

فرهنگخانه مازندران منتشر کرده است:

شعر امروز مازندران
بازخوانی تاریخ مازندران

به کوشش اسدالله عمادی
به کوشش اسدالله عمادی

منتشر می‌کند:

نوح (به گزینی شعر تبری) به کوشش محمود جوادیان
خاطرات برای شیفتگان (رمان) اسدالله عمادی
کاریاری‌های سنتی مردم مازندران به کوشش علی اکبر مهجوریان
واژه‌ها و نشانه‌های تبری در اشعار
فارسی نیمایوشیج به کوشش علی اکبر مهجوریان

باورها و بازی‌های مردم آمل

علی اکبر مهجوریان نماری



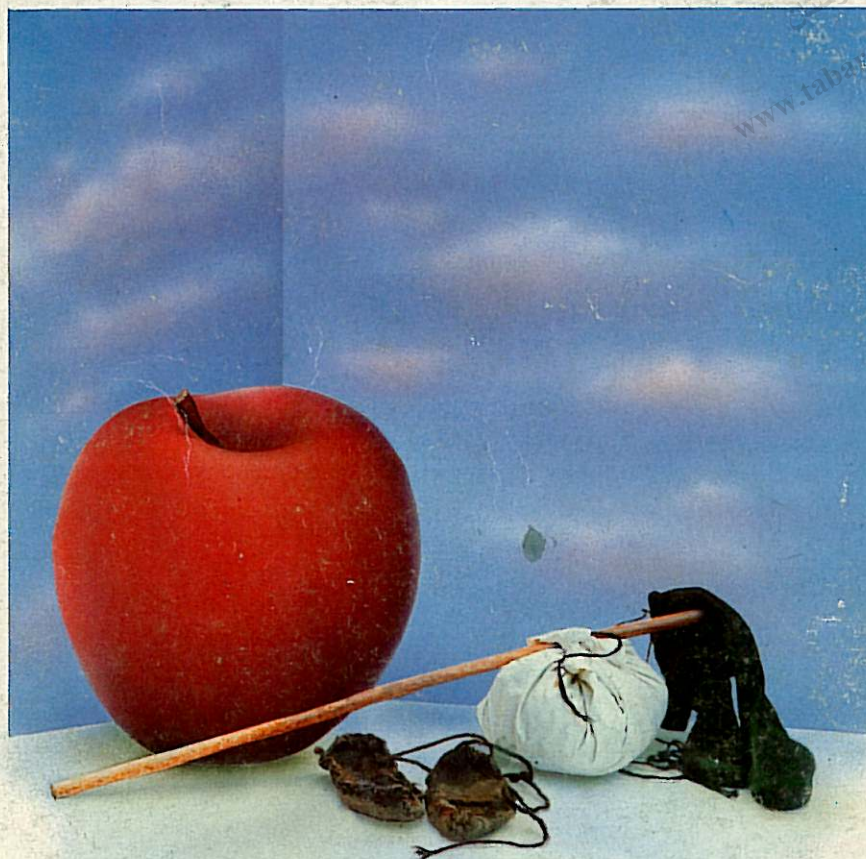
فرهنگخانه مازندران

ساری، خیابان فردوسی، پشت پاساژ ابوالقاسمی، تلفن ۲۰۸۹۶ (۰۱۵۱)

قیمت: ۳۵۰۰ ریال

باورها و بازی‌های مردم آمل

علی اکبر مهجوریان نماری



تبرستان
www.tabarestan.info

باورها و بازیهای مردم آمل

باورها و بازی‌های مردم آمل

تبرستان
www.tabarestan.info

علی اکبر مهجوریان نماری



فرهنگ‌خانه مازندران

ساری، ۱۳۷۴

فرهنگ خانه مازندران

تبرستان
www.tabarestan.info



انتشارات فرهنگ خانه مازندران

نام کتاب: باورها و بازی های مردم آمل

گردآورنده و مؤلف: علی اکبر مهجوریان نماری

طرح ها: احمد زابلی

طرح روی جلد: عباس قزوینچاهی

لیتوگرافی: کوهرنگ

چاپ: نقش جهان

چاپ اول: ۱۳۷۴

تیراژ: ۱۱۰۰ جلد

حروفچینی و صفحه آرایی: نشر آگه

حق چاپ محفوظ و مخصوص فرهنگ خانه مازندران است.

فهرست

بخش اول: باورها

..... از صفحه ۹ تا ۵۹

بخش دوم: بازی‌ها

..... از صفحه ۶۱ تا ۱۳۹

فهرست راهنمای بازی‌ها

..... از صفحه ۱۴۱ تا ۱۴۴

تبرستان
www.tabarestan.info

راهنمای آوانگاري واژه‌ها

+	+	شکل صدایی بین فتحه و کسره و با تلفظ در گلو	
Ā	(فتحه) َ	SH	ش
A	آ	F	ف
Ā	ا، ع	Q	غ، ق
E	ب	K	ک
B	پ	G	گ
P	ت، ط	L	ل
T	س، ث، ص	M	م
S	ج	N	ن
J	چ	V	واو
CH	ح، ه، ه	Y	ی
H	خ	I	ای، ای
X	د	O	اُ
D	ذ، ز، ض، ظ	U	او-و
Z	ر	OW	اوو
R	ژ		
ZH			
+	+	شکل صدایی بین فتحه و کسره، و تلفظ آوا با فتحه و در گلو در متن فارسی کتاب	

تبرستان
www.tabarestan.info

تبرستان
www.tabarestan.info

بخش اول

باورها

تبرستان
www.tabarestan.info

آداب و رسوم اقوام و ملل مختلف جهان، از جوامع ابتدایی تا پیشرفته، که دهان به دهان نقل، و نسل به نسل منتقل گردد، فولکلور^۱، یا فرهنگ عامه نامیده می‌شود.

عناصر تشکیل‌دهنده این فرهنگ عبارتند از: اُسطوره‌ها، افسانه‌ها، قصه‌ها، ضرب‌المثل‌ها، مَثَل‌ها، ترانه‌ها و تصنیف‌ها، هنرهای تجسمی و نمایشی و سایر آداب و سُننی که مردم هر سرزمین، بنا به ضرورت و تحت شرایط اجتماعی و فرهنگی و تاریخی خاصی، در جریان کار و عشق و زندگی آموخته‌اند. جوهر و جانمایه آثار همه نویسندگان و شاعران بزرگ جهان، از این سرچشمه زلال و فیاض و الهام‌بخش، برگرفته شده است. آشنایی با آن شرایط فرهنگی و اجتماعی و حفظ و اشاعه بخشی

۱. نخستین بار در سال ۱۸۴۶ «ویلیام جان تامس» WILLIAM JOHN THOMS عتیقه‌شناس انگلیسی این اصطلاح را برای «رسوم عاقله» یا «ادب عاقله» پیشنهاد کرد، در سال ۱۳۱۴ رشید یاسمی اصطلاح «فرهنگ عامه»، و بعد صادق هدایت «دانش عوام»، و «دانش توده» را به کار بردند. (فرهنگ عامه، سال چهارم آموزش متوسطه، فرهنگ و ادب، علی بلوکباشی ۱۳۵۸)

از این فرهنگ، منظور نظر این مجموعه می‌باشد. و به‌جاست که این کتاب شاملِ باورها و بازیهای مردمِ مازندران باشد. چه بهتر که فرهنگ‌دوستانِ این خطه، در جهتِ تحققِ این امر یافته‌هایشان را در این زمینه، به آدرسِ ناشر ارسال فرمایند.

و اما خاستگاهِ باورهای مندرج در این کتاب، به گذشته دوری تعلق دارد، که اینک با پیشرفت تمدن، فرهنگ و تغییر وضعیت اجتماعی و اقتصادیِ جوامع، اغلب آنها از کاربرد و استمرار بازمانده‌اند.

برخی از این باورها، بازماندهٔ اُسطوره‌ها، حماسه‌ها، سنت‌ها، و آداب گذشته‌های دور است؛ برخی دیگر بازتابِ نگرشی غیرواقعی به نمادها و پدیده‌هایی است که با حضور و غیبت خود، به اندیشه و رفتار آدمی فرمان می‌راندند.

جدا از نمونه‌های غیرواقع‌بینانه - که ناشی از نگرش غیرمنطقی به علت و چگونگی ستایش بارانی، که در طول تاریخ این دیار، همواره در کار باریدن و شستن و رویاندن بوده است، مضمون اصلی این باورها را تشکیل می‌دهد.

نیالودنِ آب و زندگی به ناپاکی و پلشتی، حرمت‌نهادن به گندم و نان و سوگند و نمک، ارج نهادن به انسان و احترام به بزرگان، تشبیه بدیمنی‌ها و خوش‌یمنی‌ها به مظاهر و پدیده‌های مشابه موجود در طبیعت، پای‌بندی به اصول و اعتقاداتِ اسلامی، که همواره سدی در مقابلِ نومیدی و هراس و مرگ بوده است، همگی محتوای باورهایی است که پدیدآورندگانِشان، با آن اندیشیده، زندگی کرده، و جان باخته‌اند.

علی‌اکبر مهجوریان نماری

بهمن ۱۳۷۱، آمل

اگر قوس و قزح (رنگین کمان) در آسمان دیده شود می‌گویند، رستم، در پیکار با دیوان پیروز شده، همه را قلع و قمع کرده، ولی آخرین دیو فرار نموده، و او - رستم - با قوس و قزح (رستمه زال تیرکمون)، در پی شکار این آخرین دیو است. و بر این باورند که، این تعقیب و هدف‌گیری با تیر و کمان، یک سرش در گوشه‌ای از عالم، و سر دیگرش، در آن سو قرار دارد؛ و جدال رستم و آخرین دیو (سمبل پلیدی‌ها) در سرتاسر عالم ادامه داشته، و تیر و کمان رستم، در همه آسمان و زمین، به سوی این مظهر ناپاکی‌ها، نشانه گرفته شده است.

در تیره‌ما سیّزه شو - سیزدهمین شب از تیرماه تبری، مصادف با ۱۳ آبان ماه هر سال - با خوردن هندوانه، تنقلات و ازگیل... تا پاسی از شب بیدار می‌مانند؛ و بر این باورند که با این کار رونق و فراوانی و خوشبختی، در طول سال، به سراغ خانواده می‌آید.

در روز قبل از این شب، با تبر به درختهایی که میوه نمی‌دهند، حمله کرده، قصد قطع کردن آنها را - در ظاهر - می‌نمایند، و کسی جلو

می آید و به عنوان وساطت، مانع از قطع آن درختها می شود؛ و قول می دهد که در سال آینده - سالی که در راه است - این درختها، میوه می دهند. و براین باورند که درختها، با این کار، دارای ثمر خواهند شد.

همچنین در این روز، دخترانی که شوهر نکرده و در خانه مانده اند، به وسیله پدران و یا مادران یا برادران، کشان کشان از خانه به بیرون رانده می شوند، و در ظاهر باز یک نفر به عنوان ضامن جلو می آید و قول می دهد که این دختر، امسال شوهر می کند و او را بیرون نکنید. و بر این باورند که با این کار دختر ازدواج می کند.

کسی که به سویی چراغ سوگند یاد کند، عهدشکنی نمی کند و یا به دروغ به آن قسم نمی خورد؛ و بر این باورند که اگر با دروغ و نیرنگ به این کار مبادرت کند، سزای عملش را می بیند.

کسی که به آفتاب خسته موته (آفتاب خسته و وامانده) و به نان و نمک سوگند بخورد و عهدشکنی کند، و یا به دروغ به آنها قسم یاد کند، حتماً سزای عملش را می بیند.

کسی که به دروغ، به آفتاب، نان و نمک، سویی چراغ ... سوگند بخورد، و بارها این عمل را تکرار نماید و آسیبی هم نبیند، دیگر به سوگندهایش باور نداشته، او را از خود طرد کرده، و بر این باورند که به او، دیگر قسم نمی رسد.

به پیر بوته سخن (گفته های پیران) پای بندند، و باور دارند که نتایج سخنانشان حتماً درست خواهد بود.

به احترام نهادن به پدر و مادر پای بندند، و می‌گویند اگر فرزندی چنین کند، حتماً فرزندانش هم با او چنین کنند.

نان، گندم، یا برنج را، در زیر پا لگد نمی‌کنند؛ و می‌گویند موجب دور شدن برکت می‌شود. آنها را برداشته، بوسیده، در کنج دیواری یا شکاف درختی و یا جای محفوظی قرار می‌دهند.

پشت سر مسافر، آب، گندم، برنج می‌ریختند و باور داشتند که مسافرشان بزودی و سلامت بازمی‌گردد. آب می‌ریختند، تا زودتر برگردد. برنج یا گندم می‌ریختند تا سیر باشد، و در ناز و نعمت روزگار بگذرانند.

به سفره سوگند می‌خورند و باور دارند که اگر به خلاف آن قسم یاد کنند، برکت از سفره می‌رود. به سفره گسترده غذا پشت نکرده، نمی‌نشینند، و می‌گویند اگر چنین کنند برکت از سفره می‌رود. روی سفره گسترده غذا، گام نمی‌زنند و این کار را موجب رفتن برکت می‌دانند. خوردن ته کیسه‌ای، یعنی مانده غذاهای داخل سفره را باعث ازدیاد برکت می‌دانند. از تلم زدن، دوشین زدن - گرفتن کره از ماست و شیر - در حضور افراد خلافکار و ناپاک در منزلگاههای رمله‌ها، خودداری کرده، بر این باورند که برکت از میان می‌رود.

نادیده گرفتن رعایت احترام به بزرگتر از خود - گتّه کجیکی - را نشانه از بین رفتن روابط صحیح اجتماعی دانسته، بر این باورند که با این کار نظم دنیا گسیخته می‌شود.

اگر صاحبخانه، بر سر سفره غذا، قبل از سیر شدن مهمان، دست از غذا بکشد، مهمان به این باور می‌رسد که صاحبخانه مایل به مهمان‌نوازی نیست. و صاحبخانه برای اینکه مهمان، به چنین باوری نرسد، خود را مشغول به خوردن غذا، - تا هنگام سیر شدن مهمان - می‌کند.

سفره غذا را در شب، از سر ایوان یا پنجره به بیرون و در تاریکی نمی‌تکانند و می‌گویند بدشگون است و موجب کم شدن برکت می‌دانند.

در آخرین روزهای اسفند ماه (کهنه سال)، هر کسی باید متوجه این باشد که دچار اتفاقات و پیشامدهای بد نگردد و می‌گویند که حوادث ناگوار، در این روزها، انتظار آدمها را می‌کشد تا دامنگیر آنان گردد.

همچنین در روزهای آخر اسفند ماه و آغاز سال نو، هر عمل و اتفاق خوش و ناخوش، در طول سال جدید، عکس العمل یافته، آثارش مشاهده خواهد شد؛ مثلاً اگر این روزها به شادی و خوبی بگذرد، و یا با دعا و اوقات تلخی سپری شود، در طول سال جدید نیز، چنین خواهد گذشت.

در کهنه سال، از چیدن بنفشه پرهیز می‌کنند، و آن را نشانه بدشگونی برای سال آینده می‌دانند.

از کسی که پا قدمش خوب است، و همه ساله برای مادر می‌آید، اگر به دلایلی نتواند فقط آن سال را مادر می‌کند، کس دیگری به حکم استخاره انتخاب می‌شود، تا به جانشینی موقت او، انجام وظیفه

نماید. این فرد، از لباس و وسایل شخص غایب (مادرمه کننده اصلی) قطعه‌ای - مثلاً زیرپیراهن، کُت، کفش و... را برداشته، آنها را با دستهایش به جلو قرار داده و خودش پشت سر این وسایل حرکت می‌کند و در خانه‌ها مادرمه می‌کند.

کسی که مادرمه می‌کند، با پای راست وارد حیاط و اتاقها می‌شود و بر این باورند که شروع کارها با پای راست شگون دارد.

قبل از آغاز سال نو، اگر کسی یا کسانی از اهل خانه، در بیرون از حیاط بمانند و سال تحویل شود، حق ندارند وارد شوند، نخست باید مادرمه کننده بیاید و از در وارد شود و آنها پس از او، حق دارند وارد منزل گردند. مادرمه کننده، به تمام اتاقها، گوشه‌های حیاط، انبارها، داخل بامها و... سرکشیده، شاخه‌ای از سبزه‌ها را در آنجا می‌گذارد. و بر این باورند اگر قبل از مادرمه کننده، کسی وارد شود، ممکن است خوب نباشد و آن سال با حوادث و پیشامدهای ناگواری همراه گردد.

در ایام عید و در آغاز سال نو، حتی‌المقدور یک لباس نو (زیرپیراهن، پیراهن، کفش، جوراب و...) پوشیده، بر این باورند که با نو شدن طبیعت باید هم‌رنگ گردند و کهنگی سال گذشته را، پشت سر بگذارند.

ستایش روشنی و آتش و نور، در شبهای چهارشنبه‌سوری، با این باور باستانی آمیخته است که آتش و سرخی، زداینده پلیدی‌ها و پلشتی‌ها است، و زردرویی و شرمساری را باید بسوزاند و بزدايد و سرخ‌رویی و پاکی را، به‌آدمی برگرداند.

آوردن سبزه و ماهی، نشانه رویش و زندگی و سمبل جریان
نوشدگی طبیعت و جهان، زدودن گرد و غبار سال کهنه، از دیوارها و
پنجره‌ها و حیاط خانه‌ها و شست‌وشوی فرش‌ها و البسه نشانه
آمیختن با هوای تازه طلیعه نخستین روزهای بهار است. این باور
کهن با خاطرات آنانی که از جمع خانواده‌ها بریده یا جهان را وداع
کرده و یا به سفرهای بی‌بازگشت رفته‌اند، درهم آمیخته است. و
آرزوی دریغ‌آلود حضور آنان را، با هوای تازه کوچه‌ها و خیابانها و
با عطر گلها و شکوفه‌ها در هم می‌آمیزند. همچنین بر باور ارزشمند
و اسلامی صِلَةُ رَجِم (دید و بازدیدها) در بین همه فامیله‌ها، آشنایان و
همسایگان، با نیت زدوده شدن کدورتها، و گلایه‌ها، انجام می‌گیرد
که موجب پیوستگی بیشتر، و استحکام روابط انسانی می‌گردد.

در روز سیزده‌بدر، گره‌زدن به سبزه‌ها و هم‌آغوشی با طبیعت نو، از
ریشه‌های باوری باستانی و کهن سیراب می‌شود، که با خود، یقین
واشدن گره‌های بخت و اقبال، و تجدید حیات و تحقق خواسته‌ها را،
به‌همراه دارد.

بر این باورند که:

اگر سال، روی مرغ نو شود، آن سال، سال خوردن و خوابیدن است.
اگر سال، روی مار نو شود، آن سال، سال جنگ و جدال و فراوانی
آب است.

اگر سال، روی خوک نو شود، آن سال، سال فراوانی است.
اگر سال روی اسب نو شود (اسبه یالِه پشت = روی یال‌های) اسب)
آن را نشانه حوادث نیکو در طول سال جدید می‌دانند.
اگر سال روی خرگوش نو شود، آن سال را، سال خوابیدن زیاد و
آرامیدن، و صلح می‌دانند.

اگر سال روی گاو نو شود، آن سال را، سالِ جنگ و شاخ به شاخ شدن می‌دانند.

در آبادیهای بیلاقی و دهات قشلاقی شهرستان آمل، وقتی که هوا بیش از اندازه می‌بارید و باران، در طولِ روزهای متوالی ادامه می‌یافت، تقریباً همه اهالی دور هم جمع شده، هرکدام یک جارو، دیگ برای پختن مرغ، سه‌پایه آهنی برای طبخ غذا در دست می‌گرفتند. سپس به اتفاق هم، به دم در خانه‌های اهالی رفته، آنجا را جارو می‌کردند، و بعد، از صاحب هر خانه‌ای که از آنجا می‌گذشتند، مقداری برنج دریافت نموده، آنها را جمع، و در محل تکیه آبادی آتش می‌افروختند و این برنج‌ها را، به اصطلاح «سو» می‌دادند. - یعنی برشته می‌کردند - آنگاه، مقداری از آنها را خورده، مابقی را در اطراف آبادی، یا کوچه‌ها، و خیابانها، می‌پاشیدند. و هنگام انجام این عمل، این شعرها را، دسته‌جمعی می‌خواندند؛ و بر این باور بودند که بزودی باران بند می‌آید، هوا صاف، و خورشید از پشت ابرها، پدیدار، می‌گردد.

مَم مَمّه شوری کِمی، آفتاب ها کَنه
چار شَمّه سوری کِمی، آفتاب ها کَنه (چهار شنبه سوری می‌کنیم تا -
آفتاب بتابد)
(عده‌ای می‌گفتند)

هاو، ها کَنه، هاو، ها کَنه (ای کاش آفتابی شود...
یا علی، آفتاب ها کَنه (یا علی هوا آفتابی بشود)
گو، به کِلوم بَمِرده، از دست این وارِشی (گاو در آغل جان سپرد، از دست این بارندگی)
دائی غِلوم بَمِرده، از دست این وارِشی. (دائی غلام، مرد از دست این بارندگی)

استا عباس، لاروسر، پمردِه، از دست این وارشی (استاد عباس در لاروسر، «آب معدنی»، مُرد از...)

هاو، هاکنه، هاو، هاکنه

یا علی، آفتاب هاکنه.

شاهین تینک پمردِه، از دست این وارشی. (تتور حَمّام، خاموش شد، از دست این بارندگی)

پیرزنا کل اسی پمردِه، از دست این وارشی (و - در کنار اجاق هیزمی، پیرزن از سرما و باران، جان داد از دست این بارندگی.

هاو، هاکنه، هاو، هاکنه

یا علی، آفتاب هاکنه

باور دارند که هرکسی، هرچور با دیگران رفتار کند، همان طور هم تلافی آن را، خواهد دید. مثلاً اگر کسی به زن و بچه‌های دیگران ظلم کند، به سر زن و بچه‌ها یا نوه‌های او خواهد آمد.

در مورد اتفاقی‌هایی شبیه مرگ، تصادف و... می‌گویند: این حوادث حتماً در همان زمانهایی بوقوع می‌پیوندد که باید رخ دهد. و بر این باورند که مکانها و جاهایی که محل این حوادث‌اند، تصادفی است، اما زمان وقوع آنها، عوض نمی‌شود.

در مورد مرگ آدمهایی که بیش از حد از مریضی رنج کشیده‌اند، و یا از اندوهی طولانی به جان آمدند، می‌گویند، بهتر شد که رخت از این جهان بربست. و بر این باورند که دیگر راحت شده است؛ و آرام می‌گیرند.

هر پیشامد و بلای طبیعی و آسمانی را ناشی از اعمال بد آدمها

دانسته، می‌گویند: اگر اعمال انسانها، درست باشد حتماً اتفاق‌های ناگوار طبیعی و آسمانی رخ نخواهد داد.

هر مرگ‌ومیر و هر پیشامدی را، مقدر می‌دانند؛ و می‌گویند: «قضا و قدره» و باورمندند که هیچ زایش و مرگی، به دور از خواست قضا و قدر نیست.

اگر در زمستانی برف و باران زیادی بیارد می‌گویند بهار خوبی خواهیم داشت و اگر در زمستان برف و باران اندکی بیارد، می‌گویند بهار پر از بارش و بارندگی است.

در پای بعضی از درختها، چراغ و شمع روشن می‌کنند و باور دارند که نیازشان برآورده می‌شود و همچنین بر سینه و شکاف بعضی از کوهها، چراغ و شمع می‌افروزند تا نیازشان برآورده شود. و آن جاها را محل عبور پاکان و معصومان می‌دانند.

به پُل دوازده چشمه (دوازده پله) که بر روی رودخانه هراز و در وسط شهر آمل قرار دارد، سوگند می‌خورند، و بر این باورند که سوگند خلاف به آن، نتیجه‌اش مکافات و بدبختی‌هاست.

از مشاهده شهاب‌ها، در آسمان، به حالت احترام و ترس درآمده، با شگفتی به آن می‌نگرند؛ و می‌گویند، این نور (اصولاً نور) حرکت و جابجایی معصومان و پاکان است.

وقتی خسوف یا کسوف صورت می‌گرفت، به پشت بامها و یا در حیاط خانه‌ها و یا بلندی‌ها رفته، بر ظروف مسی و یا شیئی دیگر که

کوبیدن بر آن سر و صدا ایجاد می‌کرد، می‌کوبیدند، و باور داشتند که ماه یا آفتاب از دست «گرفتگی» و اسارت نجات خواهد یافت.

خسوف و کسوف را نشانه بدیمنی آن سال می‌دانستند.

اگر کسی در آب ادرار کند، او را از این کار منع کرده، بر این باورند که در آن دنیا باید با مژه‌هایش، این ناپاکی‌ها را، از توی آب درآورد.

دانه‌های انگور را، وقتی روی زمین افتاده با پا لگد کرده و خُرد می‌کرده‌اند، به دلیل آنکه امام رضا (ع) با آن مسموم شده است، ولی دانه‌های انار را وقتی روی زمین افتاده، برداشته و می‌خورند؛ و باور دارند که این میوه از بهشت آمده و یا یکی از دانه‌های آن، بهشتی است.

از نفرین پدر و مادر که می‌گویند: «تِه شمع کهو به‌وؤ» (یعنی شمع عروسیت روشن نشود) یا ناکام گردی، از دنیا بروی و جوانمرگ گردی، می‌هراسند. و سعی می‌کنند کاری نکنند تا مورد خشم پدر یا مادر قرار گیرند. و بر این باورند که این نفرین کارگر می‌افتد.

می‌گویند، نفرین پدر مؤثر واقع می‌شود، ولی نفرین مادر «نمی‌گیرد» یعنی اثر نمی‌کند. و بر این باورند که اگر موقع غذا خوردن «بسم‌الله» نگویند، سیر نمی‌شوند.

وقتی می‌خواهند مرغی را سر ببرند، ابتدا نُک او را به آب می‌رسانند

تا تشنه نباشد، بعد او را به سمت قبله گرفته، سر می‌برند. و بر این باورند که اگر حیوان، تشنه کشته شود گناه دارد، و موجب آن می‌شود، تا کیفرش دامن اهل خانه را بگیرد.

جای کودکان و جوانان ناکامی را، که به دلایلی از جهان رفته و گناهی مرتکب نشده بودند، در بهشت می‌دانستند؛ و ضمن گریه و زاری، در مراسم عزایشان، و تحمل رنج و دوریشان در دل احساس آرامش و بردباری می‌نموده‌اند.

به مسافران و آدمهای غریب و گمشده یاری می‌رسانند و بر این باورند که، با این نیکی در جهت حفظ سلامتی و امنیت خانواده خود، کمک می‌کنند. اگر غیر از این بکنند، حتماً جزایش را دیده و همچون آنان، آواره خواهند شد.

از تصاحب اموال صغیر می‌پرهیزند و بر این باورند که اگر کسی مبادرت به این کار کند حتماً سزای عملش را خواهد دید.

به سگ، گربه، گنجشک و... غذا داده، و باور دارند که این کار موجب فراوانی و برکت می‌شود.

مارهای خانگی را نمی‌کشند و می‌گویند که جفتشان راحتشان نگذاشته، بالاخره آنها را پیدا کرده، از پای درشان خواهد آورد و انتقام جفتش را خواهد گرفت.

مارهای غیرخانگی، و هر نوع خزنده مهلک را می‌کشند؛ ولی از کشتن و شکار حیواناتی از قبیل گنجشک و مورچه، ایبا داشته،

می‌گویند موجب بروز اتفاقاتی بدی خواهد شد.

به سر بچه نمی‌زنند و می‌گویند که یتیم یا صغیر می‌شود.

— بچه‌ای که — به سرش می‌زدند، او هم به سر کسی که این کار را کرده می‌زد، تا صغیر و یا یتیم نشود. و بر این باورند که اگر به سرش بزنند و او هم متقابلاً این کار را نکند، پدر و یا مادرش می‌میرد.

در موقع خواب، رو به قبله می‌خوابیدند و باور داشتند که عمرشان زیاد خواهد شد.

کسی که یک پایش را روی پای دیگرش گذاشته و زانوی این پا را، با دو دست بگیرد و نیم‌خیز بنشیند از این کار منعش می‌کنند، و می‌گویند بد است، چرا که یزید ملعون هم وقتی که امام حسین (ع) را شهید کرده و سر مبارکش را به نزدش آورده بودند، اینگونه نشسته بود.

اگر کسی گاو یا گوسفندی و یا اسبی را می‌فروخت و آنها را در شبهای دوشنبه و چهارشنبه به خریدار تحویل می‌داد منجر به رفتن همهٔ مال‌ها می‌شد. اگر مجبور بود آنها را تحویل دهد، چهار تار موی مالها را از تنشان کنده و داخل کفشش می‌نهاد.

در طویله‌ای که گاوها هستند، می‌گویند جارونزن! و بر این باورند که با این کار مالها از دست می‌روند.

اگر گوسفندی دوقلو می‌زاید، آن را نشانه داشتنِ شانس بلند

صاحب آن می دانستند و بر این باور بودند که این زایش مژده از دیاد
گوسفندان او در آینده است.

مالدارها، و گالش ها، و چوپانان، از ورود افراد خلافکار و ناپاک به
داخل منزلگاههای رمه ها ممانعت به عمل می آوردند، ورود آنها را،
سبب مُردن دامها و رفتن خیر و برکت و کم شدن محصولات،
می دانستند. وقتی مالدارها (دامدارها) از قشلاق به مناطق ییلاقی
(لار) عازم می شدند، اگر ستاره ها انبوه و به اصطلاح «رو به نه»
بودند. از راهی که در جهت مقابل این ستاره ها بود حرکت نمی کردند
و می گفتند بدیمن است. و از راهی که در خلاف جهت ستاره ها بود،
با باروبنه و رمه ها، به حرکت در می آمدند.

مالدارها، هنگام کوچ ییلاقی و قشلاقی را، روز پنجشنبه
برمیگزیدند و باور داشتند که کوچ رمه ها، در این روز که آن را
«جمعه پُشت» (یک روز قبل از روز جمعه) می نامیدند، خوش یمن
است.

اگر گنجشک، در آب شنا می کرد بر این باور بودند که بزودی هوا
بارانی می شود.

اگر گوسفندی، شانه ها و پشت اش را می جنباند، می گفتند هوا بارانی
می شود.

از فرار و رَم کردن ناگهانی حیوانات در می یافته اند و باور داشتند که
بلایی آسمانی یا زمینی، نازل می شود.

می‌گویند، بهار کوه، پاییز رو، یعنی در بهار وقتی که هوای کوه (بیلاق) ابری باشد، هوا خوب است، و در پاییز وقتی که هوای دریا، ابری باشد، باران در راه است.

بادی را که از سمت غرب (کَلِ سیا) به سمت رو در امام رضا (ع) بوزد (یعنی از غرب به سمت شرق) پیش‌درآمد هوای بارانی می‌دانند. و بارانی را که پس از این بیارد «وَلَه‌وارش» (یعنی بارانی که به صورت اریب بیارد) می‌نامند.

بادی را که از طرف شمال (مناطق بیلاقی آمل) به سمت مازرون (مناطق جلگه‌ای و دشت آمل) بوزد، نشانه در پی داشتن هوای بارانی و بادی را که از جنوب (دشت)، رو به سوی کوه، بوزد نشانه خوب و صاف شدن هوا، می‌دانند و بر این باورند که هوای مازرون (آمل و توابع آن) تابع این تغییرات است.

هر گاه برفی که باریده و روی زمین نشسته است پس از چند روز و با وجود صاف و آفتابی شدن هوا، آب نشود، می‌گویند «وَرَف خیره بیه»^۱ یعنی برف به ما خیره‌خیره نگاه می‌کند و نمی‌خواهد آب شود و باور دارند که حتماً برف دیگری روی این برفهای بجامانده، خواهد بارید.

در مناطق بیلاقی، وقتی باران نبارد، و خشکی و گرما، مدتها ادامه یابد و مراتع و چراگاهها، در معرض خشکسالی قرار گیرد، چوپانان و گالش‌ها، برای اینکه باران بیارد، کله اسب مرده‌ای را، داخل لای و

۱. به تعبیری دیگر خیره سر شده است.

لجن (ناپاکی و مرداب) چال می‌کنند تا باران بیارد، و مراتع سبز شوند.

وقتی که پس از بارندگی زیاد، ابرها به کناری بروند و همزمان آفتاب بتابد و باران نیز بیارد، می‌گویند «شاله عروسیه» یعنی روز عروسی شغال است. و بر این باورند که هوا، دیگر خوب خواهد شد.

وقتی هوا، بارانی و سرد شده و کلاغها بر بالای درختها یا پشت‌بامها قارقار کنند، می‌گویند حتماً برف خواهد بارید.

می‌گویند، اگر برگهای سبز «مادرمه» را بسوزانند، هوا آفتابی می‌شود.

اگر هوا ابری شده و مدت‌ها همان‌طور ابری باقی بماند و نبارد، می‌گویند: «هوا پلوج دَکَته» - یعنی هوا، یکدنده شده، نه می‌بارد و نه صاف می‌شود. و حتماً بلایی آسمانی یا بارانی سنگین و یا سیل و... را در پی دارد.

وقتی هوا، بی‌اندازه گرم شود بر این باورند که حتماً فردا، هوا بشدت خراب و بارانی می‌شود.

وقتی در زمستان مورچه‌ها دیده شوند، می‌گویند، بهار زودرسی در راه است و بر این باورند که دیگر بوی بهار، مورچه‌ها را بیدار! کرده است.

هرگاه بر روی برگ درختان (در فصل پاییز) برف بیارد، می‌گویند: امسال زمستان سختی در راه است (زمستان زودرس) و هرگاه، بر روی برگ درختان (برگ سبز درختانی که خوراک دامها را نیز از آن تهیه می‌کنند و به آن «پشته چَرده» می‌گویند) در فصل زمستان برف بیارد، می‌گویند: امسال بهار زودرسی در راه است و باور دارند که زمستان دیگر رو به اتمام است.

گالش‌ها و چوپانان، از وزن کردن، تقسیم و جابه‌جا نمودن محصولات دامی، در انتظار دیگران پرهیز نموده، این کار را در خفا انجام می‌دادند، و بر این باور بودند که چشم‌زخم خورده، و محصولاتشان کم می‌شود.

اگر غازها، یا اردکها، در حیات خانه، به‌ناگهان بدوند و ادای آب‌تنی‌کردن و شست‌وشو نمودن در بیاورند، بر این باورند که بزودی باران می‌بارد.

از ته کفش آدمهای شورچشم، مقداری گل برمی‌دارند، تا دفع چشم زخم گردد. شاخه‌ای از درخت «تَه‌تونه» (درخت جنگلی با میوه‌های ریز و شیرین) را در جلوی خانه و یا بر سر دروازه می‌گذاشتند تا دفع چشم زخم گردد. نعل اسب را جلوی سر دروازه و یا سینه ستونهای ایوان خانه، نصب کرده، بر این باور بودند که دفع چشم‌زخم می‌گردد. پشتِ اتاقهای چوبی کامیونهای باری نیز، نعل اسب، نصب می‌کنند.

در کشتزارها، کله اسب مرده‌ای را بر سر چوبی کرده بر این باورند که دفع چشم‌زخم است بر گردن حیواناتی که در منزل نگهداری

می کردند، برای دفع چشم زخم یک یا چند سنگ کبود (میلپه کا) که با نخی به شکل گردن بند در می آوردند، می آویختند. همچنین بر پیشانی اسب یا گاو (مخصوصاً اسب) بلافاصله پس از خریداری آنها خمیر می مالیدند، تا دفع چشم زخم گردد.

بر این باور بوده اند که: چشم بعضیها گیر است، یعنی از جانب آنها، چشم زخم به آدمها می رسد. برای همین، همواره از مقابله با آنها به هنگام گذار از کوچه ها و خیابانها، پرهیز می کردند.

برای دفع چشم زخم از طرف خود، نسبت به دیگری، در مقابل کسی که مورد تمجید و تعریف واقع می شود از لباس خود مقداری تار نخ، و پُرز لباس - پرک PA-RK - کنده، و در آتش می انداختند.

زیر چرخهای اتومبیلی که خریداری شده و آماده کار است، تخم مرغ گذاشته، و از روی آنها رد می شوند، تا دفع چشم زخم و بلاگردان گردد، و وقتی کسی از کسی دیگر، تعریف کرده و مثلاً از چاقی و سرحالی و زیبایی و محسنات او بگوید، برای اینکه چشم زخمی از جانب او، متوجه فرد تحسین شده نشود، می گویند: رویم به تخته، و باور دارند که دفع چشم زخم شده است.

گوسفند یا گاو یا جوجه و مرغ، در خانه نگهداری می کردند، تا اگر قرار است بلایی به سر اهل خانواده بیاید، به سر حیوان بیاید و اینها بلاگردان آنها گردند.

ظروف و هر نوع شکستنی که عملاً یا سهواً بشکنند، می گویند: بلاگردان شده یا رفع بلا شده. وگرنه بر سر اهل خانواده نازل

می‌گردید.

اگر ظرف یا چیزی شکستنی بدون آنکه کسی به آنها دست بزند، خودبخود بشکند، می‌گویند: بلاگردان شده و باور دارند که وگرنه بر سر اهل خانه می‌آمد.

بر این باور بودند که دست بعضی‌ها خوب است (آمد دارد) از این رو، کاسب‌ها، اول صبح از آنها دست دِلّاف (مقداری پول خُرد) می‌گرفتند، تا در طول روز کاسبی‌شان روبراه باشد.

و باز می‌گویند که دست بعضی از زنان خانه‌دار برای نشان‌دن تخم‌مرغها، زیر مرغ مادر (مرغ تب‌دار) آمد دارد، یعنی که حتماً آن تخم‌مرغها جوجه خواهند داد.

به پا قدم باوری قدیمی داشته و هرکس را با پا قدم بد و یا پا قدم خوب می‌شناخته‌اند. اگر کسی وارد خانه‌ای می‌شد، و اتفاقاً حادثه بدی رخ می‌داد، و این اتفاق در جاهای دیگری نیز، بر حسب اتفاق پیش می‌آمد آن فرد به داشتن پا قدم بد معروف می‌شد. و برعکس اگر ورود کسی به جایی همراه با حوادث خوب و خوشی بود، به داشتن پا قدم خوب زبانزد می‌شد.

پا قدم را، به نیت خوب و یا بد صاحب قدم، سادگی و پاکی و بی‌آلایشی افراد، وابسته می‌دانستند.

اگر کسی از دست کس دیگری غذایی را بگیرد و بخورد، و در همان حال غذا در گلویش گیر کند، و یا به سرفه بيفتد، می‌گویند: او راضی

به دادنش نبوده است. و باور دارد که به خاطر این غذا در گلویش گیر کرده و یا به سرفه اش انداخته است.

اگر کسی، چیزی را به دیگری - داوطلبانه و بلاعوض - بدهد، و از بابت این چیزها خیری برای دریافت کننده آنها مشاهده نشود. دریافت کننده می گوید: فلانی راضی نبوده و برای این نارضایتی و اکراه است که برایم خیری در بر نداشته و سودی حاصل نشده است.

اگر مالی و یا چیزی را از کسی به زور بگیرند، و یا اینکه مجبورش کنند، هنگامی که خیری و یا نتیجه دلخواهی از آنها، نصیب دریافت کننده نگردد، می گویند: فلانی از ته دل راضی به دادن آنها نبوده است. و بر این باورند که به سبب این نارضایتی است که خیری از آنها حاصل نشده است.

اگر به زور مالی و یا چیزی از کسی دریافت گردد، و بعد از آن بلایی یا اتفاق ناگواری برای دریافت کننده آنها، رخ دهد، می گویند: فلانی راضی به دادن آنها نبوده و بخاطر این، آن بلا یا اتفاق نازل شده است.

اگر کسی برای کاری یک بار به جایی سفر کرد، و برایش اتفاق ناگواری رخ داد و بار دوم هم اتفاق بدی برایش پیش آمد، بار سوم از رفتن به آنجا، خودداری می کند، و می گوید «مِه رِه وُرا نای نِه» یعنی رفتن به آنجا برای من بدیمن است و آمد ندارد.

اگر قبل از انجام کاری یا تصمیمی، کسی عطسه ای کند، بر این باورند که انجام آن کار یا عملی نمودن آن تصمیم به صلاح نیست، اما اگر

دوبار عطسه‌ای بشنود می‌گوید: به صلاح و خیر است که انجام گیرد.
یک عطسه را صبر، و دو عطسه را «جَخت» می‌گویند.

اگر کسی زیاد بخندد و علت خنده‌اش برای دیگران معلوم نباشد، و یا در خنده جانب اغراق را بگیرد می‌گویند: «پوره خِر نیه» یعنی سرانجام کارش به خیر و صلاح نیست. و باور دارند که برایش اتفاق بدی روی خواهد داد.

اگر کسی به خاطر کسب ثروت و مال زیاد، ناگهانی سر زبانها برود، و همه از او بگویند، باز هم می‌گویند: «پوره خِر نیه» و باور دارند که حتماً او سرمایه و دارایی را از دست می‌دهد، و یا به بیماری لاعلاج مبتلا شده، یا حادثه ناگواری برایش روی خواهد داد.

اگر کسی به ناگهان رشد کرده و تنومند و زیبا و مطرح گردد. (در طول مدت کوتاهی و علی‌رغم سن و سالش) باز هم می‌گویند: «پوره خِر نیه» و بر این باورند که حتماً به درد بی‌درمانی مبتلا شده، و یا حادثه ناگواری برایش روی خواهد داد.

اگر کسی بنا به علت خاصی با کسی درگیر شده، و در ایجاد و برپا کردن دعوا، و کشمکش اصرار زیادی به خرج دهد و دعوا را تمام نکند می‌گویند «وره خِر نیه» و یا اینکه «پونه مرگ هارسینه» یعنی مرگش فرارسیده، حتماً بلایی به سر خودش می‌آورد. و این دعوا، بهانه‌ای برای تحقق این بلای محتوم است. پس سعی می‌کنند کوتاه بیایند و ختم غائله کنند تا مقعر آنها جلوه نکنند.

در معامله‌ای که دوبار و پشت سر هم انجام داده، هر بار برایش

حادثه ناگواری رخ داده، یا ضرر کرده، از اقدام در مرحله سوم امتناع می‌کند و می‌گوید: «مِه رِه وَ را نای نه» و باور دارد که باید برای همیشه دور آن را خط بکشد.

در کاری یا معامله‌ای که دو بار انجام گرفته و برایش سودآور بوده است بدان رغبت پیدا نموده، می‌گوید: «مِه رِه و را دای نه» یعنی برای من آمد دارد.

اگر در معامله‌ای و یا کاری، که دوبار بدان دست زده و برایش متضمن حادثه ناگواری بوده. اگر بار سوم بدان دست بزند و اتفاقی نیفتد می‌گوید: بار سوم این کار را کردم و اتفاقی نیفتاد، و دیگر برای همیشه مانعی و هراسی برای خود در انجام آن کار نمی‌بیند. یعنی که در بار سوم جان سالم بدر برده و بار سوم (سه‌ی سر، مرگه‌سر) را همواره سرنوشت‌ساز می‌دانستند.

اگر در بار اول اتفاقی پیش‌آمد کرد و به خیر گذشت و بار دوم هم همان اتفاق بد رخ داد و باز هم به خیر گذشت، با نگرانی و افسوس منتظر وقوع آن برای بار سوم می‌مانند و می‌گویند: سه‌ی سر، مرگه‌سر و با نگرانی منتظر می‌مانند. اگر بار سوم هم رفع خطر شد، دیگر باور می‌کنند که این پیشامد از این به بعد رخ نمیدهد، و اگر هم رخ دهد، دارای پیامدهای ناگواری نیست؛ چراکه از سومین بار جان سالم بدر برده است.

گاهی کسی که در حال انجام کاری یا اتخاذ تصمیمی است به ناگهان می‌گوید «مِه دِل نکشه» یعنی دلم نمی‌کشد، و باور دارد که انجام آن کار یا تصمیم برایش به صلاح نیست و منصرف می‌شود.

کودکان را، از گریه کردن زارزار و نالیدن و گریستن با هم در غروبها، منع کرده، بر این باور بوده‌اند که اینگونه گریستن در آغاز شب بد یمن است.

همچنین از نالیدن و گریستن زارزارِ اهل خانه‌ای که عزادارند، در سپیده‌دمها و غروب‌گاهان، باور دارند که این کار موجب مرگ و میر بعدی و بدبختی‌های دیگر می‌گردد.

از نفرین و آه پیرزن‌ها، در ساعاتی از روز، که هوا رو به تاریکی می‌نهد، بخصوص در شبهای دوشنبه و چهارشنبه، هراس داشته بر این باور بودند که «پَت پَتَه نفرین» یعنی نفرینی که از دل برآید و با آه و ناله توأم است، کارگر می‌افتد.

شبهای دوشنبه و چهارشنبه، سنگین است و بر این باورند که انجام هر کاری یا تصمیمی در این شبها، با احتیاط و دقت همراه است.

در شبهای چهارشنبه، از گرفتن ناخن پرهیز می‌کردند، زیرا در این شبها ارواحی که به سراغ فامیل و بستگان نزدیک می‌آمدند (برای طلب دعا و آمرزش) ناراحت می‌شدند.

در شب چهارشنبه و بعضی از شبها، از زیر درخت عبور نکرده و می‌گفتند: برای عابران، اتفاقهای بدی رخ خواهد داد.

شبها، از کوتاه کردن مو، - همچون ناخن - پرهیز می‌کردند و به دلایل نامعلومی باور داشتند که این کار درست نیست.

اگر مرغ مادر (مارپه کُژک) در روزهای دوشنبه و چهارشنبه بخواند،
بد است.

از حنا بستن در شبهای دوشنبه و چهارشنبه پرهیز کرده و می گفتند با
این کار بخت چهل عروس برمی گردد.

باور داشتند که اگر در شبهای چهارشنبه، مرده ای را در خاک کنند
قلب آن مرده پراز دلوایسی و اندوه و غم می گردد. و مثل می زدند که:
کدوم دله که چارشنبه شو، شونه خاک. یعنی کدام دل است که در
شب چهارشنبه به خاک می رود؟ (وای بردلی که در شب چهارشنبه
به خاک برود).

باور داشتند که ارواح درگذشتگان، در شبهای چهارشنبه به
نزدیکانش سر زده و طلب دعا و فاتحه می کند، و از این رو، این
شبها با شگفتی و هراس و احترام توأم بود.

از جویدن آدامس در شبها بچه ها را منع می کردند و می گفتند:
جویدن سقّز و آدامس در شب، در حکم جویدن گوشت تن مرده ها
است.

از ریختن آب گرم، در شب و در تاریکی، از پنجره یا ایوان خانه به
حیاط منزل، امتناع کرده آن را بدیمن می دانستند.

در ایام هفت روز عزاداری برای مرده، شبها به مجلس ختم او،
نمی روند و می گویند برای صاحب عزا، بدیمن بوده، باعث مرگ و
میر بعدی می شود.

همچنین غروبها به مجلس ختم نمی‌روند و آن را موجب بروز مرگ بعدی برای صاحب‌عزا می‌دانند.

از بدرقه افرادی که برای فاتحه‌خوانی می‌آیند، می‌پرهیزند و بر این باور هستند که با این کار ممکن است کسی از فامیلهای آن کس بمیرد.

هنگام عبور یا حضور در قبرستانها، با انگشت سبابه، قبرها را به هم نشان نمی‌دادند و اگر ندانسته این کار را می‌کردند، آن را به دهان برده و گاز می‌گرفتند.

اگر در خانه‌ای دو نفر به فاصله کمی دار فانی را وداع می‌گفتند، برای آن که جلوی مرگ و میز بعدی گرفته شود، لنگه کفشی یا مرغی را چال می‌کردند تا رفع بلیه گردد.

در مراسم ترحیم، کفشهای واردین را مرتب و آماده پوشیدن نمی‌سازند و بر این باورند کسی که کفشهایش مرتب شده به دنبال این مرده می‌رود. (می‌میرد)

قد بچه و نوزاد را با دست یا وجب یا متر اندازه‌گیری نمی‌کردند و بر این باور بودند که بچه بزرگ نمی‌شود و سن زیادی نمی‌کند.

بچه‌هایی که دچار سکسه‌های مداوم می‌شدند برای آن که این کار از یادشان برود، سرِ نخ کوتاهی را با زبان خیس کرده به روی بینی‌شان قرار می‌دادند تا سکسه‌شان قطع شود.

به کسی که دچار سکسه‌های پی در پی می‌شد، خبری دروغین و ناگهانی می‌گفتند که باعث شگفتی او گردد و بر این باور بودند که سکسه قطع می‌شود.

از تکان دادن گهواره‌های خالی جلوگیری کرده و می‌گفتند بچه می‌میرد یا عمرش کوتاه می‌شود.

اگر نوزادی که به دنیا آمده روی کفلش (پشتش)، رنگ کبود مشاهده می‌شد، بر این باور بودند که نوزاد بعدی پسر است.

وقتی بچه‌ای یا کسی تب می‌کند، کسی که دستش را به پیشانی او می‌گذارد تا از روی حرارت پیشانی، متوجه درجه تب او گردد، پس از آن دستش را به زمین می‌زند، با این باور که حرارت تن بیمار، به زمین بخورد و از تن بیمار بیرون برود.

نوزادی که پس از شیر خوردن، اضافه آن را بالا می‌آورد، اگر این شیر به صورت آبکی باشد بچه قشنگ می‌شود.

بوسیدن کف پای بچه خوب نیست و بر این باورند که بچه بزرگ نمی‌شود.

بوسیدن پشت گردن بچه خوب نیست، چرا که در آینده نازک نارنجی می‌شود و زود قهر می‌کند.

کسی که در حال خمیازه کشیدن و یا در حال دهن‌درّه است وقتی که می‌خواهد دستهایش را پس از این کار به پایین بیاورد و دهن‌درّه‌اش

را تمام کند می‌گویند: «مه سر نشین» یعنی روی سر من نریز! و باور دارند که اگر کسی خمیازه و دهن درّه‌اش را به سر فرد دیگری بریزد خستگی‌اش به دیگری منتقل می‌گردد.



وقتی کودکی دهن درّه می‌کند، با جمع کردن دهان (غنچه کردن لبها) صدایی در می‌آورند، و همزمان با جمع کردن نوک انگشتان (انگاری می‌خواهند با آن چیزی را بگیرند) دهن درّه را، از دهان کودک درآورده به بیرون از تنش می‌اندازند! و می‌گویند «سگ بخره» یعنی سگ آن را بخورد. و مطمئن می‌شوند که دیگر، خستگی، با دهن درّهای که از تن کودک بدر آمده و به بیرون انداخته شده برنمی‌گردد.



در همین حال اگر کودک دیگری در آن نزدیکی و یا در بغل مادرش باشد، آن دهن درّهای را که از دهان کودک بدر آورده شده به سمت آن کودک نمی‌اندازند و بر این باورند که خستگی کودک اولی را به تن کودک بعدی منتقل می‌کنند.



وقتی دندان شیری بچه‌ای می‌افتاد، آن را در جای امنی قرار می‌دادند، و به کودکان گوشزد می‌کردند که اگر این کار را نکنند، سگ دندان را می‌خورد و دندان بعدی بچه - که بعد از این درمی‌آید - شبیه دندان سگ خواهد شد.



پس از شیر خوردن کودک، وقتی که او به سسکه می‌افتاد، مادر می‌گفت: هاک (سسکه)، بوره درّه په، گوشت پپه تِه تِه په؛ یعنی سسکه به پشت در برود، و گوشت (چاقی و سرحالی) برود داخل تن تو، و باور داشتند که با این گفتار، غذا به کودک چسبیده، موجب

چاقی و سرحالی او می‌گردد.

دختران شوهرنکرده و در خانه مانده، و زنان شوهر مرده، و دو شوهر کرده و طلاق گرفته را، با خود به خواستگاری دختران نبرده، و بر این باور بوده‌اند که عروشان در آینده سیاه‌بخت می‌شود.

اگر مرکز انشعاب موی سر نوزاد دو تا باشد (دایره وسط سر، که از آنجا موها به صورت دایره‌وار می‌رویند و ادامه پیدا می‌کنند) نشانه این است که او در آینده، دو زن می‌گیرد.

هرگاه زن حامله، بین دو درِ باز یا دری که یک لنگه‌اش باز باشد، بنشیند او را از این کار باز می‌دارند، و می‌گویند: بدیمن است.

زنان حامله، به دریا نگاه می‌کردند، و بر این باور بودند که بچه‌شان دارای چشمهای زاغ می‌شود!

کسی که دچار کمردرد شدیدی می‌شده، زن دوقلو زاییده‌ای با لگد به ناحیه پشت و کمر او می‌زد، تا کمر دردش برطرف شود.

دور زن زائو، را با حرکت دست دایره می‌کشیدند تا از گزند از مابهران محفوظ بماند.

پشت سر عروس، آب نمی‌ریختند تا برنگردد، و در خانه شوهر بماند.

پدر و مادر عروس، قبالة ازدواج را تا مدت‌های مدیدی نزد خود

نگه‌داری می‌کردند؛ و پس از آن که کاملاً مطمئن می‌شدند دختر و پسر به هم علاقه و وابستگی کامل پیدا کرده‌اند، آن را به خانه عروس و داماد می‌فرستادند و بر این باور بودند که اگر موقع عروسی، قباله هم با او به خانه داماد برود، احتمال جدایی و بازگشت عروس به خانه پدر می‌رود.

از روی بچه‌ای که خوابیده، گام بر نمی‌داشتند و عبور نمی‌کردند و می‌گفتند: بچه کوتاه قد می‌شود.

عروس و داماد، بر سر سفره عقد، انگشتان دستها را به هم گره نمی‌زدند و بر این باور بودند که در زندگیشان، کارها گره می‌خورد.

در بغل نوعروسان، که به تخت می‌نشستند و عازم خانه داماد بودند، کودک پسری قرار می‌دادند تا نوعروس در آینده اولین فرزندش پسر باشد.

زنان نازا، موقع ریختن آب از «چل تاس» - کاسه‌ای که بر روی آن دعا و اسامی امامان (ع) حک شده - در کنار زائو (چله مار) قرار می‌گرفتند تا قطرات آن آب، از چل تاس به سر و روی آنها بخورد و حامله شوند.

زن زائویی که در آستانه سقط جنین قرار می‌گرفت، اطرافیان او، قیچی یا قفل یا سنجاق قفلی‌ای را، بسته نگه‌داشته، بر این باور بودند که تا آنها باز نشوند، زائو سقط نخواهد کرد، قفلها را می‌بستند تا بچه نیفتد!

بر سر سفره عقد، قیچی‌ای را باز نگه می‌داشتند و روی آن قرار می‌دادند و در شب زفاف آن را می‌بستند.

اگر عروس دارای خواستگارهای دیگر هم بود اینان برای آنکه عروسی سر نگیرد و به سامان نرسد، هنگام حضور در مراسم عروسی، قفل یا سنجاق قفلی و یا قیچی‌ای را در خفا می‌بستند و یا دستمال یا نخ‌ی را گره می‌زدند... و خانواده عروس و داماد، برای خنثی کردن این ترفندها، قیچی‌ای را بر سر سفره عقد باز نگه می‌داشتند و بر آن قرار می‌دادند که نقشه‌های بداندیشان خنثی گردد. این قیچی در شب زفاف بسته می‌شد.

مادر یا خواهر زائویی که در حال سقط جنین بود یا برای کسی که در حال مریضی سختی به سر می‌برد، به داخل حوض پرآب می‌رفتند، و در آنجا، در حالی که قرآنی بر سر می‌نهادند، تا دیرگاه می‌نشستند، تا رفع مصیبت گردد.

زنان نازا، به جفت زنان تازه فارغ شده، لگد می‌زدند، تا آنان نیز حامله گردند.

اگر گوسفندی یا گاوی یا اسبی، شب‌هنگام به منزلگاه رમે‌ها، یا به خانه باز نمی‌گشت، برای آن که از گزند گرگها در امان باشند و یا طعمه درندگان نگردند، قیچی‌ای را بسته یا قفلی را قفل کرده، یا سنجاق قفلی‌ای را به هم متصل نموده و می‌بستند تا «مال» از گزند درنده‌ها، در امان بماند.

وقتی زن زائویی را، در اتاق تنها می‌گذاشتند، بر بالای سر او قرآن

می‌نهادند تا تنها نباشد و از گزند و بلایا در امان باشد.

اگر مردی که دارای زن آبستنی بود و به میهمانی می‌رفت و در آنجا، بر سر سفره غذا خورشیدِ غاز می‌آوردند، بر این باور بودند که مرد باید یا از آن غاز نخورد، و یا اگر خورد تکه‌ای از آن را با خود به خانه برده، به زنش بدهد تا بخورد و گرنه چشم کودکشان چپ (لوچ) خواهد شد. زن حامله هم همین کار را می‌کرد، یعنی اگر در جایی خورشیدِ غاز می‌خورد باید تکه‌ای از آن را برای مردش می‌آورد تا او هم از آن بخورد.

اگر در خانه‌ای، آش پخته شود، و بوی سیرداغ آن به مشام زن حامله‌ای برسد باید کاسه‌ای از آن آش به آن زن یا به ماه داده شود. (همسایه کاسه گردد) و گرنه دهان بچه داخل شکم زائو باز می‌ماند.

زن زائو (چله مار)، اگر مجبور بود به بیرون از خانه برود، کاردی به همراه نگه می‌داشت تا از گزند از مابهران در امان باشد!

اگر کسی خواب وحشتناکی می‌دید، سراسیمه و هراسان برخاسته می‌گفت: مَهرهٔ غول سَرخِخته: یعنی اشباح و هیاکل هولناکی بر سر من فرود آمده‌اند!

اگر در خواب سگ و یا حیوان درنده‌ای دیده می‌شد، اگر این حیوان بدست بینندهٔ خواب و یا به هر دلیل، از بین می‌رفت، می‌گفتند: تعبیر بد این خواب خنثی شده است.

اگر خواب بدی می‌دیدند ولی آثار خون نیز در آن دیده می‌شد، باور

داشتند که تعبیر بد این خواب از بین رفته است.

بر این باور بودند که خوابهای نیمه‌های شب، و دمدمای صبح، دارای تعبیر خوب و یا بد است. ولی خوابهای سرشب از اعتبار کمتری برخوردار است.

همواره خوابهای مشکوک و دلواپس‌کننده را، برای آب روان، نهر، چشمه، رود... بازگو می‌کردند و بر این باور بودند که تعبیر بد آنها را آب با خود خواهد برد.

اگر در خواب، کفشها، یا لنگه‌ای از آنها گم می‌شد و یا دندانی می‌افتاد و یا جوراب و یا چیزی از بیننده خواب گم می‌شد، بر این باور بودند که اتفاقات مهم ناگواری در پی خواهد بود.

اگر در خواب، گاوی به آدمی حمله می‌کرده، قصد کشتن او را داشته است، تعبیر آن را بد دانسته و آن را نشانه وقوع خبر مرگی و یا بروز اتفاقات شومی می‌دانستند.

شبها، جوراب را بر بالای سر - کنار متکا و یا بالش - قرار نمی‌دادند و می‌گفتند موجب دیدن خوابهای بد، می‌گردد.

اگر در خواب، آب روان، چشمه و... دیده می‌شد آن را نشانه خوبی و خوش‌یمنی می‌دانستند، و بر این باور بودند که آب، نشانه پاکی و روشنی و زندگی است.

می‌گفتند: اگر مرده‌ای در خواب دیده شود، و قصد بردن بیننده خواب

کند، تعبیر آن خوب نیست و ممکن است بزودی بیننده خواب بمیرد.

می گفتند اگر در خواب مار دیده شود نشانه دست یافتن بیننده خواب به مال و گنج و دارایی است.

اگر در خواب، کسی را می دیدند که مدتها، انتظارش را می کشیدند، می گفتند که حتماً او را در بیداری مشاهده خواهند کرد. و برحسب اتفاق، اگر او را، - از صبح آن روز به بعد - می دیدند، می گفتند: تو را در شب قبل و یا چند شب پیش در خواب دیدم. و دیگر اینگونه اتفاقات، جزء باورداشتهای آنان، محسوب می گردید.

می گفتند: خواب زنان چپ است! یعنی اگر در خوابش کسی بمیرد آن کس عمرش زیاد می شود، و یا اگر کسی عروسی کند، آن کس دچار اتفاقاتی شوم می گردد. و تعبیر خوابهای آنان برعکس صورت می پذیرد!

از روی پاهای درازکشیده شده کسی، گام برنداشته، می گفتند: بد است، و در صورت انجام این عمل، مجدداً برگشته و این عمل را با انجام دوباره، ولی برعکس جهت بار اول. پس می گرفتند، و بر این باور بودند که اگر «پس گرفته نشود» بدیمن و بدشگون است.

وقتی خروس، بیهکاهان می خواند، آن را نشانه آمدن مهمان و مزده آمدن سفرکرده ای می دانستند.

دور سر آدمها نشسته، نمی گشتند و می گفتند: بلاگردان آنها می شوند.

در مهمانی از گرفتن ناخن پرهیز می‌کردند و آن را بدشگون می‌دانستند.

باور داشتند که ناخن گرفتن، در روزهای یکشنبه موجب ازدیاد ثروت می‌شود.

خواندن زاغ را، نشانه آمدن مژده‌ای و خبری از سفرکرده‌ای یا گم‌شده‌ای می‌دانستند.

در حمام‌های قدیمی، که از آب خزینه برای شست و شو استفاده می‌کردند، ابتدا با ظرف آب (تاس حمام) به سمت راست بدن، آب می‌ریختند و از ریختن آب، ابتدا در سمت چپ بدن خودداری می‌کردند و بدین می‌دانستند.

به صورت دَمَر، و به رو ن خوابیده و باور داشتند که این عمل بی‌احترامی است.

از نوشیدن آب، در موقع اذان ظهر، خودداری می‌کردند.

می‌گفتند: اگر کسی قورباغه‌ای را بکشد، در عروسیشان، هوا، بارانی می‌شود.

می‌گفتند: اگر کسی در ماهی‌تابه غذا بخورد در عروسیشان هوا بارانی می‌شود.

هنگامی که دو نفر پشت سر هم راه می‌رفتند، اگر دومی با نوک

پایش به پاشنهٔ اولی می‌زد، - سهواً یا عملاً - می‌گفتند، در بین آن دو دعوا به‌راه می‌افتد. پس برای خنثی‌کردن این عمل، هر دو به‌هم پشت کرده و به زمین تف می‌انداختند. و یا هر دو - انگشت کوچک دست راستشان را به هم قلاب می‌کردند و به این صورت - باور داشتند - که در بین آنها، دعوا نخواهد شد.

اگر دو نفر از مقابل، سرشان را به‌هم می‌زدند، می‌گفتند: آنها شاخ در خواهند آورد! یعنی به جان هم خواهند افتاد و - مثل گاو، به معنی روح حیوانی - با هم شاخ تو شاخ می‌شوند، پس هر دو - برای خنثی‌کردن این تصور - به هم پشت کرده و تف بر زمین می‌انداختند. یا دو انگشت کوچکشان را در هم قلاب می‌نمودند.

هر کس می‌خواست، روی صندلی یا زمین و یا جایی بنشیند که قبلاً کسی آنجا نشسته و قبل از او برخاسته بود جای نشستن را تف می‌انداخت، و بعد می‌نشست!

بر تن گربه آب نمی‌ریختند و می‌گفتند، کسی که این کار را بکند، بر تنش زگیل درمی‌آید.

جای گزنه‌زدگی را، با پلهم - نوعی گیاه محلی - به آرامی نواخته، می‌گفتند که گزنه‌زدگی خوب می‌شود.

ساقهٔ تفاله‌های چای را، وقتی در استکان بالا می‌آمد، نشانهٔ آمدن مهمان دانسته، و می‌گفتند: اگر قد ساقه بلند باشد، مهمان هم بلند قد است، و اگر کوتاه باشد قد مهمان هم کوتاه است.

وقتی مرغی، به تقلید از خروس، می خواند، آن را نشانه نحوست و بدی می دانستند، و بعضی آن را نشانه خوب. و این تعبیرها به تجربه تعبیرکننده ها بستگی داشت.

اگر ظرفها، در جای خود بدون آن که کسی به آنها دست بزند، می لغزید و صدا می کرد، می گفتند: میهمان به خانه، می آید.

جارو کردن دختران کوچک، در حیاط و یا ایوان خانه را، باور آمدن مهمان، و رسیدن سفرکرده ای می دانستند.

اگر استکان یا نعلبکی و یا لیوان و یا ظروف غذا بر سر سفره از سه عدد بیشتر به صورت (اتفاقاً) ردیف در کنار هم قرار می گرفتند، بر این باور بودند که مهمان به خانه می آید.

اگر بر حسب اتفاق، یک لنگه کفش روی لنگه دیگر سوار می شد، باز هم می گفتند مهمان به خانه می آید.

مرغ و خروسی که به ناگهان، با هم به نزاع می پرداختند، آن را نشانه آمدن مهمان می دانستند، مرغ و خروس که هر کدام مرگشان را - در آستانه ورود مهمان - پیش بینی می کردند، با هم به نزاع پرداخته، و در این جدال، همدیگر را به جلو می انداختند!

بر این باور بودند که اگر به آدمی شغال برخورد کرد، خوب است و علامت خوش یمنی است، و اگر به آدمی سگ برخورد نمود، نشانه بدی و نحوست است.

موقعی که کارد یا چاقویی را به سمت کسی نشانه می گرفتند، بلافاصله آن را به سمت زمین برمی گرداندند، یا در گِل فرو می کردند و می گفتند: اگر این کار را نکنند، ممکن است به کشتن انسانی دست بزنند.

وقتی پرنده‌ای را شکار می کردند، با پا سه بار به او می زدند، با این باور که جفتش (دومی اش) هم به شکار آنها درآید.

در جاده‌ها، و معبر تنگ و تاریک و ترسناک - با قطعه‌ای از آهن، عبور می کردند و باور داشتند که به سلامتی خواهند گذشت.

اگر کسی به هنگام شب و در تاریکی، ضمن راه رفتن، صدای پای مجهولی را از پشت سر می شنید می نشست و می گفت: بیا روی دوشم! و بر این باور بود که دیگر از جانب صاحب آن صدای پای مجهول و ترسناک، جای نگرانی نیست.

از سوزاندن چوب شمشاد پرهیز می کردند و آن را در اجاقها نمی سوزاندند و می گفتند بدیمن است.

داشتن و نگهداری کبوتر، در خانه، برای کسانی آمد داشت و برای بعضی ها بدیمن بود و آمد نداشت.

خشک کردن جغد و نگهداری آن در خانه، بدیمن بود، و این باور وجود داشت که اتفاقاتی شومی در پی دارد.

کفشها را با پای راست شروع به پوشیدن می کردند و آن را خوش

یمن می دانستند.

همچنین پوشیدن شلوار، کت، جوراب و هر نوع پوشیدنی را با پا یا با دست راست شروع می کردند. و از شروع کارها، با دست و پا با پای چپ اکراه داشتند و آن را بدیمن تلقی می کردند.

وقتی غذای گرمی می خوردند با دهان گرم به بیرون از اتاق و در تاریکی نمی رفتند و می گفتند خوب نیست.

وقتی زمین کشاورزی و یا محصولی، رونق زیاد پیدا می کرد می گفتند: «خضر هامه ته» یعنی حضرت خضر (ع) از این جا عبور کرده، و باور داشتند که بارآوری این زمین و ازدیاد محصول آن بی دلیل نیست.

بر این باور بودند که اگر به مدت چهل روز متوالی، و اول هر صبح، آستانه حیاط خانه را جارو کنند، سر چهل روز حضرت خضر (ع) را می بینند.

اگر کسی برگهای سبز درختان را می سوزاند، بر این باور بودند که دنداننش به درد می آید.

هاله دور ماه را نشانه این می دانستند که هوا بزودی بارانی می شود.

در حضور بزرگتر، انگشتان دستها را به هم گره نمی زدند و می گفتند: خوب نیست و بی احترامی است.

اگر کسی، در موقع نوشیدن آب یا پس از نوشیدن آن، لیوانی از آن آب را به کسی دیگر که اتفاقاً تقاضای آب نکرده، تعارف می‌کردند، آن کس آن آب را گرفته و علی‌رغم تشنه‌نبودن، آن را می‌نوشید و می‌گفتند: آب نطلبیده شفا است و بر این باور بودند که موجب سلامتی می‌شود.

از کسانی که نیت و رفتار خوب داشتند، مبلغی - یک یا چند سکه - به عنوان ته‌کیسه‌ای دریافت می‌کردند و بر این باور بودند که این سکه یا مبلغ ته‌کیسه‌ای، موجب ازدیاد اموال و فراوانی می‌شود و هرگز آن ته‌کیسه‌ای را خرج نمی‌کردند.

بر این باور بودند که اگر سیل گربه‌ای را بزنند، قدرت بویایی‌اش را از دست می‌دهد و دیگران را از این کار منع می‌کردند.

گوشه‌های سگ را می‌بریدند و می‌گفتند که او بهتر می‌تواند به‌غریبه‌ها و مهاجمین حمله کند و قدرت گیرندگیش بیشتر می‌شود.

گوسفند را اخته کرده می‌گفتند که او جلودار و راهنمای سایر گوسفندان می‌شود.

برای گرفتن ناخن‌ها، روز پنجشنبه را، خوب می‌دانستند. اگر در طول هفته مجبور به گرفتن ناخن‌ها می‌شدند، حتی‌المقدور، ناخن انگشتهای کوچک دست‌ها را نمی‌گرفتند و آن را، به روزهای پنجشنبه محول می‌کردند، و بر این باور بودند که شگون دارد.

شبها، در مواقع پختن کوکو و یا شامی (کتلت، و یا هر نوع غذایی از

این دست)، تکه‌ای از آن را به بیرون می‌انداختند و باور داشتند که از ما بهتران بخورند و مزاحم نشوند!

صدای زنگ کشیدن گوشی راست را علامت به دنیا آمدن همانمی می‌دانستند، و صدای زنگ کشیدن گوش چپ را، نشانهٔ مردن همانمی دیگر...

مغازه‌دارها، در اول صبح به اولین مشتری خود نسیه نمی‌دادند و اگر مجبور به این کار بودند، مبلغ ناچیزی به عنوان «دش پلاف» دریافت می‌کردند. باور داشتند که اگر این کار را نکنند، آن روز کاسی نقدی نداشته و مشتریان تا غروب خریده‌هایشان را به صورت نسیه با آن‌ها انجام می‌دهند.

بر این باور بودند که اگر کف دست راست بخارد، نشانهٔ آمدن پول و ثروت و اگر کف دست چپ بخارد نشانهٔ رفتن پول و دارایی آدمی است.

همینطور اگر پلک یکی از چشمها بپزد آن را نشانهٔ ثروت و دارایی - و بعضی‌ها - آن را برحسب تجربه و اتفاق - علامت رفتن مال و ثروت می‌دانستند.

همچنین کسانی را که از کودکی بین دو دندان جلویی کمی فاصله ایجاد می‌شده و به سن بلوغ می‌رسیدند آن را نشانهٔ خوش‌یمنی دانسته. بر این باور بودند که صاحبان چنین دندانهایی داری شانس بلند و دارایی و ثروت خواهند بود.

ساقهٔ درخت مو را بریده و آب و رطوبت آنها را، به موها می‌زدند و می‌گفتند باعث رشد موها می‌گردد.

تنهٔ درخت گردو را با تبر بندبند کرده، می‌گفتند: دیگر قد نمی‌کشد و دارای کلفتی و ضخامت می‌گردد.

بچه‌ها را از خوردن مغز گوسفند منع می‌کردند و می‌گفتند، بر صورت بچه لکه‌های خال ماندی پدیدار خواهد شد!

موقع شانه کردن موها، هرگاه تار مویی بر پیشانی آویزان می‌شد، آن را علامت این می‌دانستند که خبر خوشی باید در راه باشد.

اگر ماهی یا پرنده‌ای صید می‌شد، صیاد با تلنگر به سر آنها زده می‌گفت: جفتش را بیار، با این باور که بزودی شکار یا صید بعدی در پی خواهد بود.

می‌گفتند اگر شغال دُمش را بتکاند باید خبری - خوش یا ناخوش - در راه باشد.

می‌گفتند اگر کسی در این دنیا گریه‌ای را بکشد در آن دنیا باید پوست این گریه را پر از اشرفی و (جواهر) بکند.

وقتی بر سر کسی ورمی یا آماسی پیدا می‌شد بر آن نعل اسب یا نعل کفش (راحتی قدیم) می‌گذاشتند تا خوب شود.

در بیلاقات و همچنین در شهر و توابع آن، وقتی که هوا بارانی شده و

مدتها به طول می کشید مردم نام چهل تن از آدم های کچل را در بین اهالی همان آبادی پیدا کرده و بر روی یک صفحه کاغذ می نوشتند و به سینه درخت تنومندی و یا بر سینه دیواری می آویختند، و باور داشتند که هوا بزودی صاف و آفتابی خواهد شد.

کشتن سگ را بد شگون دانسته و بر این باور بوده اند که در پی آن اتفاقاتی ناگواری خواهد بود.

زوزه گرگ را، بد دانسته، آن را نشانه نحوست و بدیمنی می شمردند.

می گفتند: نشستن روی کیسه گندم و برنج موجب این می شود که آدمی به صورت میمون (شادی) درآید.

تخم مرغ را با دست به دیگری نمی دادند. زنان و مردان، ابتدا پارچه ای را در کف دست قرار می دادند، و یا با گوشه ای از چادر و یا پیراهن - تخم مرغ را بر روی آن گذاشته، به همدیگر می دادند. و بر این باور بودند که اگر چنین نکنند با هم قهر خواهند شد.

وقتی مهمانی به شب نشینی می آمد و تا پاسی از شب در خانه می ماند، صاحب خانه - برای اینکه او زودتر برخاسته به خانه اش برود، مقداری گل از ته کفش او برداشته و در اجاق می انداخت. با این باور که مهمان زودتر از خانه شان برود.

همچنین مقداری نمک به داخل کفش مهمانی که چند روز از مهمانی اش گذشته بود، می ریختند تا به خانه اش برگردد.

اصرار داشتند که کودکان با دست راست غذا بخورند، با دست راست بنویسند و از سمت راست وارد اتاقها شوند، و بر این باور بودند که خوش‌یمن است.

«شالیز» - زوزه شغال - و «پورگه زیز» - زوزه گرگ را، نشانه بدیمنی و خبر از بروز حادثه‌ای شوم و مرگبار تلقی می‌کردند.

زوزه جمعی شغال‌ها را، در شب، نشانه خوب و آفتابی شدن هوا می‌دانستند، و زوزه انفرادی شغالی را، به صورت غوغ و نالیدن منقطع (شال آ) نشانه بروز اتفاقات شوم و ناگواری می‌پنداشتند.

نشاء برنج را وقتی که پس از نشاء کردن زمین «زیاد می‌آید» و باقی می‌ماند به کسانی که برای نشاء کردن زمینشان، به آن نیاز دارند، نمی‌فروشد و آن را به رایگان در اختیار دیگران قرار می‌دهند و بر این باورند که بدشگون است و اصولاً هر نوع سبز و نشاء کردنی و نشاء شده سبز را نمی‌فروشند.

می‌گویند در آخرهای پاییز هر گاه درخت آلوچه شکوفه داد، -تی تی درآورد - آن سال زمستان سختی در راه است.

هر کسی که از روی حقه و خباثت و بدذاتی، نفرین کند، از نفرینش نمی‌هراسند و بر این باورند که نفرین او مؤثر واقع نمی‌شود، و می‌گویند «شاله بعوت هوا وارشی نوونه» یعنی به گفته و خواسته شغال هوا بارانی نمی‌شود!

وقتی که هوا از یک هفته و بیشتر بارانی باشد می‌گویند شب شنبه

هوا صاف می‌شود، و اگر شب شنبه نشد می‌گویند تا شب شنبه دیگر باز هم هوا بارانی خواهد ماند و بر این باورند که فقط شب‌های شنبه هوا صاف خواهد شد.

وقتی که هوا به مدت طولانی، ابری بماند و آسمان نه ببارد و نه صاف شود و مگس‌هایی بر دست و صورت و پا بنشینند و گاز بگیرند، می‌گویند، هوا باران دارد، یعنی این ابر ماندگار پر از باران است و حتماً می‌بارد.

غروبدم و زمان دوشیدن شیر از پستان گاو، هرگاه آسمان سمت غرب به رنگ زرد و قرمز درآید. بر این باورند که هوا خوب است و باران نمی‌بارد.

وقتی زاغ به خانه بیاید و در حیاط بنشیند، آن را نشانهٔ برکت و فراوانی و نعمت می‌دانند.

هرگاه میهمان به شب‌نشینی بیاید و تا پاسی از شب بماند و قصد رفتن نداشته باشد، به داخل کفش او زغالی می‌گذاشتند تا زود برخیزد و به خانه‌اش برود.

به ماه شب چهارده سوگند می‌خوردند و به سوگندشان وفادار بودند.

بر این باور بوده‌اند، که اگر اسب، به داخل زمین نشاء شده و یا به داخل «تیمه جار» - خزانهٔ نشاء - برود آن سال محصول خوبی خواهند داشت.

بر این باور بودند که اگر استکان را در نعلبکی - پس از نوشیدن
چای - برعکس قرار دهند بد است.

می گفتند: شب در آینه نگاه نکن و به موها شانه زن و این را بدیمن
می دانستند.

بر این باور بودند که به هنگام مشاجره و دعوای بین دو و یا چند
نفر، اگر با ناخن، ناخن دست دیگر را بخارند آن مشاجره و دعوا
تشدید شده و به آشتی منتهی نمی گردد.

می گفتند: تکان دادن دسته کلیدها - کلیدهایی که با نخ به هم بسته
شده اند - موجب می شود که اعضاء خانواده با هم دعوا کنند.

بر این باور بودند که اگر جارو را از دسته آن به زمین نهاده و به دیوار
تکیه دهند، - جارو را برعکس قرار دهند - در بین اعضاء خانواده
دعوا می شود.

بر این باور بودند که اگر دم سگ را بزنند و یا کوتاه کنند، سرعت و
دوندگیش، بیشتر می شود.

بر این باور بودند که اگر در موقع خوردن چای، قند از دهان یا از
بین دو لب به زمین بیفتد مهمان می آید.

در عروسی ها، وقتی که هوا بارانی باشد، داماد را وادار می کردند تا
تِه دیگ غذا را ببوسد و یا بلیسد و بر این باور بودند که هوا صاف
می شود.

در روزهای بارانی، اگر فرزند بزرگ خانواده روی گِل‌ها سُر بخورد
و به زمین بیفتد می‌گویند فردا هوا آفتابی می‌شود.

باور داشتند که اگر در شب‌های بارانی شغال زوزه بکشد، هوا صاف
و آفتابی می‌شود.

بر این باور بودند که دیدن ماهی در خواب، مستلزم خوش‌یمنی، و
دیدن آتش، بدیمن است.

اگر کسی در خواب ببیند کسی یا کسانی از او مرده‌اند، می‌گویند عمر
آن کسان طولانی می‌شود.

پدر و مادر، وقتی خواب بدی می‌دیدند (آجی بَجی خو - خواب
آشفته) از صبح به اعضاء خانواده سفارش می‌کردند مواظب
خودشان باشند و در کارها دقت و احتیاط را رعایت کنند تا خدای
نکرده اتفاق شومی نیفتد.

بچه‌ها را از سوزاندن کاغذهایی که بر آن مشق می‌نوشتند و یا
تکالیف درس را تمرین می‌کردند، منع می‌نمودند و می‌گفتند
سوزاندن مشق‌ها، موجب بد شدن رسم‌الخط‌شان می‌شود!

زنان در موقع پختن نان، به مردان می‌گفتند: داخلِ تنور نان را نگاه
نکن. و بر این باور بودند که اگر مردی به داخل تنور نگاه کند، نان‌ها
نیپخته، به داخل تنور می‌افتند!

قسمتی از ساختمان یا بنای تازه‌ساز را تکمیل نمی‌کردند و فی‌المثل

یکی از ستون‌های آن را از مصالح کهنه انتخاب می‌نمودند، تا دفع چشم‌زخم گردد.

وقتی در حضور دیگران کسی می‌خواست کاری را انجام دهد و حاضرین به او چشم دوخته، در کارش دقت می‌کردند و دست بر قضا در انجام کارش ناکام می‌ماند می‌گفت: اینقدر نگاه کردید - به قصد چشم‌زخم - که نتوانستم در کارم موفق گردم. و بر این باور بودند که در غیر این صورت توفیق حاصل می‌شد.

اگر به استخوان دنده‌ها، آسیبی وارد می‌شد و مجبور بودند بر آن مرحم بگذارند، موقع مالیدن یا نهادن مرحم بر آن، برای ۲ و یا چند روز نیت می‌کردند و باور داشتند که در طول این زمان، دردها برطرف می‌شوند.

کسی که در اثر درد چشم‌ها، خون در چشم‌هایش جمع می‌شد، در آینه نگاه نمی‌کرد و بر این باور بود که درد چشم‌ها به زودی خوب نخواهد شد و خون در چشم‌ها بیشتر خواهد گردید.

بر این باور بودند که سخن‌گفتن دربارهٔ مرگ و چگونگی روزگار پس از آن (در جمع خانواده) موجب طولانی‌شدن عمر کسانی می‌گردد که دربارهٔ شان سخن رانده می‌شود.

پوشیدن لباس‌های کهنه و وصله‌دار و استفاده از لوازم مستعمل را بدشگون دانسته بر این باور بودند که بوی فقر و نداری از آن‌ها، می‌آید و دیگران را به پوشیدن لباس‌های نو، تشویق می‌کردند.

بر این باور بودند که اگر گربه رو به دریا - به سمت شمال - دست و پایش را بلیسد، بزودی هوا بارانی می‌شود.

و یا اگر هوا، بشدت گرم و سوزان و طاقت‌فرسا گردد، بر این باور بوده‌اند که دیگر هوا بارانی خواهد شد.

بر این باور بودند که هرگاه اردکها، رو به دریا، بال بزنند، هوا بزودی بارانی می‌شود.

و یا هرگاه «دازوک»^۱ بر بالای درخت بخواند، در پی‌اش، هوای روز بارانی ست.^۲

۱. قورباغه درختی.

۲. قاصد روزان ابری، دازوک کی می‌رسد باران؟ «نیمایوشیج»

تبرستان
www.tabarestan.info

تبرستان

www.tabarestan.info

بخش دوم

بازی‌ها

تبرستان
www.tabarestan.info

مقدمه

این بازی‌ها، سرگرمی سنتی اهالی شهرستان آمل - به‌خصوص مردم دهات و بیلاقات این منطقه بوده است و تا حدود ۵۰ سال پیش، رایج‌ترین سرگرمی در بیلاقات و قشلاقات این دیار به حساب می‌آمده است.

پیرمردان و جوانان، زنان و کودکان شهری و چوپانان و گالش‌ها و رعایا، در ایام بیکاری، در ایوان خانه‌ها، داخل کومه‌ها، حیاط منزلگاه‌های رمه‌ها، و یا در مجالس شب‌نشینی‌ها و عروسی‌ها، اوقات فراغت خود را با این بازی‌ها پر می‌کردند. پاره‌سنگ‌ها، چوب‌ها، لاشه تخته‌سنگ‌ها، ریگ‌ها و سایر عوامل و مواد موجود در طبیعت پیرامونشان ابزار و وسایل این بازی‌ها، و تلاش و مهربانی و چاره‌جویی عناصر فرهنگی آنها بودند. اصطلاحات و تعابیر بازی‌ها، نشان‌دهنده این واقعیت‌اند که فرودست‌ها، در تقسیم اجتماعی کار، با توجه به ذهنیت و استنباطی که از جهان و گردش، و اقتصاد و چاره‌گری، برای آن

داشتند، آفریننده این بازی‌ها، و بازیکنان اصلی آنها بوده‌اند.
رعایتِ نشاطِ جمعی در بازیها، نمایانگر روح انسانیِ اهالی
منطقه و تلاش و پیگیری برای ادامه بازی‌ها، نشانگر چاره‌جویی
و اندیشه‌گری است برای ادامه زندگی...

چرا و زایش رَمه‌ها، جُستن راه‌های امن برای عبور گله‌ها در
معابر ناایمن کوهستانهای ییلاقی، در بازی «پارسنگ‌کا»، ترسیم
آیین‌های پهلوانی و حماسی در بازی «پلنگه‌لاش»، تقلید زندگی
پدران و مادران در بازیِ کودکانه «پلاپچه‌کا»، دخترانِ کوچکِ
دهاتِ ییلاقات، که بنا به ضرورت‌های اقتصادی، مجبور به
ازدواج‌های زودرس بوده‌اند، هجوِ شاهان و وزیران و
بالادست‌ها، در بازیِ شب‌های حناپندان «شاه وزیرکا»، همگی
نشان‌دهنده این حقیقت‌اند، که زندگی به تمامی، در همه لحظه‌های
بازیِ سنتیِ اهالی این منطقه جریان داشته، آفرینندگان این
بازی‌ها، بازیکنان اصلی بازی‌خانه تاریخ این دیار، بوده‌اند.

ĀBAMMĀR
PER BAMYRE YĀ MĀR

آب امار
پر بمیره یا مار؟

بازی کودکان، در زمانی که در شهر آمل چند آب انبار شاه عباسی وجود داشت. (حالا آن آب انبارها وجود ندارند.)
کودکان به بالای این آب انبارها، که بشکل مخروطی و با آجر



چیده شده بود، رفته از محل نوک این آب‌انبارها، که از آن‌جا به اندازه دریاچه‌ای، باز، و آبِ آب‌انبار، از آن‌جا پیدا بود، با صدای بلند می‌گفتند:

«آب‌آمار، پر بمیره یا مار؟» (آب‌انبار، پدر بمیرد یا مادر؟) و چون صدا، در داخل آب‌انبار می‌پیچید و بصورت پژواک برمی‌گشت، صدای دیگری از داخل چاه (انعکاس آخرین کلمه -مار-) از چاه برمی‌خاست: مار، مار، مار... یا می‌گفتند آب‌آمار مار بمیره یا پر؟ و پژواک صدا، می‌آمد: پر، پر، پر... و می‌خندیدند و شادی می‌کردند.

ĀFTĀB VĀZOW

آفتاب وضو

قرعه‌کشی برای انتخاب اولین، دومین و... در بازی‌های محلی. در گذشته، به دلیل رواج نداشتن سکه و پول، از سنگ‌های تخت و صاف استفاده می‌کردند. دو دسته یا دو یا چند نفر که می‌بایست حق تقدّم‌شان معلوم گردد یکی از این سنگ‌ها را برداشته یک طرف آن را با آب دهان خیس کرده، می‌پرسیدند: آفتاب، وضو؟ یعنی جای خیس این سنگ را می‌خواهی، یا قسمتِ خشکِ آن را؟ و به اندازه چند متر به هوا پرتابش می‌کردند. وقتی که سنگ به زمین نشست، آن که پیش‌بینی درست کرده، اولی، و شروع‌کننده بازی است.

بازی برای دو نفر و بیشتر و مخصوص کودکان - بخصوص دختران است.

یکی از بازیکنان، با دست، دیگری را می زند و بلافاصله فرار می کند. آنکه ضربه ملایمی خورده، به دنبال اوّلی می دود تا در فرصتی که پیدا می کند، تلافی نماید.

ارکون ورکون AR KOWN VAR KOWN

تعداد بازیکنان معمولاً ۵ نفرند. با قرعه کشی یکی از آنها داور (ماره) و دیگری شروع کننده بازی می شود. ۳ نفر دیگر رو به دیوار ایستاده، دست هایشان را بدیوار می گیرند و در حال سواری دادن می مانند. درحالی که سرشان پایین است، آنکه کنار داور ایستاده می پرد و سوار یکی از آن سه تن می شود و می گوید: ارکون ورکون خر بمرده چند روزه؟

و انگشتان دستش را به علامت ۲ و یا ۳ و یا ۴ و... بلند می کند. آنکه سواری می دهد، اگر جواب درست را گفت، باید از کسی که سوارش هست سواری بگیرد. وگرنه، بازی با پریدن نفر اول به پایین و ادامه بازی و سواری گرفتن و پرسیدن از ۳ نفر بازیکن، ادامه می یابد. در همه این لحظه ها، داور قضاوت می کند.

۱. کا، یعنی بازی.

بازی برای دو نفر.

در این بازی قرار است اولی از دومی سؤال کند و دومی در پاسخ او کلماتی را بگوید که غیر از آره (آری)، بله (بلی)، نا (نه) باشد. یعنی در جواب اولی که مثلاً می‌پرسد، امروز ناهار خوردی؟ دومی بگوید: خوردم و یا نخوردم و نگوید: آره یا، نا...

و یا اگر پرسیده شود: حالت خوب است؟ نباید بگوید «آره» و یا «نا»، و باید بگوید: خوب هستم و یا خوب نیستم...
آنکه در پاسخ سؤالات از سه کلمه بالا استفاده کرده، بازنده است و جریمه می‌شود.

AQOUZ CHĀLY

آغوزچالی

وسیله بازی: گردو

بازیکنان: از ۲ تا حداکثر ۱۰ نفر

بازی با کندن چاله‌ای در زمین، به اندازه‌ای که ۶ عدد گردو در آن جای بگیرد و ۶ عدد گردو و با توافق این که باید گردوها، ۲ تا ۲ (جفت)، و از فاصله چند متری وسیله بازیکنان، وارد چاله گردد، شروع می‌شود. اگر گردوها ۳ تا ۵ یا ۵ تا وارد چاله گردد، با اصطلاح طاق شده و شخص بازیکن بازنده است. به این بازی جفت‌طاق هم می‌گویند.



آغوزکا AQOWZ-KĀ

وسیله بازی: گردو.

بازیکنان: از ۲ تا حدود ۲۰ نفر.

طبق قرارداد، هرکدام از بازیکنان یک یا چند جفت گردو (یک یا چند کشت KĀSHT) را روی زمین و در کنار هم می‌کارد (روی هم می‌گذارد) بعد هرکدام که یک عدد گردو (نَکّه، NAKKĀH) که گردویی بزرگتر را گویند، در دست دارد، از ردیف کشت‌ها فاصله گرفته - حدود چند متر - و از آن‌جا آن را بطرف ردیف کشت‌ها، نشانه‌گیری می‌کند. طوری که اگر قرارداد قبلی وجود دارد، می‌تواند هم از این‌جا آنها را بزند و یا آن‌که گردو را طوری هدایت کند، که از ردیف کشت‌ها گذشته و در حوالی آن روی زمین قرار گیرد. هر کسی که نَکّه‌اش از کشته‌ها فاصله بیشتری نسبت به نَکّه‌های دیگر

دارد، به او می‌گویند «همه‌سَرین» یعنی همه باید منتظر بمانند تا او با یک قدم به جلو، مجدداً گردوها را هدف‌گیری کند.
 پس از او، آن کسی که نگه‌اش از نگه‌های دیگر نسبت به کشت‌ها فاصله بیشتری دارد، یک قدم به جلو برداشته، گردوها را هدف‌گیری می‌کند، به این دومین و سومین و... می‌گویند: این یکی آن یکی را «دارد»، یا «دارا»ست، یعنی جلو تر است.
 هرچه از ردیف کشت‌هایی که از هدف‌گیری نفرات دارا، مانده، آخرین نشانه‌های هدف‌گیری بازیکنانِ مابقی‌ست.
 سپس هرکس، گردوهای شکارشده (از کشت افتاده - معلق داده شده) را تصاحب می‌کند، و بازی مجدداً، با کاشتنِ گردوهای جدید، ادامه پیدا می‌کند.

اصطلاحات:

بنه‌خرتکی (BNA XARTAKY) = سُرنندن، غلناندن

کل (KAL) = یک عدد گردو

کشت (KASHT) = دو عدد گردو

نگه (NAKKAH) = بزرگ، سرآمد

دارا = کسی که از دیگری برتر و پیش‌قدم‌تر است.

همه‌سَرین (یا) همه‌دارا = کسی که از همه پیش‌قدم‌تر است.

اغوز (AQOEZ) گردو

ریکی (RYKAY) = کوچکترین گردو، که پس از باختنِ آخرین گردوها، بازی

می‌شود و پس از باخت، نگه را هم به برنده تحویل می‌دهد (وردستِ نگه).

موک‌کل (MOWK KAL) = گردویی که بیشتر به شکل بیضی است.

حرام نیر (HARĀM NAYR) = وقتی بازیکنی موقع پرتاب و نشانه‌گیری قدری

جلو تر بیاید به او می‌گفتند: حرام نیر (کلک زن و خلاف نکن).



ASSALĀM ALEIK
XĀL-XĀLAKE

السلام عليك
خال خالکه

(بازی دختران)

بازیکنان به ۲ دسته تقسیم می‌شوند، هر دسته از ۳ تا ۶ نفر.
۲ دسته به اندازه ۳ متر از هم فاصله گرفته و درحالی‌که هر دسته
دست به گردن بازیکنان دسته‌اش گذارده، مقابل هم به صف
می‌ایستند.

یک گروه ۲ قدم به جلو گذارده، و همان‌طوریکه به صف، و دست

در گردن قرار دارد، می‌گوید (با هم):

- السلام علیک خال خالکه.

و دسته دوم به عقب می‌رود و سر جای اولش قرار می‌گیرد.
گروه دسته دوم، همزمان با عقب‌نشستن آن گروه ۲ قدم به جلو می‌گذارد و می‌گوید:

- السلام علیک جان جانکه. و به عقب می‌رود.

دسته اول جلو می‌آید و می‌گوید:

- ما آمدیم دختر بیریم. و به عقب می‌رود.

دسته دوم به جلو می‌آید و می‌گوید:

- دختر نداریم خالکه. و به عقب می‌رود.

دسته اول همزمان به جلو می‌آید و می‌گوید:

دختر به کجا خالکه؟ و به عقب می‌رود.

دسته دوم به جلو می‌آید و می‌گوید:

- دختر به اردو خالکه. و به عقب می‌رود.

دسته اول به جلو می‌آید و می‌گوید:

- چن ماه و چن شو خالکه؟ و به عقب می‌رود.

دسته دوم به جلو می‌آید و می‌گوید:

- نه ماه و نه شو خالکه. و به عقب می‌رود.

آنگاه از میان دسته اول، یکی از دختران جلو آمده و یکی از دختران

دسته دوم را می‌گیرد و باتفاق سایر دختران دسته خودش، می‌گوید.

(با هم می‌خوانند):

- دختر شاه را می‌بریم.

- خیرالنساء را می‌بریم.

و بازی تمام می‌شود.

OWDANG QĀLOWK

اُدنگ * قلوک

یا

OWDANG QĀLQĀLY

اُدنگ قل قلی

پدرها، و یا بزرگترها، - دایی‌ها و عموها و نزدیکان - کودکانی را، که دوست داشتند، و می‌خواستند سرگرم‌شان کنند، این بازی را، در اتاق، و یا بر روی سبزه‌ها، انجام می‌دادند. بزرگترها، به پشت روی زمین دراز کشیده، دو پایشان را به شکم بچه‌ها، می‌چسباندند، و ضمن آن که با دو دست خود، دو دست کودک را نیز می‌گرفتند، آنها را از زمین بلند کرده و در هوا نگه می‌داشتند. در این حالت آنها را، به طرف بالا و چپ و راست تکان داده، و می‌گفتند، اُدنگ قلوک، اُدنگ قل قلی، و (تکرار) می‌نمودند. و شادی خود و بچه‌ها را فراهم می‌کردند.

OU DAANGEH TYR اودنگه تیر

بازی شب‌های حنابندان، عروسی، و شب‌نشینی‌های اهالی کوه‌نشین و قشلاقی.
در وسط اتاق کسی به روی زمین و به پشت خوابیده، دراز می‌کشد و

* اُبدنگ - آسیاب آبی.

پاهایش را به هم می‌چسباند. یک نفر دیگر (قوی‌تر) در قسمت پایین بدنش و روی میج پاهایش می‌نشیند. دو دست را به زیر پاهایش (قسمت بالای میج‌ها بسمتِ زانو) برده و او را که، شیب و شق و راست خوابیده است همان‌طور راست و مستقیم به بالا می‌آورد، و روی دو پایش و امی ایستاند.

آیا پَر تیکا پَر AYĀ PAR TIKĀ PAR

دو نفر در مقابل هم، و روی زمین می‌نشینند، بازی با گذاشتن انگشتِ بزرگِ یکی از آن دو، بر روی زمین شروع، و دیگری نیز همین کار را انجام می‌دهد.

اولی می‌گوید: آیا پَر، و وقتی که «پَر» را می‌گوید در همان حال انگشتش را از روی زمین برداشته و به بالا می‌برد، یعنی که آیا (نام پرنده‌ای محلی) می‌پرد، آن یکی هم همین کار را انجام می‌دهد.

اگر بازیکنی که نوبت گفتن او شود (بازیکنان متقابلاً از هم می‌پرسند) مثلاً گفت شوکا، پَر (شوکا - بچه‌آهو)، و اتفاقاً بازیکن مقابل او، انگشتش را به هوا ببرد، بازنده است، چرا که بچه‌آهو، هرگز پرواز نمی‌کند.

بازیکنان به ردیف در داخل اتاق و یا در ایوان خانه نشسته، پاهایشان را دراز می‌کنند و در یک ردیف در کنار هم قرار می‌دهند. یک نفر جمله طولانی‌ای می‌خواند و با هر کلمه‌ای از آن (که ادا می‌کند) با دست به زانوهای بازیکنان (به نوبت) می‌زند.

هرگاه با آخرین کلمه، دست او به روی پای یکی از بازیکنان خورد و جمله تمام شد، صاحب این پا باید بلند شده و به وسط بازی بیاید و چهار دست‌وپا بنشیند و سرش را طوری در پایین قرار دهد که نتواند کسی را ببیند.

آن جمله این است:

اینک را، اونک را، درزن زَنم گینک را، گینک مرد جوونه،
جوون حاجیونه، حاجی بورده تا اُردو، اردو کناره به مو،
شاه خانمه تبرزی. انگشترش بلرزی. کَتَکته، کپتله کته،
کپتله‌ی پشت جمله کته. جمله جه میج، خاله جه میج لینگه
بکش. (پا را بکش)

بعد صاحب این پا (که باید آن را بکشد) به وسط بازی می‌آید، و می‌نشیند. بازیکنان دیگر دورش جمع شده، هرکدام مشت‌هایشان را به پشت او می‌زنند، و می‌گویند: مه‌ماک مه‌ماک دسه کی بالا؟ و چند بار این کار را تکرار می‌کنند، و بعد یکنفر در این میان دستش را از

۱. خنه دله کا (XANĀ DALAKĀ) بازی‌ای که در داخل خانه (اتاق) انجام می‌گیرد. خنه دله = داخل خانه.

میان دست‌ها (مشت‌ها) بالا می‌برد، و نگه می‌دارد.
 بازیکنی که زیر مشت‌های بازیکنان قرار دارد، اگر نام آن بازیکن را گفت، برنده و برپا می‌شود و آن کس که او نامش را به‌زبان آورد، به جایش می‌نشیند. و ماما ماما کی بالا؟ با ضربه‌های مشت بازیکنان، روی پشت او انجام می‌گیرد، وگرنه بازی تا شناخته‌شدن آن کسی که دستش را بالا می‌کند، ادامه می‌یابد.

تبرستان
 www.tabarestan.info

BĀLANNI-KĀ

بلنی‌کا

به حکم قرعه یک نفر گرگ می‌شود، و دیگران - تا حدود ۱۰ نفر - فرار می‌کنند و خود را به بلندی‌ای می‌رسانند. این بلندی ممکن است تپه‌ای باشد. یا برآمدگی کوچکی در سطح زمین و یا جایی که حتی چند سانتی‌متر از سطح زمین بلندتر باشد. گرگ سعی می‌کند سایر بازیکنان را، که در حال فرار از هر بلندی به بلندی دیگرند، در موقع مناسب، و قبل از رسیدن به بلندی و بر روی سطح زمین، با دست بزند. اگر موفق به این کار شد، آن که زده شد، گرگ می‌شود، و بازی ادامه می‌یابد.

بازی در شب‌های عروسی و یا در شب‌های حناپندان. افراد حاضر در اتاق - مدعوین - با تهیه یک «دئنه»^۱ (شلاق پارچه‌ای)، در میان خود قرعه‌کشی نموده و کسی را انتخاب می‌کنند تا با او بازی را شروع کنند. برای قرعه‌کشی و انتخاب این نفر، دئنه را بصورت شقّ و ایستاده در هوا - عمودی - گرفته، هر کسی به نوبت از بالای آن می‌گیرد و نگهش می‌دارد. دومین نفر، قسمتِ پایین‌تر دئنه را می‌گیرد و سعی می‌کند دئنه دولاننده و خم نشود، تا آن که کسی اشتباهاً و به نوبت قسمتی از بدنه دئنه را می‌گیرد که دئنه خم شده و به حالت افقی می‌افتد. این نفر، به وسطِ اتاق آمده و دئنه در بین حاضرین دست به دست می‌گردد.

هر کسی دئنه را گرفته و از غفلت او استفاده نموده و ضربه‌ای به پشت او می‌زند، بعد دئنه را به کس دیگری حواله می‌دهد، در همه مدتی که بازی ادامه دارد دئنه در میان حاضرین می‌گردد و ضربه می‌زند و گم می‌شود و هر کسی به فردِ وسطِ اتاق، که مورد ضربه خوردن است می‌گوید: «بورده بورده» یعنی رفت رفت (دئنه رفت).

کسی که دئنه را، موقع ضربه‌زدن به فردِ حاضر در وسطِ اتاق (شخص ضربه‌خورنده) نشان دهد، و آن را از دست بدهد، او باید به جایش در وسطِ اتاق بماند، و بدنبال دئنه بگردد.

۱. دئنه، DAYNA⁺.

رایج ترین بازی برای کودکان، جوانان، بخصوص دختران گالش ها و چوپانان

تعداد سنگ ها: ۳ تا ۵ عدد

تعداد بازیکن ها: ۲ نفر

بار: قرعه کشی برای انتخاب اولین نفر شروع کننده بازی را «بار» می گویند: همه سنگ ها را هر کدام روی پشت دست قرار داده به هوا می دهد (به اندازه نیم متر) بعد با کف دست آنها را می گیرد. هر کدام از آنان که تعداد بیشتری از سنگ ها را در مشت گرفت شروع کننده بازی است.

مراحل بازی: آتاک ATTĀK ۲ تاک ۳ تاک ۴ تاک (با ۵ سنگ بازی) ^۱الاهه ALLĀHA رموک، ^۲الاهه جاویداک، ^۳الاهه خرامیزاک، ^۴الاهه نشکن، ^۵الاهه بشکن. (بازی با ۳ سنگ ۳ ^۱الاهه) بعد: ۱ ضرب، ۲ ضرب، ۳ ضرب، ۴ ضرب، ۵ ضرب (بازی با ۵ سنگ).

توضیح: در ۱ تاک ۱ سنگ به هوا پرتاب می شود و ۴ سنگ در دست باقی می ماند و بعد که سنگ از هوا به سمت زمین می آید روی سنگ های دیگر، در داخل مشت جا می گیرد. همینطور در ۲ تاک، ۲ سنگ به هوا می رود و بعد روی سنگ ها می آید و... در ^۱الاهه ۴ سنگ به هوا می رود و بعد روی ۱ سنگ در مشت می نشیند.

در «رموک» ۱ سنگ به هوا می رود بعد می آید در مشت و روی دیگر سنگ ها. مجدداً دو سنگ به هوا می رود و می آید بعد ۳ سنگ و در جاویداک، اول ۱ سنگ به هوا می رود، بعد، دو تا باهم، بعد ۳ تا با هم و... در خرامیزاک، از ۵ سنگ ۱ سنگ به هوا می رود و

می‌آید در مشت قرار می‌گیرد و بلافاصله ۱ سنگ دیگر به هوا می‌رود ولی آن سنگِ اولی که قبلاً از هوا آمده بود در این فاصله در گوشه‌ای از زمین جا گذاشته می‌شود. در این حرکت خوردن و زائیدن (جاگذاردن) مدّ نظر است، در بشکن‌ها، سنگ‌های در هوا موقع آمدن (هرکدام از ۵ سنگ که به هوا می‌روند و می‌آیند باید صدا بدهند (بشکنند) و در نشکن، نباید صدا بدهند.

مرحله بعدی: ۱ ضرب ۲ ضرب ۳ ضرب: ۱ دست به صورت دروازه (سگدون) با انگشتِ سَبابه و شست، روی زمین درست می‌شود و بازیکنِ مقابل یکی از سنگ‌ها را در روی زمین نشان داده و می‌گوید: سگ! یعنی باید موقع عبور دادنِ سنگ‌ها به سگ نخورند.

در آخر تنبیهات شامل: میس، میسه کتن MISMISSH KATEN؛ ورگه چنگلی VARGAH CHANGELY؛ نرمک - اولوی غراب - و...

(شرح کامل این بازی جداگانه در دفتری تنظیم شده است)

PAK-PAKY

پک پکی

وسیله بازی: گردو

بازیکنان: از ۲ تا ۵ نفر.

بازیکنان روبروی هم و روی زمین می‌نشینند. هرکدام به اندازه چند عدد گردو، و طبق توافق روی زمین می‌ریزند. پس از قرعه‌کشی و انتخاب اولین بازیکن و... بازیکن اول، روی گردوها دولا شده و با تکیه دادنِ مچ دست به روی زمین، دو انگشتش را به حالتِ

تلنگرزدن، در پشت یک گردو قرار داده، طوری نشانه‌روی می‌کند که این تلنگر به گردویی خورده و آن را به هدفِ اصابت به گردویی دیگر، روانه کند. هرکدام از گردوهایی را، که با تیرِ گردوییِ پشتِ تلنگر، شکار کند، (ضربه بزند) آن گردوها متعلق به اوست. این بازی تا هدف‌گیری آخرین گردوها، و تصاحب آنها، ادامه پیدا می‌کند.

پلا پچه کا PĀLĀ PAJĀH-KĀ

بازیِ کودکان (عمدتاً دختران) روستاها و آبادی‌های اطراف شهرستان آمل:

دختران، در ظرف‌های کوچک (اسباب‌بازی) و پیشتر در تگه‌های شکسته‌های ظروف سفالی قدیمی، برنج می‌پختند (البته بدون برنج و فقط با ادای این کار). در قوریهای شکسته و بدور انداخته شده، چای، و در کاسه‌های مستعمل، خورشت، و در تنورهای ساختگی (ذهنی) نان، و با تقلید طرز تهیه غذا از مادرانشان، به بازی می‌پرداختند.

«پلا پچه‌کا» هم مثل اکثر بازی‌های رایج در این منطقه، بازی کودکانِ گالش‌ها و چوپانان و رعایا، در ایوان خانه‌ها، و یا در دنج‌جای حیاط خانه‌ها، و منزلگاه‌های رمه‌ها بوده است. کودکانی که در سنین پایین، بنا به ضرورت‌های اقتصادی مجبور به ازدواج بودند،

پلنگه لاش PĀLANGĀH LASH

در شب‌های حنا‌بندان و عروسی‌ها، حاضرین در یک اتاق نشسته، یک نفر بلند می‌شود و بصورت طاق‌باز، در وسط اتاق دراز می‌کشد. بعد دو پایش را از پشت سر بالا آورده نوک پاها را با دو دست از پشت می‌گیرد، کسی دیگر که باید پلنگه لاش را بلند کند، در کنار او، و رو به سقف اتاق بصورت صلیب قرار می‌گیرد، طوری که دو دستش را از لای دو دست او که از پشت به پاها گرفته شده، و کمرش قرار می‌دهد، او را از ناحیه ساعد بازو می‌گیرد و با فشار از بالای سرش و سینه‌اش عبور می‌دهد، در این حال به تدریج برمی‌خیزد و او را تا بالای شانه آورده، و از بالای شانه‌اش عبور داده و در هوا، و به سمت پشتش رها می‌کند، و پلنگه لاش تمام می‌شود.

پنجه PANJĀH

در شب‌های عروسی و شب‌نشینی‌ها، و جشنها، کسانی که دعوت شده‌اند با هم پنجه می‌گذارند. ابتدا، کسانی که نیرومندتر از همه‌اند، به وسط اتاق آمده، و حریف می‌طلبند، درحالی که نوک آرنج دست را به زمین چسبانده و پنجه را، در هوا و منتظر هماورد، نگه می‌دارند. آنگاه، کسی به عنوان حریف به وسط اتاق می‌آید و پنجه در پنجه او می‌گذارد. هرکدام که پنجه حریف مقابل را به زمین آورد، برنده است... و بازی ادامه می‌یابد.

پیشه کا PISHA-KĀ⁺

این بازی مثل بازی «اغوزکا»ست. و مقررات بازی‌ها یکی‌ست. در آبادی‌ها، و یا در جاهایی که کودکان بخاطر عدم دسترسی به گردو، نمی‌توانند اغوزکا بازی کنند، این بازی را، با هسته‌های میوه‌های دیگر، مثل هلو، شافتالو، و... انجام می‌دهند، و در اصطلاح محلی به هسته میوه‌ها، «پیشه» می‌گویند.

تبرستان

www.tbarestan.info

تب بسیک TAB BASSYK

بازیکنان دو دسته و تا کمی بیشتر از ۲۰ نفر - ابزار بازی: تب (توپ) طول زمین بازی، ۲۰ تا ۳۰ متر در طول و عرض.
نام زمین بازی (طول زمین بازی): کاینه KĀINĀH
دو دسته با «سلار» یارگیری و با آفتاب وضو، یا با شیر یا خط، دسته اول (شروع‌کننده بازی) انتخاب می‌شود.
دسته اول به دو قسمت شده مثلاً از ۱۰ نفر بازیکنش ۵ نفر به قسمت این سر کاینه و ۵ نفر در آن قسمت، و مقابل هم قرار می‌گیرند.

دسته دوم در وسط میدان پخش شده و دسته اول توپ را به سمت آنها نشانه‌روی می‌کنند، طوری که اگر به آنها نخورد، دوستانشان در آن طرف کاینه آن را بگیرند. هرکدام که مورد هدف قرار گرفت «می‌سوزد» (خارج می‌شود).

اگر در طول بازی دسته دوم موفق شد یکبار توپ را در هوا بگیرد، دوست خارج‌شده‌اش «نو» می‌شود و به میدان بازی می‌آید،

یا آن که در دسته اول کسی سوخت، می تواند در فاصله ای که توپ به آن طرف می رود، به آن طرف رفته و وقتی که دوباره به جای اول برگشت، نو می شود. اگر توپ در هوا گرفته شد، آن کسی که توپ را انداخته، می سوزد و خارج می شود. ولی اگر دوستانش کسی را در وسط زمین (از دسته دوم) زدند، او دوباره نو می شود و به بازی برمی گردد.

بازی با سوختن (خارج شدن) آخرین نفر بازیکن هر دسته به پایان می رسد. و پس از جابه جایی دسته ها، در صورت ادامه بازی، در پایان با دس دله (داخل دست) گرفتن توپ وسیله بازیکنان وسط زمین، بطور مکرر، و خارج کردن اعضاء دسته مقابل از بازی و نو نشدن آنها، و یا با ضربه زدن با توپ به بدن بازیکنان وسط زمین و خارج کردن همگی از میدان بازی، با سواری گرفتن دسته برنده از بازنده ها، در طول کاینه (زمین بازی) بازی پایان می گیرد.

تَب دَ چَه لَه TAB DAH CHALAH

وسیله بازی: یک چوب، که سرش دوشاخه شده به اندازه تا ۳۰ سانت و ۱ عدد توپ. زمین بازی، همان زمین بازی «تبلت»^۱ در حدود ۲۰ تا ۳۰ متر و به نام «کاینه»، و ۲ چوب به اندازه چوب ۳۰ سانتی، که دو شاخه شده است (در سرش).

چوب دوجله (دوشاخه دار) را در وسط کاینه می کارند، ۲ چوب ۳۰ سانتی دیگر را درحالی که هرکدام را از یک سرشان به داخل دوجله (لای دوشاخه بالای چوب کاشته شده) قرار داده و یک سر

آنها را از دو طرف به زمین می‌چسبانند. (این ۲ چوب، دیگر از یک سرشان به میان شاخه‌ها تکیه داده و سر دیگرشان از دو طرف به زمین نهاده شده است)

آنگاه تعداد بازیکنان (مثل بازی تب‌لت) تا ۱۰ نفر (زوج) در ۲ دسته جداگانه یارگیری شده و انتخاب دسته شروع‌کننده انجام گرفته، در دو طرف کاینه قرار می‌گیرند. ابتدا از دسته اول یکی به جلو می‌آید (خطی جلو پایش کشیده شده که از آن تخطی نکند) از دسته دوم هم یکی به جلو می‌آید شروع‌کننده بازی با توپ به سمت ۲ چوب تکیه داده به «دو چله» هدف‌گیری می‌کند. اگر هر دوتا را انداخت بازیکن مقابلش «سیک» می‌شود (می‌سوزد). اما اگر یکی از آنها را انداخت بازیکن مقابل او توپ را برمی‌دارد و روی یک لنگ ایستاده، مانده، و توپ را در همین حالت به سمت چوب‌های دوچله، می‌اندازد.

در آخر، دسته‌ای که بازیکنان مقابل را کاملاً سیک کرده برنده بازی، و بازنده‌ها، در طول کاینه، سواری می‌دهند.

تب‌کا، تب‌چو TAB-KĀ, TAB-CHOU

وسیله بازی: توپ کوچک (به اندازه مشت) و در گذشته پارچه‌ای که به شکل توپ پیچیده و بسته شده. و چوب دستی به اندازه از ۱ متر تا ۱/۵ متر.

تعداد بازیکنان: ۴ نفر برای هر دسته.

پس از یارگیری (پلار) و تعیین دو دسته، دسته اول با «ماقوتی»

یا شیر یا خط یا «آفتاب وضو» به «سَر» (محل اجراء بازی دسته اول) می آید و دسته دوم در میدان بازی «گُل» (موش) پخش می شود. آخرین نقطه میدان بازی به موازات «سَر» را «گُل» می گویند.

یکی از بازیکنان دسته ۲ به «سَر» می آید، توپ را برداشته و در مقابل اولین بازیکن دسته اول می ایستد، توپ را به هوا می دهد (تا حدود ۱ متر) و بازیکن با چوب دستی به آن می زند. و توپ به سمت میدان بازی پرتاب می شود، وگرنه تا زمانی که دسته دوم به دنبال توپ می گردد، این بازیکن زنده توپ از سَر به گُل می دود و از آن جا باز به سَر برمی گردد و باصطلاح «نو» می شود. در فاصله سَر تا گُل و از گُل تا سَر اگر با ضربه پرتاب توپ دسته دوم زده شد، می سوزد و به بیرون میدان بازی می رود. اگر برگشت زده نشد، باز «نو» می شود و بازی می کند. ضمن آنکه می کوشد در موقع بازی دوستان دیگرش — که به نوبت انجام می گیرد، به گُل برود، و برگردد تا «نو» شود.

بهرحال، بازی، بازی زدن و باطل شدن، و بعد با طی مسافت از سَر تا به گُل، و نو شدن است، و بازی ادامه پیدا می کند. برای آن که جای دسته ها عوض شود، یکی گرفتن توپ در هواست، و دیگری سوختن و نو نشدن همه بازیکنان ۱ دسته، موجب تعویض دسته ها، از گُل به سَر، می گردد.

اصطلاحات:

شورتی = هرگاه کسی که توپ را برای زدن بازیکن دسته در سَر (محل بازی) بد بیندازد و باصطلاح کلک بزند.

وسیله بازی: ۱ عدد لت (لد): تخته‌های کوتاه مستطیل شکل که بام‌پوش خانه‌های بیلاقی در مناطق دامنه‌های (پرتاس) البرز است. (در آمل)

تَب یا توپ ۱ عدد.

بازیکنان بصورت زوج از ۶ تا ۸ نفر.

کاینه: از جایی که یک دسته در آن جا ایستاده تا جایی که دسته دیگر در مقابل او قرار گرفته است: به اندازه ۲۰ تا ۳۰ متر. (زمین بازی)...

بازی: لت را در وسط کاینه می‌کارند. دو دسته در دو طرف آن قرار می‌گیرند (پس از سیلار) و (آفتاب، وضو)، برای انتخاب اولین دسته شروع کننده بازی...

یک نفر به ترتیب از کنار بازیکنان دسته اول (شروع کننده) جدا شده درحالی که سعی می‌کند از خطی که پیش پای هر دسته کشیده شده، تخطی نکند، با توپ، لت را هدف گیری می‌کند. همین طور یک نفر از دسته مقابل، با او از ردیف دسته‌اش جدا و آماده پرتاب توپ می‌شود. هرکدام از این دو که لت را زد، بازیکن مقابلش سیک می‌شود، یعنی می‌سوزد، و کنار می‌رود. بعد بازیکن دیگری پس از او از میان دسته‌اش جلو آمده، توپ را، به لت می‌زند.

در آخر، دسته‌ای که بازیکنان مقابلش را کاملاً «سیک» کرده، برنده بازی بوده و بر دوش بازنده‌ها، و در عرض کاینه (میدان بازی) سواری می‌گیرد.

TAB NYTEH XARY تب نیته خری

(اگر توپ را نگرفتی - خر هستی و باید سواری بدهی)

چند نفر دور هم - در هر جا - ایستاده یک نفر به عنوان «اوسا» تویی در دست دارد و آنرا به زمین می زند، و در هوا می گیرد. این کار را تکرار می کند، و می گوید: تب نیته خری. هر کس سعی می کند وقتی توپ به بالا آمد آنرا بگیرد. اگر نگرفت اوسا می گوید: تب نیته خری و سوارش می شود، و همان طور که سوار بر اوست، توپ را به زمین می زند و این جمله را تکرار می کند. آن کس که سواری می دهد و یا هر کسی که توپ را، در هوا گرفت، او اوساست. و حالا او هست که مدام توپ را به زمین می زند و می گیرد و می گوید: تب نیته خری! (درحالی که سوار خر می شود).

و بازی ادامه می یابد، این بازی در منطقه «چلاو» شهرستان آمل با این نام انجام می شود.

TAB BANĀ XAR تب بنه خر

این بازی با مقررات «تب نیته خری» در منطقه لیتکوه شهرستان آمل انجام می گیرد.

بازیکنان به تعداد از ۲ تا بیشتر از ۱۰ نفر، هرکدام یک پایشان را از پشت بالا آورده، به صورت یک لی - و انگشت‌های این پا را، با دست، می‌چسبند و به صورت لی لی در زمین بازی، به حرکت درمی‌آیند. هرکدام از آنان، درحالی که سعی می‌کند نیفتد، خود را به دیگری می‌رساند و به او تنه می‌زند، تا کنترلش را از دست بدهد و به زمین بخورد، و یا آن که بناچار، و برای آن که نیفتد، بر روی دو پایش قرار گیرد، و در این صورت بازنده است، و باید سواری بدهد.



۱. تلا = خروس

تيله كا TYLAH-KĀ

تيل به معنای گِل و لای.

این بازی، بازیِ پسران کوچک (کودکان) بوده، و متعلق به زمانی است که هنوز کسی اسباب بازی‌ها را نمی‌شناخت. کودکان با گِل و سنگ خانه می‌ساختند و سعی می‌کردند که از پدران‌شان یاد بگیرند و بکار ببرند. هم‌چنین دخترانِ کوچک هم‌بازی در تعمیرات خانه‌ها و سفیدکردن و کاه‌گِل مالی ایوان‌ها و اتاق‌هایی که می‌ساختند، کمک نموده، و خود را (گویی) برای ازدواج‌های زودرس، و ساختن و پرداختن به خانه و زندگی آماده می‌کردند.

جوزکا JOUZ-KĀ

جوز به معنای میزان، ردیف.

بازی مردم روستایی و کوه‌نشین.

بازی برای ۲ نفر و ابزار بازی: ریگ‌ها یا پاره‌سنگ‌ها.

روی زمین، مربعی ترسیم و در داخل این مربع، مربع کوچکتر و در داخل مربع کوچکتر باز هم مربعی کوچکتر از آن، رسم می‌شود. هر ۴ زاویهٔ این ۳ مربع به هم وصل و نقطه‌گذاری می‌شود. هم‌چنین خطی از وسط تمام اضلاعِ مربع‌ها می‌گذرد. اولی با گذاشتن ۱ ریگ به محل تقاطعِ زاویهٔ مربعی بازی را شروع می‌کند. دومی ریگی را در موازات آن ریگ قرار می‌دهد و در همه حال هرکدام سعی می‌کنند سومین ریگ را در موازات ۲ ریگ گذاشته‌شده، در موازات هم قرار دهند.

هرگاه ۳ ریگ به موازات هم قرار گرفتند، یک جوز انجام می‌گیرد.

در پایان، جوزه‌ها شمرده شده و هرکدام که جوزه‌های بیشتری کرده، برنده می‌باشد.

LAB PAR-KĀ جهنم‌کا (یا) لَب پرکا

بازی برای ۲ نفر (عمدتاً دختران).
وسیله بازی: ۱ سنگِ تخت و صاف.



در زمین بازی، در کنار هم چند خانه را به شکل نیم متر در نیم متر و در دو ستون به تعداد ۹ خانه ترسیم می کنند که یک خانه در بالای این تصویر به نام «جهنم» و مابقی، خانه هایی است که بازیکنان باید در حین غلتاندن لب پیر (سنگ تخت و صاف) آن را، لی لی کنان از خانه ها عبور دهند. (با ضربه نُک پا و در حین لی لی کردن) به طوری که سنگ، روی خط های فاصل خانه ها قرار نگیرد.

پس از عبور از خانه ها و استراحت در یک خانه (استراحتگاه) لب پیر را به بیرون از جدول (لی لی کنان) برده و خانه ای را خریداری می کند که یکی از خانه ها می باشد، بازیکن مقابل در موقع بازی باید لی لی کنان از سر این خانه بپرد.

هر دو بازیکن باید در شروع بازی از بالای خانه جهنم بپرند و در همه حال حرکاتشان باید با لی لی همراه باشد، جز در خانه ای که باید هر دو استراحت کنند.

جیم جیم کا JYMJYM-KĀ

بازی شب های عروسی، حنابندان، و شب نشینی ها.
یک نفر به عنوان «ماره» یا بزرگتر از همه و واردتر از آنان می گوید:

جیم جیم جیم جیم هوپ!

و همه باید ساکت شده و کاری نکنند که غیر عادی بنظر آید.
کسانی سعی می کنند، دیگران را با ادا و اصول و شکلک درآوردن به خنده وادار کنند. هرکس که کار خلافی! (غیر عادی ای) انجام داد، وسیله ماره، جریمه می شود. ماره، در آغاز و برای آن که جریمه شونده را در انتظار عقوبت قرار دهد، داستانی تعریف می کند

و در آن داستان ناگهان می‌گوید مثلاً قهرمان داستان، شروع کرد به
عرعر کردن، یا با چهار دست و پا راه رفتن و...
و جریمه‌شونده باید این کارِ قهرمان داستان را انجام دهد.

چرخک‌کا CHARXAK-KĀ

کودکان، چوبی را به شکل دوک و در اندازه‌ای که در کف دست
جای گیرد، تراشیده و نخ نازک و محکمی را، به دور آن می‌پیچانند،
و بعد، آن را به زمین پرت کرده، و هم‌زمان، نخ را محکم و سریع به
سمت خود می‌کشند و در نتیجه، دوک به دور خود، و بر روی زمین
می‌چرخد.

بازیکن، دائماً و با مشاهدهٔ کند شدنِ سرعتِ چرخشِ دوک به
دور خود، با طنابِ تسمه‌مانندی به بدنهٔ چرخانِ دوک می‌نوازد، تا
دوک، از چرخش نیفتد، و بازی به نوبت ادامه می‌یابد.

چش به چش CHĀSH BĀ CHĀSH

بازی برای ۲ نفر.

در این بازی ۲ نفر در مقابل هم می‌نشینند و هردو به چشم‌های
همدیگر زل می‌زنند. هرکدام که بالاخره چشم‌هایش خسته شد، و
پلک زد، او بازنده است.

طبق قرارداد، کسی که برندهٔ این بازی شد، باید یک کشیده به
صورتِ فردِ بازنده بزند. (این رسم در قدیم، در بین اهالی بیلاقات
بیشتر متداول بود تا شرط‌بندی‌های دیگر.)

چش بیتِه کا CHASH BYTAH-KĀ

تعداد بازیکنان تا حدود ۱۰ نفر.

یکنفر با «ماقوتی» یا «آفتاب وضو» به عنوان گرگ انتخاب شده و چشم‌های او درحالی‌که بوسیله دستهایش - پشت درختی یا در پناه دیواری - گرفته می‌شده، تا آن که دیگران، پنهان از دید او مخفی گردند، شروع، و با پایان مخفی شدن دیگران، و خارج شدن گرگ از محلش ادامه پیدا می‌کند. گرگ باید مخفی شده‌ها را بباید و به آنها با دست ضربه‌ای بزند که در این صورت کسی که ضربه دست گرگ به او اصابت کرده، گرگ بعدی خواهد بود. و بازی مجدداً شروع و ادامه خواهد یافت. درحالی‌که دیگران در حال فرار و جست و گریزند، اگر در حمله گرگ خود را به محل «جیج» برسانند در امانند و آزاد هستند، و باز به جست و گریز ادامه می‌دهند. در این بازی طبق قرارداد، اگر گرگ کسی را که از مخفی‌گاه به در آمده ببیند، می‌تواند بگوید: «ساک ساک» - و در حکم این است که آن کسی که دیده شده دیگر گرگ است و بازی مجدداً شروع می‌شود.

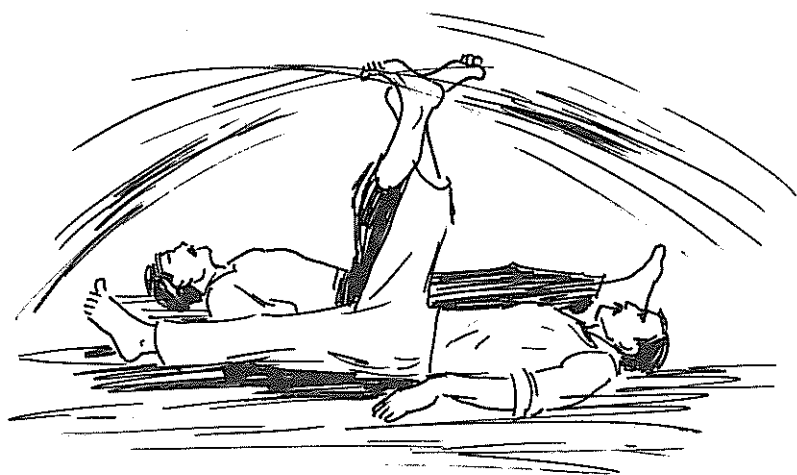
چَک به چَک CHAK BĀ CHAK

بازی شب‌های عروسی و حنابندان‌ها و جشن‌ها، در ییلاقات و قشلاقات!

دو نفر در وسط اتاق و در مقابل هم، نشسته و پاهایشان را دراز

می‌کنند، طوری که کف پاهایشان بهم تلاقی بکند. آنگاه با اعلام شروع بازی از طرف «ماره» یا کسی که واردتر به بازیهاست، تلاش هر دو، برای آن که طرف مقابل را با فشار دادن از نقطه کف پاهایش، به عقب براند، آغاز می‌شود.

کسی که دیگری را، از جایش بطرف عقب براند، برنده است. در نوع دیگری از این بازی، دو نفر بر روی زمین به پشت دراز کشیده، هردو پای راستشان را به موازات هم‌دیگر بالا آورده و به صورت عمودی قرار می‌دهند، آنگاه هرکدام پای راست را در پای راست دیگری قلاب نموده سعی می‌کند با فشار دیگری را از جا بلند کند.



(عروس بیارده کا)

ابزار بازی: چوب کوتاه به اندازه یک وجب (چلیک)
چوب بزرگتر به اندازه ۱ متر، (چلیک مار) و ۲ سنگ به اندازه آجر.
تعداد بازیکنان هر دسته ۴ تا ۱۰ نفر.

بازی: پس از گرفتن «سپلار» یا یارگیری و بعد از انتخاب اولین دسته شروع کننده بازی (آفتاب وضو)، دسته اول به محل بازی یا «سر» می آید و ۲ سنگ را در کنار هم و به اندازه کمتر از قد چلیک قرار می دهد. چلیک روی ۲ سنگ قرار داده می شود، و اولین بازیکن با چلیک مار به زیر چلیک می زند، آن را به هوا داده و در همان حال با چلیک مار به کمر چلیک نواخته آن را به سمت وسط میدان که یاران دسته دوم در آن پراکنده اند «گل»^۱ پرتاب می کند. اگر چلیک در هوا، و وسیله بازیکنان مقابل با دست گرفته شد، جای دسته ها عوض می شود، وگرنه یکی از بازیکنان دسته دوم، آن را برداشته و با یک قدم به جلو و از محل افتادن چلیک، آن را به سمت چلیک مار که یک سرش به یکی از ۲ سنگ تکیه داده شده پرت می کند. اگر به چلیک مار زد که این بازیکن می سوزد و کنار می رود. و دیگری بازی می کند و الی آخر... وگرنه بازی، با بازی همان بازیکن ادامه پیدا می کند. بازیکن، چلیک را بر بالای ۲ سنگ قرار داده چلیک مار را محکم گرفته و در حال بازی می گوید در این ۲ بندون (اولین دور بازی را ۱ بندون حساب می کند) و بعد تا زمانی که نسوزد (کنار نرود) ادامه می دهد: در این ۳ بندون، بعد: در این ۴

۱. گل (GAL) = پایین محوطه بازی.

اصطلاحات: آته بنه هفت قدم (ATAH BANAH) یعنی هرگاه «چلیک» به زمین بخورد (۱ بار) و بعد به هوا بیاید و با دست گرفته شود باید از آن جا ۷ قدم به جلو برداشت و به «چلیک مار» زد.

بندون بعد: در این قنبر، بعد: در این جهاز، بعد: در این خرجی بار بعد:
در این عاروس.

اگر این بازی هم با موفقیت انجام گرفت، یکی از افراد دسته دوم که چلیک را به قصد زدن چلیک مار پرتاب کرد ولی به هدف نخورد به عنوان عاروس (عروس) به سَر (محل بازی) می آید و به یکی از یاران دسته اول سواری می دهد. آن جا می ایستد و منتظر ادامه بازی می ماند. بازیکن که هنوز «نسوخته» بعد، به چلیک می زند، و می گوید در این علی عاروس، و همین طور بعد می گوید در این تقی عاروس. - در این یعنی دارد می آید!

و بدین ترتیب تا زمانی که چلیکش وسیله بازیکن های وسط میدان، به چلیک ماری که روی یکی از ۲ سنگ تکیه داده شده نخورد، یاران دسته دوم به یاران دسته اول سواری داده و تا زمانی که چلیک در هوا، با دست گرفته نشد و یا بازیکن نسوخته سواره ها از کول سواری دهندگان به پایین نمی آیند...



(زوکا)

این بازی شبیه «عروس بیارده کا» ست. ولی با این تفاوت که چلیک را - بازیکن مقابل - از محلی که چلیک مار - که روی یکی از ۲ سنگ تکیه داده و افتاده است - نزده، بلکه آن را فقط به سمت ۲ سنگ پرتاب می‌کند. اگر نقطه‌ای که چلیک افتاد - در کنار ۲ سنگ - فاصله‌اش تا ۲ سنگ کمتر از چلیک مار شد، در این صورت این بازیکن می‌سوزد - کنار می‌رود و بازیکن بعدی برای بازی جلو می‌آید - توضیح اینکه تمام بازیکنان هر دسته که در سر (محل بازی که در آن جا ۲ سنگ قرار دارد) هستند باید جداگانه و پس از سوختن (کنار رفتن) دوستانش بازی کنند - اگر چلیکی که به سمت ۲ سنگ رها شد و طول مسافت آن بعد از پرتاب شدن تا ۲ سنگ، با طول چلیک مار اندازه‌گیری گردید و معلوم شد که مثلاً ۳ برابر طول چلیک مار بین چلیک و ۲ سنگ فاصله افتاده است، بازیکن حق دارد ۳ بار به لبه چلیک و توسط چلیک مار بزند، و آن را در هر بار به هوا داده و به سمت قسمت‌های پایانی و بعد از «میار» - نقطه پایانی میدان بازی - براند: یکبار به لبه چلیک می‌زند آنرا به هوا می‌دهد و با چلیک مار می‌زندش، تا هرکجا که افتاد بدنبالش (همگی هر دو دسته) رفته، و از آن جا باز به لبه چلیک می‌زند، و به همراهش رفته، و این کار را تا ۳ بار و یا چند بار... تکرار می‌کند. از آن مسافت تا محل بازی یا «سر» را باید بازیکنان دسته مقابل «زو» بکشند. و این کار را هرکدام جداگانه انجام می‌دهند. یک نفر از آن نقطه‌ای که چلیک افتاد زو می‌کشد. و از هرکجا که نفسش برید، دوست دیگرش زو می‌کشد و همین‌طور تا آخرین نفر آن دسته... و مسافتی را که تا ۲ سنگ مانده، همگی، با یاران بازیکن اصلی سواری می‌دهند.

زو: هرکدام که باید زو بکشد نفس را در سینه حبس می‌کند،
 آنوقت شروع به دویدن کرده و می‌گوید «اَلْکَمْ دولکم چرخ و فلکم
 نون و نمکم زو وا زو زآله وا هم زوووووو.....»

CHELYKMĀRĀH-KĀ

چلیک‌ماره‌کا (۳)

(چَرچَر به چَر)

در این بازی بجای ۲ سنگ از ۱ سنگ استفاده می‌شود. بازیکن
 با چلیک‌مار، چلیک را که به ۱ سنگ تکیه داده شده، به هوا پرتاب
 می‌کند. وزیر آن را با چوب (در هوا) می‌زند. در این حال، دسته
 مقابل، در وسط زمین با چوب نازک (شیش) می‌خواهد آنرا در هوا
 بزند، که در این صورت دسته‌ها عوض می‌شوند. و یا این که آن را
 (چلیک را) در هوا با دست می‌گیرد، که باز جای دسته‌ها عوض
 می‌شود. حساب می‌کند که اگر می‌تواند آن را به سوی چلیک‌مار
 پرت کرده و بزند، این کار را می‌کند، ولی اگر فاصله زیاد بوده و قادر
 نیست این کار را انجام دهد، بازیکن «سَر» - محل اجراء بازی -
 می‌گوید چَرچَر، و او می‌گوید به چَر! و بازیکن، چلیک‌مار را به
 سمت چلیک که حالا دیگر روی همان نقطه، افتاده است، پرتاب
 می‌کند. از هرجا که چلیک‌مار افتاده، تا محل چلیک را با اندازه قَد
 چلیک‌مار اندازه‌گیری کرده هر یک اندازه چلیک‌مار را، ۱ بندون
 بعد ۲ بندون و اگر دیگر فاصله تمام شد، با چلیک‌مار به نوک
 چلیک زده آن را به هوا آورده و در هوا می‌زند طوری که چلیک به
 سمت قسمت پایانی وسعت میدان بازی رانده شود. البته برای این که
 معلوم شود چند بار باید این کار را انجام دهد، طبق قرارداد آن را

به هوا داده و در همان درهوا، با چلیک مار آن را آهسته می‌زند و سعی می‌کند که مثل توپ در هوا بماند (چلیک) و نیفتد، هرچند باری که با چلیک و در هوا بازی کرد، به اندازه آن تعداد، به چلیک زده می‌شود که در این صورت ممکن است تا مسافت‌ها، از سر بازی (سر) فاصله بگیرد، که این مسافت را بازیکنان مقابل باید «زو» بکشند و تفاوت آن را، سواری بدهند. یا آن که بجای این کار به اندازه طول چلیک مار فاصله آن را با چلیک (پس از نشانه‌گیری چلیک از محل «سر» و انداختن آن به سوی چلیک) - همان‌طوری که گفته شد - ۱ بندون ۲ بندون ۳ بندون قنبر، و بعد عروس می‌آورد. و یا اینکه از هرکجای این مراحل مثلاً ۲ بندون به بعد را، مجدداً به سر بازی منتقل و ادامه داده و عروس آورده می‌شود.

CHELYMĀRAH-KĀ
ĀLAK DĀLAK

چلیک ماره کا (۴)
(الک دلک)

ابزار بازی: چوب کوتاه به اندازه یک وجب (چلیک).
چوب بزرگ‌تر به اندازه تا ۱ متر (چلیک مار).
تعداد بازیکنان هر دسته، ۴ تا ۱۰ نفر.

بازی پس از پیلار (یارگیری) و انتخاب دسته اول (آفتاب وضو یا شیر یا خط) شروع می‌شود: دسته اول به سر (قسمت بالای زمین بازی) می‌آید و دسته دوم در وسط و تا پایان منطقه بازی (گَل GAL) پخش می‌شود.

یک بازیکن از دسته اول، چلیک را به هوا داده و در هوا آهسته آهسته آنرا می‌زند طوری که نیفتد. هر تعداد باری که چلیک به

هوا رفت و مجدداً به چلیک مار خورده و دوباره به هوا رفت، شمرده می‌شود. بازیکن، با چلیک مار به چلیک که به هوایش می‌دهد می‌زند. چلیک به میان میدان، رها می‌شود. اگر دسته دوم آن را با «شیش» (چوب نازک تا ۱ متری) و در هوا زد، این بازیکن می‌سوزد (خارج می‌شود) و اگر دَسِ دِلِه^۱ گرفته شد جای دسته‌ها عوض می‌شود. و اگر به زمین افتاد، دسته اول (همگی) به آنجا آمده و مجدداً چلیک را با چلیک مار بسمت قسمت پایانی بازی و «میار»^۲ (نقطه پایانی منطقه بازی) و باز از آنجا تا هر جا که در هربار زدن برود، می‌فرستد.

توضیح این‌که ابتدا همه بازیکنان دسته اول، عمل الک دولک را انجام می‌دهند، در پایان، آنها را شمرده، و در جمع، به تعداد الک دولک، توسط چلیک مار به چلیک می‌زنند و مسافت طولانی‌ای را، در پایان، و در نقطه‌ای که آخرین نوبت افتادن چلیک، انجام گرفت، بازیکنان دسته دوم «زو» می‌کشند (به ترتیب، و همه یکی پس از دیگری)، مسافتی را که نتوانستند زو بکشند، تا محل برگزاری بازی (سَر) را، باید به بازیکنان دسته اول سواری بدهند.

CHAMAN-CHAMAN

چمن چمن

تعداد بازیکنان از ۳ تا ۱۰ نفر.
وسيله بازی: کمر بند.

۱. دَسِ دِلِه (DAS=DĀLAH) = میان دست، توی دست.

۲. میار (MEYĀR) = همان گَل (GAL) در مقابل سر، منتها «گَل» آخرین نقطه میدان بازی است.

یک نفر به عنوان «ماره» یا کسی که از همه واردتر و آشنا تر به این بازی است، کمر بند را گرفته. جایی از آن کمر بند را که قلاب به آن نصب است در دستش می گیرد و سر دیگر آن را به دست اولین نفر، می دهد.

ماره، در فکرش (مغزش) حیوانی را انتخاب کرده، و از اولین نفر می پرسد:

- چمن چمن.

بازیکنی که یک سر کمر بند را در دست دارد می گوید:
- اسب چمن، پرنده یا جمنده (یعنی پرنده است یا جنبنده ای غیر از پرنده؟) و یا خزنده؟ و ماره می گوید: (مثلاً) جمنده. (جنبنده).
بازیکن مثلاً می گوید: - اسب. (در صورتی که پاسخ درست، مثلاً آهوست) ولی چون جواب درست را نیافته است، ماره می گوید - بده به دست اسب. و بازیکن سر کمر بند را به بازیکن دیگر می دهد. ماره از او هم به همان ترتیب می پرسد و می شنود.

- چمن چمن

- اسب چمن، پرنده یا جمنده (جنبنده) یا خزنده؟

- در کچه ها؟ KAJAHHA در کجاهاست؟

- در کوه، در کمر

- آهو؟

و چون پاسخ درست را گفته است، ماره کمر بند را به او می دهد و می گوید: بتراش یعنی دیگران را تنبیه کن.

بازیکنی که پاسخ درست را دریافته و گفته است با کمر بند به بازیکنان دیگر حمله کرده، بازیکنان از مقابل او می گریزند و او سعی می کند آنها را گیر آورده و با شلاق تنبیه و جریمه کند.

بچه‌ها، دو چوبِ بلندی را که در قسمت پایین آن‌ها، دوشاخه شده: تهیه کرده، دو پا را، در قسمت دوشاخه شده آنها، قرار می‌دادند، و با این چوب‌پاها، که یک سر دیگر آنها در زیر بغل‌هایشان قرار می‌گرفت، به راه می‌افتادند، و در کوچه‌ها و معابر گردش می‌کردند. آن‌ها، با این چوب‌پاها، از نه‌رهای جاری در وسط روستاها، رودخانه‌ها، و معابر پر از گل و لای محلات و آبادی‌های خود عبور می‌کردند، و به کمک آن، اوقات فراغت را، می‌گذراندند.

XARBOWN-KA

خربون‌کا

تعداد بازیکنان تا ده نفر.

از بین آن‌ها به حکم قرعه یک نفر به عنوان خر و یک نفر به عنوان خربون (خربان) انتخاب می‌شود، دایره‌ای در وسط زمین بازی می‌کشند. خر به داخل این دایره می‌رود و خربون کنار دایره و در بیرون می‌ایستد، سایر بازیکنان سعی می‌کنند، به دوشِ خر سوار شوند، و خربان مانع آنها می‌شود. کسی که در حین سوارشدن، توسط پای خربان مورد ضربه قرار گیرد، و یا موقع سواری گرفتن از خر پایش به زمین بیاید و خربان با پا به پای او بزند، آن کس، خر می‌شود، و آن کسی که خربود، به جای خربان قرار می‌گیرد و بازی ادامه می‌یابد.

بازی شب‌های حنابندان، عروسی‌ها، شب‌نشینی‌های مردم کوه‌نشین و کشاورزان.

یک نفر به صورت چهار دست‌وپا در وسط اتاق می‌نشیند. در دو طرف (دو پهلوی) او، دو نفر دراز کشیده، هر کدام به پشت خوابیده و پاهایشان را به روی پشت او قرار می‌دهند. حالا هر کدام بصورتی پاهایشان بر پشت آن کسی که چهار دست‌وپا نشسته، قرار می‌گیرد، که پای بازیکن یک طرف، در میان پاهای بازیکن دیگر قرار گرفته است.

هر کدام از این دو، دست‌هایشان را دراز کرده با یک دست یک پای خود و با دست دیگر پای بازیکن آن طرف را محکم می‌چسبد، و بصورت خورجین درمی‌آیند، کسی که چهار دست‌وپا نشسته، خرجین را بلند کرده بتدریج برمی‌خیزد و روی پاهایش می‌ایستد. درحالی که خورجین سعی می‌کند کنترلش را از دست ندهد و از هم باز نشود. آنگاه خورجین بر پشت در میان اتاق می‌گردد.

XAR SĀVĀRY خَر سَواری

بازیکنان به دو دسته تقسیم می‌شوند. هر دسته تا حدود ۱۰ نفر. پس از آفتاب وضو، یا شیر یا خط، دسته اول (شروع‌کننده بازی) انتخاب می‌شود. دسته دوم به عنوان «خر» و دسته اول به عنوان «سوار»

۱. هاله = لنگه.

نامیده می‌شوند. دسته خر، به مقابل دیواری رسیده، به ترتیب، هرکدام از آنها - اولی دستهایش را به دیوار می‌چسباند - و مابقی کمر نفر جلویی را می‌گیرند و تا آخرین نفرشان، و بصورت پل گوستی، درمی‌آیند. دسته «سوار» به ترتیب از فاصله حدوداً ۱۵-۱۰ متری دویده و با پرتاب کردن خود و پریدن از پشت ردیف بازیکنان دسته «خر» سعی می‌کنند، خود را به روی پشت نفرات جلویی - بسمت دیوار - برسانند و در آن جاها بنشینند. آخرین نفری که عمل پریدن را انجام داد و روی پشت یا دوش خرها! نشست این شعر را می‌خواند:

ارکون، نرکون، نزه خر گردکون، گردی گردی پانزده، میخ کیلی (کلید) شانزده، خر بمرده (مرده) چند روزه؟ هفت روزه، هفت روزه، و با یک نفس ممتد «زو» می‌کشد. و در عین حال مواظب یارانش هست که اگر کسی از آنان در حال افتادن باشد، یا که نوک پایش در حال تماس با زمین می‌باشد، زو کشیدن را قطع و از خر! پیاده می‌شوند و بازی ادامه پیدا می‌کند.

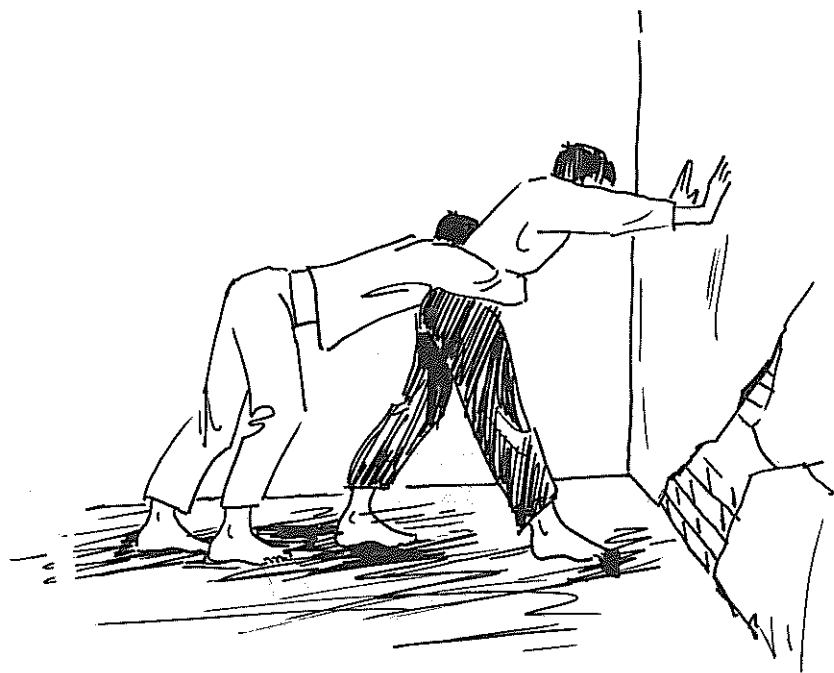
وقتی پای یکی از بازیکنان سواره، به زمین برسد و یا از پشت بازیکنان دسته اول بیفتند، جای دسته‌ها عوض شده، و بازی ادامه می‌یابد.

این بازی شبیه بازی «خرک جوز موز» است.

خرک جوز موز XARAK JOZ-MOWZ

بازیکنان به ۲ دسته تقسیم می‌شوند. با قرعه‌کشی (آفتاب وضو یا ماقوئی) ۱ دسته به دیوار میدان رسیده، به ترتیب اولی دست‌ها را به دیوار می‌گذارد و خود را خم می‌کند و دیگری کمر او را گرفته و خم

می‌شود، و به همین ترتیب یک پل گوشتی را تشکیل می‌دهند. بازیکنان دسته شروع‌کننده، از مسافت چندین متری شروع به دویدن می‌کنند، و به ترتیب، با پریدن از روی آنها خود را به روی این پل گوشتی رسانده و در آن جا می‌نشینند. طوری باید پرش انجام گیرد که همه بتوانند براحتی سوار شوند و جا برای دیگران بماند. وقتی آخرین نفر پرید و سوار شد، می‌شمرد و از ۱ تا ۲۰ را با صدای بلند و تند و تند ادا می‌کند. اگر در این فاصله از بالای دوش بازیکنان افتادند، یا پایشان به زمین رسید، بازنده‌اند، و گرنه پس از شماره ۲۰، مجدداً به پایین آمده و بازی را ادامه می‌دهند.



کسانی که در اتاق حضور دارند و یا در جایی ایستاده‌اند، متوجه می‌شوند که بر روی سر یکی از آنها شیئی قرار گرفته است. یکی از آن میان می‌گوید: «خره سر بار دره» یعنی روی سر خر بار قرار دارد. همه حاضرین به خود مشکوک می‌شوند، و بالاخره یکی متوجه می‌شود که روی سر او، شیئی قرار دارد، و هنگام گرفتن آن با دست، مواجه با خنده حاضرین می‌گردد.

گاهی اوقات یکی از حاضرین عمداً شیئی را روی سر یکی از حاضرین می‌گذارد و همین جمله را می‌گوید، و برداشتن آن شیئی، ملازم می‌شود با خنده و شوخی حاضرین....

XANĀ DALAH-KĀ خنه دله کا

در داخل اتاق، حاضرین (بازیکنان) در یک ردیف می‌نشینند، یک نفر (ماره = از همه واردتر) جلوی آنها دوزانو نشسته، و می‌گوید: بووووو... (BOUWWW...) و همه ساکت می‌شوند. آنگاه ماره در سکوت حاضرین، مثلاً گوش اولین نفر را می‌گیرد و می‌کشد. دومی هم گوش سومی را می‌گیرد و می‌کشد. سومی هم همین کار را با چهارمی و الی آخر... انجام می‌دهند. بعد ماره، مثلاً به گونه اولی تلنگر می‌زند دومی و سومی همین کار را می‌کنند و الی آخر... یا که ماره، ادای خروس، گربه، انواع شکلک، و کارهای گوناگونی انجام می‌دهد که همگی به ترتیب آنها را انجام می‌دهند، و بازی ضمن حفظ سکوت و رعایت و تقلید از ماره ادامه پیدا می‌کند...

«خنه کا» مثل «پلاچه کا» بازی کودکان روستایی بوده است. در «پلاچه کا» دخترانِ روستایی کوچک، بازیکنان اصلی اند ولی در «خنه کا» پسرانِ کوچک هم مشارکت دارند. این بازی با نیت تقلید از پدران و مادران و شیوهٔ ادارهٔ خانه، و تحصیل پول و مخارج خانواده، انجام می‌گرفته، و بازی کودکانی بوده، که بزودی باید تشکیل خانواده داده، و کار کنند.



بازی شب‌های عروسی و حناپندان.

حاضرین در جلسه پس از قرعه‌کشی بوسیله دئنه (شرح آن در بازی بورده بورده کا داده شد) کسی را انتخاب می‌کنند، چشمانش را می‌بندند و دئنه را از زیر دو پایشان - که به صورت نیم‌زانو و نیمه دراز شده نشسته‌اند - عبور می‌دهند، و در هر فرصت مناسب به فرد چشم‌پسته می‌نوازند. فردی که مورد ضربه‌های مداوم دئنه هست، نمی‌تواند ببیند که چه کسی ضربه‌ها را می‌زند، برمی‌گردد، ولی دئنه، دیگر از زیر پاهای حاضرین رد شده و او با کاویدن با دست‌هایش، در میان پاها و جستن دئنه، می‌خواهد آنها را از دست ضارب یا ضاربانش بریابد.

در همه احوال، حاضرین می‌گویند: بورده بورده. یعنی این‌جا بدنبال دئنه نگرد، رفت، رفت، رفت، (دئنه رفت).

کسی که دئنه از دست او، وسیله کسی که در وسط اتاق و در بین حاضرین می‌گردد، ربوده شود، او باید به جایش قرار گیرد، و بازی ادامه پیدا می‌کند.

پس از اینکه دوچرخه برای اولین بار وارد آمل شد، کودکانی که از داشتن آن به علت فقر مالی محروم بودند، دو دست را، به عنوان این که دسته‌های دوچرخه را نگه می‌دارند، به جلو قرار داده، و درحالی که با دهان صدای حرکت دوچرخه را درمی‌آوردند، در کوچه‌ها و خیابان‌های شهر، و دهات و بیلاقات آن، به حرکت درآمدند و شبیه

سرعت دوچرخه می‌دویدند، و با دهان برای عابرین - مثل دوچرخه - بوق می‌زدند. و با این کار خودشان را مشغول بازی می‌کردند.

دَسَه بَزَه کا DASSAH BAZAH-KĀ

دو نفر چهارزانو در مقابل هم نشسته و یا در حالت ایستاده در مقابل هم قرار گرفته، هرکدام دو دستش را به جلو می‌آورد. با قرعه‌کشی، اولین نفر بازیکن انتخاب می‌شود، کسی که نفر دوم شده، دودستش را جلو آورده و هرکدام از آنها را، در میان دست‌های بازیکن اول قرار می‌دهد. بازیکن اول، با شروع بازی ناگهان، و در یک فرصت مناسب که معمولاً با استفاده از غفلت طرف مقابل همراه است، یکی و یا هر دو دستش را از زیر دست‌های طرف مقابل کشیده و بلافاصله به پشت دست‌های بازیکن دوم می‌زند، و بازی ادامه می‌یابد. اگر موقع زدن، باصطلاح «پس‌خورد»، یعنی نتوانست به پشت دست حریف بزند و ضربه‌اش در هوا ناکام ماند، بازنده شده و طرف مقابل، بازیکن اصلی شده و نفر اول دو دستش را در میان دست نفر دوم قرار می‌دهد و بازی ادامه می‌یابد.

دنقول کا DANQOWL-KĀ (تلنگرکا)

به حکم قرعه چشم کسی را می‌بندند، بعد، بازیکنان، به صورت یا پیشانی یا گلوی او دنقول یا تلنگر می‌زنند. اگر آن کس، که

چشم‌هایش بسته است بگوید که این تلنگر، با کدام انگشت‌هایی زده شده، چشم‌اش باز و آزاد می‌شود، و آن کس که تلنگرش شناخته شده باید چشم‌هایش بسته شده، و بجای او بنشیند و باید از سوی بازیکنان دیگر، و به نوبت دنقول بخورد.

ده، بیست، سی....

قرعه‌کشی برای انتخاب اولین دسته بازیکن یا اولین نفر در بازی. دو نفر یا چند نفر دور هم نشسته یا ایستاده، قرار می‌گیرند. یکی از آنها با دست به سینه یا بدن هرکدام از آنان زده و همزمان می‌شمرد: ده، بیست، سی، چهل، پنجاه، شصت، هفتاد، هشتاد، نود، صد... و کسی که با گفتن (صد) و نواختن دست به بدن او، شمارش اعداد تمام گردید، اولین نفر شروع‌کننده بازی، یا نماینده اولین دسته آغازگر بازیست.

دیواری (وجه کا)^۱ DYVĀRY

بازی با سکه - بعد از پیدا شدن و رواج سکه - و قبل از آن با حلی‌های کوچک به شکل سکه و در جاهایی از این منطقه، با سر نوشابه‌ها، که آن را با سنگ بصورت سکه درمی‌آوردند. (با کوبیدن

۱. وجه (VĀJAH) = وجب

سنگ بر روی آنها و صاف کردن شان) بین ۲ تا چند نفر انجام می گرفت. بازیکنان سگه یا شبه سگه ها را به دیوار کوبیده طوری که پس از آن در محل دلخواهی بر روی زمین قرار گیرد. بازیکن سعی می کرد طوری این کار را انجام دهد که سگه او با سکه ای که روی زمین افتاده تنها از یک وجب یا کمتر فاصله داشته باشد، که در این صورت آن سکه را تصاحب کرده و به بازیش ادامه می داد. در غیر این صورت بازیکن مقابل به ترتیب به بازی می پرداخت.



RĀSĀN-KĀ

رسن کا

بازیکنان به تعداد تا حدود ده نفر در هر دسته تقسیم می شوند. دسته اول در یک طرف طناب محکم و کلفتی قرار می گیرند، و دسته دوم در طرف دیگر آن. در قسمت وسط این طناب، بر روی زمین، خطی می کشند و بعد با دستور شروع بازی از طرف ماره (داور) طناب از

دو سو، و از طرف هر دو دسته، کشیده می‌شود. دسته‌ای که موفق شود طناب را بکشد، و بازیکنان دسته دیگر را، کشان کشان از خط وسط به سمت خود بکشاند و عبور دهد، برنده بازی می‌شود. و از بازنده‌ها، سواری می‌گیرد.

زندونی کا ZENDOWNI-KĀ

بازیکنان به دو دسته تقسیم می‌شوند (به حکم یارگیری و یا پیلار) بعد بنابر قرعه (آفتاب وضو) یک دسته زندانبان و دسته دیگر فراری نامیده می‌شوند. یک دایره به اندازه‌ای که فراری‌ها در آن جای بگیرند، روی زمین کشیده می‌شود. دسته اول بلافاصله فرار کرده، و خود را در هر جایی که امکان دارد، قایم می‌کند، دسته زندانبان نیز شروع می‌کنند به دنبال و در جستجوی آنها دویدن. درحالی که یکی از آنها به عنوان زندانبان و مسئول زندان - داخل دایره - می‌ماند. تا به موقع، زندانی‌های فراری را تحویل بگیرد. یارانش به جستجوی فراری‌ها می‌پردازند. فراری‌ها، به هر جا - داخل کوچه‌ها، پشت بام‌ها، داخل بام‌ها، بالای درخت‌ها، زیر انبارها، و... مثلاً در مناطقی که دامداری وجود دارد - داخل آغل‌ها و طویله‌ها و... پنهان می‌شوند. زندانبانان نیز با دقت و بدون ایجاد سروصدا، به تمام آن جاها سر کشیده، و ناگافل با دست به نقطه‌ای از بدن آنها، می‌زنند. کسی که زده شد، دستگیر محسوب شده و باید به زندان و تحویل زندانبان گردد. یاران دیگرش - فراری‌های دیگر - در عین حال که سعی می‌کنند زده نشوند، مخفیانه و دور از چشم زندانبانان به زندان رسیده، و با دست به زندانی می‌زنند و حالا او دیگر آزاد شده و باز شروع می‌کند به فرار کردن!

تا وقتی که تمام فراری‌ها دستگیر نشده و تحویل زندان نگردند بازی به همین روال ادامه می‌یابد. در غیر این صورت جای بازیکنان دو دسته عوض می‌شود.

SAR BAPPARY-KA⁺

سر پی‌ری کا

بازیکنان تا حدود ۱۰ نفر یا بیشتر و در فاصله‌های از ۱ تا ۲ متری هم، درحالی که خود را خم کرده و دو دست را به زانو گرفته‌اند، می‌ایستند.

نفر اول از روی تک تک آنها، با گذاشتن دو دست بر پشت‌های خم‌شده‌شان و پریدن از روی آنها شروع و دیگران به نوبت، از حالت خم‌شده درآمده، و به پریدن از روی دیگرانی که پس از پریدن، در آخر خط خم شده‌اند ادامه می‌دهند. اگر کسی در حین پریدن از روی کسی، دچار اشتباه شده، و نتواند آنرا انجام دهد، او بجای فرد خم‌شده، می‌ایستد و فرد خم‌شده برخاسته، به پریدن از روی دیگران - به جای او - ادامه می‌دهد.

SARSANH BĀNĀH SANG⁺

سر سنگ بنه سنگ

در شب نشینی‌ها، و یا در داخل اتاق در میان بچه‌ها، وقتی که در اثر سروصدای زیاد حاضرین، صدا به صدا نمی‌رسید، یکی از حاضرین بناگاهان می‌گفت:

سر سنگ بنه سنگ هفت تا لوه (دیگ) چپ یا صلب (سرب).
یعنی لب‌ها بسته شود و کسی حرف نزند، اگر کسی حرف زد، هفت تا

دیگ پر از «...» بخورد! و پس از آن، همگی لب به سخن باز نکرده سعی می‌کردند با خنده‌های بی‌صدا و ادا و اصول، دیگران را به حرف زدن وادار کنند.

SAR KAEY BĀN KAEY سرکه‌ای^۱ بن‌که‌ای

کودکان و یا جوانانی که قصد چیدن گردو داشتند، یک چوب به اندازه حدوداً یک متر برداشته و برای پرت کردن بسوی گردوهای بالای درخت، آماده می‌شدند. هر کسی که قصد پرت کردن این چوب (کف‌تل KAFTEL) را داشته برای این که به جمع هشدار بدهد تا آن که این چوب در موقع پرت کردن به آنها نخورد می‌گفت:

— سرکه‌ای بن‌که‌ای میون مرغنه زردی.^۲

و چوب را به هدف گردوها و بسوی شاخه‌های درخت پرتاب می‌کرد.

SAR MALLAQY-KĀ سرملقی‌کا

در شب‌های حنابندان و عروسی‌ها و شب‌نشینی‌ها... در بین حاضرین، کسانی بلند شده و از قسمت طول اتاق شروع به معلق زدن در روی زمین می‌کنند. آنها طول اتاق را معلق زنان می‌پیمایند و برمی‌گردند و موجب شادی و سرگرمی حاضرین می‌گردند.

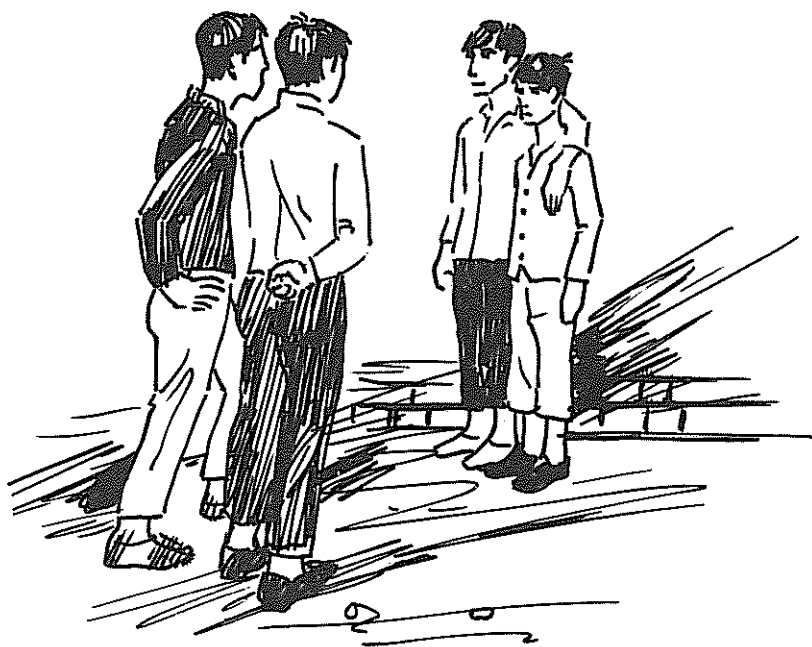
۱. که‌ای = یعنی کدو.

۲. بالایش کدو، پایینش کدو (مثل کدو) وسطش زردی تخم مرغ.

طریقهٔ یارگیری برای تمام بازی‌هایی که در آن‌ها، بازیکنان به دو یا چند دسته و یا گروه - باید - تقسیم گردند.

بازیکنان، دو نفر، دو نفر، و هرکدام از این جفت‌ها با هم و دست در گردن هم، از میدان بازی فاصله می‌گیرند. آنها در خفا و بین خود، هرکدام نامی برای همدیگر می‌گذارند. آنگاه دوتا، دوتا و دست در گردن هم پیش سرگروه‌ها و یا سردسته‌ها آمده، یکی از آنها می‌گوید: سلام علیکم ستاره.

سرگروهی می‌گوید: علیک (علیک) به این پاره. (یعنی جواب سلام با این برادر من است) و به سرگروه دیگری حواله می‌دهد. بعد



یکی از دو یار می‌گوید (مثلاً): کِه، رِه وِ نِه سنگ^۱، کِه، رِه وِ نِه آجر.
یعنی کی سنگ را می‌خواهد، کی آجر را؟
بعد یکی از سرگروه‌ها - همان که جواب سلام با اوست - از بین
این دو نام یکی را برمی‌گزیند و صاحب این نام، یار او در بازی
محسوب می‌گردد.

سنگ کشتی SANG KĀSHTY

این بازی مثل بازی «اغوزه‌کا» ست و مقررات بازی‌ها، یکی است.
در جاهایی که به علت فقر مالی، کودکان قادر به داشتن گردو
نبوده‌اند، از سنگ‌هایی به اندازه گردو یا کمی بزرگتر، و با مقررات
بازی «اغوزکا» بازی می‌کرده‌اند.

سیت‌کا SYT-KĀ

در شب‌نشینی‌ها و یا در شب‌های حناپندان و عروسی‌ها، یک نفر
(ماره) از میان حاضرین در اتاق بلند شده، درحالی که «دینه» -
شلاق پارچه‌ای - در دست دارد، یک عدد ریگ و یا یک حبه قند و
یا یک جعبه کبریت را در میان کف دست قرار داده و به نوبت آن
دست را، داخل یقه پیراهن حاضرین می‌کند و وانمود می‌سازد که آن
را، در آنجا، قرار داده است. آنگاه، با دینه، به یکی از حاضرین
ضربه‌ای می‌زند و می‌پرسد: سیت نزد چه کسی است؟ او که سیت را

1. KĀRĀ VENĀH SANG, KĀRĀ VENĀ ĀJĀR?

ندارد، کسی را که احتمال می‌دهد نزد اوست، نشان می‌دهد. ماره که می‌داند سیت پیش چه کسی است، با دینه به او می‌نوازد، و او هم دیگری را نشان می‌دهد.

وقتی که معلوم شد سیت نزد چه کسی است، آن که پاسخ درست را یافته بود بجای ماره برمی‌خیزد، و بازی مجدداً شروع می‌شود.

سی دره سی چال دره SYDARĀH SYCHĀL DARĀH

بازی برای ۲ نفر (عمدتاً دختران و زنان)
بازی شبیه گل بازی

یکی از بازیکنان شیئی را برداشته و در میان دست می‌گیرد، و در پشت سرش بین دو دست جا به جا می‌کند، بعد هر دو مشت را جلو آورده می‌گوید: سی دره سی چال دره مه آقا برار کدیم چال دره؟ یعنی در بالا هست، در چاله بالایی هست، برادر آقای من! در کدامین چاله هست؟

و بازیکن مقابل، باید جواب درست را بدهد، یعنی بگوید آن شیء در کدام مشت او قرار دارد. وقتی جواب درست را داد: او بازی می‌کند.

شاه‌وزیرکا SHĀH VAZYZ-KĀ

این بازی نیز در شب‌های عروسی و یا شبهای خانبدان، در اتاق و در میان حاضرین انجام می‌گرفت. ابتدا کبریتی را به اتاق آورده و هرکدام به نوبت آن را به هوا می‌داده تا در بازگشت به زمین، روی

ضلع‌های کوچک قرار می‌گرفت. که در این صورت «شاه می‌آورد» و شاه انتخاب می‌شد. پس از آن کسی دیگر آن را به هوا می‌داد و در برگشت اگر روی ضلع‌های بزرگ قرار می‌گرفت، باصطلاح «وزیر می‌آورد» و وزیر انتخاب می‌شد.

آنگاه پارچه، یا لنگی، یا حوله‌ای برداشته و به شکل گیسو بافته، و با یک بار تا زدن آنرا به شکل شلاق «دثنه» درمی‌آوردند. شاه با گذاشتن کلاه و بستن پارچه و گذاشتن سبیل مصنوعی بزرگ، و وزیر با هیأت وزراء، در کنار شاه بر دو صندلی، یا دو متکا یا در یک بلندی و در میان اتاق قرار می‌گرفت، حاضرین سعی می‌کردند، دیگر عمل غیرعادی و خارج از نزاکت جلسه انجام ندهند، مثلاً نخندند، پایشان را دراز نکنند، سرفه‌های بیخود! به عنوان تمسخر و دست‌انداختن شاه و وزیرش نکنند و... در این حال کسانی سعی می‌کردند که دیگران را با ادا و اصول و شکلک درآوردن مخفیانه و دور از چشم شاه و وزیر، بخندانند و مجبور به عمل خلافی! بنمایند. در این صورت کسی به وزیر می‌گفت که نگاه کن فلانی چه

می‌کند. و وزیر به شاه عرض! می‌کرد، و شاه دستور تنبیه می‌داد؟ از انواع تنبیهات، عرعرکردن به تقلید از خر. (برای خنده حاضرین) و یا انواع تنبیهاتی که موجبات نشاط و شادی و هیجان را در بین حاضرین فراهم می‌کرد. بوده است.

هم‌چنین محکوم‌شدن به چند ضربه «دثنه» نیز از تنبیهات بوده، که مجرم را در وسط اتاق خوابانده، و به سزای عمل خلافش می‌رساندند!

وسیلہ بازی: چوگلی CHOGELY (چوبک - چوب نازک به اندازه یک انگشت) یا تہلہ TA-LĀ-H (از شکستہ های کوزه های گلی - به اندازه تقریباً کف دست و کوچکتر).

تعداد بازیکنان هر دسته تا ۱۰ نفر. (و حتماً زوج، زوج) سردسته یا سرگروه یا سرگروه ها «ماره» پس از یارگیری (پلار - تعیین یار-) به وسط میدان بازی می آیند. هر (ماره) دسته اش را در یک ردیف قرار می دهد. هر بازیکن با بازیکن مقابل، روبروی هم می ایستد، هر دو نفر با انگشت ها جلوی چشم های بازیکن مقابل اش را می گیرد بطوری که هیچ کس نتواند ببیند در بیرون چه می گذرد. میدان بازی بصورت دایره های بزرگ به شعاع ۱۰ تا ۲۰ متر خط کشی شده و روی خط چند نقطه این دایره نام گذاری شده: شیرہ - SHYRERĀ⁺ پلنگہ رہ، ورگہ (مال گرگ) رہ، آشیہ (خرسہ) رہ، خئی (مال خوک) رہ، و ...

آنگاه «ماره» ها، تہلہ TA-LĀ-H یا چوب کوچک (چوگلی) را در حالیکه بازیکنان چشم های همدیگر را با انگشت هایشان بسته اند به سمت قسمت مثلاً شیرہ رہ و یا ... می اندازند. بعد بازیکنان چشم ها را باز کرده و مارہا می گویند شیرہ رہ. یعنی تہلہ یا چوگلی به محوطه شیرہ رہ و یا ... انداخته شده است، آنگاه بازیکنان به سرعت بدانجا تاخته، ضمن آن که سعی می کنند آنرا پیدا کنند مواظب هستند تا بازیکنان مقابل متوجه نشوند. چون اگر آنها متوجه شوند که بازیکن رقیب آنرا یافته بزور به او حمله ور شده به هر ترتیبی از او می گیرند.

کسانی که می‌خواهند از حملات و کشمکش‌ها در امان بمانند وقتی آن را یافتند لای انگشتانِ پاهایشان قایمش کرده و در حال راه‌رفتن از آن‌جا دور شده آنگاه که خطر حمله (دیگران هنوز می‌گردند) برطرف شد، با سرعت به نزد مارهٔ خود آمده آن را به او می‌دهند. و بازی دوباره یا بستن چشم‌ها و پرتاب چوگلی یا تَه‌لِه ادامه پیدا می‌کند. هر دسته‌ای که تعداد بیشتری از تَه‌لِه‌ها را از جهات مختلف به نزد ماره‌اش آورده، برنده است و بازنده‌ها به آنان در طول یا دور این میدان، سواری (خرسواری) می‌دهند.

TOWQEH-KĀ

طوقه کا

کودکان، به تقلید از رانندگانِ اتومبیل‌ها، رینگ خالی از لاستیک دوچرخه را، بر روی زمین به حرکت درآورده و با یک دست آن را به جلو هُل داده، همراه آن به حرکت درمی‌آیند. درحالی که سعی می‌کنند با ضربه‌های مداوم انگشت‌های دست، به سرعتِ این رینگِ خالی (طوقه) بیفزایند، در کوچه‌ها براه می‌افتند، و با دهان، ادای صدای موتور ماشین و بوق‌زدن آن را درمی‌آورند و اوقات بیکاری را با این وسیله به بازی مشغول می‌شوند. بعضی از کودکان به جای طوقه، از لاستیکِ مستعمل دوچرخه، یا اتومبیل‌ها نیز استفاده می‌کرده‌اند.

FĀRFĀREH-KĀ

فرفره کا

کودکان، تکه چوب کوچکی را (به اندازهٔ قَدِ انگشت وسط) تراشیده

و وسط آن را به اندازه ۲ تا ۳ سانتی متر می تراشند و بعد، ۲ یا ۳ چوبک تخت به اندازه نصف تکه چوب اول، تهیه و آن‌ها را از محل خراشیدگی به هم - با نخ - می بندند.

آنگاه نخ محکم و تقریباً کلفتی را به دور این محل می پیچانند، و آنقدر این کار را تکرار می کنند تا تمامی آن نخ، منهای تا حدود نیم متر آن، به دور فرفره پیچانده می شود. بعد فرفره را به زمین پرت کرده، و هم زمان نخ را به سرعت و با شدت به طرف خود می کشند. به طوریکه فرفره، با باز شدن سریع نخ، به چرخش درآید، و بعد نخ، آزاد شده ولی، فرفره، هم چنان بدور خود، و روی زمین می چرخد. کودکان، با این بازی، اوقات فراغت خود را، در کوچه‌ها، و یا در حیاط خانه‌ها، پر می کردند.

QĀB-KĀ

قاب‌کا

بازی «قاب‌کا» مثل بازی «اغوزکا» است.

در مناطق بیلاقی و در آبادی‌هایی که در آن جا گردو در دسترس نیست بجای گردو، از استخوان داخل مفاصل گوسفندها و گاوها استفاده می کنند.

کودکان گالش‌ها و چوپانان، این استخوان‌ها را جمع‌آوری و سالها آنها را نگهداری می کنند. همه ساله، وقتی رمه‌ها، در سفرهای بیلاقی، عازم مناطق کوهستانی می شوند، کودکان آنها را از خانه‌ها و در جایی که آنها را مخفی کرده‌اند بیرون آورده، و در میادین بازی، استفاده می نمایند.

قرعه کشی برای انتخاب نفرات اول، دوم، سوم، چهارم... در بازی آغوزکا.

وقتی زمزمه بازی کردن در میان بازیکنان درگرفت. بلافاصله، آنانی که تیزترند، می گویند:

قار قار قار. یعنی من آخرین نفری هستم که باید با «نَکِه» -بزرگترین گردو برای هدف گیری - بازی کنم.

بلافاصله کسی دیگر که متوجه قار قار شد، می گوید: پیش پیش، یعنی من اولی هستم. بعد از آن و همزمان کسی می گوید: پیش دَمال (دنبال) یعنی دومی ام. و کسی دیگر می گوید: دو به دَمال. یعنی من نفر سومی ام.

لازم به تذکر است که «قار» آخرین نفری است که باید گردوها را نشانه گیری کند و با تسلط کامل و مشاهده گردوهایی که انداخته شده، از سوی بازیکنان قبلی - می تواند نکه اش را در جای مناسبی، نسبت به ردیف گردوهای کاشته شده - بیندازد.

در تمام این موارد، ممکن است کسانی با هم قار قار کنند و یا پیش و یا پیش دَمال بگویند، ولی آن که زودتر از دیگران گفت - به تشخیص همه - انتخاب می شود.

کَت داشته کا KATDĀSHTEH-KĀ

در مدرسه و یا در کوچه، وقتی هوا بارانی می شد، کودکان به ناگهان، خودشان را به دیوار (کَت) که در زیر آن، از بارش باران مصون می ماندند، می رساندند، و پشت شان را به دیوار می چسبانند.

بچه‌های دیگری نیز با سرعت به سمت دیوار می‌دویدند تا برای خود جایی دست‌وپا کنند. آنهایی که دیرتر به دیوار می‌رسیدند سعی می‌کردند لای بچه‌ها، خودشان را جا بدهند، و به دیوار تکیه دهند، ولی دیگران با فشارِ شانه‌ها، مانع از این کارشان می‌شدند. تلاش آنانی که در خارج از صفِ تکیه‌دهنده‌های به دیوار، قرار گرفته بودند، جهتِ نفوذ به درون آنان، و بیرون‌انداختنِ شان به کمک شانه‌ها، و ممانعتِ تکیه‌دهنده‌ها، موجب شادی و نشاطِ جمعی کودکان، می‌گردید.

تبرستان
www.tabarestan.info

KESH-KĀ کش‌کا

(بازی دختران)

بازی با ۴ نفر و در دو دسته انجام می‌گیرد. ابزار بازی: کش به اندازه تقریباً ۴ متر که دوسر آن به هم گره زده شده: ابتدا دو نفر از بازیکنان (از هر دسته ۱ نفر) به فاصله حدود ۴ متر از هم دور شده و در دو سر کش می‌ایستند. دو پا را هر کدام وارد کش کرده به طوری که یک نفر در این سرِ کش و یک نفر در آن سرِ کش ایستاده و کش به صورت کشیده و کش آمده در پشت پای آن‌ها (بالای مچ‌ها) قرار گرفته است. دیگر در فاصله این دو، دو لای کش به صورت موازی هم بنظر می‌آید. سایر بازیکنان به ترتیب باید در کنار این دو رشته کش قرار گرفته بپرند، و طوری لای کش‌ها بایستند، که اول یک پا در خارج کش و یک پای دیگر در داخل آن دو رشته قرار گیرد. بعد بپرند و این بار آن پای را که در خارج کش بود به داخل کش‌ها، و آن پای که داخل کش‌ها قرار داشت در

خارج (آنطرف کش) قرار گیرد و در مرحله سوم طوری بپزند که هر دو پا در موقع فرود آمدنشان به زمین، کاملاً در خارج از کش‌ها قرار گیرند. نفر دوم همین کار را می‌کند. بعد نفر اول می‌آید به یک سرِ کش، به جای آن کسی که پاهایش را به کش چسبانده می‌ایستد. و او این کار را انجام می‌دهد، بعد نفر دوم به جای آن کسی که در آن سرِ کش ایستاده، می‌ایستد و او این کار را انجام می‌دهد. اگر کسی پاهایش در حین این حرکات به کش خورد، می‌سوزد و «یارش» دوبار بازی می‌کند، اگر هر دو بار را بخوبی انجام داد او «نو» می‌شود، و «یارش» دوبار بازی می‌کند، اگر هر دو بار را بخوبی انجام داد او «نو» می‌شود و به بازی برمی‌گردد، وگرنه دیگر یارِ سوخته‌اش به وسط بازی بر نمی‌گردد.

در مرحله دوم این بازی، کش را در دو سر بازی، به نقطه بالاتر (تا زانو) می‌آورند و بازیکنان باید همان حرکات را انجام دهند، در مرحله سوم به کمرشان می‌چسبانند و در ارتفاع تا کمر دو بازیکنِ دو طرفِ کش، باید حرکات پریدن و رد شدن انجام گیرد، بعد در مرحله بعدی به گردنشان چسبانده و ارتفاع پریدن را بالاتر می‌برند. بهر حال چون ارتفاع پریدن از کمر به بالا، مشکل است، بازیکنان یک طرفِ کش را (یکی از کش‌های موازی به هم را) با یک دست به پایین آورده، و حرکات را انجام می‌دهند.

کَلا حَسَابَه KĀLĀ-HĀSĀBEH

بازی شب‌کلاه بسرهای منطقه ییلاقی لیستکوه و چلاوِ آمل، و سرگرمی جداگانه جوانان و پیرمردان کلاه‌نمدی. وقتی آنان به

مناسبتی در خانه کسی و یا غروبها، در میدانگاهی آبادیها دور هم جمع می‌شوند. به ناگهان کسی در آن میان شب کلاه کسی دیگر را از سرش برداشته و به وسط خانه یا میدان می‌اندازد. دیگران که دور هم نشسته‌اند با پا آن را از این جا به جایی دیگر رانده و به اصطلاح به همدیگر پاس می‌دهند، در عین حال می‌کوشند با دست، کلاه سرشان را هم محکم داشته باشند، تا وسیله کسی دیگر نیفتد. صاحب شب کلاه هم تقلا می‌کند که به وسیله پایش آن کلاه را از زمین بردارد و اگر موفق شود به ناگهان کلاه دیگری از سر کسی دیگر، وسیله نفری دیگر افتاده و بازی ادامه پیدا می‌کند.

کَلک تراش KĀLAK TĀRĀSH

پارچه یا حوله یا لنگی را به شکل گیسو تائیده و با یک بار تا کردن آن را طوری می‌پیچند که به شکل شلاق محکم و سختی درآید به این وسیله می‌گویند «دینه» یا «دئه».

این دینه را، از قسمت بالا گرفته (هرکدام از حاضرین) بطوریکه سعی می‌کنند دینه از حالت عمودی نیفتد و با اصطلاح شُل نشده و خم نشود: اولی قسمت بالای آن را، دومی کمی پایین‌تر از آن را، سومی پایین‌تر از آن را می‌گیرد و هرکسی که موقع گرفتن قسمتی از دینه، دینه شُل شده و سرش کج شود، آن نفر باید بازی کند، یعنی چشم او را با لنگی یا حوله‌ای یا پارچه‌ای بسته و در کنارش مجموعه‌ای مسی قرار می‌دهند. هرکدام از بازیکنان از کنار مجموعه عبور کرده ضربه‌ای به این نفر چشم بسته وارد نموده و صدایی از دهانش خارج می‌کند. بازیکن چشم بسته که جهت صدا را می‌جوید

و به سمت آن دینه‌اش را هدف می‌گیرد تا او را بزند، ناگهان دینه‌اش به زمین و یا به داخل مجمعه می‌خورد و موجب خنده حضار می‌گردد.

کسی که هدف دینه قرار گرفت، چشمهایش را می‌بندد و او دینه به دست، بدنبال ضاربهای جدید، هدف‌گیری می‌کند.
در تمام مدت بازی کسانی که حضور دارند به فرد چشم بسته، و دینه بدست می‌گویند:

اَسَه کَلک تراش مخبر کتک باش.
استاد خراط⁺، مواظب و باخبر باش که کتک نخوری!

KĀLANG-KĀ کلنگ‌کا

بازی برای ۲ تا کمتر از ۱۰ نفر
لوازم بازی: چوبهایی تا حدود نیم متر (کلنگ)
زمین بازی برای «کلنگ‌کا» باید در جای خیس و کاملاً گلی باشد، تا کلنگها که با پرتاب از سوی بازیکنان به داخل این محوطه گلی فرستاده می‌شود، در گل طوری بنشینند که بصورت کاشته شده قرار گیرد.

کلنگ‌ها دارای نوکهای تیز شده هستند، بازیکنان با داشتن چند کلنگ در کنار این محوطه قرار گرفته طوری کلنگها را وارد چاله گلی می‌کنند که محکم بایستند، بازیکنان سعی می‌کنند کلنگهایشان را با فشار و قدرت به کلنگهای کاشته شده بزنند، تا ضمن واژگون کردن آنها، سر پا ایستاده بمانند.
کلنگهای واژگون شده متعلق به ضربه‌زننده پیروز است.

کله کا KALĀ-KĀ

بازی مردم کوه‌نشین

تعداد بازیکنان از ۱۰ نفر بیشتر (برای هر دسته)

در زمین بازی که همان حیاط تکایا و مساجد و یا میدانگاهی بیلاقات است، دو دسته هرکدام به فاصله تا حدود ۲۰ متر از هم قرار گرفته و «کُل»‌های خود را می‌کارند. «کُل»‌ها از لاشه تخته‌سنگ‌هاست که در اصطلاح محلی به آنها «لات سنگ» یعنی سنگ بدردنخور و شکننده، گویند.

هرکدام از بازیکنان دو دسته در کنار «کُل»‌های خود که حالا دیگر به ردیف بر روی زمین کاشته شده‌اند، قرار گرفته و بر دست هر کدام یک تخته‌سنگ (لاشه تخته‌سنگ) قرار دارد، در اصطلاح محلی به آن «کُل دست» KALDAST می‌گویند.

طرفین «کُل»‌های همدیگر را نشانه‌روی می‌کنند و به نوبت این هدفگیری را ادامه می‌دهند. دسته‌ای که «کُل»‌های آنها، زودتر واژگون شده بازنده‌اند و باید از محل ردیف کُل‌های خود تا به محل «کُل»‌های بازیکنان برنده، آنها را بر دوش خود سواری دهند.

کورمینا ملک‌مینا

بازی برای ۲ نفر (مخصوصاً دختران و زنان)

یکی از بازیکنان شیئی یا کسی را در دل خود انتخاب می‌کند و از بازیکن مقابل می‌پرسد: کورمینا ملک‌مینا مهره بنما^۱، ته ره بنما^۲،

۱. برمن نمایان شو MARĀBANĀMA

۲. بر تو نمایان شد TARĀBANĀMA

و بازیکن مقابل می‌گوید: چی بینما؟
 آن کسی که سؤال می‌کند می‌گوید: مِره بنما اَته^۱ اغوز «گردو»
 و بازیکن مقابل باید در داخل آن محیط (خانه، کومه، و هر جایی که
 بازی در آنجا انجام می‌گیرد) آن گردو را پیدا کند. با حرکت چشم و
 جستجو از دور.

کیوبه KAYYOWBAH

تعداد بازیکنان در هر دسته تا حدود ۱۰ نفر.
 باسپار (یارگیری) و انتخاب اولین دسته شروع کننده به وسیله آفتاب
 وضو، یا شیر یا خط بازی شروع می‌شود.
 دسته‌ای که در آفتاب وضو یا شیر یا خط بازنده شد به وسط
 میدان بازی می‌آید. غیر از یک نفر که سر دسته و واردتر به بازی
 است از آنها جدا، و مابقی بصورت دایره به هم چسبیده و حلقه
 می‌زنند و به گردن هم دست می‌اندازند. در بیرون از این دایره تا حد
 معینی و در حدود ۱ متر و یا بیشتر، خط کشی شده و سرگروه (ماره)
 بدورشان می‌گردد، تا بازیکنان دسته اول فرصت نداشته باشند از
 غفلت او استفاده کرده و از دایره بگذرند و بر دوش حلقه زندگان
 سوار شوند. (ماره) می‌گردد و کسی را که می‌خواهد سوار شود با پا
 می‌زند و بازی عوض می‌شود. یا آنکه همه افراد دسته اول، در
 فرصتهای مختلف و با گپیج کردن ماره موفق به سوار شدن بر دوش
 اعضاء این دایره می‌گردند.

۱. اَته: یکی.

هرگاه، نوک پایشان به زمین آمد، (در زمین خط کشی شده پیرامون این حلقه آدمها) ماره با پا به آنها زده و برنده می شود و جای دسته ها عوض می گردد.

KAYYOWBAH کیوبه (باطناب)

بازی با شیوه و ترتیب بالا انجام می شود. ولی در نوع دیگری از این بازی طناب بزرگی (به اندازه ۶ - ۵ متر) یک سرش را «ماره» و سر دیگرش را یکی از بازیکنان او، که حلقه زده اند، در دست دارد. ماره در دایره خط کشی شده پیرامون حلقه آدمها می گردد، و هر کسی از دسته اول را که قصد سوار شدن دارد و یا در حال پیاده شدن از شانه دوستانش است با یکسر آن طناب می زند، و آنگاه جای بازی دسته ها عوض می گردد و بازی ادامه پیدا می کند.

GAREKA⁺ گره کا

در حیاط خانه ها، و یا در میدانگاهی آبادی ها و یا در داخل اتاقها، کسی با طناب نازک و کوتاه، و یا با نخ کلفت، از دیگری که دور هم نشسته اند فاصله گرفته، به جلو می آید، به این طناب یا نخ گره ای می زند، و دیگران باید آن گره را که در ظاهر بازکردنش راحت به نظر می آید، باز کند. کسی که می آید تا آن را با گذاشتن انگشتی در لای گره، باز کند، ناگهان متوجه می شود که نتوانسته و حاضرین

می‌خندند. و این در حالی است که طناب یا نخ‌ی که بدان گره خورده بر روی سطح زمین، قرار گرفته و آماده است. همچنین کسانی با پیچاندن نخ یا تسبیح یا دستمال به دور انگشتان، و گره زدن بدان، دیگران را دعوت به بازکردن آن گره‌ها - که در ظاهر بازکردنش آسان به نظر می‌آید - می‌نمایند کسانی که موفق به گشودن آنها نمی‌شوند، ناگهان مواجه با خنده و شادی حاضرین می‌گردند.

گوخوامه GOW XĀMAH⁺

ناگهان، یک نفر کلاه از سر دیگری برمی‌دارد، و به‌هواش می‌دهد. دیگران آن را گرفته و به هم پاس می‌دهند و می‌گویند: گوخوامه... یعنی گاو می‌خواهم.

کسی که کلاهش را بهم پاس می‌دهند، سعی می‌کند آن را در هوا بگیرد. اگر موفق به این کار شد آن که موفق نشد هنگام پاس‌دادن آن را بگیرد، کلاهش را به هوا می‌دهند، و بازی ادامه می‌یابد.

گوکا^۱ GOW-KĀ

کودکان در مناطقی که دارای چِمَاز (CHAMĀZ) (= سرخس) می‌باشد، و این گیاه در اطراف محل زندگیشان می‌روید، هر کدام

۱. گوکا = گاوبازی.

ساقه این گیاه را کنده و با قسمتی از آن که بصورت گیره یا انبر سرکج در آمده، این بازی را انجام می دهند.

دو بازیکن، هر کدام یکی از این ساقه های سرکج و گیره مانند در بالا را گرفته، ساقه ها را در محل گیره مانندشان به هم قلاب کرده و به عقب می کشند، هر کدام از این ساقه ها که از محل گیره مانندش شکست، بازیکنش به عقب پرتاب شده و بازنده است.

لیس برلیس LYSBARLYS

هر کدام از بازیکنان تا حدود ۱۰ نفر تا دو سه تا از سرنوشتابه ها یا سکه ها را روی هم می چیند. آنگاه همگی از فاصله چند متری با یک سکه یا شبه سکه آنها را - پس از آفتاب وضو و یا شیر یا خط - نشانه روی می کنند، طوری که باید سکه در دستشان در کنار سکه های چیده شده قرار گیرد، هرگاه سکه ای که انداخته شده با سکه های چیده شده یک وجب کمتر فاصله داشته باشد، شروع کننده بازی اوست. و دیگران به ترتیب فاصله سکه هایشان با سکه های انباشته شده، نوبت بازی را بدست می آورند. سکه را به سکه های چیده شده می کویند به طوری که باید سکه ها، برگردانده شده و از این رو به آن رو گردند. هر تعداد سکه ای که به این صورت درآمد متعلق به این بازیکن است، و اگر نتوانست به این کار ادامه دهد، نوبت دیگری است.

قرعه‌کشی برای انتخاب اولین، دومین و... در بازیهای محلی.
 طریقه اجرا: برای هر تعداد از بازیکنانی که قصد حق تقدمشان به ترتیب (باید) رعایت گردد، دور هم جمع شده، یک دست را به جلو می‌آورند. آنگاه و ضمن آن که آن دست را، به پشت و به رو (متوالیاً) برمی‌گردانند، می‌گویند: ما - قوّ - و - تی، هرگاه دو نفر از بین سه نفر کف دست‌شان مثل هم، به پشت و یا به رو ملاحظه شد (وقتی که هر سه با هم دستهایشان را متوقف می‌سازند) این دو باید بازی را ادامه دهند. و نفر سوم، نفر اول محسوب می‌گردد. این دو که هنوز باید برای انتخاب نفر دوم و سوم ادامه بازی ماقوّتی را پیگیری کنند، به کمک نفر اول به قرعه‌کشی پایان می‌دهند، نفر اول می‌گوید «ما - قوّ - و - تی - کو - مک - ک - شی...» و بدین ترتیب نفر دوم باید طرز قرارگرفتن کف دستش شبیه آن دو نباشد و نفر سوم، دیگر نیازی به تکرار این حرکات ندارد...

مرغنه جنگی MĀRQĀNEH JANGY

بازی ایام عید بچه‌ها و جوانان. بچه‌ها با تخم‌مرغهای رنگ کرده‌ای که به عنوان عیدی از بستگان می‌گیرند و یا با تخم‌مرغهای رنگ نشده، با هم بازی می‌کنند. ابتدا تخم‌مرغ را، از نقطه سر و از ته، به دندانهای پیشین و یا به پیشانی می‌زنند و متوجه محکمی یا بی‌پابودن آن می‌گردند، می‌گویند سره سره (جدال با سر تخم‌مرغها و ضربه زدن از نقطه باریک آنها یا ته ته⁺ (زدن تخم‌مرغها از قسمت ته آنها)).

برای آنکه معلوم شود کی باید بنشینند (تخم مرغش را لای انگشتان بگیرد و فقط قسمتی را که باید طرف مقابل با تخم مرغش بزند پیدا باشد) و کی باید بزند. قرعه کشی با تخم مرغ انجام می گیرد: یک نفر تخم مرغ داخل دستش را طوری در میان مشت می گیرد که فقط قسمتی از آن پیدا باشد. طرف مقابل باید بگوید این کدام قسمت تخم مرغ است. اگر درست گفت او باید بزند: یعنی باید طرف مقابل «بنشیند» و او با تخم مرغ خود، تخم مرغ داخل دستش را از بالا بزند.

اگر تخم مرغی، هنگام ضربه زدن، از محل ضربه خوردن، شکست، مال طرف مقابل می شود. (در بازی سره سره) اگر سروته و ور (پهلوی) تخم مرغی شکست، تخم مرغ مال بازیکن مقابل می شود. در بازی سره سره، سره تهه سره وره، باید همه قسمتهای تخم مرغ شکسته شود، تا متعلق به حریف گردد.

MAMMADCHĀLAH⁺ مَمَدچاله

بازی کودکان

وسیله دو یا چند نفر، ساقه های بوته تمشک، بریده شده، پوست این گیاه از محل ساقه های جدا شده، کنده می شود. کودکان این قسمت ساقه ها را که نرم و قابل خوردن هست داخل چاله ای - به اندازه گنجایش این ساقه ها - کرده و روی آن را با برگ درختان می پوشانند. البته قبل از گذاردن این ساقه های پوست کنده، مقداری علف داخل چاله کرده، و کف آن را می پوشانند.

بعد از آنکه روی ساقه ها علف گذارده شد، روی آن را از گلهای اطراف چاله می پوشانند، آنگاه هر کدام با در دست داشتن چوبی

نازک (شیش) بر بالای این چاله نشسته و با آن بر سر چاله می‌زدند
و می‌گفتند:

مَمْدِچَالَه، دَلَه به دَلَه، اَتَه کچه روغن پس هاده

MAMMADCHĀLĀ DĀLEH BĀ DĀLEH, ATTĀH KACHEH,
ROWQON PAS HĀDEH

(= محمدچاله، تو در تو (پیچ در پیچ) یک قاشق روغن از خودت
بده، - پس بده -)

مَه قَلی مَه قَو MAQĀLI MAQOW

دو تا پنج نفر و یا هر تعدادی که امکان انجام بازی برایشان باشد،
دور هم می‌نشینند. هرکدام از آنان، دستهایشان را به صورت وجب،
بازکرده، اولی دو دستش را به صورت وجب و روی هم، به صورت
عمودی بر روی زمین قرار می‌دهد، (شبیبه دو وجب به صورت
عمودی و روی هم)، نفر دیگر نیز یک دست و یا دو دستش را به
صورت وجب بر روی دو وجب عمودی بازیکن قبلی قرار می‌دهد
و الی آخر... حالا بازیکنان، وجب‌هایشان را به صورت عمودی و
در امتداد هم تا مثلاً حدود یک متر از سطح زمین قرار داده‌اند.

ماره، که در کناری نشسته و داور بازی است جلو می‌آید و با
دستش به یکی از وجب‌ها (دستها) اشاره کرده و می‌گوید - این یکی
(این تا) می‌گوید، - یعنی این دست که به صورت وجب درآمده
می‌گوید - اونتا (یعنی آن یکی) برود. و آن دست به کنار می‌رود، و
وجب‌های عمودشده بر روی هم که زیرشان خالی شده به پایین
می‌آیند و روی دست پایین‌تر می‌نشینند، بعد می‌گوید: این یکی
می‌گوید، آن یکی برود یا آن یکی می‌گوید این یکی برود و الی

آخر... و در آخر، دستی که زیر پایش کاملاً خالی شده و دیگر تنها است، روی زمین قرار می‌گیرد، و بازنده است، بازیکنان برنده، چشم بازنده را می‌بندند، و با دو انگشت به صورت یا پیشانی و یا گلوی بازنده تلنگر می‌زنند (دنقول می‌زنند)، اگر بازنده بگوید: که فرد زنده، به کمک چه انگشتهایی، به او دنقول زده، آزاد می‌شود. مثلاً بگوید: این دنقولی که زده شد با انگشت سبابه و انگشت کوچک و... زده شده!

نعلش NASH

این بازی در شبهای عروسی و حنابندانها انجام می‌گیرد. حاضرین در جلسه که مدعوین این شبهايند، دور هم در اتاق نشسته، یک نفر از جایش بلند می‌شود و در وسط اتاق و به رو دراز می‌کشد، یک پایش را روی پای دیگر قرار می‌دهد و دو دستش را زیر سرش می‌گذارد. آنگاه کسی که باید نعلش بلند کند، برمی‌خیزد و در وسط اتاق، بالای سر نعلش می‌ایستد با دو دست به کمر او چسبیده او را از زمین می‌کند. آنگاه او را به روی سینه‌اش آورده، و از بالای سر و شانه‌اش، گذرانده، در هوا رهايش می‌کند.

واجه کا VĀJEH-KA

بازیکنان به تعداد تا ده نفر، از مسافت چند متری، سکه‌هایشان را به‌نوبت به روی زمین می‌اندازند. هرکدام از آنها که سکه‌اش در فاصله کمتر از یک وجب (واجه VĀJEH) در کنار سکه دیگر قرار

گرفت، برنده آن سکه می‌گردد.
در روستاهای دورافتاده، به جای این سکه‌ها، از سر نوشابه نیز
استفاده می‌کرده‌اند.

وسط دَعی کا VASAT DAEY-KĀ⁺
یا
گو خوامه کا GOW XĀMAH-KĀ⁺

تعداد بازیکنان تا حدود ۶ نفر. مساحت میدان باتوافق بازیکنان.
یک نفر با قرعه‌کشی به عنوان گرگ انتخاب می‌شد. به محض
انتخاب شدن او به عنوان گرگ دیگران می‌گریختند، و در میدان
پخش می‌شدند، گرگ به هرکدام که می‌رسید به او می‌گفت ایست (یا
استاپ) و او در همان جا می‌ایستاد و تکان نمی‌خورد. بعد او به
سراغ دیگران می‌رفته تا آنها را وادار به توقف و ایست نماید.
دیگرانی که در حال فرار بودند اگر به این افرادی که در حال
متوقف شدن بودند می‌رسیدند و با دست به آنها می‌زدند، آنها نیز
آزاد شده و به فرار و بازی ادامه می‌دادند.

اگر گرگ، تمامی بازیکنان را به ایست دعوت می‌کرد، در آخر
خود از گرگ بودن بدر آمده و بازی با گرگ دیگری شروع می‌شد.

هس هس کا HĀS HĀS-KĀ⁺

دو نفر در مقابل هم می‌نشینند، یکی از آنها دو زانو را بالا آورده کف
پنجه‌های پایش را به زمین می‌چسباند، دومی هم دو زانویش را به

هم چسبانده و دو پا را به زمین مماس می‌کند، آنگاه زانوهایش را که به هم چسبیده از بین دو زانوی طرف مقابل عبور می‌دهد و کف دو پایش را به زمین می‌چسباند. دومی روی پنجه‌های پایش می‌نشیند و اولی هم روی پنجه‌های پای نفر دوم. حالا هر کدام، دو دست طرف مقابل را می‌گیرند، و در حالی که هر کدام از آنها روی پنجه‌های دیگری نشسته، همدیگر را به سمت خود می‌کشند، و شبیه الله کلنگ در می‌آیند.

با سرعت گرفتن این الله کلنگ، بازی با هیجان و نشاط و خنده ادامه پیدا می‌کند.

تبرستان
www.tabarestan.info

هفت پَر کا HAFT PAR-KĀ

بازیکنان به تعداد از ۲ تا ۸ نفر به صورت «در کنار هم» و در یک صف روی زمین می‌نشینند. تعداد از ۱۴ تا ۲۴ عدد سنگ (به اندازه تیله بازی بچه‌ها) فراهم کرده و نفر اول تمام سنگها را در داخل کف دو دستش می‌گذارد، و مواظب است که نریزند. آنگاه همه را تا نیم متر به هوا می‌دهد. بعد یک دستش را برگردانده و سعی می‌کند تعداد بیشتری از پاره‌سنگها، روی آن قرار گیرد، آنگاه از بازیکن بغل دستش می‌پرسد، خَپَرِیک XĀRYK کدوم؟ بازیکن بغل دستش اش به یکی از پاره‌سنگها می‌گوید: این! و نشانش می‌دهد. حالا، بازیکن باید ریگهایی را که در پشت دستش قرار دارد، به روی زمین بیندازد، ولی مواظب باشد که پاره‌سنگ خَپَرِیک نیفتد. بعد که سنگها ریخت و در کنار همه سنگها (۲۴ سنگ) قرار گرفت، باید خَپَرِیک را همان‌طوری که در پشت دست دارد، حفظ کند و با انگشت سبابه

و انگشت شصت تمام ریگها را بردارد و در کناری بگذارد. هرگاه موقع این کار ریگی به ریگ دیگر خورد و موجب تکان خوردنش گردید بازیکن بازی را رها کرده، و تعداد سنگهایی را که برداشته و کنار گذاشته می‌شمرد.

و بازیکن بغل دستی‌اش بازی را ادامه می‌دهد و مثل او بازی می‌کند. در آخر هر کدام از بازیکنان، که تعداد سنگهای بیشتری برداشت (نسبت به دیگری) بازنده را وادار کرده تا لباسش را ببندد و در دوگونه از داخل دهان باد کرده، طوری که دو طرف دهانش پف کرده و پر از باد می‌شود آنگاه برنده‌ها، با تلنگرزدن به این گونه‌های برآمده یا (دم‌بول) نواخته، و به تعداد سنگهایشان، - بازنده‌ها را جریمه می‌کنند.

هفت سنگ کا HAFT SANG-KĀ

وسیله بازی: ۷ عدد سنگ به اندازه کف دست (سنگ لب تخت و تقریباً صاف) که روی هم چیده شده و ۱ توپ بازی محکم. بازیکنان در ۲ دسته، و در هر دسته حدود ۵ نفر و یا کمی بیشتر. ۷ سنگ را روی هم در وسط میدان بازی روی هم قرار می‌دهند. دو دسته از فاصله حدود تا ۱۰ متری ۷ سنگ قرار گرفته و به نوبت آن را با توپ نشانه‌گیری می‌کنند. نخست ۱ نفر از دسته اول می‌زند، بعد نفر دیگر از دسته دیگر. هر کدام از دسته‌ها که توانست ۷ سنگ را ببندازد شروع‌کننده بازی است.

آنگاه بازیکنهای شروع‌کننده، در فاصله ۱۰ متری ایستاده خطی در مقابل خود روی زمین می‌کشند تا موقع هدف‌گیری ۷ سنگ به

وسیله توپ، از آن خارج نشوند. بازیکنان دسته دیگر در اطراف ۷ سنگ جمع شده منتظر می‌مانند. یک بازیکن از دسته اول توپ را به سمت ۷ سنگ می‌اندازد اگر سنگها نریخت، او می‌سوزد (خارج می‌شود) و نوبت دیگری می‌شود، اگر ریخت بلافاصله تمام افراد دسته اول در میدان بازی پخش می‌شوند، دسته دوم توپ را برداشته سعی می‌کند با زدن آن به بدن افراد دسته اول آنها را «بسوزاند» و از بازی خارج کند.

دسته اول در حین فرار و جست و گریز، سعی می‌کند از فرصت استفاده نموده و سنگها را مجدداً روی هم بچیند، آنگاه می‌گویند ۷ سنگ یعنی ۷ سنگ مجدداً چیده شده و بازی تکرار می‌شود. اگر دسته دوم، دسته اول را سوزاند (تک تک افراد آن را) و از بازی خارج کرد. نوبت به آنها رسیده و جای دسته‌ها، عوض می‌شود.

تبرستان
www.tabarestan.info

فهرست راهنمای بازیها

۶۵	آب آمار
۶۶	آفتاب وضو
۶۷	آته بزه کا
۶۷	ارکون ورکون
۶۸	اره او، بله او، نا، دنی بوشه
۶۸	آغوزچالی
۶۹	آغوزکا
۷۱	السلام علیک خال خالکه
۷۳	اودنگ قلوک
۷۴	آیا پُر تیکا پُر
۷۳	اودنگه تیر
۷۵	اینک را، اونک را
۷۶	بلنی کا
۷۷	بورده بورده کا
۷۸	پارسنگ کا
۷۹	پک پکی
۸۰	پلا پنجه کا
۸۱	پلنگه لاش
۸۱	پنجه

۸۲	پیشہ کا
۸۲	تَب بَسِیک
۸۳	تَب دجلہ
۸۴	تَب کا، تب چو
۸۶	تَب لَد
۸۷	تَب نیتہ خری
۸۷	تَب بنہ خَر
۸۸	تلا جنگی
۸۹	تیلہ کا
۸۹	جوز کا
۹۰	جہنم کا، لب پَر کا
۹۱	جیم جیم کا
۹۲	چَر خَک کا
۹۲	چش بہ چش
۹۳	چش بیتہ کا
۹۳	چَک بہ چَک
۹۵	چلیک مارہ کا (۱) «عروس بیارده کا»
۹۷	چلیک مارہ کا (۲) «زوکا»
۹۸	چلیک مارہ کا (۳) «چَر چَر بہ چَر»
۹۹	چلیک مارہ کا (۴) «الک دلک»
۱۰۰	چمن چمن
۱۰۲	چوخر سواری
۱۰۲	خربون کا
۱۰۳	خرجین ہالہ
۱۰۳	خر سواری
۱۰۴	خرک جوز موز

۱۰۶	خره سر بار دره
۱۰۶	خنه دله کا
۱۰۷	خنه کا
۱۰۸	دئنه کا
۱۰۸	دچرخه کا
۱۰۹	دسه بزه کا
۱۰۹	دثقول کا
۱۱۰	ده، بیست، سی
۱۱۰	دیواری (وجه کا)
۱۱۱	رسن کا
۱۱۲	زندونی کا
۱۱۳	سر نیڑی کا
۱۱۳	سر سنگ بنه سنگ
۱۱۴	سر گدای بن گدای
۱۱۴	سر ملقی کا
۱۱۵	سلار
۱۱۶	سنگ کشتی
۱۱۶	سیٹ کا
۱۱۷	سی دره سی چال دره
۱۱۷	شاه وزیر کا
۱۱۹	شر پلنگ کا
۱۲۰	طوقه کا
۱۲۰	فر فرہ کا
۱۲۱	قاب کا
۱۲۲	قار قار
۱۲۲	کت داشته کا

۱۲۳	کیش کا
۱۲۴	کلا حسابہ
۱۲۵	کلک تراش
۱۲۶	کلنگ کا
۱۲۷	کلہ کا
۱۲۷	کور مینا ملک مینا
۱۲۸	کٹیوبہ
۱۲۹	کٹیوبہ (با طناب)
۱۲۹	گرہ کا
۱۳۰	گو خواہ
۱۳۰	گو کا
۱۳۱	لیس بر لیس
۱۳۲	ماقوتی
۱۳۲	مرغنہ جنگی
۱۳۳	مٹد چالہ
۱۳۴	مہ قلی مہ قو
۱۳۵	نعش
۱۳۵	وجہ کا
۱۳۶	وسط دعی کا
۱۳۶	ہس ہس کا
۱۳۷	ہفت پر کا
۱۳۸	ہفت سنگ کا