

بازی‌های بومی استان آذربایجان غربی

بازی‌ها، علاوه بر اینکه جنبه سرگرم کننده دارد ذهن را از مسائل ناخوشایند دور می‌کند و اوقات مهیجی را برای افراد رقم می‌زند. تنوع فرهنگی در شهرهای ایران سبب پیدایش بازی‌های محلی متفاوتی شده است. برخی از این بازی‌ها، در شهرهای مختلف وجود دارد و برخی دیگر، تنها مختص به یک ناحیه می‌باشد. در این مقاله قصد داریم بازی‌های بومی استان آذربایجان غربی را معرفی کنیم تا سهمی در احیای هیجان بازی‌های گذشته داشته باشیم.



انواع بازی‌های محلی استان آذربایجان غربی

جولاتوتما

به دلخواه روی زمین بازی چاله‌هایی حفر می‌کنند به طوری که یک توپ کوچک یا گردو در آن جای گیرد. در داخل هر چاله تعدادی سنگ ریزه می‌ریزند. بازیکنان به نوبت، توپ را به طرف چاله‌ها قل می‌دهند. اگر توپ در چاله‌ای افتاد به ازاء آن یکی از سنگ‌ریزه‌های داخل چاله را برمی‌دارند تا سنگ داخل چاله‌ها تمام شود. سپس سنگ‌ها را می‌شمارند. سنگ هر کس بیشتر بود برنده‌ی نهایی است.



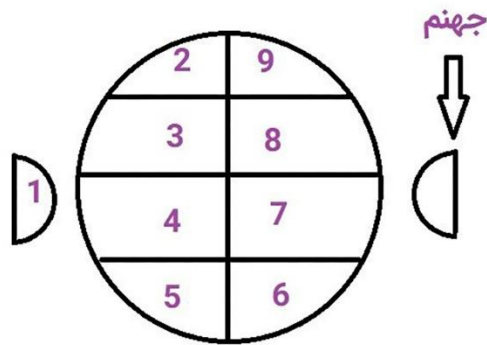
پیشک قاشدی

ابتدا پیشک می‌اندازند و یکی گرگ می‌شود. فراری باید با سرعت دست خود را به گرگ بزند و فرار کند. گرگ هم باید به دنبالش حرکت کند تا او را بگیرد. اما چون محدودیت مکانی وجود ندارد، فراری می‌تواند به هر سمت و گوشه‌ای فرار کند و همین امر می‌تواند گرگ را خسته کند. بازی وقتی تمام می‌شود که فراری توسط گرگ زده شود که در اینصورت جاها عوض می‌شود.



تولاما

دایره‌ی بزرگی روی زمین می‌کشند و آن را به هشت قسمت تقسیم می‌کنند. در سمت چپ و در خارج دایره مربع مستطیلی رسم می‌کنند که خانه اول بازی است. خانه‌های داخل دایره را هم، از ۲ تا ۹ شماره‌گذاری می‌کنند. در ست در نقطه مقابل خانه یک، در آن طرف دایره و در بیرون آن نیم‌دایره‌ای رسم می‌کنند که جهنم خوانده می‌شود. بازیکن اول، سنگ را در خانه اول می‌اندازد و خود از روی خانه اول می‌پرد. یک پای خود را در خانه دو و پای دیگرش را در خانه سه می‌گذارد. بعد به خانه نه می‌پرد و پای را ست خود را بالا نگه می‌دارد، خم می‌شود و سنگ را از خانه اول برمی‌دارد و از روی خانه یک به بیرون بازی می‌پرد. پشت به شکل بازی می‌ایستد و سنگ را می‌اندازد. سنگ در هر خانه‌ای افتاد، آن خانه متعلق به بازیکن خواهد بود. اما اگر سنگ او به جهنم افتاد، او سوخته است و دیگری بازی را شروع می‌کند. در این بازی افتادن سنگ؛ رفتن پا روی خط و اشتباه گذاشتن پا در خانه موجب باخت بازیکن است.



بازی آذری تولاما

گورانه بازی

جوراب بازی عمدتاً در مناطق کرد نشین آذربایجان غربی به ویژه بخش سیلوانا و صومای برادوست رایج است و در شب‌های سرد و طولانی انجام می‌گیرد. جوراب بازی یا جورابین اصلاح محلی گورانه بازی است. در آن ۱۰ عدد جوراب مردانه بزرگ از جنس پشم را به صورت دهانه باز در دو ردیف پنج تایی می‌چینند. یک تپله در کنارشان قرار می‌دهند و بازیکنان در دو گروه طرفین جوراب‌ها می‌نشینند. یکی از ده نفر گروه گرداننده که مهارت زیادی دارد تپله را در میان انگشتان دست پنهان و شروع به فرو بردن دست در جوراب‌های که دهانه آنها باز است می‌کند. این کار را خیلی سریع و با مهارت انجام می‌دهد که گروه مقابل نتواند آن را حدس بزند. سرپرست یا یکی از اعضای گروه مقابل باید با مشورت و تصمیم‌گیری اعضا حدس بزند که تپله در کدام جوراب انداخته شده و باید آن را پیدا کند. هر بازی ۱۰ امتیاز دارد و به این شکل تا امتیاز ۱۵۰ ادامه خواهد داشت و برنده مشخص می‌شود.



درمانچی بابا (توفارقان)

نقش‌های بازی آسیابان و زن بیوه است. آسیابان مشغول کار است که زن بیوه‌ی گر سینه‌ای مقداری گندم برای آوردن می‌آورد.

آسیابان از آوردن گندم او طفره می‌رود و وانمود می‌کند که خیلی کار دارد. هر بار زن برای نرم کردن دل او شعری می‌خواند ولی او باز هم راضی نمی‌شود. زن چند شعر می‌خواند، آسیابان کار او را راه می‌اندازد و بازی تمام می‌شود.

بازی اوچ یاستیخ (سه پشتک)

این بازی در شهرستان شوط با هدف ورزیدگی عضلات بدن و تقویت بنیه انجام می‌شود. افراد تیم‌ها سه نفره هستند. سه نفر اول به صورت داوطلب یا به قید قرعه طوری می‌ایستند که دو نفر پشتشان به هم باشد. در حالتی که ایستاده نشیمنگاه خود را به هم می‌چسبانند، کف دست‌ها را به زانو می‌گذارند و خم می‌شوند. نفر سوم سرش را میان ران‌های دو نفر قبلی می‌گذارد و تا حدود ۹۰ درجه خم می‌شود و ساعد و بازوانش را دور ران دو نفر دیگر حلقه می‌کند. این سه نفر به این ترتیب که ایستاده‌اند، سه نفر تیم دیگر پشت سر هم شروع به غلت زدن از پشت این افراد می‌کنند. یعنی هر فرد دو کف دستش را روی لگن کسی که سرش میان ران دو نفر دیگر است می‌گذارد. سپس بدن خود را روی دست‌ها بالا می‌کشد و غلت می‌زند طوری که پشتش روی پشت دو نفر دیگر قرار گیرد. پس از آن روی دو پا به سمت جلو می‌افتد و وقتی هر سه نفر پریدند، در جلو همانطور که گفته شد آرایش تیم می‌گیرند. تیم خوابیده شروع به بازی کرده و بازی ادامه می‌یابد.



توس تپیک

این بازی در شهرستان شوط انجام می‌شود و هدف آن ورزیدگی عضلات بدن، افزایش چابکی و تیزهوشی می‌باشد. این بازی گروهی است و از دو تیم مخالف هم تشکیل می‌شود. این بازی خشن است و معمولاً در

تیم‌های پر جمعیت که بیش از دو نفر هستند، انجام می‌شود. انتخاب به این صورت است که اعضای تیم‌های مخالف دو نفر که از حیث نیروی جسمانی و قد تقریباً هم اندازه یکدیگر هستند دست در گردن هم می‌اندازند. برای خودشان نام‌هایی مانند پلنگ، موش، گربه و ... انتخاب می‌کنند و پیش سرپرست تیم‌ها می‌روند و می‌گویند: (هالای_هالای) ((هاییدا))، سرپرست‌ها هم می‌گویند: ((آلدیخ _ قیلیدخ _ هاشیدا)) و یکی از افراد داوطلب ورود به بازی می‌گوید: چه کسی پلنگ را می‌خواهد و چه کسی موش را. هر یک از سرپرست‌ها بطور شانس‌ی یکی از آنها را انتخاب می‌کند و افراد تیم به این منوال پایان می‌پذیرد. دو تیم در مقابل هم صف آرائی می‌کنند و فرمان حمله از سوی سرپرست‌ها صادر می‌شود. افراد دو تیم بسوی هم حمله ور و با لگد به همدیگر می‌کوبند. معمولاً قرار بر این می‌شود که ضربه ای به شکم و جاهای آسیب پذیر بدن زده نشود. هر کس به هر کدام از یاران حریف که مایل است حمله می‌کند. بازی تا شکست یکی از تیم‌ها ادامه می‌یابد.

بازی گوش کشیدن

گوش کشیدن یا به اصلاح محلی گوی پچرینه در شهرستان بوکان با هدف افزایش سرعت و چابکی انجام می‌شود. در ابتدای بازی افراد یک نفر را به عنوان مسئول بازی که اصطلاحاً «اوستا» نام دارد انتخاب می‌کنند. سپس این فرد سکه‌ای را در دست گرفته و آن را محکم به یک طرف زمین پرتاب می‌کند. بازیکنان دیگر به سرعت دویده و سعی می‌کنند سکه را برداشته و آن را به اوستا برسانند. اگر فردی بتواند زودتر سکه را برساند، برنده شده و از زمین کنار می‌رود و دیگران بازی را به همان ترتیب ادامه می‌دهند. اما اگر این فرد در راه توسط بازیکنان دیگر گرفته شود آنقدر گوش‌های او را می‌کشند تا اینکه سکه را بیاندازد. و به محض آنکه سکه را انداخت؛ فرد دیگری سکه را برداشته و سعی می‌کند آن را به اوستا برساند. بازی به ترتیب قبلی از سر گرفته می‌شود و تا خستگی کامل افراد ادامه می‌یابد. فردی که قبل از همه توانسته است سکه را به تعداد زیادتری به اوستا برساند، برنده بازی شناخته می‌شود.

آبرگَبَر

این بازی در شهرستان چایپاره انجام می‌شود. برای شروع بازی ابتدا یک چاله به عمق ۲۰ سانتی متر و به طول ۱۰ سانتی متر حفر می‌کنند. بعد میان افراد قرعه کشی می‌شود که کدام فرد بازی را شروع کند. سپس فرد برنده چوب بلند را برداشته و چوب کوتاه را در چاله می‌گذارند. چوب بلند را در زیر چوب گذاشته و آن را به بیرون چاله پرتاب می‌کند. افراد دیگر در اطراف چاله قرار می‌گیرند و بایستی چوب کوچک را قبل از افتادن به زمین در هوا بگیرند. هر کسی موفق به کار شد، جای خود را با فرد برنده عوض کرده و بازی را از اول شروع می‌کنند.



www.urmiatablighi.ir

بازی زیر پتو

بازی زیر پتو در شهرستان چابپاره بازی می شود. برای شروع ابتدا ۲ نفر به قید قرعه در وسط زمین می نشینند. افراد دیگر پتو را بر روی آنها می اندازند و اطراف آنها می نشینند. افراد زیر پتو را با دست می زنند (البته یکی، یکی، می زنند) و افراد زیر پتو بعد از سه ضربه بلند شده و فرد زنده را حدس می زند. اگر جواب صحیح بود جای خود را با شخص ضارب عوض می کنند و در غیر اینصورت بازی طبق روال اولیه انجام می شود. برای شیرین شدن بازی دو نفر که در زیر پتو هستند، یکی از آنها، دیگری را می زند در حالی که آن شخص نمی داند و بعدا بلند شده و می گوید فلانی زده است. در حالی که فرد همراه او در زیر پتو، شخص ضارب است. با این روش بازی مفرح تر می شود.

بازی استپ – آزاد

این بازی در ارومیه با هدف تقویت سرعت و استقامت انجام می شود. بازی استپ – آزاد بازی شیرین و متنوعی است. پنج یا شش نفر از بچه ها دور هم جمع می شوند و با هم قرعه کشی می کنند تا یک نفر به عنوان بازنده و آغازکننده بازی تعیین شود. آن نفری که بازنده اعلام شده بازی استپ آزاد را آغاز می نماید و بقیه را دنبال می کند. آن نفری که قدرت و نفس بیشتری داشته باشد می دود. اگر احیانا از نفس افتاد می گوید استپ و در جای خود می ایستد و بعد از اینکه رفع خستگی نمود یک نفر از بچه ها می آید دستش را به دست او میزند و آزادش می کند. او می تواند مجدد حرکت نماید. اگر در حال دنبال کردن، دست بازنده قبل از استپ گفتن به آن فرد بخورد، بازنده، نفر دست خورده می شود و بازی استپ – آزاد بدین ترتیب ادامه می یابد. البته در یک زمان نمی توان همه افراد استپ کنند. حداقل یک نفر باید آزاد باشد. اگر یکی استپ کرد و همه افراد دیگر هم استپ بودن استپ او مورد قبول نیست.



بازی خروس خروس

این بازی در ارومیه با هدف افزایش قدرت بدنی انجام می شود. افراد به دو گروه مساوی تقسیم می شوند. پس از قرعه کشی یکی از گروه‌ها به عنوان گروه ۱ و دیگری گروه ۲ تعیین و در دو طرف محوطه و بر روی خط کناری، مقابل یکدیگر می‌نشینند. سپس با فرمان سرگروه‌های دو تیم، از هر گروه یک نفر به وسط رفته و با نفر تیم مقابل مبارزه می‌کند. مبارزه بدین صورت است که دو نفر مذکور بر روی یک پا ایستاده و دست‌هایشان را بر روی سینه خود می‌گذارند. سعی می‌کنند به همان وضعیت به یکدیگر تنه زده و همدیگر را سرنگون نمایند. در این بازی هر فردی که مجبور شود پای دیگر خود را بر زمین گذارد و یا بر روی قسمت دیگری از بدن سقوط نماید بازنده محسوب شده و یک امتیاز به تیم مقابل می‌دهد. به این صورت بازی ادامه می‌یابد.



بازی آشیرما

این بازی در شهرستان خوی با هدف تقویت قدرت و استقامت بدنی انجام می‌شود. کشتی گیران به دو گروه مساوی تقسیم می‌شوند. در هر گروه یک نفر به عنوان مسئول گروه تعیین می‌شود. سپس با تعیین سرپرستان

گروه‌ها از هر طرف یک نفر به داخل محوطه ۵ * ۵ رفته و با نظارت داور به انجام مسابقه با حریف تیم مقابل می‌پردازد. کشتی گیران پس از گرم کردن بدن خود، کمربندهایی به دور کمر می‌بندند. داور کمربندهای آنها را مورد آزمایش قرار می‌دهد تا محکم باشد. هر کشتی گیری که بتواند کمر حریف خود را گرفته و او را بلند کرده و بر زمین بزند، برنده مسابقه است.

معمولا به همراه این مسابقه، ساز و دهل محلی نواخته می‌شود. تماشاچیان پیوسته با اشعار ملی و مذهبی و صلوات کشتی گیران را تشویق و ترغیب می‌کنند. در پایان هر گروهی که تعداد بیشتری از کشتی گیرانش برنده شده باشد پیروز می‌شود.



بازی شعبه شعبه

در این بازی ابتدا یکی از بازیکنان به قید قرعه انتخاب می‌شود. پس از تعیین محل مشخصی مانند یک تیر برق یا یک تنه درخت بازی بدین صورت شروع می‌شود که فرد انتخاب شده چشمان خود را بسته و به محل تعیین شده تکیه می‌دهد. طبق قرار قبلی مثلا تا ۲۰ یا بیشتر می‌شمارد. سپس با گفتن جمله ((دالدا قالان، قابخداقالان قورد اول سون)) یعنی کسی که عقب تر یا جلوتر باشد گراگ است. چشم‌های خود را باز کرده و به دنبال افراد می‌گردد. اگر موفق به دیدن محل دقیق و شناسایی هر کدام از آنها بشود با ذکر نام فرد و گفتن محل مخفی شده سعی می‌کند تا زودتر از او دستش را به شعبه بزند. آن نفر بازنده شده و جای خود را باید با نفر قبلی در شعبه عوض کند. بازی با این ترتیب ادامه می‌یابد.



بازی حول وینمه

این بازی در روستای کهرئز ارومیه بازی می شود. در آن بازی یک چاله کوچک حفاری می شود. یک قطعه چوب که حول می گویند را سعی می کنند در آن چاله بیاندازند. دیگر طرفین بازی با زدن دسته چوبی که در دست دارند از افتادن حول در چاله جلوگیری می کنند. در این بازی باید طرفین مواظب جای خود هم باشند که از دست ندهند.

بنکمال اوینمه

بنکمال با یک توپ کوچک به اندازه توپ تنیس بازی می شود. مردم روستای کهرئز آن را با پارچه درست می کنند. یک مقر مشخص می کنند و یک نفر با چوب توپ را می زند. هم تیمی های او سعی می کنند بعد از زدن توپ به جهت مقر حرکت کنند. رقیب نیز سعی می کند سریع توپ را بیاورد و آنهایی را که به جهت مقر حرکت می کنند بزند. در صورت برخورد توپ به طرفین، رقیب برنده می شود.

لخص اوینمه

لخص اوینمه یا بازی با کمر بند در روستای کهرئز ارومیه انجام می شود. در این بازی یک دایره بزرگ روی زمین می کشند و چند کمر بند در روی دایره پهن می کنند. افرادی بیرون می خواهند کمر بند را از روی دایره بردارند و افراد داخل دایره را بزنند. افراد داخل دایره نیز این اجازه را به آنها نمی دهند.

بازی دستمال آندی (انداختن دستمال)

این بازی در شهرستان چالدران و با هدف تفریح، تقویت سرعت و عکسل العمل انجام می شود. در این بازی ابتدا تمام بازیکنان پیرامون یک دایره می نشینند. یک نفر دستمال به دست دور دایره حرکت می کند و به طور دلخواه دستمال را به یکی از بازیکنان که نشسته اند داده و فرار می کند. فردی که دستمال را بر می دارد، شخص فرار کننده را تعقیب کرده و می تواند از فاصله ۲ متری او را دستمال بزند. در صورت موفق شدن می تواند سر جای خود برگشته و بنشیند. اما در غیر این صورت فرد شروع کننده دوباره بازی را با همان شرایط اول ادامه خواهد داد.

خوگه مله

این بازی در شهرستان سردشت با هدف زور آزمایی با گردن انجام می شود. بازیکنان به دو گروه مساوی تقسیم می شوند. از هر گروه یک نماینده برای مبارزه آماده می شود. در این موقع دو نفر بازیکن در حال نشسته و کف پاهای خود را به همدیگر وصل می کنند. شال یا باند نرمی را به گردن انداخته و با اعلام شروع بازی از سوی داور مسابقه تلاش می کنند تا با وارد کردن نیروی بیشتر البته بدون خطا (دست زدن به طناب یا شال) حریف را از

زمین بلند کنند. وقتی که حریف از زمین بلند شد نفر بعدی روی زمین در حالت خمیده به پشت قرار می‌گیرد و بازنده تقریباً روی پاهای خود می‌ایستد.

بازی سلام سلام

این بازی بدین ترتیب است که یک مربع به اندازه یک متر در یک متر در کنار دیوار می‌کشند. یک نفر از اعضای بازی داخل مربع می‌ایستد و بقیه دور مربع جمع می‌شوند. آن نفری که در داخل مربع است با سلام سلام گفتن و با یک پا (لی لی) از داخل مربع خارج می‌شود. نفراتی را که دور مربع هستند، دنبال می‌کند. اگر دستش به یک نفر از آنها خورد باید آن نفر خودش را فوراً به داخل مربع برساند. اگر احیاناً نتواند این کار را انجام دهد، بقیه می‌توانند او را دنبال و کتک بزنند. آن نفری که کتک خورده داخل مربع خواهد رفت و عمل سلام سلام گفتن و با یک پا بیرون آمدن را به اجرا در خواهد آورد. اگر نفری که داخل مربع است در حین بیرون آمدن سلام سلام گفتن و تعقیب دیگران، حرکت با یک پا و یا گفتن سلام سلام را فراموش و یا قطع کند باید خودش را فوراً به داخل برساند. در غیر این صورت بقیه که دور مربع هستند او را خواهند گرفت و کتک خواهند زد و بازی سلام سلام بدین ترتیب ادامه خواهد یافت.

بازی داش داش

از دیگر بازی‌های مرسوم در استان آذربایجان غربی داش داش (سنگ سنگ) می‌باشد. این بازی از دو نفر شرکت کننده و یا بیشتر هم می‌تواند تشکیل شود. شرکت کنندگان سنگ‌های صاف خود را به گوشه معینی از محوطه پرتاب می‌کنند. نفری که سنگ او به نقطه مورد نظر نزدیکتر باشد می‌بایست به محل سنگ خود رفته و از آنجا آن را به سمت سنگ یکی از نفرات پرتاب کند. هر گاه بتواند سنگ حریف را مورد هدف قرار دهد و یا با فاصله یک وجبی آن بیاندازد، در این صورت برنده محسوب می‌شود. شخصی که سنگ او با سنگ وی برخورد کرده باید پرتاب کننده را از محل اولیه تا محل بعدی (محل جدید سنگ) به پشت خود سوار و حمل کند. سپس بازی بار دیگر با پرتاب سنگ‌ها به سوی نقطه معین از سر گرفته می‌شود.



بازی قالادان سالدی (پایین انداختن از قلعه)

ابتدا یکی از بازیکنان به قید قرعه به عنوان نگهبان قلعه تعیین می‌شود و در بالای بلندی (به اصطلاح قلعه) داخل محوطه قرار می‌گیرد. سپس با اعلام شروع بازی بقیه افراد درون محوطه به طرف نگهبان مستقر در بالای بلندی حمله ور می‌شوند. هرکدام سعی می‌کنند تا او را به طرف پایین هل داده و خود جای او را بگیرند. نفر نگهبان نیز سعی می‌کند با هل دادن آنها به طرف پایین در قلعه باقی بماند.

سخن پایانی

بازی‌های محلی با فلسفه و اهداف خاصی به مرحله اجرا گذاشته می‌شوند. از آن جمله می‌توان به افزایش سرعت واکنش، چابکی، شجاعت، تیزهوشی، مردانگی و جوانمردی اشاره کرد. در این بازی‌ها اهداف تربیتی و پرورشی خاصی نهفته است. پیشینیان در ابداع و به کارگیری؛ آن اهداف را مدنظر قرار داده و جهت توسعه و افزایش مهارت‌های جسمی و روحی فرزندان خود، سعی در اجرا و اشاعه آنها داشته‌اند.

در تنظیم این مقاله از منابع زیر استفاده شده است:

<https://raycomarket.ir/>

<https://urmiatabligh.ir/>

<https://www.beytoote.com/>

تهیه و تنظیم: آيسان پژوهان فر