنی، نابینایان، ناشنوایان، بزهکاران و حتی سالخورده‌گان مستقر در خانه سالمندان بود. و این که نمایش‌ها و بازی‌های شادی آور چه تاثیر روانی بر روی آنان می‌گذارد.

از بهترین قسمت‌های این تحقیقات، ارتباطی بود که در «وردآورد» کرج با کودکان عقب افتاده برقرار شد. در وردآورد، روشهای مختلفی تجربه شد، تا بتوان راهی برای تاثیرگذاری بر روی افراد مورد بحث یافت.

ابتدا، نمایش‌هایی برای آنان اجرا شد. که دلبخیرترین این نمایش‌ها برای این عده

نمایش شیرین و سنتی «سیاه بازی» بود. این کودکان با این نوع نمایش ارتباط بسیار خوبی برقرار کردند. دلایل این ارتباط عبارت بود از اینکه در سیاه بازی رنگ داریم و تمام لباسها رنگارنگند، آن هم رنگهای شاد، ضمن آنکه در این نمایش موسیقی و ریتم و در واقع بازی داریم. یعنی بازیهایی که همه دوست دارند و با آن ارتباط برقرار می‌کنند. این بچه‌ها با این نمایش خیلی راحت ارتباط برقرار می‌کردند و باید توجه داشت که اکثر این بچه‌ها، بچه‌هایی بودند که از نظر ذهنی، سرعت انتقال نداشتند و حتی از یک تا ده را هم نمی‌توانستند بشمارند.

در مرحله بعد خود آنها به بازی کشیده شدند و به آنها گفتیم: حال می‌خواهیم با شما نمایش کار کنیم و با همدیگر شروع به بازی کردیم، البته بعضی از کسانی که ناظر این حرکت بودند به ما می‌خندیدند و می‌گفتند: شما کار عبثی می‌کنید. اما چون به وضوح علاقه این بچه‌ها را می‌دیدیم اطمینان داشتیم که از این طریق می‌توان از لحاظ روانی بر آنها تاثیر گذاشت. با توجه به تجربیاتی که داشتیم به خود این بچه‌ها ارزش دادیم و کاری کردیم که آنها فرصت عرض اندام پیدا کنند.

برای نمونه، یک پسر بچه دوازده ساله بود که یک پای او نسبت به پای دیگرش تقریباً ده - سانتی متر کوتاهتر بود و چهره‌اش هم مثل پیر مردها بود. در داستان نمایش به او نقش پیرمرد را دادیم به این صورت که اول به بچه‌ها گفتیم، در نمایش یک پیرمرد کشاورز که صورتش آفتاب خورده و یک پایش هم می‌لنگد، وجود دارد. به یکی از بچه‌ها گفتیم تو این نقش را بازی کن، نتوانست. نفر دوم، سوم و خلاصه تا شش نفر را انتخاب کردیم و آنها هم از عهده اجرای این نقش برنیامدند. پس از این مقدمه چینی سرانجام رسیدیم به همین پسر بچه. به او گفتیم: حالا شما نقش این پیرمرد را بازی کنید. ایشان پذیرفت که این نقش را بازی کند و شروع به راه رفتن کرد. گفتیم، خوب است ولی بیشتر از آن حدی که می‌لنگی، بلنگ و او این کار را انجام داد و اینجا بود که او احساس کرد لنگی پایش یک جایی به درد می‌خورد و از این بابت احساس خوشحالی می‌کرد. به همین ترتیب، به هر کدام از بچه‌ها به نوعی شخصیت دادیم و این باور را به آنها القا کردیم که مانند دیگران در جایی متمر ثمر هستند. اما در اجرای نمایش بعد از چهار تا پنج دقیقه از ادامه داستان، ذهن این بچه‌ها کشش لازم را نداشت و کلمات و حرکتها را

فراموش می کردند. در اینجا فکر کردیم بهترین چیزی که روی آنها اثر می گذارد موسیقی است، چون دریافته بودیم آنها به ریتم و موسیقی علاقه زیادی دارند و با آن ارتباط برقرار می کنند. به این ترتیب بعد از پنج دقیقه، در یک قسمت نمایشنامه یک دعوای خانوادگی بین پدر عروس و پدر داماد گذاشتیم بدین شکل که اختلافی پیش می آمد و ما به آن دعوا و مشاجره ریتم می دادیم و خودم با ضرب و دف از پشت صحنه برایشان ریتم به وجود می آوردم. با این که کار برای آنها سنگین بود و درک مفهوم خواستگاری برای آنها زیاد هم آسان نبود، ولی ریتم و آهنگ کمک می کرد که این مفهوم در ذهن آنها بماند و در واقع بنوعی از این طریق به نتیجه رسیدیم. بنابراین، کار را ادامه دادیم و به این ترتیب تا چهار، پنج دقیقه دیگر هم عبارت ها در ذهنشان جای گرفت و همچنان کار ادامه پیدا می کرد و هر بار ریتم جدید و موضوع دیگری را انتخاب کردیم. در کل نمایش چندین بار به بهانه های مختلف ریتم و بازی و شادی گذاشتیم، بعد از پایان تمرین ها اعلام کردیم که بچه ها آمادگی اجرای نمایش را دارند.

برای نگارنده باور کردنی نبود که این بچه ها آنقدر راحت بتوانند کار کنند. وقتی روی صحنه رفتند و نمایش شروع شد تا دو دقیقه، تماشاچیان اصلی که خود بچه های عقب افتاده بودند، نتوانستند با نمایش ارتباط برقرار کنند. اما بعد از این مدت آنها به عنوان تماشاگر احساس کردند که بازیگران رفقای خودشان هستند که در حال ابراز وجود بوده و روی صحنه به اجرای نمایش مشغول هستند به همین لحاظ ارتباط مورد نظر برقرار شد و وقتی بازیگران به لحظات پرهیجان، یعنی ریتم و دعوا می رسیدند تماشاچیان هم همراه بازیگران فریاد می کشیدند. به طوریکه نظم سالن نمایش به هم می خورد. اینها براستی از دیدن دوستان خودشان در روی صحنه ذوق زده شده بودند. مثل این بود که خود آنها هم احساس می کردند، بازیگران بخشی از نمایش هستند. به هر حال نمایش بسیار موفقی روی صحنه آمد. تا آنجا که برای روانشناسانی که در سالن بودند باور کردنی نبود.

آنان نمی توانستند قبول کنند که در اجراهای بعد هم، این بچه ها بتوانند نقش هایشان را به خوبی بازی کنند. و از ما می پرسیدند که آیا فردا هم می توانند این نمایش را بازی کنند؟ و ما در پاسخ به آنها گفتیم، تجربه می کنیم و می بینیم. فردا هم اجرا کردند. روز بعد

هم و روزهای دیگر و در مکانهای مختلف هم این نمایش با موفقیت اجرا شد. برای نگارنده عملاً ثابت شد که این قبیل بازی‌ها و نمایش‌ها می‌توانند برای بچه‌های استثنایی درمان بخش باشند. چه برسد به مردم عادی، زیرا مردم عادی وقتی از سر کار خود خسته و کوفته باز می‌گردند، یک بازی و یا یک نمایش شاد و لطیف می‌تواند موجب آرامش آنان شود. که در واقع این روش خود یک نوع درمان هم هست.

یکی دیگر از تجربیات موفق ما در مورد نابینایان بود. به نظر نگارنده نابینایان گوشه‌گیرترین افراد جامعه ما هستند. کار نمایشی با آنان حدود سه سال طول کشید. یعنی سخت‌ترین کار ما با نابینایان بود، ما تعمداً نابینایان دختر را انتخاب کردیم که درجه حساسیتشان به مراتب بیشتر از پسران نابیناست و در این بخش از کار، همسرم ابتدا با آنان ارتباط حسی برقرار کرد و در مرحله بعد سوژه‌ای امیدوارکننده و تحرک آفرین به صورت نمایش برای آنها انتخاب کرد و آنگاه کار عملی خود را با آنان آغاز کرد. این دختران نابینا تا یک سال خیلی چیزها را باور نمی‌کردند و درمان روانی آنان کار خیلی سختی بود.

تا این که یک شب اتفاق جالبی افتاد. ما همیشه به آنها القا می‌کردیم که شما تواناییهایی دارید که ما از آن بی‌بهره‌ایم. ولی آنها حرف ما را باور نمی‌کردند تا اینکه یک شب که در نماز خانه مشغول تمرین بودیم برق رفت و ما در تاریکی نتوانستیم کفشهایمان را پیدا کنیم. اما آنها خیلی راحت کفش ما را پیدا کرده و به ما دادند. در همان لحظه به آنها گفتیم یکی از تواناییهای شما که ما فاقد آن هستیم همین پیدا کردن کفش در تاریکی بود که علاوه بر کفشهای خودتان کفشهای ما را هم پیدا کردید یعنی با اینکه تا به حال کفشهای ما را لمس نکرده بودید و نمی‌دانستید آنها چه شکل و فرقی دارند خیلی راحت موفق به پیدا کردن آنها شدید. از همان جا وضع امیدوارکننده‌تری برای ما به وجود آمد و باعث قوی‌تر شدن ارتباط ما با آنان شد. تا جایی که سال بعد جشنواره نمایش را در سراسر مدارس نابینایان تهران اعم از دخترانه و پسرانه برگزار کردیم. یک سال بعد یعنی در سومین سال، آنها در کارشان آنقدر توانمند شده بودند که به جشنواره فجر راه پیدا کردند. آنان در آن جشنواره نمایشی را بازی کردند به نام «امید» که سوژه آن را همسرم از مسایل خودشان انتخاب کرده بود و به این ترتیب آنها دیگر از مطرح شدن

مسایل و مشکلاتشان آزرده خاطر نمی شدند. یکی از آن مسائل موضوع ترحم بود. که خود نایینیان آن را مطرح کردند آنها می گفتند: وقتی وارد اتوبوس می شویم، راننده از ما بلیط نمی گیرد و از این بابت به ما احساس ناخوشایندی دست می دهد. و در واقع به ما اهانت می شود. آخر برای چه از ما بلیط نمی گیرند؟ مگر ما گداییم؟ ما هم همین مسأله را در نمایش مطرح کرده بودیم. این نمایش در جشنواره سال ۱۳۶۱ در تئاتر شهر به اجرا درآمد و برنده جایزه و لوح تقدیر نیز شد. و می توان گفت که این حرکت سرآغاز تحول بزرگی در بین بچه های نابینا شد و در این میان، همه کارهای این نمایش حتی تعویض دکور را خود نایینیان انجام می دادند. این در شرایطی بود که تئاتر شهر به ما فقط دو روز فرصت تمرین کردن داده بود. با این حال آنها دکور صحنه را خودشان مرتب و عوض می کردند. البته نگارنده به آنها راهنمایی می کرد. به این صورت که به فلان خانم گفته می شد: شش قدم از پشت پرده تا روی صحنه بیا و سر میز را بگیر و به همین ترتیب نفر بعد از سمت چپ چهار قدم می آمد و طرف دیگر میز را می گرفت و با یکدیگر از طرف چپ صحنه را ترک می کردند. نفرات بعد، از طرف راست وسایل بعدی را می آوردند. برای احتیاط همسرم نیز در میان آنها ایستاده بود که اتفاقی نیفتد و تماشاچیان، بانور کمی که به صحنه داده شده بود می دیدند که خود آنها به راحتی دکور را تعویض می کردند و با تماشای این صحنه هم می خندیدند و هم می گریستند.

یکی از معلمان بچه های نابینا، با دیدن این همه تلاش و پیشرفت به نگارنده گفت: «این بچه ها در تمام مدتی که در کنار شما هستند فراموش می کنند که نابینا هستند»

به راستی که این ارتباط بسیار زیبا و عاطفی بود. افتخار نگارنده و همسرم در این است که این بیست نفر دختر نابینایی که با آنها کار می کردیم در حال حاضر همگی به کاری مشغول می باشند و در حقیقت حق خود را از جامعه گرفته اند. کمترین شغلی که آنها دارند تلفن چی است. ۵۰ نفر از آنها به دانشگاه راه یافتند و موفق به پشت سر گذاشتن تحصیلات عالی شدند. یکی دیگر از آنها مسئول برنامه نایینیان رادیو شده است. ایشان در رادیو مطرح کردند که باید برنامه ای ویژه برای نابینایان ساخته شود و تا تحقق این هدف از پاننشست. یکی دیگر از آنها در خبرگزاری جمهوری اسلامی مشغول به کار شده و یکی دیگر هم به کار دبیری اشتغال دارد و روش نمایشی ما را در آنجا ادامه

می‌دهد.

در خاتمه باید گفت که این تجربیات نشان دادند که روان درمانی از طریق نمایش کارآیی زیادی دارد و نمایشها و جشنها و بویژه نمایشها و جشنهای شادی آور می‌توانند در درمان بسیاری از نارساییهای روانی و اجتماعی انسان مؤثر باشند.

بازی، تربیت، آموزش و مهارت

فاطمه علیزاده*

در گذشته‌ی نه چندان دور، کار روزانه‌ی مردان و زنان و حتی کودکان، پایان‌ناپذیر به نظر می‌رسید. تلاش جهت ادامه‌ی زندگی آن چنان بود که توجه به بازی، هدر دادن وقت تلقی می‌شد. اکنون با پیشرفت‌های چشم‌گیر در علم روان‌شناسی و علوم تربیتی و همچنین استفاده از جنبه‌های آموزشی و تربیتی بازی، عقیده و نظر عمومی نسبت به این فعالیت انسانی تغییر کرده است. اطلاعات فراوانی که امروزه درباره‌ی بدن انسان و چگونگی رشد و تکامل آن به دست آمده است بیش از پیش ضرورت بازی برای کودکان را روشن کرده است. صرف نظر از مسائل فوق، خواه کودکان اجازه‌ی بازی داشته باشند یا نداشته باشند، آنان به هر حال به طرّقی، خود را با بازی مشغول خواهند کرد. و در حقیقت بازی برای کودک مانند نفس کشیدن امری طبیعی و از ضروریات رشد است. آنچه که از دید بزرگ ترها صرفاً سرگرمی و بازی تلقی می‌شود، از دیدگاه کودکان نوعی فعالیت است که برای انجام آن کودک حتی تحمل مشکلاتی را بر خود هموار می‌کند. کودکی که در کمال صبر و شکیبایی سعی می‌کند تا پیراهن عروسکش را تنش کند و یا پسر بچه‌ای که با زحمت زیاد سعی در حفظ تعادل خود در هنگام عبور از یک لبه بلند را دارد، احتمالاً اگر هر دو مورد سؤال قرار گیرند؛ خواهند گفت که بازی می‌کنند؛ ولی در حقیقت فعالیت‌های را دنبال می‌کنند که می‌تواند در زندگی آینده آنها گامی به سوی رشد تلقی گردد.

تعریف بازی

هر نوع ورزش و یا فعالیتی که توسط کودکان، به منظور تفریح و تفنن انجام گیرد؛ بازی نامیده می‌شود. مربیان ورزش از بازی تلقی جامع‌تری دارند. آنها معتقدند که «بازی عبارت است از آن نوع فعالیتی که با میل و اختیار در اوقات فراغت انجام می‌شود». بر خلاف نظریات گذشتگان که بازی را تنها وسیله‌ای برای صرف انرژی مازاد بدن می‌دانستند، کودکان به هنگام بازی بخشی از نیروی فکری و بدنی خود را به کار می‌گیرند و بازی را بخشی از زندگی عادی خویش به حساب می‌آورند؛ ولی نباید فراموش کرد که در این فعالیت‌ها کودک به هیچ وجه خود را مجبور به انجام آن احساس نمی‌کند و از آن لذت می‌برد.

ارزش بازی برای کودک

بازی یکی از جنبه‌های مهم زندگی کودک است. در این نوع فعالیت مشترک، وجوه مشابهی بین زندگی انسان و حیوان مشاهده می‌شود. همان‌طور که در محیط خود می‌بینیم اغلب حیوانات کم سن و سال نیز بازی می‌کنند و این مشخصه‌ی بین کودک انسان و آنها کم و بیش مشابه است. البته گاهی بزرگسالان نیز به بازی و تفنن نیاز دارند. در هنگام بازی جنبه‌های مختلف جسمی، عقلانی و اجتماعی کودک رشد و تکامل می‌یابد و به این دلیل است که می‌گوییم بازی برای کودک فعالیتی جدی است که نمی‌توان او را از آن بازداشت.

اگر چه کودکان از نظر ساختمان بدنی و رشد روانی یکسان نمی‌باشند؛ ولی اکثر آنها در سالهای اولیه زندگی سعی می‌کنند نیروهای خود را به کار اندازند و فعالیت‌های گوناگونی انجام دهند. بدیهی است کودکان از این فعالیت‌های خود همواره لذت می‌برند. زیرا که همین فعالیت‌های ظاهری، که به نام بازی معروفند، سرچشمه نشاط و شادی هستند.

فواید بازی

بازی فواید بسیار دارد که می‌توان آنها را به اختصار در سه بخش بیان کرد:

۱- جسمانی. ۲- عقلانی. ۳- اجتماعی و عاطفی.

۱- ارزش جسمانی

کودک دائماً در حال فعالیت بدنی است و این فعالیت اغلب ناهمگون و بدون برنامه ولی با اختیار از طرف کودک انجام می‌شود. همین فعالیت‌های بدنی سبب رشد جسمانی و هماهنگی آن با حواس کودک می‌گردد. مربی با برنامه ریزی آموزشی هدفدار، می‌تواند از این خصوصیت کودکان بیشترین استفاده را کند و آنها را به انجام حرکات و تمرینات مناسب رهنمون شود و زمینه لازم را برای رشد فراهم آورد از جمله:

الف - رشد عضلات بزرگ و کوچک

ب - پرورش نیروی استقامت ج - سرعت و کشش صحیح عضلانی

د - کمک به حرکت سریع مفاصل - پرورش سلسله اعصاب

و - تسریع گردش خون ذ - تنظیم عمل دفع مواد زاید از بدن

۲- ارزش عقلانی

بخشی از آشنایی کودکان با جهان خارج، از طریق بازی‌ها انجام می‌شود. کودک از راه عمل و تجربه در محیط به ابداع می‌پردازد و با پدیده‌ها و مسائل جدید آشنا می‌شود. به هنگام مشاهده، حواس خود را به کار می‌اندازد و با استفاده از این زمینه‌ها (مشاهده، تجربه، دقت و ابداع) قدرت انتخاب بهترین راه حل را به دست می‌آورد و قادر می‌شود که شناخت صحیح‌تری از پدیده‌های محیط خود کسب کند. کودک به هنگام بازی به استدلال می‌پردازد. قضاوت می‌کند، به حل مسائل می‌پردازد و نهایتاً از فعالیت‌های خود نتیجه‌گیری می‌کند و این فعالیت‌ها به او کمک می‌کند تا در آینده بتواند متکی به نفس، مستقل و در حل مشکلات توانمند باشد.

۳- ارزش اجتماعی و عاطفی

کودکان گاهی ساعت‌ها با خود مشغول می‌شوند و با مخاطبی غایب سخن می‌گویند. آن زمان که از قالب خود بیرون می‌آیند؛ دیگران را مخاطب خود می‌سازند. یک کودک

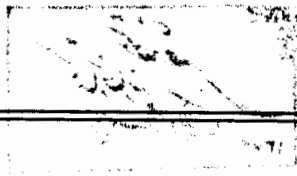


طبیعی به محض برخورد با کودک دیگر، اغلب رابطه‌ی انسانی و دوستانه برقرار می‌کند و به طور کلی، بازی وسیله‌ای است که با آن کودک متوجه دیگران می‌شود. او یاد می‌گیرد چگونه دیگران را در هنگام بازی در وسایل و فعالیت خود سهیم کند. حس همکاری و تعاون و احترام به زندگی دیگران، در وی رشد می‌کند. روح تبعیت از مقررات وضع شده در بازی‌ها او را به اطاعت از مقررات اجتماعی عادت می‌دهد. قدرت سازماندهی، مدیریت و سلسله مراتب را به او می‌آموزد. فعالیت‌های دسته جمعی در بازی‌ها به کودکان کمک می‌کند تا به بیان احساسات و مکنونات قلبی که از روح لطیف و بی‌آلایش آنها سرچشمه می‌گیرد؛ بپردازند. هیجانات، کمبودها و ترس‌های خود را از دل بیرون بریزند و به فراموشی سپارند کودکان قادر نیستند؛ آنچه را احساس می‌کنند به طور روشن و واضح بیان کنند. ترتیب دادن بازی‌های نمایشی و همچنین استفاده‌ی کودکان از ابزار و وسایل بازی‌های فردی در بیان احساسات و افزایش گنجینه‌ی واژگانی و مفاهیم کلمات، آنها را کمک خواهد کرد.

نظریه‌هایی راجع به بازی

الف - نظریات پیشوایان و دانشمندان اسلامی - تعالیم اسلامی در مورد تربیت کودک ابعادی وسیع دارد و علاوه بر اینکه برای دوران پیش از تولد و بعد از تولد (شیرخواری، نوپایی، نوباوگی و...) توصیه‌ها و دستورات مؤکدی دارد. اسلام، دوران هفت سالگی اطفال را زمینه ساز دوران‌های دیگرزندگی می‌داند و چنان شخصیتی برای کودک قائل می‌شود که حتی این دوره را «دوره سیادت» کودک می‌نامد. برای کودک در این مرحله از زندگی، اسلام «آزادی و آمریت» را توصیه می‌کند و والدین را موظف می‌کند تا از برآوردن درخواست‌های مشروع کودکان سرباز نزنند و به این فرمانروایی کودک احترام گذارند.

در احادیث منقول از حضرت محمد (ص) شرط تفاهم و همدلی و همچنین فراهم آوردن زمینه‌ی رشد شخصیت آنها رفتن اولیا و بزرگتران در قالب شخصیت کودکان است. توجه به ظرفیت روحی کودکان و جلوگیری از ایجاد موانع در مسیر رشد آنان از دیگر تعالیم تربیتی اسلام است. کودک از دیدگاه اسلام سرشار از نیرو، لبریز از نشاط،



پاک و منزّه و از هر گونه عیبی بری است.

پیشوایان دین بازیگوشی و جنب جوش کودکان را نه تنها مضر نمی‌دانند، بلکه برای کودکانی که در دوران طفولیت بازیگوش، فعال و سیری‌ناپذیر از بازی هستند، آینده‌ای برتر پیش بینی می‌کنند و معتقدند که در اثنای این فعالیت‌های آزاد منشانه است که کودکان از رشد کافی برخوردار می‌شوند و به والدین نوید می‌دهند تا نگران آینده کودکان بازیگوش خود نباشند. علاوه بر رسول اکرم، ائمه معصومین، از جمله حضرت علی (ع) امام و پیشوای عالی مقام اسلام نیز با کودکان حلیم و بردبار بود و با آنها رفتاری کودکانه داشت، آن هنگام که بر یتیمی محبت‌پدري ارزانی می‌داشت، برای شادمانی و ارضای میل باطنی او با وی رفتاری چون او داشت و به بازی می‌پرداخت.

علاوه بر مطالبی که پیشوایان دین در مورد تربیت کودکان فرموده‌اند، دانشمندان اسلامی برنامه‌هایی را جهت برخورد در این دوره ارائه داده‌اند.

- ابوعلی حسین بن سینا، حکیم و دانشمند ایرانی معتقد است که اطفال تا شش سالگی از تمایلات خود پیروی می‌کنند و بر اولیاء اطفال است که همواره آنها را از آنچه به آن تمایل دارند محروم نکنند. آنچه را که باعث محدود شدن کودکان می‌شود بر او تحمیل ننمایند. بوعلی سلب آزادی و جلوگیری از جنب و جوش و بازی کودکان را زمینه‌ای برای افسردگی آنها می‌داند و نتیجه این افسردگی‌ها و آرامش‌های بی‌موقع و زودرس سبب می‌شود تا رغبت‌ها از بین برود و کودکان بیمارگونه گردند.

- ابوعلی مسکویه، از دیگر دانشمندان ایرانی است که در برنامه تربیتی پیشنهادی خود، جست و خیز، بازی و تحرک کودکان را توصیه می‌کند و از مراجع تعلیم و تربیت زمانه خود می‌خواهد تا به ورزش و بازی کودکان توجه کنند.

- امام محمد غزالی در برنامه پیشنهادی خود، برای آموزش کودکان ساعاتی از وقت مراکز تعلیم و تربیت را به بازی و ورزش اختصاص می‌دهد.

- از نظر خواجه نصیر، بازی وسیله‌ای است برای بروز توانایی‌های کودکان، برانگیختن شور و نشاط آنها و در پایان وسیله‌ای برای رسیدن کودکان به سلامت جسم و روح.

ب - نظریات دانشمندان دیگر درباره بازی - به طور کلی نظریاتی که در مورد بازی

توسط دانشمندان مختلف ارائه شده، متکی بر سه ویژگی عمده می باشد:

- ۱- بازی مبنای بیولوژیک دارد - در این تعریف فرض بر این است که کودک بازی را وسیله صرف انرژی اضافه می کند
- ۲- بازی مبنای روانی دارد: بر اساس این نظریه تمایلات و تحریکات روانی موجب بازی می شود
- ۳- بازی مبنای اجتماعی دارد: به بیان دیگر علت بازی رفتار اجتماعی است.

نظر پیازه در مورد بازی

از نظر پیازه، بازی نقش ارزنده ای در تعلیم و تربیت کودک دارد و سبب می شود تا کودک علاوه بر رشد همه جانبه به ارزش های اجتماعی، اخلاقی و تربیتی زیر به راحتی دست یابد.

- رشد مهارت های حرکتی - رشد مهارت های حسی، حرکتی و هماهنگی آنها.
 - تقویت حواس مختلف - گسترش حس تعاون و مشارکت و مسئولیت پذیری.
 - رشد منطقی در جهت پذیرش واقعیتها به هنگام شکست و پیروزی.
 - بردباری و رعایت مسئولیت.
 - رقابت صحیح و اطاعت از قراردادها و مقررات پذیرفته شده.
 - افزایش تمرکز، توجه و دقت به موضوعی خاص.
 - انعطاف پذیری و پذیرش واقعیتها.
 - شناخت توانایی ها و آزمایش توانمندی ها و اعتماد به نفس.
 - سازگاری، مسئولیت پذیری، تعاون و همکاری در گروه.
 - همدلی با دیگران، محبت، گذشت و ایثار.
 - تمرین نقشهای افراد و برنامه ریزی - بسط تخیلات سازنده و خلاقیتها.
- نقش بازی در تقویت قوه بیانی - مهارت گوش دادن - مهارت مشاهده، ایجاد مهارت در کاربرد اشیاء، آموزش خواندن.

تقویت قوه بیانی:

در جریان بازی، کودک با اسامی اشیاء و اشخاص آشنا می شود. هر چند در ابتدا

ممکن است تلفظ کلمات، برای کودک کمی دشوار و همراه با اشتباه باشد. ولی با گذشت زمان قوه‌ی بیانی کودک تقویت می‌شود و در جریان ارتباط کلامی، تبادل افکار کودک با دیگران بوجود می‌آید.

تقویت مهارت گوش دادن:

در جریان آموزش بازی و نیز بازی‌های دسته جمعی، کودکان به گفتگو با یکدیگر می‌پردازند و نیز صداهایی که در حین بازی با اسباب بازی ها بوجود می‌آید، عامل مهمی برای توجه و دقت کودک به صداها است.

تقویت مهارت مشاهده:

مشاهده از عوامل مؤثر، در یادگیری است. در جریان مشاهده، کودک به تفکر و تخیل و حل مسائل می‌پردازد.

ایجاد مهارت در کاربرد اشیاء:

در دست گرفتن اشیاء و حرکت دادن آنها باعث رشد سریع عضلات می‌شود. تقلید کودک از بزرگترها در بکارگیری وسایل و همانند سازی با مشاغل و نقش‌های بزرگترها، باعث بوجود آمدن ابتکار و خلاقیت در کودک می‌شود.

آموزش خواندن:

در آموزش بازی بوسیله معلم، کودک با نحوه‌ی بازی آشنا می‌شود. و کودک در جریان بازی با اعداد و حروف سر و کار دارد. کودک در سنین بالاتر که قادر به خواندن هستند با مشاهده تصاویر و استفاده از کتاب‌ها در خواندن مهارت پیدا می‌کند.

چند نکته بسیار مهم

۱- اگر می‌خواهید کودک از بازی بهره‌ای ببرد، ایجاد یک فضای راحت و آرام برای بازی او ضروری است.

- ۲- انتخاب وقت مناسب برای بازی کردن، بسیار مهم و مؤثر است؛ زیرا کودک خسته و گرسنه، بی قرار است و نمی تواند حواس خود را متمرکز کند.
- ۳- محل بازی باید مناسب و حتی الامکان دور از محل رفت و آمد دیگران باشد تا مسیر فعالیت های ذهنی و جریان طبیعی رشد فکری کودک مختل نشود و آرامش او به هم نخورد.
- ۴- برای اینکه کودکان زودتر به نتیجه فعالیت هایی که انجام می دهند برسند، نظر خود را به آنها تحمیل نکنید. صبور باشید و بدانید که ذهن کودکان از طریق کنجکاوی و تفکر زودتر رشد می کند و ممکن است دخالت های مستقیم و عجولانه شما، سرعت رشد ذهنی آنان را کاهش دهد.

تأکید بر چند نکته مهم دیگر

- با تحسین و تشویق مداوم، کودک را دل گرم کنید و به او جرأت و اعتماد به نفس بدهید.
- به کودک پیشنهاد کنید کارهای خوب خود را در معرض تماشای دوستان و اعضای خانواده قرار دهد.
- به سخنان او در مورد چیزهایی که کشف کرده و یا کاری که انجام داده است با اشتیاق کامل گوش کنید.
- فقط زمانی که خود کودک مایل است، با او بازی کنید.
- بازی ها و فعالیت های جدید را با دقت، شمرده و آرام توضیح دهید.
- برای انجام دادن هر فعالیت جدیدی، تمرین های زیادی در اختیار کودک قرار دهید؛ اما اگر قادر - به انجام دادن کار مورد نظر نبود، با سؤالات پی گیر یا تغییر نوع بازی، اعتماد به نفس او را تقویت کنید.
- در یک زمان، بیشتر از یک نوع کار جدید به کودک ارائه ندهید تا موضوع کاملاً برای او تفهیم شود.
- هنگام صحبت کردن با کودک، برای تأکید گفته های خود کمتر به یافته های علمی استناد کنید.

- وقتی با کودک بازی می‌کنید، هرگز از خود عجله و شتاب نشان ندهید.
- اگر احساس می‌کنید کودک کسل و خسته است و یا توجه او به موضوع دیگری جلب شده است، بازی را کوتاه کنید.
- هرگز از بازی بعنوان یک وسیله تنبیه استفاده نکنید، هم چنین خطاب به کودک نگوئید: «حالا ساکت باش و این کار را انجام بده».

زمینه‌های آموزشی، تربیتی و مهارتی در بازی‌های محلی خراسان

فرزاد قندهاری زاده*

«بازی کردن به معنای این است که برای لحظاتی از زندگی چیزی جز آنچه هست، نخواهیم و هیچ هدفی غیر از خود آن نداشته باشیم. بازی میل به آن چیزی است که آدمی با آن بازی می‌کند، نه میل به چیزی که فاقد آن است و حس می‌کند که باید آن را به دست آورد. میل به اکنون و اینجا است، میل به لحظه‌ای که فرا می‌رسد. به عبارت دیگر، بازی اشتیهای محض برای زیستن است، نه برای این یا آن گونه زندگی که «مد» یا «عادت» آن را مطلوب کرده است؛ بلکه برای امور همانگونه که هستند؛ برای زندگی آنطور که هست».^(۱)

«انگیزه‌ی بازی که آن را می‌توان انگیزه‌ی کنجکاوی یا کاوش‌گری نیز نامید... به انواع و افراد در فرایند انتخاب طبیعی امتیاز آشکاری می‌بخشد. فردی که بنا به عادت همواره در محیط اطرافش به کاوش می‌پردازد؛ اطلاعات بیشتری بدست می‌آورد و در نتیجه برای روبرو شدن با وضعیت‌های غافل‌گیرکننده بیشتر آمادگی دارد»^(۲) و چون جامعه از تک تک افراد تشکیل شده است؛ بنابراین می‌توان این قابلیت مهم را در مورد جوامع بشری و فرهنگ‌ها نیز صادق دانست. «برای آنکه جامعه‌ای بتواند در سرزمین خاصی به

*- اداره کل میراث فرهنگی استان خراسان

۱- مارتین موریرا - بوسکه - شوق زیستن - پیام یونسکو - خرداد ۱۳۷۰ - سال بیست و دوم - شماره ۲۵۲، ص ۱۴.

۲- همان، ص ۱۳.

حیات خود ادامه دهد، نیازمند ظرفیت سخت‌کوشی، سازمان‌دهی قدرت و اراده برای دنبال کردن منافع خود است. اما این صفات جدی و شاید هم خطاهای جدی برای تضمین پیشرفت کافی نیست. اسطوره‌ها، شعائر اجتماعی و حتی علم، نه بر جدیت، بلکه بر بازی، کنجکاوی و کاوش بی دلیل و هوسبازانه استوارند - و اینها عامل محرک خلاقیت و اختراعند.^(۱)

بنابراین انواع بازی‌ها در جوامع مختلف شکل می‌گیرند و به مرور زمان دستخوش تغییرات در محتوا و شکل می‌شوند.

بازی در ارتباط با مذهب، جنگ، علم، تکنولوژی و فرهنگ تأثیر و تأثر یافته است. در بازی‌ها کودکان و بزرگترها مهارت‌های جسمی و آنچه اجتماع از آنها توقع دارد، می‌آموزند. بنابراین تحقیق و بررسی پیرامون موضوع بازی، تربیت، آموزش و مهارت، بسیار گسترده و پیچیده به نظر می‌آید. اگر چه در اصل عناوین محورهای موضوعی یاد شده جهان شمول هستند، اما به دلیل در اختیار داشتن منابع داخلی (مخصوصاً موضوعاتی که نگارنده خود به جمع‌آوری آنها در استان خراسان مبادرت ورزیده است) به بررسی بازی - تربیت - آموزش و مهارت پرداخته خواهد شد.

مناسبت‌های مختلف مانند جشن‌های عروسی و ایام نوروز بهترین بهانه برای برپایی بازی‌ها و نمایش‌ها به دست می‌دهند. در این نوع مراسم با اجرای بازی‌ها و نمایش‌های مردمی، علاوه بر رونق بخشیدن به گرمی مجلس، گوشه‌ای از آمادگی جسمانی بازی‌کنان نیز به نمایش گذاشته می‌شود.

اقوام ساکن در خراسان از مناطق مختلف به این سرزمین پهناور مهاجرت کرده‌اند. از این رو تنوع بازی‌ها نیز در این استان بسیار چشمگیر است.

اکثر بازی‌های رایج در این استان در فصل خاصی از سال با مناسبت‌های مختلف برگزار می‌شوند. اما ویژگی‌ها و کارکرد آنها را می‌توان در نقش تربیتی، آموزشی و مهارتی آن‌ها جستجو کرد. از این میان می‌توان به رسم «میرنوروزی» در شمال خراسان (بجنورد) اشاره کرد.

در بجنورد با تشکیل نوعی حکومت موقتی توسط فردی از مردم محل، خواسته‌های عموم مردم را به طور غیر مستقیم به خان می‌رسانند. در این حکومت، «میر» و اطرافیانش آنگونه که از خان انتظار دارند، رفتار می‌کنند، و در چند روز حکومتش چنان عدل و دادی بر پا می‌دارد که همه آرزویش را دارند.

در «بیم‌رغ» گناباد نیز با کمی تفاوت وضع به همین صورت است. در این روستا، برای چند روز، زنان حکومت را در دست می‌گیرند و به مردان امر و نهی می‌کنند. آنها در این مدت خواسته‌های قلبی خود را که در طول سال نمی‌توانستند بر زبان آورند، به طور غیر مستقیم به شوهران شان بیان می‌کنند.

اکثر بازی‌ها صرفاً به منظور تنوع و سرگرمی محض برگزار نمی‌شوند، بلکه در آنها می‌توان فواید تقویت و تربیت روحانی و جسمانی را جستجو کرد. با این وجود نمی‌توان جنبه‌های تاریخی، اجتماعی و روانی آن را نیز نادیده انگاشت.

در حین انجام بازی‌ها کسانی برنده می‌شوند که از آمادگی جسمانی و هوش بالاتری نسبت به بقیه برخوردار باشند. چرا که سرعت تصمیم‌گیری، قدرت جسمانی و آمادگی ذهنی، سه عنصر مهم در اکثر بازی‌های محلی است. در این نوع بازی‌ها که اغلب به صورت گروهی برگزار می‌شوند، هر یک از اعضاء می‌تواند با حرکات فردی از روی درایت، نتیجه‌ی بازی را به نفع گروه خویش تغییر دهد.

جوانان در این بازی‌ها با تمرین مهارت‌های بیشمار که در متن بازی وجود دارد، برای زندگی واقعی آینده آماده می‌شوند. از این رو بین بازی‌های دخترانه و پسرانه تفاوت‌های بسیاری دیده می‌شود. نمونه‌های زیر می‌تواند نمونه‌ای از انواع بازی‌های محلی مردم خراسان باشد:

«درگزیه‌ها» در بازی «توپ تخته» به دو گروه تقسیم می‌شوند. سپس دو نفر از آنها که مهارت بیشتری در بازی دارند؛ به عنوان «آستا» (استاد) انتخاب می‌شوند و برای شروع در مقابل هم می‌ایستند. یکی از «استاها» توپ را به طرف «استای» مقابل پرتاب می‌کند. او نیز با تخته‌ای که در دست دارد، محکم به توپ می‌کوبد. در این میان افراد گروه مقابل درصدد برمی‌آیند تا توپ را در هوا بگیرند، اگر نتوانستند که برنده هستند والا در این فرصت که آنها به دنبال توپ می‌دوند، می‌بایست «استا» تخته را به زمین انداخته و به

سرعت به طرف یک محل که از قبل تعیین کرده‌اند برسد و به محل قبلی خویش بازگردد تا دوباره بازی ادامه یابد.

این بازی در میان جوانان و افراد میانسال از محبوبیت فراوانی برخوردار است. در بازی «چوقه توتی» نیز نوجوانان و جوانان درگزی به دو گروه تقسیم می‌شوند. هر یک از «استاها» افراد گروهش را به نام حیوانات و پرندگان نام‌گذاری می‌کند. بعد اعضای مقابل به نوبت پشت یک «چوقه» می‌نشینند. «استا» یکی از اسامی جعلی را صدا می‌زند و او نیز صدایی شبیه حیوانی که نامش را بر وی گذاشته‌اند در می‌آورد. اگر بازیکن توانست نام وی را حدس بزند که فوراً به دنبال او می‌دود تا وی را بگیرد و به محل بازی بیاورد و اگر نتوانست حدس بزند، نفر بعد به بازی ادامه می‌دهد. جایزه گروه برنده سواری است که از گروه بازنده می‌گیرند.

در بازی «خوسین» که در «سرخس» انجام می‌شود، بازیکنان به دو گروه مساوی تقسیم می‌شوند و روبروی هم صف آرایی می‌کنند. بعد هر یک از بازیکنان به نوبت در حالیکه ساق پا را از پشت گرفته‌اند به میدان می‌روند و با یکی از اعضای تیم مقابل به مبارزه می‌پردازد. آن دو آنقدر با این وضعیت به یکدیگر تنه می‌زنند تا یکی از آنها کنترل‌اش را از دست بدهد و به زمین افتد.

این مبارزه تن به تن آنقدر ادامه می‌یابد تا بالاخره تعداد نیروهای برنده‌ی یک گروه بیشتر شود. در این صورت گروه برنده به عنوان جایزه از گروه بازنده سواری می‌گیرد. «گلاچی گلی» نام بازی است که در «بیرجند» انجام می‌شود. بازیکنان به دو گروه تقسیم می‌شوند و هر گروه یک نفر را بعنوان استاد انتخاب می‌کند. استادها به نوبت به هر یک از بازیکنان گروه مقابل مشخصات یک گل را می‌گویند و از وی می‌خواهند تا نام گل را حدس بزند و اگر نتوانست که جزو بازیکنان برنده به گوشه‌ای می‌ایستد و اگر نتوانست می‌بایست به بازیکن گروه مقابل سواری دهد.

در «بجنورد» «قلقله چو» نام بازی است که در میان جوانان و نوجوانان، طرفداران بسیاری دارد. وسایل بازی عبارتند از: دو عدد چوب به طول تقریبی ۱۰ سانتی متر و ۷۰ یا ۸۰ سانتی متر. گودال کوچکی به اندازه چوب کوچک روی زمین حفر می‌کنند و دور گودال یک دایره به قطر تقریبی یک متر خط کشی می‌کنند. اولین بازیکن چوب بزرگ

ضربه‌ای به چوب کوچک وارد می‌آورد و چوب را به طرف مقابل پرتاب می‌کند. بازیکنان مقابل درصدد برمی‌آیند تا چوب را در هوا بگیرند که در صورت موفقیت در این کار آنها برنده‌اند و جایشان را با گروه مقابل عوض می‌کنند. اما اگر نتوانستند چوب را در هوا بگیرند، باز می‌باید چوب را به طرف دایره‌ی مبدأ پرتاب کنند. اگر چوب به داخل محوطه‌ی دایره افتاد، که جای بازیکن عوض می‌شود؛ والا او با سه ضربه که به چوب کوچک وارد می‌آورد، هر بار چوب را از محوطه‌ی دایره دورتر می‌اندازد و سپس از چوب کوچک تا محیط دایره را با چوب دستی اندازه می‌گیرد.

«قلعه بازی» در میان روستاییان شهرستان نیشابور بدین صورت انجام می‌شود که بازیکنان به دو گروه مساوی تقسیم می‌شوند. هر گروه یک استاد را که از بقیه‌ی اعضاء با تجربه‌تر است، انتخاب می‌کند. اعضای یک گروه دایره وار و به صورت ایستاده، سرها را خم می‌کنند و دستها را به شانه‌ی یکدیگر می‌اندازند تا قلعه شکل بگیرد. استاد، کنار قلعه نگاهیانی می‌دهد تا مبادا نفرات گروه مقابل بر پشت شانه‌ی افراد قلعه سوار شوند. این بازی بسیار پر تحرک است.

«بازی دوز» که در برخی نقاط به طریقه‌ی مشابهی از آن «سه به سه قطار» می‌گویند نیز یک بازی فکری است که در اکثر مناطق خراسان انجام می‌شود. این بازی دو نفره است و برای شروع بازی می‌بایست طرخی بر روی زمین بکشند. این طرح در بازی «سه سنگ» و «نه سنگ» فرق می‌کند. در بازی «سه سنگ» یک مربع می‌کشند. دو خط متقاطع در وسط آن رسم می‌کنند تا مربع به چهار مربع کوچکتر تقسیم شود. در بازی «نه سنگ»، سه مربع به اندازه‌های بزرگ، متوسط و کوچک را روی هم می‌کشند و خط متقاطع را در وسط آن رسم می‌کنند.

دو نفر بازیکن با حرکات دقیق و حساب شده می‌بایست طوری حرکت کنند تا در هر یک از اضلاع بوجود آمده؛ ردیف سنگها مرتب شود؛ که در اینصورت او برنده‌ی بازی است.

این بازی در میان نوجوانان، جوانان و افراد میانسال از محبوبیت فراوانی برخوردار است و ساعت‌ها وقت آنها را به خود مشغول می‌سازد.

بازی‌های دخترانه نیز علاوه بر فعالیت جسمانی، تمرین مسئولیت‌های سنگین آینده

است. به غیر از این بازی‌های دخترانه آرام‌تر از بازی‌های پسرانه انجام می‌شود. مثلاً در عروسک بازی، دختران میهمانی ترتیب می‌دهند و از عروسک همانند کودکی شیرخواره مراقبت می‌کنند.

بازی «لولوگو» در سبزواری بدین صورت انجام می‌شود که گروهی از دختران بصورت دایره وار می‌ایستند و یک نفر «استا» دور دایره حرکت می‌کند. وقتی «استا» دست بر شانه یکی از بازیکنان گذاشت، او می‌بایست با یک نفس کلمه «لولو» را تکرار کند و دایره را یک دور کامل طی نماید.

در بجنورد دختران نوجوانان در حالیکه دست در دست هم داده‌اند به صورت دایره وار می‌چرخند و این اشعار را به زبان ترکی می‌خوانند که: اگر سنگی را به چاه گودی بیاندازی به ته آن می‌رود مادر جان - به بیگانه اگر دختر بدهی گم می‌شود مادر جان - مردمان بیگانه مردمان بد اخلاقی هستند - مرا در زندگی راحت نگذاشتند - زلف سیاه مرا نگذاشت در وقتش شانه کنم.

دختران بجنوردی در بازی «آی ترک، گون ترک» به دو گروه مساوی تقسیم می‌شوند. هر گروه یک سرگروه دارد که با زبان ترکی اشعاری را می‌خواند و یکی از نفرات گروه مقابل را طلب می‌کند: ماه یک طرف، خورشید یک طرف - از شما به ما چه کسی لازم است؟ - سرگروه مقابل جواب می‌دهد: از دخترها کدامیک لازم است؟ - آیا دختری که مثل بلبل شیرین زبان است؟ و بدین ترتیب بازی تا ساعتها ادامه می‌یابد.

بازی‌های رایج در خراسان در برگیرنده مسائل فرهنگی، تاریخی و اجتماعی اقوام مختلف و ساکن در آن است که متأسفانه روز بروز کمرنگ‌تر می‌شوند. اکنون همتی باید تا قبل از فراموش شدن بازی‌ها، اقدامی جهت ثبت و ضبط آنها انجام پذیرد.

کتاب‌شناسی بازی

مهرالزمان نوبان *

آشنایی با انواع بازی‌ها و تنوع آنها در نقاط مختلف کشور، نیازمند بررسی پاره‌ای از اطلاعات در عرصه‌های گوناگون آن است. در این موضوع کوشش گران حاصل تلاش خود را برای علاقمندان در منابع مختلف گردآورده‌اند که ما در این مختصر با معرفی و شناسایی برخی از منابع، زمینه شناخت را فرا راه علاقمندان و پژوهشگران «بازی» قرار خواهیم داد. امید است مجموعه حاضر نیز محققان و علاقمندان به بازی را به کار آید. در مجموعه حاضر اطلاعات کتاب‌شناسی به اشکال گوناگون همچون کتاب و مقاله و یا بخشی از کتاب گردآوری شده است. فهرست حاصل به روش الفبایی و براساس نام پدید آورندگان تنظیم یافته است.

- آگاه، س.

«بازی‌های محلی اصفهان»

پیام نوین، جلد ۴، شماره ۳، آذر ۱۳۴۰، ص ۷۴.

- احمدی بیرجندی، احمد.

«بازی‌های شیرین سنتی»

هنر و مردم، شماره ۱۴۹، اسفند ۱۳۵۳، ص ۶۸-۷۰ و شماره ۱۵۶، مهر ۱۳۴۵، ص

۵۸-۵۶

- اشتری، بهروز.

- «یک بازی ترکمنی»
مجموعه مقالات مردم‌شناسی، دفتر ۲، ۱۳۶۲، ص ۶۵-۷۹.
-امیریان، فریدون.
- «بازی‌های محلی استان کهگیلویه و بویراحمد»
تهران، شرکت انتشارات جهان معاصر، بهار ۱۳۷۰، ۸۷ ص.
-انجوی شیرازی، ابوالقاسم.
- «بازی‌های نمایشی»
تهران، امیرکبیر، ۱۳۵۲، ۱۲۸ ص.
- «بازی درنا (قوز کردن) در آبادی زفره»
پیام نوین، دوره ۱۰، شماره ۴، ۱۳۵۲، ص ۳۱
- «بازی‌ها و بازیچه‌ها از فرهنگ آندراج»
تهران، انتشارات اداره فرهنگ عامه، شماره ۲، ص ۷۳-۹۴.
- «بازی‌ها و بازیچه‌های ایرانی از فرهنگ برهان قاطع»
تهران، انتشارات اداره فرهنگ عامه، شماره ۲، ص ۴۵-۷۲
- «بازی‌های کودکان در ایران»
تلاش، شماره ۳۶، مرداد ۱۳۵۱، ص ۴۲-۴۸.
- «بازی‌های محلی اصفهان، خونه بازی»
پیام نوین، جلد ۵، شماره ۴، بهمن ۱۳۴۱، ص ۸۳-۸۴.
- «بازی‌های محلی [کازرون]»
کتاب هفته، شماره ۷، ص ۱۸۲-۱۸۳
- «بازی‌های محلی»
کتاب هفته، شماره ۲، ص ۱۲۵-۱۲۶ و ۱۲۸ و شماره ۱۱، ص ۱۶۴.
- بلوکباشی، علی.
- «استابدوش زن استابدوش (بازی)»
کتاب هفته، شماره ۱۵، دی ۱۳۴۰، ص ۱۸۳-۱۸۶.
- بلوکباشی، علی.

- «بازی‌های محلی، عمو زنجیر باف» تهران.
- کتاب هفته، شماره ۲۳ و ۲۴، اسفند ۱۳۴۰، ص ۳۴۸ - ۳۵۰.
- بلوکباشی، علی.
- «تاب بازی»
- کتاب هفته، شماره ۱۰۰، آبان ۱۳۴۲، ص ۱۱۷ - ۱۲۲.
- بلوکباشی، علی.
- «ترنا بازی»
- کتاب هفته، شماره ۹۶، مهر ۱۳۴۲، ص ۱۱۴ - ۱۱۹.
- بلوکباشی، علی.
- «دو الک بازی و تحقیقی در واژه دوال»
- هنر و مردم، دوره جدید، شماره ۸۹، اسفند ۱۳۴۸، ص ۲۸ - ۴۴.
- بلوکباشی، علی.
- «سرما مک بازی»
- کتاب هفته، شماره ۹۸، آبان ۱۳۴۲، ص ۱۲۹ - ۱۳۹.
- بلوکباشی، علی.
- «نگاهی به چند بازی دیرین ایرانی، دو الک بازی»
- کتاب هفته، شماره ۹۵، مهر ۱۳۴۲، ص ۱۲۱ - ۱۲۹.
- بوستانی، کاوس.
- «بازی محلی کله روانک» در ممسنی فارس
- فردوسی، شماره ۹۱۷، تیر ۱۳۴۸، ص ۲۹
- بهار، محمد تقی.
- «بازی‌های ایرانی»
- بهار و ادب فارسی، شماره ۲، ۱۳۵۱، ص ۳۴۳ - ۳۵۵
- بهار، محمد تقی.
- «بازی‌های ایرانی»
- تعلیم و تربیت، سال ۴، شماره ۱۱، بهمن ۱۳۱۳، ص ۶۴۱ - ۶۴۷ و سال ۴، شماره

۱۲، اسفند ۱۳۱۳، ص ۷۱۱-۷۱۸.

- پروین گنابادی، محمد.

«بازی‌های محلی ایران»

تهران، توس، ۱۳۵۵

- پروین گنابادی، محمد.

«بازی‌های محلی ایران»

سخن، دوره ۴، شماره ۲، دی ۱۳۳۱، ص ۱۱۷-۱۲۲

سخن، دوره ۴، شماره ۳، بهمن ۱۳۳۱، ص ۱۹۴-۱۹۶

سخن، دوره ۴، شماره ۵، فروردین ۱۳۳۲، ص ۳۶۵-۳۶۸

سخن، دوره ۴، شماره ۶، اردیبهشت ۱۳۳۲، ص ۴۸۹-۴۹۱

سخن، دوره ۴، شماره ۷، خرداد ۱۳۳۲، ص ۵۵۵-۵۵۷

سخن، دوره ۴، شماره ۸، تیر ۱۳۳۲، ص ۶۲۴-۶۲۶

سخن، دوره ۴، شماره ۹، شهریور ۱۳۳۲، ص ۷۳۵-۷۳۷

سخن، دوره ۴، شماره ۱۰، مهر ۱۳۳۲، ص ۹۹۳-۹۹۴

سخن، دوره ۴، شماره ۱۱، آبان ۱۳۳۲، ص ۸۶۳-۸۶۶

سخن، دوره ۴، شماره ۱۲، آذر ۱۳۳۲، ص ۹۴۶-۹۴۸

سخن، دوره ۵، شماره ۱، آذر ۱۳۳۲، ص ۳۴-۳۵

- پروین گنابادی، محمد.

«جنبه تاریخی برخی از بازی‌ها»

نامه مینوی، تهران، ۱۳۵۰، ص ۷۷-۸۴.

- پروین گنابادی، محمد.

«دو گونه بازی در قرن چهارم»

سخن، دوره ۸، شماره ۸، آذر ۱۳۴۷، ص ۷۰۹-۷۱۰.

- پروین گنابادی، محمد.

«عمو زنجیرباف از مشهد»

کتاب هفته، شماره ۳، اسفند ۱۳۴۰، ص ۳۵۱.

- پروین گنابادی، محمد.
 «بازی‌های محلی»
 کتاب هفته، شماره ۲۳ و ۲۴، ص ۳۴۸-۳۵۰.
 - تارا، منوچهر.
 «نوعی دیگر از بازی الک و دو الک».
 یادگار، جلد ۵، شماره ۱ و ۲، شهریور و مهر ۱۳۲۷، ص ۱۳۲-۱۳۳.
 - تقوایی، محمد علی.
 «بازی محلی» (داراب فارس)
 فردوسی، شماره ۹۱۴، خرداد ۱۳۴۷، ص ۲۹.
 - تقی خانی، بهروز.
 «تاب بازی»
 یغما، سال ۱۳، شماره ۸، آبان ۱۳۳۹، ص ۳۹۸-۴۰۰.
 - تقی خانی، بهروز.
 «گنجفه»
 یغما، سال ۱۳، شماره ۶، شهریور ۱۳۳۹، ص ۲۹۶-۳۰۰.
 - تلخ پندار، م. ج.
 «بازی قلاغه»
 فردوسی، شماره ۸۸۴، آبان ۱۳۴۷، ص ۲۹.
 جمال زاده، محمد علی.
 «بازی نرد قبل از ساسانیان»
 هزار پیشه، ص ۱۷۲-۱۷۳.
 - جمشاد، نوروز.
 «بازی‌های باستانی کودکان اصفهان»
 اصفهان، انجمن کتابخانه‌های عمومی، ۱۳۵۱، ۲۴۰ ص.
 - جهان‌شاه، حسین.
 «قاب بازی در ایران»

تهران، وزارت فرهنگ و هنر، اداره کل فرهنگ عامه، ۱۳۵۰، ۱۷۰ ص.
- حاتمی، حسن.

«بازی‌های محلی کازرون»

پیام نوین، جلد ۱، شماره ۱۰، تیر ۱۳۳۸، ص ۱۶-۱۹
پیام نوین، جلد ۱، شماره ۱۱ و ۱۲ مرداد ۱۳۳۸، ص ۷۶-۷۸
پیام نوین، جلد ۲، شماره ۱، مهر ۱۳۳۸، ص ۱۶-۱۸
پیام نوین، جلد ۲، شماره ۲، آبان ۱۳۳۸، ص ۱۹-۲۱
پیام نوین، جلد ۲، شماره ۳، آذر ۱۳۳۸، ص ۴۴-۴۵
پیام نوین، جلد ۲، شماره ۴، دی ۱۳۳۸، ص ۲۷-۲۸
پیام نوین، جلد ۲، شماره ۶، اسفند ۱۳۳۸، ص ۲۵-۲۸
پیام نوین، جلد ۲، شماره ۸، اردیبهشت ۱۳۳۹، ص ۳۶-۳۸
پیام نوین، جلد ۲، شماره ۱۰، تیر ۱۳۳۹، ص ۱۱-۲۳
- حاتمی، حسن.

«بازی‌های محلی، عمو زنجیر باف» در کازرون

کتاب هفته، شماره ۷، آبان ۱۳۴۰، ص ۱۸۲-۱۸۳.
- حکمت، علی.

«بازی الک دولک»

یادگار، جلد ۴، شماره ۹ و ۱۰، خرداد و تیر ۱۳۲۷، ص ۷۱-۸۰
- حکمت، گل چهره بایرام زاده، قلی.

«بازی شیطان فرشته در تبریز»

فردوسی، شماره ۸۷۴، شهریور ۱۳۴۷، ص ۲۹
- حمزوی، پرویز.

«بازی زنگله پا» در شیراز

کتاب هفته، شماره ۴، آبان ۱۳۴۰، ص ۱۶۹
- دادی، زهرا.

«بازی قایم باشک»

- تهران، پیدایش، ۱۳۷۸، ۱۲ ص.
- ربیعی، محمد شیرانی، مصطفی.
- «بازی‌های محلی اصفهان»
- پیام نوین، جلد ۴، شماره ۴، دی ۱۳۴۰، ص ۶۶-۶۷.
- رجایی زفره‌ای، محمد حسن
- «الک دولک بازی آبادی زفره اصفهان»
- هوخ، سال ۲۵، شماره ۶، ۱۳۵۳، ص ۲۶
- رجایی، محمد حسن.
- «بازی محلی آرک مارک از زفره اصفهان»
- کتاب هفته، شماره ۲۷، فروردین ۱۳۴۱، ص ۱۸۲-۱۸۳.
- رستمیان، مرتضی.
- «بازی‌های محلی اصفهان»
- پیام نوین، جلد ۴، شماره ۲، آبان ۱۳۴۰، ص ۵۰-۵۲
- پیام نوین، جلد ۴، شماره ۶، اسفند ۱۳۴۰، ص ۵۸-۶۰
- رعنا حسینی، کرامت
- «واگوبازی»
- هنر و مردم، شماره ۸۱، تیر ۱۳۴۸، ص ۲۰-۲۱.
- سعیدی پور، ابراهیم.
- «اتک متک، عمو زنجیر باف».
- فردوسی، شماره ۸۳۶، آذر ۱۳۴۶، ص ۱۹.
- شاه محمدی، محمد
- «بازی خرکره سوز»
- فردوسی، شماره ۸۹۲، دی ۱۳۴۷، ص ۳۱.
- شفیق اردستانی، حسن.
- «بازی کودکان در اردستان»
- فردوسی، شماره ۹۱۶، تیر ۱۳۴۸، ص ۲۹.

- صدر سپاهی، میر محمود.
«بازی چوبدستی یا آل آقاجه» در شرفه مشکین شهر
فردوسی، شماره ۹۰۹، اردیبهشت ۱۳۴۸، ص ۳۱.
- صفایی دیبا، علی اکبر.
«روزهای بازی، روزهای یادگیری»
تهران، سیب، ۱۳۷۸، ۳۲ ص
- ظهوری، محمود.
«بازی بوتم بوتم»
کتاب هفته، شماره ۲۳ و ۲۴، اسفند ۱۳۴۰، ص ۳۴۱-۳۴۲.
- ظهوری، محمود.
«بازی‌های محلی مات ماتو» در شاهرود
کتاب هفته، شماره ۹، آذر ۱۳۴۰، ص ۱۶۴-۱۶۵.
- ظهوری، محمود.
«شالی نو، مالی نو»
کتاب هفته، شماره ۴۲، شهریور ۱۳۴۱، ص ۱۶۰-۱۶۱.
- عسگری، مصطفی.
«بازی‌های محلی اصفهان، جمال جهان»
پیام نوین، جلد ۴، شماره ۱۱ و ۱۲، مرداد و شهریور ۱۳۴۱، ص ۶۵-۶۶.
- غفاری، سید عباس.
«بازی قلاغ پر»
فردوسی، شماره ۸۸۹، آذر ۱۳۴۷، ص ۳۲.
- غفاری، یعقوب.
«بازی‌های محلی استان کهگیلویه و بویر احمد»
روایت، ۱۳۷۴، ۷۲ ص.
- غمدیده، ماشاالله.
«بازی‌های محلی اصفهان، خری سو»

- پیام نوین، جلد ۵، شماره ۱، مهر ۱۳۴۱، ص ۶۰
- فقیری، ابوالقاسم.
«بازی‌های محلی فارس»
اداره کل فرهنگ و هنر فارس، آبان ۱۳۵۳، ۱۴۲ ص
- فقیری، ابوالقاسم.
«بازی‌های محلی ممسنی»
پیام نوین، جلد ۵، شماره ۱۲، مهر ۱۳۴۲، ص ۴۹ - ۵۰
پیام نوین، جلد ۶، شماره ۲، آذر ۱۳۴۲، ص ۱۰۰
پیام نوین، جلد ۶، شماره ۳، دی ۱۳۴۲، ص ۹۳ - ۹۴
پیام نوین، جلد ۶، شماره ۵، اسفند ۱۳۴۲، ص ۷۹
- فقیری، ابوالقاسم.
گوشه‌ای از بازی‌های محلی شیراز».
هنر و مردم، دوره جدید، شماره ۸۶ و ۸۷، آذر و دی ۱۳۴۸، ص ۶۸ - ۷۳.
- قاسمی، سید اسماعیل اسماعیل زاده، قدرت الله.
«بازی مخصوص ماه رمضان»
فردوسی، شماره ۸۸۸، آذر ۱۳۴۷، ص ۳۲
- قدس، محمد اسماعیل.
«بازی مرز و مرز و مرز» از سمنان
فردوسی، شماره ۹۱۸، تیر ۱۳۴۸، ص ۲۹.
- ق، ع.
«بازی‌های محلی اصفهان»
پیام نوین، جلد ۴، شماره ۸، اردیبهشت ۱۳۴۱، ص ۵۹.
کاپا بلانکا، خوزه راثول.
«صد بازی برتر»
مترجم رضا رضایی، هادی مؤمنی، تهران، ۱۱ فرزین، ۱۳۷۸، ۲۹۶ ص
کاشف، محمد.

«بازی‌های بومی آذربایجان غربی»

زیر نظر: شورای تحقیقات دانشگاه ارومیه، «ارومیه» تکوین، ۱۳۷۸، ۱۲۸ ص
- کامرانی، محمود.

بازی اتل مثل در علی آباد علیا از دهستان نوق رفسنجان
فردوسی، شماره ۹۲۸، شهریور ۱۳۴۸، ص ۳۰
- کامرانی، ویکتوریا.

«بازی گربه خاله پیر زن»

فردوسی، شماره ۸۸۶، آبان ۱۳۴۷، ص ۳۱.
- کرزه بر، غلامحسین.

«بازی تنور تنورکی در شب‌های تابستان»

فردوسی، شماره ۸۷۶، شهریور ۱۳۴۷، ص ۲۸.
- کریمی، اصغر.

«بازی‌های کودکان در روستای کهنک»

هنر و مردم شماره ۱۳۸، ۱۳۵۳، صفحه ۵۱-۵۶.
- کیوان پور مکرری، محمد

«بازی خرمايله يا خواستگاري از شرف نسا»

یغما، سال ۲، شماره ۹، آذر ۱۳۲۸، ص ۴۲۸-۴۳۳.
- گلچین معانی، احمد.

«بازی‌های برد و باختی قرن سیزدهم»

هنر و مردم، شماره ۱۶۴، خرداد ۱۳۵۵، ص ۲۸-۴۵.
- گوفلد، ادواردیفیموویچ.

«دایرةالمعارف کاربردی شروع بازی»

مترجم پهلوان زاده، تهران، فرزین، ۱۲، ۱۳۷۸، ۲۷۲ ص.
- گ، ه.

«بازی‌های محلی اصفهانی، جاخیزک»

پیام نوین، جلد ۴، شماره ۹، خرداد ۱۳۴۱، ص ۶۱-۶۲.

- لمعه، منوچهر .
 «چهار بازی مرسوم در عشایر کهگیلویه و بویر احمد»
 پیام نوین، جلد ۱۰، شماره ۱، ۱۳۵۱، ص ۹۷-۹۹.
 «مات ماتو، بازی‌های محلی [شاهرود]»
 کتاب هفته، شماره ۹، ص ۱۶۴-۱۶۵.
 - متقی، کبری شریعتمداری، پروین.
 «بازی‌های بومی و سنتی کودکان و نوجوانان (در روستا)»
 سازمان بهزیستی کشور، ۱۳۷۱، ۱۳۶ ص
 - متینی، جلال.
 «برخی از بازی‌ها و سرگرمی‌های رایج در ایران در روزگار پیشین»
 ادبیات مشهد، شماره ۱۳، ۱۳۵۶، ص ۱۷۷-۱۹۶.
 - محمدی، علی.
 «بازی بچه‌ها»
 فردوسی، شماره ۸۵۶، فروردین ۱۳۴۷، ص ۲۴.
 - مرادی، محمد صادق.
 «خواستگاری بازی»
 فردوسی، شماره ۹۰۱، اسفند ۱۳۴۷، ص ۳۲.
 - مرعشی، احمد.
 «بازی‌های گیلان»
 گیلان‌شناسی، رشت، ۱۳۶۶، ص ۲۳۱-۲۳۸.
 - مقتدایی، حسن.
 بازی‌های محلی اصفهان، ارک مدک
 پیام نوین، جلد ۴، شماره ۵، بهمن ۱۳۴۰، ص ۶۲-۶۳.
 پیام نوین، جلد ۴، شماره ۷، فروردین ۱۳۴۱، ص ۷۷-۷۸.
 «مقدمه‌یی بر بازی‌های محلی»
 کتاب هفته، شماره ۲، مهر ۱۳۴۰، ص ۱۲۵-۱۲۶.

- مکرری، محمد.
«بازی خرمايله (بازی‌های کردستان)»
یغما، شماره ۲، ص ۴۲۸-۴۳۳.
مهیاری، عباس.
«بازی‌های محلی، اشاره‌ای به بازی‌های توفارقان»
هنر و مردم، شماره ۱۹۳، آبان ۱۳۵۸، ص ۶۶-۷۹.
- میرشکرایبی، محمد.
«بند بازی در گیلان و مازندران»
مجموعه مقالات مردم‌شناسی، شماره ۱، بهار ۱۳۶۲، ص ۱۰۷-۱۳۶.
- نادرپور، علی.
«بازی سلام سلام»
فردوسی، شماره ۹۰۲، اسفند ۱۳۴۷، ص ۳۳.
- نجوا (انجوی)، ابوالقاسم.
«بازی قلاغ جیر جیر»
فردوسی، شماره ۸۸۴، آبان ۱۳۴۷، ص ۲۹.
- ندیم فرد، سونیا
«بازی مادر با بچه»
فردوسی، شماره ۸۹۷، بهمن ۱۳۴۷، ص ۳۰.
«نگاهی به چند بازی دیرین ایرانی (دوالک بازی، ترنابازی، سرمامک بازی، تاب بازی»
کتاب هفته، شماره ۹۵، ص ۱۲۱-۱۲۹
کتاب هفته، شماره ۹۶، ص ۱۱۴-۱۱۹
کتاب هفته، شماره ۹۸، ص ۱۲۹-۱۳۹.
نوبین.
«یک نوع دیگر از بازی الک دولک»
یادگار، جلد ۵، شماره ۱ و ۲، شهریور و مهر ۱۳۲۷، ص ۱۲۱-۱۳۲.

- نیر نوری، حمید.

«بازی چوگان و سیر تحولی آن»

کاوش، جلد ۱، شماره ۳، ص ۴۴-۴۷.

- نیک سیر، منوچهر.

«بازی‌های محلی، ارنگ مرنگ» (درگروگان)

کتاب هفته، شمار ۳۱، اردیبهشت ۱۳۴۱، ص ۲۰۴-۲۰۵.

- هاشمی تنگستانی، جلال.

«بازی‌های محلی استان بوشهر»

اداره فرهنگ و هنر استان بوشهر، آبان ۱۳۵۶، ۱۹۲ ص.

طرح احیاء بازی‌های سنتی

هما حاجی‌علیمحمدی، ناهید سخائیان، ژيلا مشیری*

بازی یکی از گونه‌های نظم یافته‌گذران اوقات فراغت است که بخشی از فرهنگ معنوی (غیر مادی) را تشکیل می‌دهد و در تمام فرهنگ‌های جهان از گذشته‌های دور تاکنون به اشکال گوناگون وجود داشته است. ورزش‌ها و بازی‌های بومی مانند موسیقی و رقص‌های محلی نشانه‌های هویت فرهنگی یک قوم اند که پس از صنعتی شدن جوامع به تدریج کم رنگ شده‌اند. تا جایی که در بسیاری از مناطق اثری از آنها دیده نمی‌شود. بازی‌ها و ورزش‌های سنتی نیای ورزش‌های کنونی محسوب می‌شوند و به مانند بسیاری از یادمان‌های فرهنگی بخشی از میراث فرهنگی بشر را تشکیل می‌دهند. ورزش‌ها و بازی‌های بومی، یکی از شاخصه‌های فرهنگی است که حاصل تلفیق شرایط زیست محیطی و باورهای قومی این مرز و بوم است. پس گردآوری و بررسی بازی‌های سنتی، حفظ بخشی از هویت فرهنگی است که باید به آن پرداخت.

انگیزه تهیه این طرح:

پژوهشکده مردم‌شناسی با هدف حفظ و احیاء بخشی از هویت فرهنگی، احیاء بازی‌های بومی و محلی را در برنامه کارگروه مردم‌شناسی زیست محیطی قرار داده است و طرح احیاء بازی‌های سنتی برای گروه سنی ۶ تا ۱۰ سال در چهارچوب این برنامه انجام می‌شود.

*- گروه مردم‌شناسی زیست محیطی، پژوهشکده مردم‌شناسی سازمان میراث فرهنگی کشور

اهداف طرح:

- احیاء بازی‌های بومی مناطق مختلف ایران.
- جایگزینی و یا هم ردیف سازی بازی‌های بومی با بازی‌های مدون و غیر بومی امروزی.

- رواج بازی‌های بومی در مدارس کشور با هدف احیاء هویت ملی.
- تنظیم قوانین بازی‌های سنتی جهت هم خوانی با روش‌های استاندارد شده متداول در بازی‌های امروزی.

- رواج بازی‌های بومی به عنوان راهکاری جهت کاهش فاصله میان نسل‌ها.
- رواج بازی‌ها و ورزش‌های بومی در سطح کشور با هدف رعایت جنبه‌های اقتصادی.

در مناطق مختلف ایران به جهت تنوع قومی شاهد گوناگونی بازی‌ها و ورزش‌های بومی هستیم که بسیاری از آن‌ها به دلایل مختلف بسیار کم رنگ شده و بعضی از بین رفته‌اند. مجموعه اطلاعاتی که در این طرح ملاک سنجش بوده است بخشی از بازی‌هایی است که در پژوهش‌های میدانی «مردم نگاری سرزمین» و پژوهش‌های موردی «بازی‌های سنتی» مورد بررسی قرار گرفته‌اند.

با بررسی‌های انجام شده علاوه بر همخوانی فرهنگی بازی‌ها، میزان اثرگذاری این بازی‌ها نیز مطالعه و تاثیر آن در سلامت روان و جسم افراد به خصوص کودکان نیز مورد ارزیابی قرار گرفت و مثبت شناخته شد. چراکه با توجه به معیارهای موجود در این زمینه که همان طرح درس تربیت بدنی ارائه شده توسط آموزش و پرورش است.

این بازی‌ها با تنوعی که دارند دستاوردهای مربوط به حرکات بنیادین جنبشی، غیر جنبشی و سایر حرکات بنیادین دیگر را همراه با توسعه توانایی‌های ادراکی، حرکتی و هماهنگی‌های اعضای بدن و تعادل و کسب تجربه حرکتی را به دنبال دارند. علاوه بر اینکه نکات تربیتی و اخلاقی مربوط به حیطه‌های عاطفی، اجتماعی، ایجاد حس همکاری و تعاون، توسعه و پرورش شهامت و شجاعت، صداقت و حق شناسی و رعایت حقوق دیگران، احترام به قانون و رعایت نظم و انضباط را در بردارد.

بازی‌های مدرن و غیر بومی که در حال حاضر در سطح کشور به خصوص مدارس

جزو دروس رسمی ورزش قرار گرفته‌اند با فرهنگ این سرزمین بیگانه هستند. حال آنکه بسیاری از بازی‌های بومی همان اثرگذاری فیزیکی بر جسم را دارد و خاستگاه‌اش هم ایران است. ترویج و احیاء این بازی‌ها به دلیل ابزار ساده مورد استفاده علاوه بر صرفه اقتصادی، راهی برای کاهش فاصله نسل‌هاست. زیرا این بازی‌ها توسط گذشتگان با تفکر و باور غنی قومی که در نهاد خود دارد اجرا می‌شده و نسل به نسل ادامه یافته تا به نسل امروز رسیده است و می‌تواند به صورت مشترک میان بزرگسالان و کودکان انجام پذیرد.

جهت جایگزینی این بازی‌ها به جای بازی‌های مدرن امروزی لازم است تا قوانین بازی‌های بومی منطبق با شرایط امروز نظم دیگری پیدا کند تا قابلیت کاربری بیشتر در مراکز ورزشی، مدارس و حتی حضور در بازی‌ها و مسابقات بین‌المللی را داشته باشد. در این نمونه موردی که پیش رو دارید بازی‌های «پنجره بازی»، «تعقیب امدادی»، «چشم بسته»، «طناب کشی»، «گانه»، «گرگم به هوا»، «لی لی»، «وسطی» و «هفت سنگ» به عنوان نمونه‌های موردی از مجموعه بازی‌های بومی مناطق مختلف ایران گردآوری شده‌اند و با معیارهای استاندارد شده موجود در این زمینه تنظیم شده است. در هر بازی، هدف بازی، تعداد بازیکن، محل بازی، وسیله بازی به همراه شرح بازی و چگونگی امتیاز دهی مشخص شده است. بازی‌های انتخاب شده ترجیحاً برای رده‌های سنی ۱۰-۶ سال در نظر گرفته شده است که قابلیت استفاده در مقاطع بالاتر را دارد.

برای اجرای بازی‌های مذکور موارد زیر در نظر گرفته شده است.

الف - بازی‌ها با توجه به سن و رعایت اصول اخلاقی و تربیتی تدوین شده است.
 ب - این بازی‌ها می‌توانند در تربیت شخصیت اجتماعی کودکان نقش داشته باشند.
 در مقاطع دبستانی باید امتیاز بندی شده و به صورت نمره پایان سه ماهه و یا ترم در نظر گرفته و برد و باخت حذف شود.

ج - در کسب امتیاز برای هر گروه یا فرد، انضباط فردی و احترام به قانون و همکاری تعاون در بازی در نظر گرفته شود.

پیشنهاد می‌شود تا اگر این بازی‌ها در سطح مدارس یا مراکز ورزشی اجرا می‌شود مربی یا مسئول مورد نظر با توجه به استانداردهای تعیین شده جهت آماده سازی

جسمی قبل از شروع بازی و پس از خاتمه آن نرمش‌های لازم را متذکر شوند.
در این طرح چگونگی شروع بازی و گروه بندی از میان روش‌های سنتی زیر برگزیده شده است.

۱- شیر یا خط: توسط سکه انجام می‌شود. مربی یا داور سکه‌ای را به سرگروه هر تیم نشان می‌دهد و سؤال می‌کند که شیر را می‌خواهی یا خط؟ اولین سرگروه هر کدام را که انتخاب کرده طرف دیگر سکه متعلق به گروه دیگر است. سپس داور یا مربی سکه را به هوا پرتاب می‌کند. پس از فرود آمدن سکه بر روی زمین و یا پشت دست هر طرف سکه که به سمت بالا بود، آن گروه بازی را آغاز می‌کند.

۲- تر یا خشک: دقیقاً مانند شیر یا خط است، با این فرق که از یک تکه سنگ صاف که یک طرفش خیس شده است استفاده می‌نمایند.

۳- پشک انداختن: تمام بازیکنان یک دست شان را در پشت سر مخفی می‌کنند و همگی همزمان، دست مخفی شده را جلو می‌آورند و عددی را با انگشتان شان نشان می‌دهند. تعداد انگشتان را جمع می‌زنند و از یک نفر شروع به شمارش می‌کنند تا اینکه عدد مورد نظر به یکی از بازیکنان بیفتد.

۴- گل یا پوچ: یک نفر از بازیکنان، سنگریزه‌ای را بر می‌دارد و سپس هر دو دستش را به پشت سر برده و سنگریزه را در یکی از دست‌ها قرار می‌دهد. سپس هر دو دست را به صورت مشت شده جلوی نفر مقابل می‌گیرد و او باید به یکی از دست‌ها اشاره کند. اگر دستی را که سنگریزه در آن است نشان دهد، او شروع کننده بازی خواهد بود و گرنه همان کسی که سنگریزه را مخفی کرده است، بازی را آغاز می‌کند.

۵- روش امتیازی: در این روش، سرگروه یا بازیکن، یا کسب یک امتیاز را می‌پذیرد و یا به عنوان شروع کننده بازی انتخاب می‌شود.

۶- گردو بشکن: در این شیوه دو نفر سرگروه از دو نقطه در فاصله‌ای مشخص روبه‌روی هم در یک خط با فاصله از یکدیگر قرار می‌گیرند و قدم به قدم به طرف یکدیگر پیش می‌روند. قدم‌ها باید بدون فاصله و دقیقاً پشت به پشت پا باشد. به این ترتیب در هنگام رسیدن دو فرد به یکدیگر اگر یکی از اشخاص در آخرین قدم پا روی پای دیگری بگذارد، آن گروه شروع کننده بازی خواهد بود.

نام بازی: «پنجره بازی»

پنجره بازی در اکثر استان‌ها با نام‌های محلی همان منطقه متداول است. به طور مثال در تهران به نام «پنجره بازی» و در مازندران به نام «پنجه کانا» نامیده می‌شود.
هدف بازی:

این بازی باعث بالا بردن توان کودک در دویدن و پریدن می‌شود و به نوعی پرش ارتفاع و طول است.

تعداد بازیکن:

گروه بازی تعداد مشخصی ندارد، ولی باید از ۵ نفر بیشتر باشد.

محل بازی:

یک فضای مسطح باز.

وسيله بازی:

وسيله خاصی نیاز ندارد.

شروع بازی:

با توجه به شیوه‌های سنتی که در مقدمه آورده شد، دو نفر را انتخاب می‌کنند که روی زمین بنشینند و بقیه بازیکنان باید به ترتیب از روی پای آنها بپرند.

چگونگی بازی:

مرحله اول: دو نفر انتخاب شده، روبروی هم روی زمین نشسته و پاهای خود را جفت و کف پاهایشان را به هم می‌چسبانند و بقیه به ترتیب از روی پای آنها می‌پرند.

مرحله دوم: همان دو نفر پاهای خود را روی هم قرار داده و بقیه بازیکنان از روی مانع ایجاد شده می‌پرند.

مرحله سوم: هر کدام از افراد نشسته دست خود را به صورت پنجه‌ی باز روی پاهای خود قرار داده و بقیه بازیکنان از روی آن می‌پرند.

مرحله چهارم: افراد نشسته، دو دست خود را به صورت پنجه باز روی پاهای خود قرار داده و بازیکنان از روی آن می‌پرند.

مرحله پنجم: افراد نشسته پاهای خود را با فاصله از هم قرار می‌دهند و کف پاها را به هم می‌چسبانند. پاها شکل لوزی به خود گرفته و سایر بازیکنان از روی آن می‌پرند.

مرحله ششم: افراد نشسته پای خود را روی هم گذاشته و بازیکنان از روی پای آنها می‌پرند.

مرحله هفتم: افراد نشسته، یک دست با پنجه باز را روی پاها قرار داده و بازیکنان از روی آن می‌پرند.

مرحله هشتم: افراد نشسته، دو دست با پنجه بازشان را روی پاها قرار داده، و بازیکنان از روی آن می‌پرند. در طی مراحل بازی هر کدام از بازیکنان که موفق به پریدن نشود، یعنی پای آنها با افراد نشسته تماس پیدا کند از دور خارج شده و به جای افراد نشسته قرار می‌گیرد.

نام بازی: «تعقیب امدادی»

این بازی در نقاط مختلف ایران وجود دارد و دارای اسامی مختلفی است، مانند «تعقیب امدادی» در استان گیلان، «هدیه بیار» در استان فارس، «دو هدیه بیار» در استان چهارمحال و بختیاری.

هدف بازی:

بالا بردن سرعت عمل، حفظ تعادل، ایجاد روحیه همکاری و تعاون و بالا بردن توانایی حرکت بنیادین جنبشی.

تعداد بازیکن:

این بازی می‌تواند توسط دو گروه یا بیشتر صورت گیرد که تعداد افراد گروه بستگی به تعداد بازیکنان دارد که باید به دو دسته مساوی تقسیم شوند.

محل بازی:

یک فضای مسطح باز

وسيله بازی:

سنگ کوچک، دستمال، گلدان، توپ و...

شروع بازی:

انتخاب گروه شروع کننده بازی، توسط مربی با شیوه‌های سنتی شروع بازی که در مقدمه آورده شده قابل اجراست.

چگونگی بازی:

گروه‌های بازیکن در صف‌های مرتب پشت نقطه شروع - که توسط مربی مشخص می‌شود - با فاصله ۱ تا ۱/۵ متر از یکدیگر می‌ایستند. در فاصله تعیین شده از نقطه شروع - بستگی به محل بازی دارد، ۱۰ یا ۱۵ متر - یکی از اشیاء مورد نظر را قرار داده و با اعلام مربی، بازی به شرح ذیل آغاز می‌شود.

نفرات اول گروه‌ها از نقطه آغاز، شروع به دویدن می‌کنند تا خود را به شی مورد نظر برسانند در این قسمت بازی می‌تواند حالت‌های ذیل را داشته باشد.

الف - بازیکن می‌تواند شی مورد نظر را برداشته و به سمت گروه خود برگردد و آن را به نفر بعدی گروه خود بدهد و نفر بعدی آن شی را دوباره به مکان اول خود بازگرداند و

برگردد. نفر بعدی گروه با دویدن به سمت شی، آن را از محل خود برداشته و به نفر بعدی خود می‌دهد و به همین ترتیب تا آخرین نفر، بازی ادامه پیدا می‌کند. گروهی که در فاصله زمانی کم‌تر و سریع‌تر از همه به آخر بازی برسد، دارای امتیاز بالاتر می‌شود.

ب - بازیکنان با همان روش بالا، بازی را شروع کرده و ادامه می‌دهند، با این تفاوت که علاوه بر وجود شی در فاصله مکانی مشخص از نقطه شروع، شی دیگری نیز در دست‌های بازیکن قرار دارد که بعد از یک دور دویدن به طرف شی ثابت و برگشتن به سمت گروه، آن شی به نفر بعدی گروه داده می‌شود تا او نیز با در دست داشتن شی، منطقه بازی را طی کند. اگر در میان بازی، شی از دست بازیکن بیفتد امتیازی کم نمی‌شود و فقط اتلاف وقت در نظر گرفته می‌شود.

لازم به ذکر است که اگر فاصله بین نقطه شروع و محل شی کوتاه باشد هر بازیکن باید دوبار مسیر مشخص شده را طی کند و سپس نفر بعدی بازی را ادامه دهد.

نحوه امتیاز:

با تعیین محدوده زمانی مشخص توسط مربی که بستگی به تعداد نفرات گروه‌ها دارد و در نظر گرفتن نکات ذیل به گروه‌ها امتیاز داده می‌شود.

الف - رعایت نظم گروهی.

ب - همکاری یکسان تمام اعضای گروه

ج - سرعت و تعادل در بازی.

نام بازی: «چشم بسته»

بازی «چشم بسته» در اکثر استان‌ها با نام‌های محلی و تغییراتی اندک در هر منطقه متداول است. به طور مثال در خراسان «چشم بسته» در ایلام «سلم، کورم، گاومیش‌ام» (شل و کور و گاومیش هستم) می‌گویند.

هدف بازی:

این بازی در رشد حرکات بنیادین، حفظ تعادل بدن با چشم بسته، تقویت قوه تشخیص و حس لامسه مفید است.

تعداد بازیکن:

بازی گروهی است و تعداد مشخصی ندارد.

محل بازی:

یک فضای مسطح باز

وسيله بازی:

وسيله بازی دستمال‌های سه گوش برای بستن چشم به تعداد بازیکنان است.

شروع بازی:

این بازی در مناطق مختلف به صورت‌های متفاوتی انجام می‌گیرد.

انتخاب گروهی که باید چشم ببندد به قید قرعه یا به یکی از شیوه‌های سنتی صورت می‌گیرد. بعد از اینکه گروهی که باید چشم ببندد مشخص شد، حریف خود را در گروه مقابل تعیین می‌کند.

چگونگی بازی:

بازیکنان به دو دسته مساوی تقسیم می‌شوند. یک گروه چشم‌های خود را با دستمال سه گوش می‌بندد و در فاصله حدود ۲۰ تا ۳۰ متر در یک خط مستقیم روبروی هم قرار می‌گیرند. گروه چشم بسته باید از صف خود حرکت کند و در خط مستقیم برود و گروه مقابل حریف خود را پیدا کند. در صورتی که از خط مستقیم منحرف شود یا حریف خود را در گروه مقابل درست تشخیص ندهد از گروه چشم بسته امتیاز کم می‌شود و بعد از اینکه تمام گروه چشم بسته حریف‌های خود را پیدا کردند امتیاز گروه مشخص می‌گردد و نوبت گروه دیگر است تا چشم ببندد و بازی را ادامه دهد.

نام بازی: «طناب کشی»

در ایلام به این بازی «قرس» و در چهارمحال و بختیاری «بکش، بکش» می‌گویند.
هدف بازی:

در این بازی همبستگی و قدرت گروهی مطرح است و در واقع نوعی زور آزمایی تیمی است.

تعداد بازیکن:

بازی گروهی است و تعداد مشخصی ندارد

محل بازی:

یک فضای مسطح باز

وسيله بازی:

یک طناب که بسته به تعداد افراد، طول آن فرق می‌کند.

شروع بازی:

بازیکنان به دو گروه مساوی تقسیم شده، سپس خطی را به عنوان خط مرز مشخص کرده و از بین خود دو نفر را به عنوان سالار یا سرگروه انتخاب می‌کنند.

چگونگی بازی:

سرگروه‌ها در فاصله یک متری خط مرز مقابل یکدیگر می‌ایستند و بقیه افراد به صورت ستونی پشت سر گروه ایستاده طناب را می‌چسبند، به طوری که سر طناب در دست آخرین نفرات گروه است، شروع به کشیدن طناب می‌کنند. هر گروهی که توانست گروه دیگر را از خط مرز عبور دهد و به طرف خود بکشانند، امتیاز بیشتری به دست می‌آورد.

نام بازی: «گانیه»

این بازی در نقاط مختلف ایران با صورت‌های مشابه و نام‌های مختلفی دیده می‌شود. مانند «لنگ رو» در استان خوزستان، «لوس بازی» در استان مرکزی، «اوستا به دو» در استان یزد و «آقا سلام» در استان همدان.

هدف بازی:

حفظ تعادل، بالا بردن سرعت عمل، بالا بردن مقاومت بدنی، ایجاد روحیه تعاون و در مجموع تقویت حرکات بنیادین جنبشی.

تعداد بازیکن:

بازی گروهی است و تعداد مشخص ندارد.

محل بازی:

در فضای مسطح باز که با گچ به شکل دایره بزرگ مشخص می‌شود.

شروع بازی:

شروع بازی و گروه بندی توسط مربی و با استفاده از شیوه‌های سنتی که در مقدمه آورده شده است، آغاز می‌شود.

چگونگی بازی:

همان طور که ذکر شد این بازی هم توسط افراد و به صورت فرد یا افراد صورت می‌گیرد و هم به صورت گروه با گروه انجام می‌پذیرد که شرح هر کدام به قرار ذیل است:

الف - بازی فرد با افراد: در این شیوه یک نفر از مجموعه افراد با انتخاب مربی و روش‌های ذکر شده بازی را آغاز می‌کند. بازیکن در بیرون خط مشخص شده، می‌ایستد و بقیه افراد داخل زمین بازی که توسط خط محدود شده است، قرار می‌گیرند. با اعلام مربی بازیکن با لی لی وارد زمین می‌شود و به تعقیق افراد در داخل زمین می‌پردازد. زمانی که بتواند یکی از افراد را بگیرد این فرد جایگزین بازیکن قبلی می‌شود و دوباره بازی تکرار می‌شود. برای این بازی باید محدوده زمانی برای هر فرد مشخص شود تا زمان تعیین شده بتواند شخص دیگر را جایگزین کند در غیر این صورت با کسب امتیاز منفی دوباره وارد زمین می‌شود.

ب - بازی گروه با گروه: در این شیوه نیز توسط مربی گروه‌ها، گروه مهاجم تعیین

می‌شوند. گروه مدافع داخل زمین بازی و گروه مهاجم خارج از زمین و پشت خط قرار می‌گیرد. در این جا بازی به دو صورت می‌تواند انجام پذیرد.

۱- یک فرد از گروه مهاجم وارد زمین می‌شود و به تعقیب افراد گروه مدافع می‌پردازد و تماس دست اش باعث بیرون رفتن بازیکنان حریف از زمین می‌شود و تا زمانی که خسته نشود می‌تواند به تعقیب افراد ادامه دهد و اگر خسته شد از زمین خارج می‌شود و نفر بعدی گروه وارد زمین می‌شود و به همان ترتیب که ذکر شد عمل می‌کند. در این شیوه نیز باید محدوده زمانی مشخص شود و با توجه به تعداد افراد (گروه مدافع) که از زمین خارج شده‌اند، امتیاز به گروه مهاجم داده شود. سپس جای گروه‌ها عوض می‌شود.

۲- شیوه دیگر با ورود تمام افراد گروه مهاجم به زمین بازی صورت می‌گیرد و با همان روش ذکر شده ادامه می‌یابد و امتیاز بندی می‌شود.

لازم به ذکر است که این بازی با حرکت به شیوه‌ی «لی لی» توسط فرد مهاجم نیز انجام می‌شود.

نحوه امتیاز:

با تعیین محدوده زمانی مشخص توسط مربی و در نظر گرفتن نکات زیر امتیاز تعلق می‌گیرد.

- ۱- رعایت نظم گروهی و فردی.
- ۲- همکاری یکسان تمام اعضای گروه.
- ۳- سرعت عمل.
- ۴- صدمه نزدن به یکدیگر در حین بازی.

نام بازی «گرگم به هوا»

در تهران به این بازی «گرگم به هوا»، «همه گرگه»، «خلاصی»، «قلعه» و «بالا بلندی» می‌گویند. در همدان «گرگه» و در اصفهان «گرگ در میان»، «آزادی»، «میانی» و «گرگم به هوا» گفته می‌شود.

هدف بازی:

بالا بردن سرعت عمل، حفظ تعادل و توانایی حرکات جنبشی.

تعداد بازیکن:

گروهی (سه نفر به بالا)

محل بازی:

در یک فضای سطح باز

وسایل بازی:

نیاز به وسیله ندارد

شروع بازی:

از طریق انواع مختلف قرعه کشی مثل پر یا پوچ و یا با شماره ده، بیست، سی تا صد (شماره صد گرگ خواهد بود) با انتخاب گرگ بازی شروع می‌شود.

چگونگی بازی:

ابتدا بازیکنان پا به فرار می‌گذارند و پراکنده می‌شوند و گرگ نیز باید آن قدر دنبال بازیکن بدود تا یکی از آنها را بگیرد. برای بازی دو روش در اینجا قابل اجراست که از قبل با توافق مشخص می‌شود به این صورت گرگ یا باید یکی از بازیکنان را بگیرد و یا تنها دستش تماس پیدا کند با این عمل یا شخص از گرگ بودن خلاصی می‌یابد و یا شخص بازنده هم گرگ می‌شود و تعداد گرگ‌ها افزایش می‌یابد تا فقط یک نفر باقی بماند در آن صورت او برنده بازی شناخته می‌شود. در این بازی بچه‌ها پیوسته در حرکت و تلاش اند تا از دست گرگ رهایی یابند.

برای جلوگیری از خستگی بازیکنان در هنگام بازی معمولاً قبل از شروع بازی محل مناسبی را در نزدیکی محل بازی به منظور جای امن به نام «هوا» در نظر می‌گیرند تا موقع حمله گرگ بازیکنان در آنجا پناه بگیرند. در مدت زمانی که بازیکن در این مکان باشد می‌تواند از تعقیب گرگ در امان بماند.

نام بازی «لی لی»

به این بازی در تهران «لی لی»، «اکر دو کر [aker doker]» و در قم «روبازی» می‌گویند.

هدف بازی :

حفظ تعادل، تقویت حرکات جنبشی.

تعداد بازیکن :

فردی و گروهی (از دو نفر به بالا)

محل بازی :

فضای سطح باز که به وسیله گچ یا ذغال خط کشی شده است.

وسیله بازی :

سنگ، گچ یا زغال

شروع بازی :

ابتدا مستطیلی را با گچ بر روی زمین به ابعاد ۶ متر رسم کرده و مستطیل را با گچ به طور موازی به شش خانه تقسیم می‌کند (دو قسمت از ناحیه عرض و سه قسمت از ناحیه طول) مطابق شکلی که ارائه می‌شود بر روی هر خانه از سمت راست شروع کرده تا عدد شش شماره گذاری می‌کنند.

چگونگی بازی :

بازیکن در جلوی خانه شماره یک ایستاده و سنگ را با دست داخل اولین خانه می‌اندازد سپس با یک پا لی لی کنان وارد این خانه شده و سنگ را با توجه به قرارداد و تعداد ضربه پاکه از قبل تعیین شده است (یک ضربه تا سه ضربه) به داخل سایر خانه‌ها عبور می‌دهد تا به خانه آخر برسد و از آن خارج شود. در کلیه مراحل سنگ نباید روی خطوط خانه‌ها قرار گیرد و بازیکن مجاز به پا گذاشتن روی خطوط نخواهد بود این دو عمل موجب باخت وی خواهد شد. این بازی اساساً شامل ۶ مرحله است. در مرحله دوم بازیکن باید سنگ را به خانه دوم پرتاب کند و مجدداً از خانه شماره یک بازی را شروع کرده و در مرحله ششم پایان دهد. بازیکن می‌تواند یکی از خانه‌ها را خریداری کند و یا خانه چهارم به عنوان محل استراحت در نظر گرفته می‌شود تا بازیکن ضمن

استراحت از حالت یک پا (لی لی) خارج شود و دوباره به بازی ادامه دهد. چنانچه تمام مراحل بدون خطا انجام گیرد، بازیکن امتیاز کسب خواهد کرد و در این هنگام می تواند یکی از خانه ها را خریداری کند. در این صورت سایر بازیکنان مجاز به عبور از آن نخواهند بود بلکه باید با پرس از آن عبور کنند.

نام بازی: «وسطی»

به این بازی در گیلان «توپ در خانه» در همدان «وسطی» در کرمانشاه «تبل بکش» و در سمنان «وسط بازی» می‌گویند.

هدف بازی :

هدف از این بازی ایجاد همکاری گروهی (سرعت فردی در بین بازیکنان و ایجاد روحیه تحرک و هیجان است).

تعداد بازیکن:

بازی به صورت گروهی انجام شده و از پنج نفر به بالا بازیکن دارد.

محل بازی :

فضای سطح باز

وسيله بازی :

توپ، گچ یا زغال

شروع بازی :

برای شروع بازی یارکشی می‌کنند. دو نفر سرگروه انتخاب می‌شوند و گروه خود را بنا به میل افراد بازی کننده انتخاب می‌کند و به دو گروه تیمی مساوی تقسیم می‌شوند. مستطیلی بزرگ نسبت به تعداد بازیکنان بر روی زمین رسم می‌کنند و آن را به دو قسمت مساوی تقسیم می‌کنند سپس بازی را شروع می‌کنند.

چگونگی بازی

به وسیله شیر یا خط کردن شروع کننده بازی مشخص می‌شود. یک گروه، در وسط مستطیل جا می‌گیرد و افراد گروه دیگر به دو قسمت تقسیم شده در عرض‌های مستطیل می‌ایستند. افراد گروه مهاجم سعی می‌کنند با پاس دادن توپ به هم گروه مدافع را بزنند. اگر افراد گروه مدافع موفق به گرفتن توپ شدند یک امتیاز می‌گیرند (bol) ولی اگر توپ به آنها خورد و نتوانستند توپ را بگیرند و امتیازی هم نداشتند از بازی خارج می‌شوند. هر امتیاز، یک بازیکن را به داخل بازی می‌آورد. این بازی ادامه پیدا می‌کند تا آخرین فرد این گروه نیز با خوردن توپ از بازی خارج شود.



نحوه امتیاز بندی :

- همکاری اعضای گروه با هم
- حداکثر زمانی که گروه بازیکن بتواند بازی را ادامه دهد.

نام بازی «هفت سنگ»

این بازی در اغلب نقاط ایران متداول است. به لحاظ پیشینه تاریخی، گسترش و رواج در مناطق مختلف و پایین بودن هزینه انجام بازی، دارای ارزش‌های فرهنگی و کاربری است.

هدف بازی :

تقویت هماهنگی چشم و دست، قدرت تمرکز و ایجاد تحرک فراوان است که سرعت و چابکی زیادی می‌طلبد.

تعداد بازیکن :

بازی گروهی است و تعداد مشخصی ندارد

محل بازی :

فضای مسطح باز

وسيله بازی :

توپ ماهوتی که در گذشته از مواد و مصالح موجود در منطقه مثل پارچه و لاستیک تهیه می‌شده، و هفت عدد سنگ تخت.

چگونگی بازی :

ابتدا بازیکنان از بین خود دو نفر را به عنوان سرگروه «سالار» انتخاب می‌کنند. سرگروه‌ها یاران خود را به روش‌های متداول «تر یا خشک»، «گل یا پوچ» و «پشک انداختن» برمی‌گزینند. گروه آغازکننده، هفت سنگ را به صورت عمودی می‌پیچند و یکی از افراد گروه، با فاصله توافق شده که معمولاً ۳ متر است، توپ را به طرف ستون سنگ‌ها پرتاب می‌کند. هر بازیکن که توپ اش به ستون سنگ‌ها اصابت نکند، بازنده خواهد بود و نوبت به یار دیگر می‌رسد. اگر همه بازیکنان گروه موفق به انجام این مرحله نشدند، گروه بازنده اعلام شده و جای دو گروه عوض می‌شود، ولی در صورت اصابت توپ به سنگ‌ها و به هم ریختن شان، اعضای گروه آغازکننده باید همزمان سنگ‌ها را روی هم چیده و از دست بازیکنان گروه مقابل هم فرار کنند تا توپ به آنها نخورد. اعضای گروه مقابل نیز باید قبل از این که ستون سنگ‌ها چیده شود تمام اعضای گروه آغازکننده را با توپ بزنند. در صورت موفقیت جای دو گروه با هم عوض می‌شود،

اعضای گروه مقابل نباید مانع ساختن ستون سنگ‌ها شوند و یا اینکه آن‌ها را به هم بریزند. اگر گروه آغاز کننده موفق به روی هم گذاشتن هر هفت سنگ شوند، عبارت «هفت سنگ ۹ را با صدای بلند اعلام می‌کنند، که یک امتیاز دریافت نموده‌اند و دوباره زننده توپ خواهند بود. در این فاصله، تعیین کار تمام شد بازیکنانی از گروه آغاز کننده که توسط گروه مقابل با توپ زده شده‌اند، از بازی خارج می‌گردند و بازی به این شکل بین دو گروه ادامه پیدا می‌کند و بعد از چند دوره بازی، گروهی که بیشتر صاحب توپ و امتیاز بوده است برنده نهایی محسوب خواهد شد. در صورتی که بخواهیم این بازی را با بازی‌های مدرن امروز مقایسه کنیم جدا از مسائل ظاهری و فریبنده می‌توانیم به تشابه «هفت سنگ» با بازی «بولینگ» اشاره کنیم که علاوه بر توانایی به کار گرفته شده در بازی بولینگ، هفت سنگ از تحرک بیشتری برخوردار است.

نحوه امتیاز:

با تعیین محدوده زمانی مشخص توسط مربی که بستگی به تعداد نفرات گروه‌ها دارد و در نظر گرفتن نکات زیر به گروه‌ها امتیاز تعلق می‌گیرد.

- الف - رعایت نظم گروهی
- ب - همکاری یکسان تمام اعضای گروه
- ج - سرعت و تعادل در بازی
- د - سرعت در چیدن سنگ‌ها روی هم
- ه - تعداد دفعات که هر گروه در زمان تعیین شده صاحب توپ هستند.

پژوهشگران حوزه مردم‌شناسی در مراکز میراث فرهنگی که گزارش پژوهشی آنها در این مقاله مورد استفاده قرار گرفته است.

خانم ابوالفتحی، مریم	میراث فرهنگی استان آذربایجان شرقی
خانم آرزومند صومعه سرایی، شمین	میراث فرهنگی استان کرمانشاه
آقای اشتری، بهروز	میراث فرهنگی استان تهران
آقای برآبادی، احمد	میراث فرهنگی بیرجند
آقای تاج الدینی، حمید	میراث فرهنگی استان کرمان

میراث فرهنگی کاشان	آقای تراب زاده، عباس
میراث فرهنگی استان فارس	خانم ثابت قدم، مژگان
میراث فرهنگی استان تهران	آقای جانب الهی، سعید
میراث فرهنگی استان کرمانشاه	خانم جواهری، شهلا
میراث فرهنگی استان سمنان	آقای حسینی، حمیدرضا
میراث فرهنگی استان گلستان	آقای حمیدی، سنجاق‌قلی
میراث فرهنگی استان یزد	خانم خوش خلق، ملیحه
میراث فرهنگی استان تهران	آقای دزواره‌ای، عباس
میراث فرهنگی استان کرمانشاه	آقای رستمی، بهروز
میراث فرهنگی استان لرستان	آقای رشیدی، ناهید
میراث فرهنگی استان کرمان	خانم رضاپور، فاطمه
میراث فرهنگی استان گلستان	آقای رمضان‌فر، مجید
میراث فرهنگی استان کردستان	خانم رهو، روشنگر
میراث فرهنگی استان آذربایجان غربی	آقای سه‌پ‌فر، حسن
میراث فرهنگی بیرجند	آقای شعبی، غلامحسین
میراث فرهنگی استان بوشهر	آقای شمس‌الدین، مصطفی
میراث فرهنگی استان خوزستان	آقای طلائی‌ان‌پور، پرویز
میراث فرهنگی استان زنجان	آقای عبدالله‌پور، محرم
میراث فرهنگی استان کهگیلویه و بویراحمد	آقای عزیزی، هجیر
میراث فرهنگی استان آذربایجان غربی	آقای علی اکبرزاده، سیروس
میراث فرهنگی استان تهران	خانم فانی، هما
میراث فرهنگی استان لرستان	آقای فرزین، علیرضا
میراث فرهنگی استان آذربایجان شرقی	آقای فلسفی، علی
میراث فرهنگی استان اصفهان	خانم قاسمی، مهناز
حوزه ستادی	خانم قرن‌جیک، زلیخا
میراث فرهنگی استان سمنان	آقای قلی‌پور، فاطمه

میراث فرهنگی استان خراسان	آقای قندهاری زاده، فرزاد
میراث فرهنگی استان کهگیلویه و بویراحمد	آقای مزارعیان، خداداد
حوزه ستادی	خانم مشیری، ژيلا
میراث فرهنگی استان خراسان	آقای مکاری، محمد
میراث فرهنگی بیرجند	آقای مکرمی فر، ابوالفضل
میراث فرهنگی استان مازندران	آقای ملاحی، حبیب الله
میراث فرهنگی استان بوشهر	خانم منصوری زاده، مرضیه
میراث فرهنگی استان مرکزی	آقای موحدی، سعید
حوزه ستادی	آقای نادری، افشین
میراث فرهنگی استان مازندران	خانم نعمتی ماتک، فریبا
میراث فرهنگی استان اردبیل	خانم نعمتی هوشیار، زهرا
میراث فرهنگی استان لرستان	آقای یار محمدی، حجت الله