



میراث
www.tabarestaninfo

نمایش ها و بازی های سنتی کیلان

سید پاشم موسوی

زیر نظر
دکتر محمود طالعافی



نیمه‌العمر

تبرستان

www.tabarestan.info

نمایشها و بازیهای سنتی

گیلان

عنوان و پدیدآور : نمایش‌ها و بازی‌های سنتی گیلان
هاشم موسوی... [و دیگران]: زیر نظر
محمود طالقانی.
مشخصات نشر : رشت: فرهنگ ایلیا، ۱۳۸۵
مشخصات ظاهري : ص. ۲۸۴
شابک : ۹۷۸-۹۶۴-۲۵۳۵-۷۱-۲
یادداشت : سیدهاشم موسوی، هوشنگ عباسی
اصغر تژادبخش و هما رفیعی مقدم
موضع : بازی‌ها — ایران — گیلان.
موضع : بازی‌های کودکان ایرانی — گیلان.
موضع : بازی‌های نمایشی.
.GV ۸: ن ۹۴ گ / ۵۶۵۸ / ۵
. ۷۹۶ / ۰۹۵۲: ردیفندی دیوبی
شماره کتابخانه ملی : ۱۰۵۹۳۷۵

نمایشها و بازیهای سنتی گیلان

تبرستان
www.tabarestan.info

سیده‌اشم موسوی
هوشنگ عباسی
اصغر نژادبخش
هما رفیعی مقدم

زیر نظر

دکتر محمود طالقانی



تبرستان

فرهنگ ایلیا

نمایشن‌ها و بازی‌های سنتی گیلان
سیده‌اشم موسوی هوشنگ عباسی
اصغر نژادبخش هما رفیعی‌قدم

زیر نظر دکتر محمود طالقانی
ویراستار دکتر محمد کاظم یوسفی‌پور

چاپ نخست: ۱۳۸۶
شمارگان: ۲۰۰۰ نسخه
شماره‌ی نشر: ۱۵۷
طرح جلد: شاهین بشرا
طراحان تصاویر متن: شهرام دقاعی، شاهین بشرا
لیتوگرافی: همراهان چاپ: توکل صحافی: کتیبه
همه‌ی حقوق این کتاب محفوظ است.

نشر فرهنگ ایلیا، رشت، خیابان آزادگان
جنوب دیبرستان بهشتی (خ صفائی)، خیابان حاتم، شماره ۴۹
کد پستی: ۴۱۸۴۸ - ۱۳۵۵۵
صندوق پستی: ۴۱۶۳۵ - ۱۳۵۷
تلفن: ۰۹۱۱۱۳۸۶۸۹۲ ۲۲۴۴۷۲۲ ۲۲۴۴۷۳۳
www.nashreilia.com
شایک: ۹۶۴-۲۵۳۵-۷۱-۲
ISBN: 964-2535-71-2

تقدیم به پژوهشگران فرهنگ مردم گیلان
زنده یادان: محمود پاینده لنگرودی
تبرستانی هاشمی پورکریم
جهانگیر سرتیپ پور
احمد مرعشی
محمد ولی مظفری
سید محمد تقی میرابوالقاسمی

تبرستانی هاشمی پورکریم
جهانگیر سرتیپ پور

تبرستان

www.tabarestan.info

فهرست

عنوان	صفحه
دیباچه	۱۳
راهنمای آوانوشت	۱۶
کلیات	۱۷
طرح مسأله (اهمیت و ضرورت)	۱۷
آشنایی با استان گیلان
تاریخچه بازیهای محلی و بومی گیلان	۲۵
مقدمات شروع بازیهای بومی در گیلان و نحوه یارگیری در آنها
آنواع و گونه‌های نمایش‌ها و بازی‌ها
آیینها و سرگرمیهای تاریخی	۳۵
آبریزگان و آخرین جشن آبپاشان در گیلان و دیلمستان	۳۵
تیرما سیزده	۳۹
جشن خرمن یا علم واچینی	۴۲
جشن نوروزبیل	۴۷
آیینهای نمایشی و مناسکی	
بازیهای سرگرمیهای عامیانه نمایشی	۴۹
کشتی گیله مردی	۴۹
لافندبازی	۵۱
وسایل کار و ازار لافندبازی	۵۲
نقالی	۵۶
آیینهای نمایشی و بازیهای	
ورزا جنگ	۵۶
نمدین نوروزی	۷۳
آتش‌بازی	۷۳
اینه تاودانی	۷۴
اینه تکم	۷۵
چهارشنبه سوری (آتش‌بازی)	۷۵
خرس‌بازی	۷۸
خیمه‌شب‌بازی	۷۸
رابرچره	۷۹
عروسه گولهی	۹۳
مرغانه جنگ	۹۹
نوروزی‌خوانی	۱۰۳
واخوری	۱۰۳
ورده‌گنی	۱۰۴

گیشه بازی ۱۳۲	بازیهای مربوط به خردسالان
گیلی گیلی همزه ۱۳۲	و کودکان ۱۱۱
مانته بازی ۱۳۳	آتکل - متکل ۱۱۱
هپل هپو ۱۳۳	اتل طوطی مثل ۱۱۲
هف سنگ ۱۳۴	الله تی تی بازی ۱۱۲
هکشی هکشی ۱۳۵	انگُشتان بازی (۱) ۱۱۳
هه توں کوئلہ ۱۳۵	انگُشتان بازی (۲) ۱۱۴
بازیهای دخترانه ۱۳۷	ای عنبر دو عنبر ۱۱۵
آتش واری پیرزنای پیرزنای ۱۳۷	این لک کلا - اُلک کلا ۱۱۶
پهلوی خوانی ۱۴۰	بولبولی عرق بوگون ۱۱۷
پیچاربازی ۱۴۰	بیلی بیلی مار ۱۱۸
تاب بازی ۱۴۱	پاپا پلنگی ۱۱۹
تره بازی ۱۴۴	پونبه ریسنهی ۱۲۰
جیختزمزا (قایم موشك) ۱۴۵	پوته کله بازی ۱۲۱
دس بازی (سنگ بازه) ۱۴۵	پوخوم شقاذه ۱۲۱
دومه دومه بازی ۱۵۰	حاج بازه (پا خط بازی) ۱۲۳
نمک یاری ۱۵۰	خاش بازی ۱۲۴
بازیهای پسرانه ۱۵۱	خط بوربازی ۱۲۴
آبخور ۱۵۱	دودو ۱۲۵
آبخور روسي ۱۵۲	شاخ داری شاخ بار ۱۲۵
آپاریازی ۱۵۲	فیشای فیشای بازی ۱۲۶
آتمیار ۱۵۳	کف زئن - دس زئن ۱۲۷
آغوزبازی ۱۵۵	کوتکوتھی ۱۲۸
اتیک بازی ۱۷۰	کوتکوتھی - کوتلاکوتھی ۱۲۸
اردہ بوشون رشته بیه ۱۷۰	کورخانه ۱۳۰
	کون وی لیسكن بازی ۱۳۱
	کیس کیس، کی سام سام ۱۳۱

۱۹۸	چوپامزا	۱۷۱	ارمنی گوش
۱۹۸	خبیس بازی	۱۷۱	استب هواي
۱۹۹	خریس	۱۷۳	آشتالی توشك بازی
۱۹۹	خریست	۱۷۴	افلاطون يا افلاطونی
۲۰۰	حرف جنگ	۱۷۵	الاختی
۲۰۱	دارداری بازی	۱۷۵	انگشت - زیمین
۲۰۱	دال بارمی (دواال بازی) سخن	۱۷۶	اوج يا سدیق
۲۰۲	داله مزا	۱۷۷	اوستا سلام
۲۰۳	دايره بازی	۱۷۷	اونوخوتی
۲۰۳	دسمال پیچک	۱۷۷	باوج
۲۰۴	دکان بازی	۱۷۸	بنز بوكوشه‌ي
۲۰۴	دو ایتیل بازی	۱۷۹	پنجو پنجو
۲۰۵	دونخوسک	۱۷۹	پول بیرون ایه
۲۰۵	«دو دو» يا «شیرین دو، دو»	۱۸۰	پیتا بازی
۲۰۶	دوزه - ایتیل	۱۸۱	پیت بازی
۲۰۸	دومه دومه بازی	۱۸۴	پیت مار
۲۰۸	زان سه پولی	۱۸۵	پیشه‌زن، پیشه‌زن
۲۰۸	زب بازی	۱۸۶	پیلامزو
۲۰۹	زلزلخه مشلخه	۱۸۷	پین چفتن = ده گلای
۲۰۹	زنبالازو	۱۸۹	تاب کول بازی
۲۱۰	زن زنی	۱۹۰	توب در دو خانه
۲۱۰	زیبیل فادی گول بیچینیم؟	۱۹۱	توب کش
۲۱۱	سعده دیزدیز	۱۹۲	توره بازی
۲۱۲	سنگ وسان بوشو	۱۹۲	تیره به آغوز
۲۱۳	سولنگه بازی	۱۹۴	چال و گود
۲۱۴	شونه‌امون	۱۹۵	چلرا - چلری
۲۱۵	شیطان بازی	۱۹۶	چل گردانی

۲۳۹	بازیهای مختلط	۲۱۶	عرقچین بازی
۲۳۹	الوت ملوت	۲۱۶	غلومالی جیرجیسک
۲۴۰	اوستا سه پایه	۲۱۷	فکاشتنی
۲۴۰	پلائر چینه مزا	۲۱۷	قیش بازی
۲۴۲	تونگوله آب بازی	۲۱۸	کاسه بازی
۲۴۳	تونگوله بازی <small>پرسنل</small>	۲۲۱	کتل بازی
۲۴۴	جادا بازی <small>آستانه</small>	۲۲۲	کلاپگته
۲۴۴	چارسنگ (هفت سک)	۲۲۳	کلامزا
۲۴۵	خونکه بازی (سالک بازی)	۲۲۵	کل جنگ
۲۴۶	دولاملا	۲۲۵	کورم - کلاچم
۲۴۷	سولنگه بازی	۲۲۶	کولا و گیر
۲۴۸	شنده گنی	۲۲۶	کولمه سیا
۲۴۸	کاکوزنه‌ی	۲۲۷	گردل بازی
۲۴۹	گازدهان	۲۲۸	گرکن بازی
۲۵۰	گاو گوارانه بازی	۲۲۹	گل زن بروج
۲۵۰	گاو، گوساله	۲۳۰	گوته‌بازی
۲۵۱	گاو، گوساله، فینگالی	۲۳۱	گول مزو
۲۵۲	گردالو بازی	۲۳۲	لب خط
۲۵۳	گرز بازی	۲۳۲	لپ بازی
۲۵۳	گرج بازی	۲۳۳	لیننگه لیننگه لواشه
۲۵۴	گرج دایره	۲۳۳	ماچه لوس بازی
۲۵۴	گرگم گرگم	۲۳۴	مَمِّیج بازی
۲۵۵	گولی بازی	۲۳۵	نامزدپایی
۲۵۷	لینگره واوا	۲۳۵	نقل، فشنگ، جیرجیر
۲۵۷	ماده بازی	۲۳۶	ور وره (فرفره) بازی
۲۵۸	مایه مزا	۲۳۷	هتپه بازی
۲۵۹	میخ سیخ (میخ سیخ)	۲۳۸	یک شی به پنشی

۲۶۳	ایمچه سر	۲۶۰	ملا ملا
۲۶۴	تعزیه	۲۶۱	وروره بازی
۲۶۷	خوانچه برد	۲۶۱	یه لنگه
۲۷۸	دوك گردانی	۲۶۲	یه لنگی پادشا
۲۷۰	شرطه خاش بازی		
۲۷۱	عروس کمر بسته ^{پرستان}	۲۶۳	آیینها و بازیهای مناسبتی
۲۷۲	کترارقط		آیینها و مناسکی که در گردش
۲۷۲	گاز فوروشان	۲۶۳	یک سال خورشیدی انجام می‌شوند
۲۷۳	گو dalle بازی		آیینها و مناسکی که در گردش
۲۷۴	فهرست منابع و مأخذ	۲۶۳	یک سال قمری انجام می‌شوند

تبرستان

www.tabarestan.info

دیباچه

اندیشه تأسیس موزه میراث روستایی گیلان از قریب ترین لرزه خرداد ۱۳۶۹ گیلان، که روند تخریب بناهای سنتی و بافت فرهنگی مناطق روستایی این استان را تندری کرد، شکل گرفت؛ اما مرحله مطالعات مقدماتی آن عملاً از اوایل سال ۱۳۸۱ آغاز گردید. اولین کارگاه این طرح ملی، در اردیبهشت ۱۳۸۴ با حضور مقامات کشوری و استانی و تعدادی از کارشناسان و مشاوران داخلی و خارجی، راه اندازی شد. هدف از تأسیس این موزه، که در پارک جنگلی سراوان (۱۸ کیلومتری جاده رشت - تهران) و در زمینی به مساحت ۲۵۰ هکتار بر پا می شود، صیانت از میراث معنوی و مادی مردم گیلان است.

بر پایه مطالعات مردم‌شناسی و گونه‌شناسی معماری، ۹ حوزه فرهنگی - معماری در گیلان شناسایی شده است: جلگه‌های شرقی، مرکزی و غربی؛ و سواحل، کوهپایه‌ها و کوهستان‌های شرقی و غربی. این حوزه‌ها در محل موزه جانمایی شده‌اند.

در طراحی سایت موزه برای نمایش‌ها و بازی‌های سنتی، پرورش گیاهان دارویی و درختان بومی، بازارهای سنتی، کارگاه صنایع دستی، مزارع کشت برنج و چای، مهمانسرها و غذاخوری‌های سنتی، اردوگاه تفریحی، معماری روستایی ملل و پژوهشکده معماری و مردم‌شناسی، مکان ویژه‌ای در نظر گرفته شده است.

انجام تحقیقات و برنامه‌ریزی برای مستندسازی و مکتوب کردن
میراث نانوشتۀ روستایی گیلان، اعم از معنوی و مادی، از مهم‌ترین
وظایف موزه محسوب می‌شود. چاپ و نشر آثار تحقیقی در این زمینه‌ها
پیوند نوجوانان، جوانان و نسل‌های آینده را با میراث فرهنگی پیشینیان
خود برقرار و مستحکم می‌کند.

موزه میراث روستایی گیلان

www.tabarestan.info

تبرستان

www.tabarestan.info

*راهنمای آوانوشت

(hīc)	č	ج	
(māh)	h	ح - ه.	هـ_آغازین*
x (nax)		خ	آکشیده ^(۱)
d (dud)	د	د	آع
z (gorz)	ظ	ظ	آکشیده تر ^(۲)
r (rig)	ر	ر	إ
ž (gāz)	ژ	ژ	إکشیده ^(۳)
š (šab)	ش	ش	ای
q (barq)	غ - ق	غ	شوا
f (saf)	ف	ف	أ
k (kaf)	ک	ک	آکشیده ^(۴)
g (gorg)	گ	گ	او
l (mil)	ل	ل	ب
(mard)	م	م	پ
(narm)	ن	ن	ت - ط
(yāvar)	و	و	ث - س - ص
(yār)	y	ي	ج

* مبنای آوانگاری ماگویش گلکی رشتی بوده است، اما هرجا در شرح بازی ها به مکان دیگری اشاره شده، کوشیده ایم گویش همان منطقه را رعایت کنیم. بالاین همه در باب آوانویسی گویشها همیشه اختلاف نظر هست. از راهنمایی اهل فن سپاسگزار خواهیم شد.

-
۱. صدای آ (ā) در گویش گلکی تقریباً همیشه به صورت آکشیده (ā) ادا می شود.
 ۲. این صدایا در فارسی نیستند و به گونه ای ترتیبی به نظر می رستند. فی المثل: a در کلمه زن (زايدن) به صورت za'an و e: در کلمه دن (دیدن) به صورت de'en و o: در کلمه شون (رفتن) به صورت ſo'on شنیده می شود.

کلیات

طرح مسأله (اهمیت و ضرورت)

انسان نیاز به تفریح، سرگرمی، نمایش و بازی و اوقات فراغت دارد. نمایشها و بازیها با توجه به اوضاع اجتماعی، اقتصادی، فرهنگی و جغرافیایی به وجود آمده‌اند و ویژگیهای بومی و ملی هر سرزمینی در آنها منعکس است. مردم گیلان نیز در طول حیات تاریخی و تکامل اجتماعی و فرهنگی خویش، نمایشها و بازیهایی را ابداع کرده‌اند که در فصول، زمانها و مکانهای مختلف با شرایط و در ایام خاص اجرا می‌شدند اما بر اثر تغییر و تحولات اجتماعی و اقتصادی، بسیاری از آنها اکنون جای خود را به اشکال نوین داده‌اند. این پژوهش با هدف شناسایی بازیها و نمایشهای بومی گیلان و با استفاده از روش‌های میدانی و استادی و با ابزار مصاحبه، مشاهده، عکس، طرح و ... صورت گرفته است. در جهان معاصر با تلاشی که برای جهانی شدن و جهانی‌سازی در آن صورت می‌گیرد، فرهنگهای قومی و سنتی به یک خاطره‌اجدادی تغییر ماهیت داده و در معرض هجوم فرهنگهای جوامع پیشرفته صنعتی قرار گرفته‌اند.

جامعه‌ای را سراغ نداریم که ورزش و بازی نداشته باشد. ورزشها نیز مانند همه پدیده‌های اجتماعی و فرهنگی، با دگرگونی‌های فنی، اقتصادی، شغلی، ارزشی و سرانجام زمانی و مکانی، دگرگون می‌شوند. دگرگونی و تحول ابزارهای جنگی و در پی آن توجه به همکاری و هماهنگی در نبردهای گروهی، ناچار در ورزشها و مسابقه‌ها نیز اثر کرد و

بازیها و ورزش‌های گروهی که همکاری و هماهنگی در آن نقش عمدۀ داشت بیشتر رایج شد. در این‌گونه ورزشها و بازیها، قهرمانی و پهلوانی فرد، هر قدر هم چشمگیر باشد، سرانجام تیم و گروه است که پیروز می‌شود، یا شکست می‌خورد. با این دگرگونیها، وسیله‌های کهن جنگی، چون گرز و تیروکمان و سپر و کلاه‌خود، و نیز میل زورخانه و کباده و سنگ، خواه و ناخواه روانه موزه‌ها می‌شوند. در نمایشها به کار گرفته می‌شود. (روح‌الامینی، ۱۳۸۳: ۵۶ - ۵۴)

امروزه دیگر این فرهنگ‌های رسمی و جهانی است که با کنار زدن فرهنگ‌های قومی و بیرون کردن آنها از میدان رقابت، به مردم نوع گذران اوقات فراغت را القا می‌کنند. گسترش تخصصی بازیها و افزایش تعداد تماشاچیان بازیهایی مانند فوتبال، والیبال، بسکتبال ... و جدیداً بازیهای کامپیوتری که حاصل صنعتی شدن و گسترش فرهنگ جهانی است، خود نتیجه این تحولات فرهنگی است. پیشینیان ما بازیهای متنوعی در چارچوب فرهنگ قومی داشته‌اند؛ این بازیها به طور عمدۀ به کودکان، نوجوانان و جوانان اختصاص داشت و در خدمت آموزش و رشد مهارت‌های موردنیاز زندگی روزانه آنها بود و در عین حال نقشهای کارکردی دیگری نیز در آینده آنها داشت.

بازیهای قومی با توجه به ویژگیهای اقلیمی و جغرافیایی، تاریخی، اجتماعی و فرهنگی هر ناحیه پدید آمده‌اند و متناسب با آداب و سنت و باورداشت‌های همان منطقه و ناحیه در گستره زمان، دستخوش تغییر و دگرگونی شده‌اند. به عنوان مثال بازیهای کودکان و نوجوانان در نواحی شمال ایران در استان گیلان و در مناطق کوهپایه‌ای رویدبار و ناحیه کوهستانی دیلمان، به تبعیت از موقعیت اقلیمی و جغرافیایی، با کار و

مشاغل متداول در هر منطقه، ارتباط مستقیم داشته است. مثلاً در مناطق کوهپایه‌ای و بیلاقی، بازیهای رایج، با نحوه معيشت و نوع مشاغل چون دامداری، کشاورزی و کشت بری محصولات خاص، تناسب کامل دارد. از همین رو بازیهایی که در آنها داشتن مهارت، قدرت بدنی و هوش و ذکاوت بالا، نقش اصلی تری ایفا می‌کند، در این مناطق بیشتر مورد توجه قرار می‌گرفته است. بالعکس در مناطق جلگه‌ای، با توجه به پستی موقعیت جغرافیایی و کشت اصلی مردم که برنج کاری است، بازیها نیز به مهارت‌هایی دیگر از قبیل پر طاقت بودن، سرعت عمل در پنهان شدن و جنگ و گریز، نیاز دارد. وقتی به تاریخ منطقه نیز مراجعه می‌کنیم مردم کوهپایه گاه برای دستبرد زدن به انبار برنج و دیگر محصولات به مناطق جلگه‌ای یورش می‌آورده‌اند و این ذهنیت‌های تاریخی در عقل جمعی مردمان هر ناحیه جمع شده و به طور ناخودآگاه در بازیها، آیینها، قصه‌ها و متلهای آنها راه یافته است.

جامعه‌شناسان، مردم‌شناسان و روانشناسان اجتماعی با تحقیق در این پهنهٔ وسیع و دست نخورده می‌توانند منشاء این بازیها و نمایشها را در فرهنگ قومی مردم هر سرزمین بیابند.

وجود بازیها در یک منطقه، آمیزه‌ای از زیبایی‌های طبیعی و اقلیمی، آرمانهای کهن و میراث اجدادی را در لابلای حرکات و ترانه‌هایی که در حین انجام این بازیها خوانده می‌شود به معرض نمایش می‌گذارد.

این بازیها محصول ادراک و برداشت مردمان ساکن یک منطقه است که شیوه‌ها و روش‌های تعامل و تقابل با نامرادی‌ها و سختیهای روزگار و طبیعت ناسازگار را در قالب انواع بازیهای بومی و سنتی به فرزندان خود آموزش می‌داده‌اند و این بازیها یکی از راه‌های انتقال انگاره‌های ذهنی

اجدادی برای آنها محسوب می‌شده است. بازیها رابطهٔ تنگاتنگ و نزدیک با شیوه‌های زندگی، رفتار، کردار و مناسبات فرهنگ قومی نواحی و مناطق مختلف دارد. هر چند گونه‌گونی این بازیها در فرهنگ‌های قومی نواحی مختلف، در اصل، ریشه در فرهنگ ملی آن سرزمین دارد. این بازیها اغلب بعد از انجام کار طاقت‌فرسای مزارع پرای رفع خستگی انجام می‌شد و اثرات آموزشی، تربیتی و پرورشی بسیار آن مشتب بود و روح همکاری و تعاون و دوستی و رقابت سالم را در فرهنگ قومی تقویت می‌کرد. از طریق این بازیها قابلیتهای جسمی و فکری کودکان و نوجوانان و جوانان پرورش می‌یافتد تا آنها بهتر بتوانند در آینده از این قابلیتها در شرایط دشوار زندگی استفاده کنند.

بی تردید ورزش یکی از معبرهای فرهنگ است که در دسترس تعداد زیادی از مردم است. ورزش هم مانند هر شکل دیگر از بازی فعالیتی فرهنگی است. روزه کایوآ، متفکر فرانسوی، در اثر خود به نام بازیها و انسانها می‌گوید که چگونه هنگام خواندن کتاب هومولودنس اثر هوتیزینگا اندیشیده است که شاید «همه چیز با بازی آغاز شده است». او گرچه این فرضیه منحصر به فرد را رد می‌کند، باز هم در جای دیگری از کتاب ادعا می‌کند که «فرهنگ و بازی از یک گوهرند». (مگنین، ۱۳۷۹: ۴۰) فعالیتهای گوناگونی که بازی نامیده می‌شوند و ظاهراً بسیار ساده و در واقع بسیار پیچیده‌اند، توجه فلاسفه، تاریخ‌دانان، روان‌شناسان، جامعه‌شناسان و قوم‌شناسان را به خود جلب کرده و بر مذهب، جنگ، علم، فناوری، فرهنگ و هنر اثر گذاشته است. جهان به بازی بزرگی مشغول است که مقررات مبهمی دارد و ما همگی در این بازی شرکت داریم. بازی در همه جا و همه چیز حضور دارد، و به این یا آن شکل در همهٔ تمدنها

جلوه کرده است (دورسون، ۱۳۷۹: ۳۴) پیرپارلبا، به پیروی از تاریخدان و جامعه‌شناس آمریکایی، اوبر، که در زمینه اشکال سنتی بازیها تحقیقات مفصلی کرده است، اشاره می‌کند که با فرا رسیدن دورهٔ ورزش مدرن، بازیهای سنتی تدریجاً ناپدید شده‌اند.

به عبارت دیگر، هر چه سرمایه‌گذاری بیشتر می‌شود بازی اهمیت کمتری می‌یابد. آن جوشش شادی بخش و خودانگیخته‌ای که «کایوآ» نامش را (پایدیا) گذاشته بود، جای خودرا به «لودونک» - نظامی از قواعد تخطی ناپذیر و محدودکننده - می‌دهد. رقابت، که عبارت بود از رسیدن به مهارت بیشتر، اکنون چیزی جز رکورددگاری و شکست رقیب نیست، آن هم به صورتی که اغلب با حریف با تمسخر و حتی با نفرت برخورد می‌شود. سرمایه‌گذاری کلان در ورزش امروز شادی برادرانه و بی نظرانه از بازی را از میان می‌برد. (همان: ۳۷)

بازیهای سنتی به دلیل تمایلات، گرایشها و علایق فرهنگی، ذوقی و هنری مردم مناطق مختلف از تنوع زیادی برخوردار است. مهم‌ترین ویژگی بازیهای سنتی، سادگی پرداختن به آنها در هر زمان و هر مکان و عدم نیاز به ابزار و وسایل پرهزینه می‌باشد.

فکر تأسیس موزهٔ میراث روستایی گیلان برای ثبت و ضبط آخرین دست‌آوردها و دست‌یافته‌های فرهنگ بومی منطقه، از ابزار و ادوات سنتی کشاورزی و دامداری و معماری گرفته تا دست‌ساخته‌های آینی و نیز بازسازی برخی ادوات از بین رفته، کارستگ و در خور ستایشی است که به همت دکتر محمود طالقانی، عضو هیأت علمی دانشگاه تهران و پروفسور کریستین برومبرژه دکتر محمود روح‌الامینی و با همکاری برخی استادان و محققان با مساعدت کارگروه دانشگاه گیلان و دانشگاه اکس آن

پرووانس (اکس - مارسی) فرانسه، سازمان میراث فرهنگی، صنایع دستی و گردشگری ایران، سازمان علمی و فرهنگی یونسکو، وزارت فرهنگ و ارتباطات فرانسه و استانداری گیلان در دست اقدام است. وقتی بدانیم اجرای چنین طرح بزرگی برای نخستین بار در ایران و در گیلان در شرف وقوع است، شاید عظمت آن بیشتر نمایانده شود.

پژوهش حاضر با عنوان «درآمدی مردم شناختی بر بازیها و نمایش‌های بومی، قومی و آئینی گیلان» در شمار اولین تحقیقاتی است که به منظور ثبت و ضبط بازیها و آئینها در گیلان انجام می‌گیرد. در اجرای این طرح لازم است ضمن پاسداشت سهم کسانی که از آثار آنها استفاده نموده‌ایم از حسن همکاری دوستان و دانشجویانی که همراه و یاور ما بودند، به خصوص دوستان گرامی آقایان محمدعلی جعفری دوآسری، محمدعلی محمدی ملاسرایی، اباذر غلامی، حسینعلی زمانی کمال سپاس خود را ابراز داریم. از استاد محمد بشرا محقق و شاعر گرامی و جناب آقای طاهر طاهری پژوهشگر و گیلان‌شناس محترم که اثر حاضر را مطالعه نموده و نکات سودمندی را متذکر گردیده‌اند و نیز همه کسانی که از آثار و گفتارشان بهره جسته‌ایم صمیمانه سپاسگزاریم.

آشنایی با استان گیلان

استان گیلان با مساحتی برابر با $13810/5$ کیلومترمربع حدود ۹ دهم درصد از مساحت کل کشور را دارد. این استان در محدوده ۳۶ درجه و ۳۴ دقیقه تا ۳۸ درجه و ۲۷ دقیقه عرض شمالی و ۴۸ درجه و ۵۳ دقیقه تا ۵۰ درجه و ۳۴ دقیقه طول شرقی از نصف‌النهار قرار گرفته است. گیلان از شمال با دریای خزر و جمهوری آذربایجان، از غرب با استان

اردیل، از جنوب با استان‌های قزوین و زنجان و از طرف شرق با استان مازندران هم‌جوار است. براساس آخرین تقسیمات کشوری تا پایان سال ۱۳۸۲ استان گیلان دارای ۴۸ شهر، ۴۳ بخش، ۱۰۹ دهستان و ۲۶۸۹ آبادی (۲۰۲ آبادی دارای سکنه و ۲۰۲ آبادی خالی از سکنه) است.

شهرستان‌های استان عبارتند از: آستارا - آستانه‌اشرفيه - املش - بندرانزلی - تالش - رشت - رضوان‌شهر - روبار - روسر - سیاهکل - شفت - صومعه‌سرا - فومن - لاهیجان - لنگرود - ماسال (ثانی و...، ۱۳۸۲: ۳۷) استان گیلان از اقوام مختلف گیلک، تالش، تات، کرد، آذری و لر تشکیل شده که در مناطق مختلف شهری و روستایی آن با تنوع مسائل اقلیمی و جغرافیایی اعم از جلگه و ساحل، کوهپایه و کوهستان و بیلاق پراکنده‌اند.

تاریخچه بازیهای محلی گیلان

اگر اولین نمایشها را شکل کامل‌تر و منظم‌تری از بازیهای فردی و اجتماعی تصور نماییم، می‌شود گفت نمایش از جمله کهن‌ترین رفتارهای فرهنگی و در شمار عناصر فراگیر فرهنگ در تمام جوامع و گروه‌های انسانی است. نقش و نگار منقوش بر روی سفالینه‌های کهن و دیواره‌های محل زندگی انسانهای نخستین، که حرکات و رقصهای نمایشی مبتنی بر اعتقادات جادویی را نشان می‌دهد و نیز وجود این گونه آیینها و مناسک در میان بومیان امروزی مناطقی از جهان که از جریان عمومی فرهنگ و تمدن بر کنار مانده‌اند و نمونه‌های دیگر عناصر نمایشی در فرهنگهای باستانی و تداوم آنها تا زمان حال، همه حاکی از این واقعیت است که نمایش، قدمتی به عمر فرهنگ انسانی و وسعتی به پهناهی عرصه زندگی بشر دارد.

نمایش به تناسب مقتضیات و شرایط فرهنگ و مکان و زمان، رشدی متفاوت داشته است و در شکل کهن خود نه به عنوان یک هنر، بلکه به صورت بخشی از زندگی و جزئی از آیینها و مراسم، در فرهنگ جامعه حضور دارد. امروزه آنجه را که نمایشها سنتی و مردمی می‌نامیم در واقع تداوم همان نمایش به معنای کهن آن است و با تفاوت‌هایی، کم و بیش دارای همان نقش و پایگاه می‌باشد.

در گیلان صورتهای متفاوتی از نمایش سنتی به مفهوم عام آن، یعنی همه رفتارهایی که به نحوی دارای جنبه نمایشی است، وجود دارد. از این شمار است نمایشها آیینی مانند «طلب باران»، «پیر بابو»، «لال بازی» (در تیر ما سیزه) و نیز نمایش‌گونه‌های عروسکی نظیر «آهوچره» (رابچره)، «آینه تکم» و «خیمه شب بازی» که تا حدود سی سال پیش در گیلان معمول بود و «بند بازی» که به ویژه کارهای یالانچی پهلوان آن دقیقاً جنبه نمایشی داشته و هنوز هم در گیلان رواج دارد. اما نمایش به معنی اخص آن و به معنی تقلید، که شرح آن مورد نظر ما نیست، آرام آرام راهش را از فرهنگ عامه مردم جدا کرده و در مقام هنری قرار گرفته است. بخش اعظم نمایشها سنتی گیلان به شکل بکر و دست نخورده در نواحی کوهستانی گیلان شاید جسته و گریخته امروز نیز وجود داشته باشند؛ چنان‌که تا همین چند دهه پیش تقریباً در تمام عروسیهای سنتی اجرا می‌شدند.

موضوع این نمایشها که از واقعیات زندگی مردم مایه می‌گیرد، با طنزها و شوخیهای کنایه‌آمیز و اغلب صریح، آمیخته است. مانند رابطه ارباب و رعیت، کدخدا و چوپان، رعیت و دختر ارباب، آبیاری کشتزارها و اختلافاتی که بر سر آب وجود داشته، برخوردهای محلی، شخمنزی و غیره. نمونه‌ای از این گونه بازیها، نمایشی است با عنوان «آبیاری» از

روستای گلديان روドبار، شخصیتهای این نمایش عبارتنداز: سرمراب، آبیارها، چند نفر صاحبان باغها و چند نفر ریش سفید.

بازیگران این نمایشها بازیگران حرفه‌ای نیستند زیرا اجرای آنها احتیاج به مهارت و تخصص حرفه‌ای ندارد. در طول اجرای این نمایشها و بازیهای آئینی، اغلب گروه نوازنده‌گان محلی یا یکی دو نفر از تماشاگران با زدن تشت و دایره بازیگران را همراهی می‌کنند.
صحنه بازیها اغلب وسط اتاق و در میان تماشاگران و به اصطلاح «صحنه گرد» است. صحنه‌آرایی آنها نیز بسیار ساده و ابتدایی است. با چند وسیله ساده و در دسترس، صحنه را مجسم می‌کنند و تماشاگران نیز آن را می‌پذیرند.

شیوه اجرای بازیها طوری است که گویی همه تماشاگران در جریان آن شرکت دارند و به زیان دیگر هم تماشاگر و هم بازیگرند. بازیگران، ضمن بازی، با حاضران در مجلس صحبت و شوخی می‌کنند و هر وقت لازم باشد کسی را از میان آنها به بازی می‌گیرند. به همین ترتیب تماشاگران نیز ضمن تماشای بازی در کار بازیگران دخالت می‌کنند و خود را نه در یک نمایش، بلکه در متن موضوع و جزئی از حادثه که گویی در واقعیت رخ می‌دهد، احساس می‌کنند. این ویژگی در بسیاری از این بازیهای آئینی و سنتی به چشم می‌خورد.

با اشاعه سینما و تلویزیون و تئاتر، نه تنها تفریحات یاد شده، بلکه جنگ انداختن خروسها، قوچها و گاوهای نر و تفریحاتی از نوع چوگان بازی، شکار، تیراندازی و اسب‌سواری که هم جنبه تفریحی داشته و هم ورزش کاملی بوده‌اند، به‌طور محسوس رو به کاهش نهاده‌اند. برنامه‌های مذهبی نیز نظیر تعزیه و نوحه‌خوانی، پرده‌داری و نمایش و

ارائه تصویر صحرای کربلا، که بنیان آن در عهد آل بویه گذاشته شده و در دوره صفویه سخت معمول گردیده بود، با گذشت زمان اندک اندک رو به فراموشی می‌رود.

در زمینه تاریخچه بازیهای محلی با وجود قدمت تاریخی و ریشه‌های اجدادی آنها، متأسفانه تا امروز کندوکواهای علمی و اصولی انجام نگرفته است. برخی از دست ساخته‌های کشف شده از مناطق املش، تالش و نواحی رودبار گیلان دارای نقوش واشکالی است که مطالعات باستان‌شناسی و انسان‌شناسی به صورت اکمل می‌تواند با خوانش آنها، عناصری از این بازیها را مورد بازشناسی قرار دهد. همچنین براساس سفرنامه‌های شرق‌شناسان، به نظر می‌رسد که این بازیها در ابتدای دوره صفویه و حتی قبل از آن نیز در گیلان رواج داشته است.

اما در یک بررسی دقیق‌تر شاید بتوان گفت که تاریخچه برخی از بازیهای محلی و سنتی به زندگی پیشینیان ما در دوره‌های دامداری و گله‌داری و کشاورزی بر می‌گردد. به عنوان مثال «قاب‌بازی»، «گرگم و گله می‌برم»، «هتپه‌بازی» و «ورزا جنگ» می‌تواند یادمانهایی از زندگی اجداد ما در دوران دامداری، و «آغوز‌بازی»، «آپاربازی»، «واخوری»، یادگاری از دوران کشاورزی باشد.

بسیاری از این بازیها دارای گنجینه‌ای از اصطلاحات، مثلها، متلها و رسوم و سنتهای قومی هستند که همه، سرمایه عظیمی برای آیندگان است تا بتوانند از ورای آن، هویت تاریخی، فرهنگی و قومی خود را دریابند. بازیهای محلی و سنتی به هر صورتی که امروزه به دست ما رسیده باشند آخرین بازمانده و پاس دارندۀ فرهنگ‌های قومی و بومی هستند. فرهنگ مردم گیلان مانند تمامی فرهنگ‌های شفاهی و مردمی، در فراخنای

زمان و از عناصر اسطوره‌ای و آینینی شکل گرفته و بازیها و نمایشهای آینینی، بخشی جدایی ناپذیر از این فرهنگ به شمار می‌رود. اگرچه ممکن است نتوانیم از دیدگاه علوم باستان‌شناسی و انسان‌شناسی و جامعه‌شناسی و تاریخ، مأخذ دقیقی برای شکل‌گیری و عملکرد و کاربست این بازیها و نمایشهای آینینی به دست دهیم و قادر نباشیم دلایل کارکردگرایانه و خاستگاه اولیه بسیاری از آنها را روشن نماییم اما با این همه، اینها چیزی از ارزش غایی و ذاتی این عناصر زیسته فرهنگ بومی نمی‌کاهد.

آنچه ناگوار می‌نماید این است که یورش پی در پی فرهنگ رسمی موجب عقب رانده شدن و در پستو پنهان شدن بسیاری از این عناصر فرهنگ بومی و قومی در اعماق مناطق جنگلی و کوهستانی گردیده است، چنان که بسیاری از این بازیها و آینینها دیگر به ندرت، آن هم در دورترین نقاط روسنایی، برگزار می‌شوند. بسیاری دیگر از آنها نیز فقط در ذهن و خاطرات ریش سفیدان و گیس سفیدانی که یک پایشان لب گور است و آفتاب عمرشان لب بام، وجود دارند.

**أنواع و گونه‌های نمایش‌ها و بازی‌های
ورزشها و بازیهای ایران را می‌توان در یک تقسیم‌بندی کلی به دو طیف
مجزا تقسیم کرد:**

الف. ورزش‌های بومی و محلی: این بازیها در ارتباط با قوم و اقلیم و تیرهٔ خاصی از مردم کشور ما به وجود آمده‌اند و با شرایط زندگی، اعمال و رفتار، خلق و خو، روابط و مناسبات و امکانات ویژه‌ای اجرا شده‌اند. ویژگی‌های بومی این بازیها همانگ با آب، خاک و فرهنگ هر منطقه است.

برخی از این بازیها از محدوده قومی و محلی خارج شده و شکل ملی پیدا کرده و در همه مناطق کشور رواج یافته‌اند. شناسایی و معرفی بازیهای بومی در ایران، اگر چه سازمانی به نام «کمیته ورزشهای سنتی، بومی و محلی» تحت نظر تریست بدنبال، تولیت این کار را بر عهده دارد، هنوز به درستی ساماندهی نشده است.

تمام بازیها و ورزشهای بومی - محلی که در عضویت فدراسیون جهانی نمی‌باشند، ورزشهای بومی - سنتی نام گرفته‌اند.

ب. ورزشهای ملی: بازیهایی هستند رایج در تمام کشور که ریشه در تاریخ و آب و خاک کشور ما دارند و با زندگی رویدادها و حوادث تاریخی پیوند خورده‌اند. از مهم‌ترین ویژگیهای این بازیها، این است که ریشه در زندگی اجتماعی - اقتصادی و فرهنگی سرزمین و کشورمان دارد و با توجه به روابط و مناسبات و ساختار زندگی مردم به وجود آمده‌اند.

بازیهای بومی و محلی را از دیدگاه‌های مختلف می‌توان مورد ارزیابی و ردی‌بندی قرارداد و به بررسی آن دست زد.

بازیهای بومی گیلان را بر حسب نوع، جنس بازیگران، سن، قومیت، فضای بازی، فصل بازی و منطقه اقلیمی آنها می‌توان تقسیم‌بندی نمود.

بازیهای بومی و سنتی تا چند دهه قبل در روستاهای گیلان بسیار رایج بود، اما با تغییر و تحول در ساختار اجتماعی و اقتصادی زندگی مردم بسیاری از این بازیها به فراموشی سپرده شده و برخی از آنها به طور کلی منسوخ شده‌اند.

آیینهای گروهی سنتی که نماد تفکر جمعی در میان گیلانیان است، در هنگام برگزاری بسیاری از جشن‌ها در فصول مختلف سال به اجرا در می‌آید. نمایش‌های شادی‌بخش و مفرح «عروسه گوله‌ی arusə guley»، «زاب‌چری pire-bābu»، «rāb čeray» و جشن‌های نوروزیل،

آب‌پاشان، تیرگان، علم و اچینی، مراسم باران و آفتاب‌خواهی،
چهارشنبه‌سوری و... از آن جمله‌اند.

این بازیها توان و قدرت جسمی، سرعت عمل، تمرکز و جسارت کودک و نوجوان را بالا می‌برند و او را برای انجام کارهای سخت و جسارت‌آمیز در آینده آماده می‌کنند. اینک نه تنها مردم به دلیل شرایط زندگی، دلبستگی خود را به این بازیها از دست داده‌اند، بلکه دست‌اندرکاران امور تربیتی و آموزشی و ورزشی کشور و استان نیز به آنها بخوبی توجهند و به همین دلیل از توانایی و ظرفیت این بازیها هیچ‌گونه استفاده‌ای نشده است. حال آنکه سازمان‌ها و نهادهای فرهنگی و تربیتی می‌توانند از توانایی‌های بالقوه این بازیها در برنامه‌ریزی ساعت‌ورزش و اوقات فراغت دانش‌آموزان، برگزاری مسابقات، جذب گردشگر و... بهره گیرند.

بازیهای بومی و محلی گیلان بسیار متنوع و گوناگونند. برای هر فصل و دورهٔ خاص، بازی و سرگرمی و ورزشی وجود دارد. کوشش این پژوهش آن است که فرهنگ‌نامه‌ای از بازیها و سرگرمی‌های موجود در گیلان تهیه و تدوین نماید تا نقش کاربردی آنها مورد توجه برنامه‌ریزان و پژوهندگان قرار گیرد.

مقدمات شروع بازیهای بومی در گیلان و نحوهٔ یادگیری در آنها

در بازیهای بومی گیلان برای شروع بازی، تمهداتی صورت می‌گیرد که دانستن آنها مهم است. در بسیاری از بازیهای گیلان برای آن که معلوم شود بازی باید از کدام گروه یا فرد آغاز گردد، بازیکنان نیم دایره‌ای تشکیل می‌دهند و یک نفر مقابل نیم دایره می‌ایستد و این شعر را می‌خوانند:

ani māni
dosi dosi

انی، مانی
دوسی دوسی

zədəm busi	زدم بوسی
'u - 'at - bu	او-ات-بو
rəngi rəngi	رنگی-رنگی
rox	Rox

در حال ادای این کلمات به سینه تک تک افراد یا دو گروه اشاره می نماید؛ کلمه رخ به هر که افتاد، شروع بلندی به عهده آن فرد یا گروه است. قبل از انجام بازی، نرمش می کنند تا بدنشان آماده باشد و به این عمل، واج امون *vāj' amon* می گویند.

اگر کسی در بازی بهانه بگیرد یا عمدتاً خطأ نماید به او داغوله باز *dāqulə bāz* و به این عمل «داغوله بازی» می گویند. همچنین به کسی که با حرفهای ناخوشایند، شنونده را تحت تأثیر قرار می دهد، چاچول باز *čāčul bāz* می گویند.

برای انتخاب یار و گروه و عضو بازی، شیوه های مختلفی رایج است. معمولاً افراد روی یک نفر به عنوان «اوستا» *usta* یا «سرتیم» *sar* یا «سر رفاق» *rafaq* توافق می کنند. گاه اتفاق می افتد که در یک بازی ۶ نفره سرتیمها حاضر به پذیرش یک نفر نیستند و یکی از تیمها ناقص می ماند و تیم مقابل حاضر به مبادله یارش نیست. علت عدم پذیرش می تواند ضعف طرف یا دلخوری از او باشد. تیم ناقص توسط سرتیم مقابل، پیشنهاد و مبادله می کند؛ مبادله بر سر نفر معلق و یکی از اعضای تیم کامل به روشهای مختلف صورت می گیرد:

۱. شیوه شیر یا خط با سکه و خشک وتر با قطعه ای سفال یا سنگ مسطح و مدور و نازک به نام لیس. خشک وتر بالیس یعنی تف زدن یک سمت لیس و پرت کردن آن مثل سکه در هوا. برنده این نوع شیر یا خط که یکی از دو

سرتیم است، می‌تواند از دو نفر باقی مانده یکی را آزادانه انتخاب کند.
 ۲. گل یا پوچ، پوچ یا مغر با «کیش چُو kış ču = چوب شمشاد». گل یا پوچ همان بازی مرسوم در زمان حاضر است، بدون ادا و اصول مرسوم امروزی. یکی از سرتیمها شیئی بسیار کوچک مثل سنگ یا چوب را در پشت سرش داخل یکی از دستها پنهان می‌کند و سرتیم مقابله در برابر مشتهای بسته با خواندن کلمات زیر با صدای بلند، مشتی را که حدس می‌زند شنیده مذکور در آن وجود دارد، نشان می‌دهد.

کش چو
keše ču

کش پرچو -
kešpar ču

عزالوله - برغم چو
'azā lulə barqam ču

سنگ دره، سفال دره
sang darə safāl darə

مه سیا برار، اینجا دره.
me siyā bərər 'injā darə

(چوب شمشاد / برگ چوب شمشاد / لوله عزا / بر چوب غم / سنگ در آن است / سفال در آن است / برادر سیاهم در اینجاست). (عباسی،

(۸۳:۱۳۸۲)

با خواندن کلمات فوق به ترتیب روی مشتهای راست و چپ ضربه آرامی می‌زند. آخرین کلمه ادا شده (اینجا دره) روی هر مشتی رسید، همان مشت باز می‌شود تا صحت و سقم تشخیص گل یا پوچ تعیین شود. برنده مختار است از دو نفر باقی مانده یکی را انتخاب کند.

۳. یکی دیگر از شیوه‌ها برای تعیین یار معلق مانده در بازیهای تیمی که معمولاً قابل پذیرش برای هیچ تیمی نیست، شیوه زیر است:
 دو یار معلق مانده با هم به گوشه‌ای می‌روند و هر یک اسمی بر روی خود می‌گذارند، این اسمی می‌تواند اسمی انسان، حیوان، پرنده، گل و

میوه باشد. مثلاً اگر هر یک اسم شیر و پلنگ را بر خود گذاشته باشند، هر دو با هم نزد سرتیمها می‌روند و یکصدا می‌گویند: کی شیرا خایه؟ کی پلنگ؟ (چه کسی شیر را می‌خواهد؟ چه کسی پلنگ را؟) سرتیمها با صدای بلند نام حیوان مورد نظر را می‌گویند و در نتیجه دو نفر معلق، هر یک عضو یکی از تیمها می‌شوند.

۴. درار، مرار *marār*، یکی از شیوه‌های انتخاب گروه و عضو در بازیهای بومی در لنگرود و شرق گیلان بود. معمولاً دو یا چند نفری که باید انتخاب می‌شدند، با هم به گوشه‌ای می‌رفتند و نامهای مورد نظر، نظیر حیوانات یا اشیا و یا ورزشکاران محبوب روز و... را بر خود می‌نهاشند، آنگاه نزد سرگروه‌ها آمده و با این جمله: درار، مرار - خوجیربرار، (darar, marar - xujir bərər, ki) کی خئنه خوج؟ (درار، مرار / برادر خوبم / چه کسی تمشك می‌خواهد / چه کسی گلابی). یا می‌گفتند: درار مرار - کی خئنه پلنگ - کی خئنه شیر؟ (درار، مرار / چه کسی پلنگ می‌خواهد / چه کسی شیر) و سرگروه‌ها هر نامی را که جلوتر می‌گفتند، صاحب آن نام را به گروه خود می‌پذیرفتند.

در بازیهای گروهی و جمعی رایج در منطقه تالش معمولاً دو نفر که با تجربه‌تر و زبده‌ترند، به عنوان سردسته (*sara gir*) تعیین می‌شوند؛ سردسته‌ها آنگاه رو به روی هم قرار می‌گیرند و از بین افراد حاضر در محوطه بازی یارگیری می‌کنند.

طرز یارگیری (*sara gir*) به این ترتیب است که ابتدا یکی از سردسته‌ها می‌گوید:

«آستامون»

'astāmun

ristāmun

دومی می‌گوید: «ریستامون»

دو باره سَرَگِیر اولی می‌گوید:

xamis giram

«خمیس گیرم»

kin zā

دومی می‌گوید: «کین زا»

و اولی پاسخ می‌دهد: «علی را»

آنگاه نوبت به دومی می‌رسد که یکی از حاضران را به عنوان یار
برگزیند.

- آستامون... حسن را.

این کار آنقدر ادامه می‌یابد تا هر کدام از بازیکنان، یار یکی از
سرگروه‌ها گردد و بدین ترتیب دو گروه تشکیل شود.

تبرستان

www.tabarestan.info

آیینها و سرگرمی‌های تاریخی

تبرستان
www.tabarestan.info

آبریزگان و آخرین جشن آبپاشان در گیلان و دیلمستان

مردم سرزمین گیلان و دیلمستان نیز، چون دیگر دیاران دور دست ایران، آیینهای دل‌انگیز بسیاری داشتند که در برگزاری آنها، از دل و جان مایه می‌گذاشتند. آنان نیز چون دیگر ایرانیان آرزومند که آب را مایه آبادانی و روشنایی و حرکت و برکت می‌دانند، تا روزگاران نه چندان دور، پاره‌ای از آیینهای دوست‌داشتنی در ستایش از ایزد آب را برگزار می‌کردند.

یکی از آیینهای بسیار کهن ایرانی، برپایی آبریزان یا آبریزگان یا تیرگان است. در یشتها آمده است:

دومین گهبار - از شش گهبار - در روز ۱۵ تیرماه واقع می‌شود و در این روز آب به وجود آمده است. (پوردادود، ۱۳۴۳: ۱۷۳)

آبریزگان نام جشنی است باستانی که در سیزدهم تیر یعنی روز تیر از ماه تیر برپا می‌داشتند و آب بر یکدیگر می‌پاشیدند. می‌گویند: در زمان فیروز، جد نوشیروان، خشکسالی شد و شاه و مردم در این روز دست به دعا برداشتند و باران آمد و مردم به شادی، آب و گلاب به یکدیگر می‌پاشیدند و آن را آبریزان و آبپاشان و آب تیرگان نیز می‌گویند و بنابر روایت ابو ریحان، منشأ این جشن به زمان جمشید می‌رسد.

در این زمان عدد جانوران و آدمی آنقدر زیاد شد که دیگر جایی باقی

نماند. خداوند زمین را سه برابر فراختر گردانید و فرمود که مردم غسل کنند تا از گناهان پاک شوند و از آن زمان جشن آبریزگان به یادگار ماند (پاینده لنگروodi، گیلهوا، ش ۱: ۶).

ایرانیان اسیر و دور مانده از ایران، در قرن‌های نخستین اسلامی نیز حتی در بغداد، رسم آب پاشیدن به هم را از یاد نبردند و با وجود خط و نشان کشیدن‌های معتقد عباسی، در نوروز سال ۴۴۸ هجری به کوچه و بازار ریختند و آتش برافروختند و آب بر یکدیگر پاشیدند (ر.ک: گیلهوا، ش ۱: ۶).

مراسم عید آبریزان را گاهی در نوروز برپا می‌داشتند؛ اما از روزگاران بسیار دور، آغاز تیرماه [۹۱ روز بعد از نوروز] هنگام برپایی این جشن شورانگیز بود و در این روز مردم، شگون می‌دانند که به باعها و چشمه‌سارها و جاهایی بروند که قنات یا چشمه باشد و بر روی همدیگر آب پاشند.

مردم دیلمستان، کوهنشینان خاور گیلان و باختر مازندران که تا نیمه‌های قرن سوم هجری نیز به دین نیakan خویش دل‌بسته بودند، آئینهای آنان را از یاد نبردند و هنوز هم (آبریزان یا تیرگان) را (تیر ما - سیزده) می‌گویند و شب سیزدهم تیرماه آیین ستایش از ایزد آب را چنین برگزار می‌کنند.

نخست، نخستین فرزند از یک خانواده و آخرین فرزند از خانواده‌ای دیگر - که با هم آشنای دیرینه‌اند - به کنار چشمه‌سار می‌روند و یک ظرف مسی آب بر می‌دارند و بی‌آنکه سخنی بر زبان آورند، آن را در خانه‌ای می‌گذارند که شباهنگام در آنجا مراسم جشن آب برپا می‌دارند؛ آنگاه زنان و مردان آبادی، نیت می‌کنند و نشانه‌هایی نظیر گوشواره، انگشت، النگو، گردن‌بند و... را در ظرف آب می‌اندازند. شبانگاه، گردهم می‌آیند و می‌نشینند و سفره جشن می‌چینند، ظرف آب محتوی اشیای نیت شده را در میان می‌نهند و دختر نوخیز و نابالغی را بر می‌گزینند و در کنار ظرف آب می‌نشانند. مراسم آغاز

می شود و تبری خوان (رباعی خوان) - که باید به شمار شرکت‌کنندگان در جشن، دست کم یک ترانه بخواند - با این چهاره پاره آغاز می‌کند:^{*}
تیرماه بگوته: می‌سینزه چره سنگینه؟

هر که آب ویگیته، خوشته ماره اوّلینه
تیرماه گفت: سیزدهام چرا سنگین است؟ هر کس آب پرگرفته اولین فرزند
مادر خود است.

انگشت طلا، فیروزه اونی نگینه بهشت قربان، چه جای نازنینه
انگشت طلاست و نگین آن از فیروزه است. به قربان بهشت بروم که چه
جای نازنینی است. پس از آن، دخترک، دست در آب ظرف می‌کند و یک
نشانه را از آن بیرون می‌آورد و در برابر دیدگان همگان می‌گیرد؛ تنها
صاحب نشانه می‌داند که آن چیز از آن کیست. تبری خوان، ترانه را
می‌خواند و همگان گوش می‌کنند و نشانه‌گذار و نیت کرده از اشارات و راز
و رمز ترانه می‌فهمد که به آرزوی دلش می‌رسد یا نه؟

مراسم، با خواندن ترانه‌ها و خوردن خوردنیهای گوناگون تا دیرگاه
ادامه می‌یابد و در پایان با شور و شادی پراکنده می‌شوند و به خانه باز
می‌گردند. آن زمان که در درون خانه، از هر دری سخن می‌گویند پاره‌ای از
آدم‌ها به کنار پنجه خانه‌های همسایه می‌روند و انبri آهني را میان دو
پنجه پا می‌نهند و با دو دست، دو گوش خود را می‌گیرند و بعد از نیت کردن،
به گفتار گویندگان درون خانه گوش می‌دهند و برآورده شدن حاجتهاي
خویش را در واژه‌های آشنای آنان می‌بینند. مثلاً اگر نیت سفر کنند و حرفاهاي

*: این چهار پاره‌ها در وزن رباعی (لا حول ولا قوه الا بالله) و دویستی (مفاعيلن مفاعيلن مفاعيلن مفاعيل) نیست و وزن ویژه خود را دارد و با آنکه به شیوه شعرهای امیر پازواری عارف و شاعر مازندران سروده شده است، از امیر نیست. آهنگ امیری در موسیقی ایرانی مشهور است.

درون خانه از اسب و پالان و... باشد، نشانه برآورده شدن نیت است.

کوهنشینان دیرینه سال، برگزاری آیین دلانگیز ستایش از آب را تا سال‌های نه چندان دور به یاد دارند، اما در این روزگاران، برپایی این آیین دیرین را رفته‌رفته از دست می‌نهند.

در پاره‌ای از آبادی‌های شرق دیلمستان، همانند اشکور، جشن تیرما - «تیرما - سینزه = جشن آب و آبریزگان و تیرگان»، با ویژگی‌های دلپذیر دیگری همراه است. سفره انواع خوردنیهای فصل رامی چینند و در آن شب، سیزده‌گونه خوردنی، می‌خورند. برویجه‌های آبادی که با همگان آشنای دیرینه‌اند، ترکه یا چوب باریکی را به نام «لال شوش lāl šuš = شوش، ترکه، چوب باریک» به دست می‌گیرند و وارد اتاقهای خانه‌ها می‌شوند و بی‌آنکه سخنی بگویند به خواهد گان چند «ترکه = شوش» می‌زنند و آنان را بیدار می‌کنند تا شرکت در برگزاری آیین تیرماه سیزده را از یاد نبرند. آنگاه جوانان، با شوربی‌پایان بر فراز باهمها می‌روند و از روزن بام (= لوجون)، دستکش (دس جوروف = جوراب دست) و... به پایین می‌آویزند و خانه خدایان، انواع خوردنیها را در آن می‌ریزند و آن آشنای ناشناس به بالای بام می‌کشد. گاهی نیز به نشانه مطابیه و شوخ طبعی، زغال و دیگر چیزهای خنده‌آور در دستکش یا جوراب می‌گذارند. این شادمانیها تا دیرگاه شب تیرما سینزه = سیزدهم تیرماه دیلمی ادامه می‌یابد.

اما به روایت تاریخ، بزرگداشت آیین آبریزگان، در جلگه‌های گرم و گستردۀ سرسبز گیلان، در ماه تیر با پاشیدن آب بر روی همدیگر، همراه با پایکوبیها و شادمانیها و تماسای بازیهای سرگرم‌کننده و دیدار از نمایش‌های تحسین‌برانگیز (لافندبازان = بندبازها) بر بستر کمانه خزر، در پنجه یا پنج روز (خمسة مسترقه) پایان می‌گرفت.

tir mā sizzə تیر ما سیزه

«تیر ما سیزه» یا «تیر ما سینزه tir mā sinzə» یکی از آیینهای سنتی شرق گیلان و مازندران است، که مبتنی بر گاهشماری محلی این مناطق می‌باشد و ریشه در جشن باستانی تیرگان دارد. در واقع تقویمهای محلی امروز گیلان و مازندران این رسم را همچون میراثی از گاهشماری کهن ایرانی در خود نگه داشته‌اند.

این جشن در فرایند تغییراتی که در نگهداشت حساب زمان در دوره‌های مختلف در این یا آن بخش از حوزه‌های فرهنگ ایرانی روی داده، تحول یافته است. از این‌گونه بود جشن مهرگان که در مهر روز (شانزدهم مهر) برگزار می‌شد و جشن تیرگان که در تیر روز (سیزدهم تیر) انجام می‌گرفت و با نام جشن آبریزان در نقاط مختلف کشور وجود داشت و صورتی از آن در گیلان و مازندران به نام جشن تیر ما سیزه در سیزدهم تیرماه محلی (دیلمی یا تبری) باقی‌مانده است. تیر ما سیزه مانند بسیاری از مراسم و آیینهای سنتی و بومی سرزمین ما تا حدود چند دهه پیش معمول بود و از آن به بعد در برابر هجوم عناصر و عوامل جدید فرهنگی به تدریج تا نقاط دوردست کوهستانی عقب‌نشینی کرد و امروزه به ندرت ممکن است در آبادیهای کوچک دور افتاده در بن دره‌ها و جنگلها از تعرض زمانه مصون مانده باشد. این رسم علاوه بر گیلان و مازندران، در برخی روستاهای نواحی کوهپایه‌ای جنوبی البرز که در ارتباط فرهنگی و اقتصادی با شمال قرار داشتند، نیز معمول بود. دو رسم اصلی در جشن تیر ما سیزه، یکی «فال‌گیری» و دیگری «لال شوش زنی» است که البته شکل انجام آن در نقاط مختلف متفاوت می‌باشد. در شب تیر ما سیزه معمولاً اهالی ده برای فال گرفتن در یکی از خانه‌ها جمع می‌شدند. این

فال‌گیری در واقع تفأّلی بود در دو بیتیهای محلی و گرفتن فال معمولاً^{*} بر عهده کسی بود که این تراهه‌ها را در خاطر داشت و می‌توانست آنها را در مقام موسیقی محلی بخواند و به اصطلاح تبری‌خوان یا امیری‌خوان بود. استاد فال‌گیر ظرفی پر از آب در پیش می‌نهاد و هر یک از افراد به نیت فال نشانه‌ای از خود مثل مهره، انگشت‌تری، دگمه، شنجاق و مانند آنها را در ظرف می‌انداختند و استاد وقتی دو بیتی^{**} خواند نشانه‌ای را از ظرف بیرون می‌آورد و تعبیر آن دو بیتی، جواب فال صاحب آن نشانه بود.

رسم دیگری که ویژه تیرما سیزه می‌باشد «لال شوش زنی» است. «شوش» به معنی ترکه است. در این شب معمولاً بزرگ‌تر خانواده، بی‌آنکه سخن‌گوید، ترکه‌ای را به آرامی بر بدن اهل خانه و دامها و به در و دیوار و انبار آذوقه و چیزهای دیگر می‌زد، تا موجب برکت شود.

در برخی از روستاهای مازندران این رسم، صورتی نمایش‌گونه داشت که «لال بازی» نامیده می‌شد. «لال باز» به شیوه‌ای خاص خود را می‌آراست و همراه بچه‌ها در کوچه‌های ده به راه می‌افتداد و به هر خانه که می‌رسید با ترکه‌ای که در دست داشت، اهل خانه و حیوانات و در و دیوار آن را «لال شوش» می‌زد. تیرگان یا جشن سیزدهم تیرماه، در گاه‌شماری ایران باستان یکی دیگر از جشن‌هایی است که از زمانهای بسیار کهن بر جای مانده است متأسفانه اینک به فراموشی می‌رود. دامداران کوهنشین گیلان هر ساله این رسم دلنшин را با علاقهٔ خاصی برگزار می‌کردند.

جشن تیرماه سیزده (تیرگان) را به صورتی می‌توان با جشن شب یلدا^{*} مقایسه کرد، به خصوص از نظر تفأّل از کتاب حافظ در شب یلدا که

* یلدا لغتی است سریانی که به معنی ولادت میترا و نیز به معنی تولد دو باره است. گویند خورشید از فردای یلدا طولانی‌تر بر زمین می‌تابد.

می‌تواند اقتباسی از تفأّل تیرگان باشد. امروزه مراسم شب یلدا با صرف نقل و آجیل و فال گرفتن از دیوان حافظ در بیشتر خانواده‌های ایرانی به صورت سنتی در آمده است که این رسم در روستاهای نام شب چله برگزار می‌شود و کم و بیش هم ادامه دارد.

جشن تیرماه سیزده با مراسم شب یلدا از چند جهت دیگر هم مشابهت دارد: یکی اینکه هر دو رسم درشت برگزار می‌شد، دیگر گردهمایی همسایگان در یک خانه و پذیرایی صاحبخانه از آنان با میوه و آجیل بود که در اصطلاح محلی به آن «شب چره» می‌گفتند و مهمتر از همه، تفأّل خواندن شعر و تشخیص خیر و شر با برداشت مفهوم آن. نحوه تفأّل تیرماه سیزده بدین صورت بود که ظرفی مسی را که معمولاً آفتابه یا چیری (ظرف مسی شیردوشی) بود در وسط اتاق می‌گذاشتند و تانیمه آن را آب می‌ریختند. هر یک از حاضران که بیشتر جوانان دختر و پسر بودند حلقه‌ای انگشتی یا گوشوار یا شستی (نوعی انگشت مردانه بود از جنس نقره که از چند حلقه ساخته شده بود و حلقه‌ها در مرکز نگین به هم متصل می‌شد) به درون ظرف آب می‌انداختند. فال‌گیر که دو بیتهای چندی را که به آن تبری می‌گفتند از حفظ داشت و به وی تبری خوان گفته می‌شد در کنار ظرف می‌نشست. هر کس برای خود در دل نیت می‌کرد، دختر کم سن و سالی (نابالغ) به درون ظرف دست می‌برد و در حالی که تبری خوان یک دو بیتی را می‌خواند، دختر که یکی از حلقه‌های درون ظرف را بپرون می‌کشید. مفهوم دو بیتی بیانگر نیکی یا بدی فال بود. فال‌گیر با برگرداندن حلقه یا گوشواره به صاحبیش و تعبیر و تفسیر دو بیتی در واقع مراد صاحب فال را می‌داد. بیشتر نیتها نیز در محور نامزدی جوانان یا سفر زیارتی میانسالان بود (اطاقوری، گیله‌وا، ش ۲۳).

محمود پاینده لنگرودی در دو کتاب آیینها و باورداشت‌های گیل و دیلم و فرهنگ گیل و دیلم خود، جشن تیرگان (تیرماه سیزده) را جشن آب‌پاشان دانسته و در باره اشعار تبری جشن تیرگان عقیده دارد که دو بیتیهای تبری از اشعار امیرپازواری تبرستانی می‌باشد که به وسیله تبری خوان خوانده می‌شد و نمونه‌هایی از این اشعار را هم ذکر کرده است. شاید این گفته در زمانهای متأخر درست باشد، ولی با توجه به قدمت اصل مراسم جشن تیرگان و نیز سروده‌های امیر پازواری که تقریباً معاصر و نزدیک است، قویاً می‌توان گفت که در مراسم تیرماه سیزده از اشعار شعرای تبری‌گوی پیش از امیر استفاده می‌شده است (اطاقوری، ۹۱۳۷۵).

جشن خرم‌ن یا علم و اچینی

ایرانیان باستان براساس آیین زرده‌شده به کشاورزی توجه خاصی داشتند. زمین و آب نزد آنان مقدس بود و آلودن این عناصر از گناهان بزرگ دانسته می‌شد. دانه غله و خردۀ نان مقدس بود و لگدکوب آن کفران نعمت. کشاورز مورد لطف اهورامزدا قرار داشت؛ حتی «ورزا» که زمین را می‌کاشت از توجه خداوند بی‌نصیب نبود. «گاو مرد دهقان اگر در دست صاحب‌ش باشد مفیدتر از آن نیست که در راه خدای بی‌نیاز ذبح شود؟» (اطاقوری، گیله‌وا ۱۳۷۳ : ۸)

زمان برگزاری جشن خرم‌ن، در نقاط کوهستانی شرق گیلان بعد از دروی گندم و جو، با به دست آوردن اولین محصول سال و در قسمت جلگه بعد از برداشت محصول برنج انجام می‌گرفت، تا دست کشاورزان برای خرج‌کشی باز باشد. روز برگزاری معمولاً جمعه و گاهی دوشنبه بود که متولی (شیخ) بقعه محل با مشورت ریش سفیدان معین می‌کرد و به

مردم محل اطلاع می‌داد؛ هر بقעה برای خود گروه و انجمنی داشت. این انجمن کسانی را در بر می‌گرفت که مرده‌هایشان در قبرستان بقעה دفن می‌شدند و اصطلاحاً این کسان را «تکیه شریک» می‌گفتند. تکیه شریکان به قدر توانایی مالی خود برای خرج‌کشی علم و اچینی تدارک می‌دیدند.

صبح روز علم و اچینی دسته‌های متعددی از محله‌ای مختلف به جایگاه مراسم که وادی بقعة محل بود و اغلب درختهایی هم در آن سایه گسترده بود، جمع می‌شدند. در این روز همه شرکت‌کنندگان بهترین لباس خود را می‌پوشیدند، خصوصاً دختران و زنان با لباس محلی بسیار زیبا آراسته می‌شدند. لباس دختران عبارت بود از تنان (شلیته) قرمز رنگی که به «آل تومان» معروف بود و لبه‌ی آن با نوارهای الوان سفید، زرد و بنفش نواردوزی شده بود. پیراهن آنها به رنگ سفید و اغلب نواردوزی شده بود.

دور دامن پیراهن، سکه‌های نقره‌ای دوخته شده و در یقه آن هم دور دیف سکه نقره به کار می‌بردند و به جای دکمه هم سکه نقره‌ای می‌دوختند. کلاه گرد سیاه رنگی بر سر می‌کردند که با سوزن‌کاری تمام جلوی کلاه را تا چند ردیف برگه‌ها و سکه‌های نقره دوخته بودند و روی آن دستمال سفید بسیار زیبایی به نام «صحن دستمال» به سر می‌گذاشتند که پشت سر را تا کمرگاه را می‌پوشاند و روی آن هم جلیقه‌ای دست‌دوز که دکمه‌های آن از سکه‌های نقره بود و چند ردیف از بالا به پایین سکه‌دوزی شده بود، می‌پوشیدند.

زنان میان سال دستمال سیاه کوچکی به سر می‌بستند که به آن «سیاه لچک» می‌گفتند و روی آن، دستمال سفید می‌بستند، لباس پایین تنۀ آنان از شلیته بود که بدون نواردوزی از رنگهای مختلف انتخاب می‌شد. پیراهن بالا تنۀ آنها هم از پارچه‌های خوش رنگ و معمولاً به رنگ روشن بود. گاه دیده می‌شد که دختران و زنان گردن بندی به گردن داشتند و به نسبت دارایی

خودشان چند سکه طلا یا نقره بدان می‌آویختند و نوعی سنگ در وسط سکه‌ها قرار می‌دادند که به آن «شَوَّه» هم می‌گفتند. بعضی از دختران گاه فقط به کلاه (بول کلاه) اکتفا می‌کردند و دستمال سفید نمی‌بستند و گیسوان بافتۀ آنها که معمولاً دور شته بود از پشت آویزان می‌شد و تا کمرگاه می‌رسید.

پسران جوان هم شلوار چسبان سیاه رنگ می‌پوشیدند که با نوارهایی از سمت راست و چپ تزین شده بود و به آن «لاس پاره» گفته می‌شد و پیراهن قرمز (قناویر) یا سفید به تن داشتند و شالی به دور کمر می‌پیچیدند که به «گلبندی شال» معروف بود. روی پیراهن به اقتضای چگونگی هوا، جلیقه یا نیم تنۀ می‌پوشیدند و بیشتر پسران جوان چوب‌دستی هم داشتند؛ جنس این چوب‌دستی از درخت از گیل تهیه می‌شد که بسیار محکم بود و پس از کنندن پوست آن و روغن مالی متمایل به رنگ قرمز می‌شد که دستگیره آن را با موام سیاه مشمع می‌کردند و «کنوس کچک» نام داشت و گاهی در ته چوب حلقه‌ای از آهن نصب می‌کردند. بیشتر پسران کلاه نمدی سیاه نسبتاً بلندی هم به سر می‌گذاشتند.

این مراسم سراسر شادی و سرور بود، جوانان خودنمایی می‌کردند، دختران و پسران و بزرگتران آنها از این فرصت برای پیوند زناشویی (خویشی) استفاده می‌کردند. خانواده‌ها، بعضی فردی و بعضی جمیع، بساط خود را در سایه‌ای می‌گسترdenد، دست‌فروشان دوره‌گرد (چرچی) هم بساط فروشنده‌گی خود را پهن می‌کردند. در این روز مبادله کالا هم صورت می‌گرفت؛ خرید و فروش یا معاوضه اسب و قاطر هم انجام می‌شد. به وقت ناهار تکیه شریکان، آشنايان خود را به ناهار می‌بردند. بعضی از مسافران هم که جاه و مکتبی داشتند از جمله مالکان که سوار بر اسب با زین و یراق و باتوانشان بالباس فاخر محلی و سربند طلایی سوار

بر استر با پالان راحت (پالان قجری) همراه با روبته و آبدارخانه می‌آمدند، هم بساط خود را داشتند و جمعی را بر سر سفره‌ی خود می‌بردند. پیش و بعد از ناهار بسیاری به زیارت بقعه‌ی می‌رفتند. زنان و دخترانی که نذری داشتند پشمینه دست‌بافتی را که با خود آورده بودند روی دسته‌های صندوق بقعه می‌کشیدند. زایران، نذور نقدی خود را روی صندوق می‌گذاشتند. در این روز متولی آستانه، درآمدی کسب می‌کرد؛ علاوه بر نقدینگی زایران، در مناطق کوهستانی، گله‌داران اطراف، گله‌خود را برای طواف بقعه می‌آوردن و شیر آن روز گله را می‌دوشیدند و پنیر می‌گرفتند و تمام آن را به عنوان نذری یا تعمیر بقعه به متولی می‌دادند. تا طرف‌های عصر گشت و گذاری بود و عصر برنامه علم و اچینی اجرا می‌شد. علم عبارت بود از چوبی که اندازه دور آن تقریباً سی سانتی‌متر و ارتفاع آن حدود دو متر بود که در نقاط کوهستانی معمولاً از چوب درخت نوج (juj) و در جلگه از چوب شمشاد تهیه می‌شد، چون این نوع چوبها هم محکم بود و هم راست. گاه چند خانواده، علم مشترکی داشتند. تازه‌ترین لباس جوان ناکام را دور علم می‌پیچیدند و به آن «علم رخت» می‌گفتند. چند جای دور کمر علم را با نوارهای پارچه‌ای می‌بستند؛ این علمها یادآور عزای خانوادگی بود و گشودن علم رخت در روز علم و اچینی نوعی مراسم سالگرد برای جوانمرگها محسوب می‌شد. علم را متولی از درون بقعه یا مسجد به صحن می‌آورد، خانواده‌ها و بیشتر تازه داغدیده‌ها با شیون و فغان دور علم جمع می‌شدند. نوحه‌خوان که غالباً خود متولی بود نوحه می‌خواند و ذکر مصیبت شهیدان کربلا می‌کرد و دسته‌جمعی، علم در دست، طواف بقعه می‌کردند. نوجوانان و کودکان دامداران، دسته‌های شاخه نورس و گاهی علف را برای تیمن و تبرک به علم

می‌مالیدند و رسم بر این بود که نباید علف تبرک شده را به زمین بگذارند تا به خانه ببرند و به دام‌های خود بدهنند که از بیماریها محفوظ باشند. مراسم عَلَم‌بندی که مقدمه عَلَم واجینی بود، یعنی بستن و پیچیدن همان پارچه‌ها به دور علم، تا حدود شصت و اندی سال پیش، همه ساله در شب هفتم محرم با مراسم شام‌دهی در داخل مساجد انجام می‌شد ولی علم واجینی، هر سال بعد از برداشت محصول و شروع خرمن‌های اولیه محصول جدید برگزار می‌گردید و ماههای قمری مطلقاً در آن نقشی نداشتند. پس از باز کردن پارچه‌های دور علم، چوب علم را درون مسجد می‌گذاشتند و علم رخت (پارچه‌های علم) را در بقجه‌ای می‌پیچیدند و درون خمره‌ای که داخل بقעה یا مسجد بود جا می‌دادند و روی آن را می‌پوشاندند و گاهی برای اینکه دستبرد نخورد آن را به خانه متولی می‌بردند تا برای هفتم محرم آینده دو باره آن را دور علم بینندند و به اصطلاح علم‌بندی کنند.

پس از علم واجینی گاهی جوانان و پهلوانان، مراسم کشتی محلی برگزار می‌کردند و به هنگام غروب، مسابقه اسب‌دوانی هم بین سوارانی که از مراسم باز می‌گشتند انجام می‌شد.

رسم بر این بود که برنج و طعام علم واجینی را از محصول خزانه‌ای برنج‌زار (توم بجارتum bəjār) تهیه نمایند چون معتقد بودند که این قطعه زمین زراعتگاه در سال دو بار محصول داده است (یک بار خزانه و تخم‌زار بوده است که پس از کندن نهال برنج، دو باره آن را نشا کرده و از آن محصول بر می‌دارند)، پس طبخ محصول این قطعه زمین برای جشن خرمن خوش‌یمن‌تر خواهد بود.

امروزه در بیشتر روستاهای جلگه‌ای شرق گیلان، این مراسم به رسم مذهبی بدل شده است و عَلَم واجینی را در روز عاشورا یا سیّم امام (سوم

شهیدان کربلا) برگزار می‌کنند و علمهای چوبی یادگار خانواده‌ها هم به صورت علمهای فلزی سنگین و تزیینی که اختصاص به مساجد دارد در آمده است. با این حال هنوز در بسیاری از روستاهای محدوده دیلمان مراسم جشن خرمن (علم واچینی) با همان سنت قدیم بر جاست و علاقه‌مندان می‌توانند در ماه‌های مرداد و شهریور به این روستا سفر کنند و در روزهای جمعه مقرر، رسم جشن خرمن (علم واچینی) را بینند و در عین حال از مناطق بسیار زیبا و خوش آب و هوای انجام بهم پردازند. اگر روزی این منطقه مورد توجه قرار گیرد و امکانات خدماتی و رفاهی بیشتری در آن فراهم شود، از مراکز مهم گردشگری ایران باشد. از روستاهایی که هم‌اکنون مراسم جشن خرمن را با حفظ سنتهای گذشته آن برگزار می‌نمایند، عبارتند از: دیلمان، شاه شهیدان، کومس، میکال، باباولی، عین‌الشیخ، تارش، سیاکو، کاکرود، متلاکو، سرتربت و نیاول که همه این روستاهای توابع دیلمان می‌باشند.

جشن نوروزبیل noruz bal

نوروزبیل (بل، صورت دیگر ول به معنی شعله و لهیب آتش است). از آیینهای باستانی در گیلان بود. در شب ۱۵ مرداد (یک روز کم یا زیاد) هنگامی که سال تحویل می‌شد، نوروز ماه یعنی اولين ماه سال دیلمی آغاز می‌گردید و با این جشن گروه‌های مردم به استقبال سال نو می‌رفتند. زمانی که محصولات از جمله غلات نیز می‌رسید، جمع زیادی از مردم دور هم جمع می‌شدند، آتش بلندی بر می‌افروختند و شادمانی می‌کردند؛ به همین جهت به آن «نوروزبیل» می‌گفتند.

نوروز ماه باستانی تبری و دیلمی «هر سال از سوم تیر ماه مطابق سال شمار

شمسی هجری آغاز می‌شود. کوهنشینان با فرار سیدن نوروز ماه «بیس و شش» (۲۶ نوروز ماه)، شامگاهان با گرد آوردن بوته‌های خشک (گهن gehen آتش می‌افروزنند. سالخورده‌گان کوهنشین بر این باورند که پیشینیان:

۱. پنج روز پیش از رسیدن نوروز یا سر سال، با افروختن آتش، آمدن سال نو را به یکدیگر خبر می‌دادند تا خود را برای «وَهَار جشن» (جشن بهار) آماده کنند. مردم در این پنج روز باید خانه و سرای خوبیش را رُفته و تن خوبیش و فرزندان را با آب پاک شسته، جامه‌های نوین پر کرده، خوراک و خورش و شیرینی نوروزی آماده کنند.
۲. در چنین روزی، شاه فریدون کیانی با مردم لارجان و دیگر ایرانیان، ضحاک ماردوش را در بن دماوند کوه، در چاهی در تخت فریدون انداخت و به نوروز بار داد و در میان بزرگان ایران که انجمن کرده بودند، فریدون کلاه پادشاهی (کیانی) بر سر نهاد و آنچه را که از خزانهٔ ضحاک گرفته بود میان انجمن و مردم ستم دیده دهش کرد. مردم لارجان از آن زمان تا به اکنون به یادگار و یادمان آن روزگار، آتش افروخته و جشن می‌گیرند.
۳. عامهٔ مردم روستایی (اهمالی جلگه، جنگل و کوهستان)، با فرار سیدن شب نوروز ماه (۲۶)، به هنگام غروب به زیارتگاه‌ها، امامزاده‌ها و گورستانها رفتند و با قرائت فاتحه و خیرات و صدقات به خانه برگشته، به شادمانی و سور می‌پردازند. برخی پیش از شامگاه به گرمابه رفتند و پس از شستشو، جامهٔ پاک و نو می‌پوشند و به هنگام نماز شام، قرآن می‌خوانند و به یاد درگذشتگان خوبیش، فاتحه می‌فرستند. در این شب از سوی خانواده «زوماً» (داماد) و «آروس» (عروس) برای یکدیگر هدیه فرستاده می‌شود. این رسم و آیین در میان خانواده‌های قدیمی همچنان مرسوم است.

بازیها و سرگرمی‌های

عامیانه نمایشی

کشتی گیله مردی

کشتی گیله مردی یکی از ورزش‌های با سابقه میهن ماست که نه تنها در لشت‌نشا و گیلان بلکه در تمام شمال ایران از جمله مازندران متداول است و دست‌مایه آن مقابله‌های فردی و رزمی می‌باشد. کشتی با نیایش و احترام به تماشاچیان که از صفات مردانگی و پهلوانی است آغاز می‌گردد. مراسم کشتی گیله مردی هر ساله هنگام اعیاد و عروسیها و از اواخر خرداد تا پایان شهریور، بعد از فراغت از کشت بُرنج انجام می‌گیرد. پهلوانان سرشناس از سرتاسر منطقه دعوت می‌شوند و سرنانوازان و نقاهه‌چیها پهلوانان را همراهی می‌کنند. داوری کشتی با پیش‌کسوتان و پهلوانان قدیمی است. کشتی‌گیران ابتدا در یک صف وارد میدان می‌شوند و مراحل نیایش «دزمه (dozma)» را اجرا می‌کنند؛ سپس هر یک از پهلوانان به نوبت از صف خارج شده با گام نهادن در میدان، چند جهش می‌کنند و پس از معرفی خود، در جای مخصوص می‌نشینند. ابتدا نوجه‌ها، سپس جوانان و بعد کشتی‌گیران بنام کشتی می‌گیرند. در ابتدا یکی از کشتی‌گیران وارد میدان می‌شود و مبارز می‌طلبد. پهلوان دیگری وارد میدان می‌شود و

با زدن کف دو دست به هم (چگال cegāl) اعلام آمادگی می‌کند. اگر کشتی گیر اول به هر عنوان حاضر نباشد با او دست و پنجه نرم کند، خود را کنار می‌کشد و در غیر این صورت، دو حریف با تکان دادن دستها و گاهی با مشتهای گره کرده به طرف هم خیز بر می‌دارند. دو حریف در فرستی مناسب به هم می‌پیچند. زمین خوردن به هر شکلی ممکن به معنی باختن است، چنان‌که اگر دست و انگشت یا رانو یا زمین تماس پیدا کند، کشتی گیر بازنده اعلام می‌شود. برخی از اصطلاحات فنی این کشتی عبارتند از:

آنگ زئن aləng ze:n (لنگ زدن)، جیرا شون jirā šo:n (زیر رفتن)، فی ویج fivij (پیچیدن)، پس واگرادانن pəs vāgərdānen (به عقب کشیدن)، پا بوزگیتن pā buz gitən (پاشنه پا را گرفتن)، پیش فاکشن pis̚fākəšen (پیش کشیدن)، پاچیک زئن pāčik ze:n (پشت پا زدن)، سیبیل پوشته زئن sibilə pušta ze:n (پشت سیبیل را زدن).

انگشت به چشم حریف زدن، ضربه به بیضه و ساق پای حریف، ضربه از پشت، ضربه در هنگامی که به یکدیگر پیچیده‌اند، جلوی دهان و بینی را گرفتن، ناخن کشیدن به بدن حریف، ضربه با مشت به صورت حریف به صورت عمودی، از خطاهای این کشتی به شمار می‌روند.

لباس کشتی گیران بدون پیراهن و با شلوار بلند است که در امتداد مچ پانگ می‌شود و روی آن گلدوزی و تزیین شده که به آن «لاسپاره pārəs» می‌گویند و نیز بازویندی که به بازویان پهلوانها بسته می‌شود. به کشتی گیران نوجوان «تونگوله tungulə» و به کشتی گیران جوان «نوچه nučə» گفته می‌شود. جایزه کشتی «برم» baram نام دارد و شامل پارچه و پتو و هدایای نقدی و گاهی گوساله‌های نراست. اگر کشتی گیری

در میدان حریف نداشته باشد و یا بر دیگر حرفیان پیروز شود به عنوان پهلوانی نایل می‌شود.

سنت کشتی گرفتن و آینین پهلوانی، در همه سرزمینهای حوزه فرهنگ ایرانی پیشینه‌ای کهن دارد و در هر جا با نام و شیوه‌ای خاص اجرا می‌شود. «کشتی چوخه خراسانی»، «کشتی مازندرانی» و «کشتی گیله‌مردی» از جمله انواع این کشتیهای است. تماشای مسابقات کشتی گیله‌مردی هنوز در شمار تفریحات عامه مردم از رسم‌ها و آینینهای سنتی و نمایشی گیلان است که به مناسبتهای مختلف در روستاهای کوچک و بزرگ برگزار می‌شود و تماشاگران بسیار دارد.

لافندبازی bāzi

یکی از نمایشها و بازیهای جذاب عامیانه است که در میان مردم از محبوبیت ویژه‌ای برخوردار است. پیشینه تاریخی آن به گذشته‌های دور بر می‌گردد. ویژگیهای جغرافیایی و نوع زندگی اجتماعی در پیدایش این بازی بی‌تأثیر نبوده است. لافندبازی با نامهای طناب‌بازی، رسمنبازی، رسن‌بازی، داربازی و غیره نیز خوانده می‌شود. گروه لافندبازی از افراد زیر تشکیل می‌گردد:

۱. پهلوان لافندباز که عملیات پهلوانی را روی طناب انجام می‌دهد. هر چه تسلط پهلوان بر طناب و عملیات او متنوع‌تر باشد، محبوبیت او بیشتر است.

۲. یالانچی yālāncı دستیار پهلوان است که به او شیطانک یا شیطان نیز می‌گویند.

۳. سُرناچی sornāčı یا نوازنده سرنا. تسلط سُرناچی بر گوشه‌های

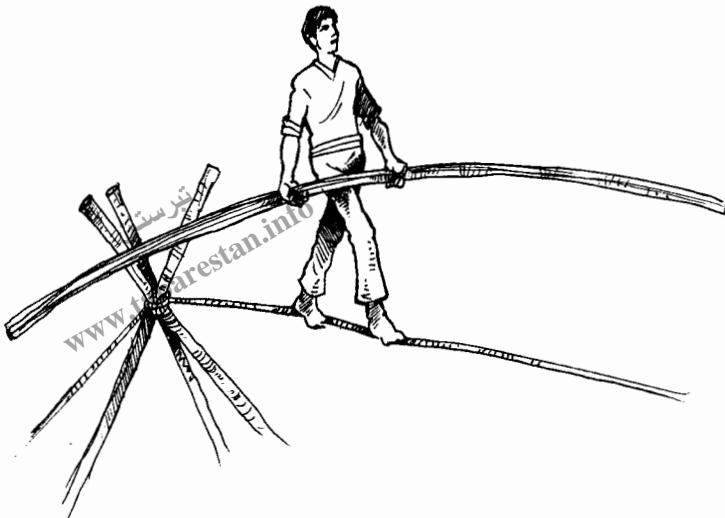
موسیقی در جلب نظر بینندگان بسیار مؤثر است.

۴. نقره‌چی *naqerəči* یا دهلزن و نقاره‌زن. جز اینها افراد دیگری نیز به عنوان همکاران گروه، کارهای خدماتی را انجام می‌دهند.

لافندبازی در فصل تابستان (اوایل تیر تا اواخر مرداد) - در پاییز (مهر و آبان) - در ایام نوروز و سیزدهدر، در جشنها و اعیاد و در برخی عروسیها برگزار می‌گردد و در سالهای اخیر در مرااسم و جشنهای دولتی نیز از این نمایش استفاده می‌شود. لافندبازی اغلب در فضای آزاد و در میدان هر محل انجام می‌گیرد و در شرایط جوی بد و هوای بارانی برگزار نمی‌شود. همچنین در ایام کار و فعالیت کشاورزی و در ایام سوگواری مذهبی و ماههای محرم و صفر و رمضان نیز انجام نمی‌گیرد. لافندباز اغلب مزد خود را از طریق دوران دریافت می‌کند؛ مگر آنکه قبلًا با صاحب مجلس برای دریافت مزد قراردادی بسته باشد. دریافت دوران بهوسیله لافندباز و یا دستیار او، یالانچی، صورت می‌گیرد. شیوه خبر کردن مردم در گذشته با نقاره زدن صورت می‌گرفت و در سالهای اخیر بهوسیله بلندگو و یا چاپ پوسترها آگهی و تبلیغاتی مردم را با خبر می‌کنند.

وسایل کار و ابزارهای لافندبازی

۱. لافند (طناب): معمولاً از جنس کتف است. شادروان پهلوان پرویز خودش (۱۳۸۰ - ۱۳۲۲) در سالهای اخیر از ترکیب کتف و ابریشم در بافت طناب استفاده می‌کرد. این طناب بیست متر طول دارد و از دوازده رشته و چهار لایه سه رشته‌ای تابیده شده است و وزن آن حدود ۳۰ کیلو است.
۲. چهار عدد تیر چوبی یا لوله آهنی (۵/۲ اینچ) - که هر کدام در حدود ۵ یا ۶ متر طول دارد و از چوبهای جنگلی یا لوله آهن می‌باشد.



۳. لنگر: چوبی است که از دو نیمة ۳ متری درست شده و طول آن حدود ۵ تا ۵/۵ متر می‌باشد که با یک بست فلزی به یکدیگر وصل شده است؛ لنگر که لافندباز تعادل خود را بر روی طناب به وسیله آن حفظ می‌کند، اغلب از چوب درختان جنگلی است.

۴. پوشاک: پوشش لافندبازی نوعی لباس پهلوانی است که بسی شباهت به لباس زورخانه‌ای نیست. این لباس معمولاً سبک و چسبان است که بنایه سلیقه بندبازان، تزئیناتی روی آن صورت گرفته است. پهلوانان برای جلوگیری از چشم‌زخم، دعاها یی بر بازو بند خود می‌بستند اما لباس یالانچی‌ها شبیه لباس حاجی فیروز است: پیراهن قمز، شلوار زرد یا سیاه که کمر بندی به کمرش بسته و کلاه بوقی و شیطانی که زنگونه‌ای روی آن آویزان است. یالانچی صورتش را با زغال یا مواد رنگی سیاه می‌کند.

۵. ابزار مورد استفاده در عملیات که بنابه نوع بازی پهلوان فرق می‌کند، به عنوان نمونه شامل دوچرخه، صندلی، سینی، لحاف و تشك، شیشهٔ چراغ، بطری نوشابه، دیگ بزرگ و غیره می‌باشد. پهلوان پرویز خودش در نمایش خود ابتکارات و ابداعاتی انجام می‌داد که کار او را متمایز می‌نمود. برخی از عملیات از گذشته به او رسیده و بخش پیشتر عملیات نمایشی را خود او به طور تجربی فراگرفته بود. لافندبازی از یک سو نمایش جذاب و گیرایی است، اما اگر پهلوان تعادل خود را از دست بدهد، خطر مرگ را در پی دارد. از جمله عملیاتی که پهلوانان بر روی طناب انجام می‌دهند به ترتیب عبارتند از:

۱. کشتی گیله‌مردی با یالانچی. یالانچی نخست وارد میدان شده و عربده‌جویی می‌کند. پهلوان پس از او وارد میدان می‌شود و می‌خواهد بالای طناب برود. یالانچی جلوی او را می‌گیرد و با حرکات خنده‌آور مانع می‌گردد. پهلوان با او کشتی می‌گیرد یالانچی را زمین می‌زند و بالای طناب می‌رود.

۲. شعرخوانی. پهلوان بالای طناب می‌رود و شعری می‌خواند که در میان لافندبازان به نام فهلویات مشهور است و یالانچی تقلید پهلوان را در می‌آورد. شعری به این مضمون: الله به الله زدم / خیمه به دشت کربلا زدم / آب آمد خیمه ما را ببرد / دست بر دامان علی ولی الله زدم / الله تویی / بر دلم آگاه تویی / در مانده منم / دلیل هر راه تویی / من غلام قبرم / قنبر غلام علی / قربان آن زیانی که بلند بگوید یا علی.

۳. شروع بازی با نرمش پا و دو کام و دو شاخه زدن دو ضرب و سه ضرب است که سابقهٔ آن در ایران به پهلوان خودش بر می‌گردد و بهترین نوع بازی به عقیدهٔ پهلوانان همان دو کام و دو شاخه زدن است.

۴. پایین آمدن پهلوان از طناب و یالانچی را بر دوش گرفتن و بالای طناب بردن.
۵. مجتمعه و صندلی را بالای طناب بردن. صندلی را داخل مجتمعه گذاشتن و روی صندلی نشستن و از روی طناب گذشتن.
۶. غذا خوردن بالای طناب. سینی غذا در دست، لنگر به دوش، وسط طناب ایستادن و با یالانچی سؤال و جواب کردن، سؤال یالانچی: پهلوان تو چرا تنها غذا می‌خوری مرا دعوت نمی‌کنی؟ پهلوان من کار کردم غذا می‌خورم، تو هم کار کن غذا بخور والی آخر.
۷. دیگ و تشت بالای طناب بردن و دیگ را داخل تشت گذاشتن و دو پا در دیگ از روی طناب گذشتن.
۸. بستن شیشه چراغ گرددسوز، یا بطری نوشابه به پا و با نوک پا از روی طناب گذشتن.
۹. بردن سینی چای بر روی طناب و نوشیدن آن.
۱۰. کشته در بالای طناب با یالانچی.
۱۱. پرواز مرگبار، یعنی بستن دو پا به طناب و پرتاب شدن به پایین.
۱۲. عبور از روی طناب با چشمان بسته و بردن رختخواب بالای طناب و خوایدن روی آن.
۱۳. عبور با دوچرخه از روی طناب.
۱۴. دو پا در دیگ عبور کردن از روی طناب و دو کام زدن با دیگ.
۱۵. سه طفل را روی طناب بردن؛ یکی به کول و دو تا وصل به دو تاب و طناب ۲ متری و ۴ متری که به مچ پایی پهلوان بسته شده است و با پاهای خود آنها را به حرکت در آوردن و از روی طناب عبور کردن (عباسی، ۱۳۷۸: ۲۵۶).

نقالی

نقالی از هنرهاي بومي در اوقات فراغت مردم بود و آن را می توان به دو بخش نقالی و شاهنامه و پرده خوانی تقسیم کرد.

نقالی به دو شکل عمومی و خانوادگی برگزار می شد. در شکل عمومی آن درویشی در قهوه خانه‌ای می نشست و با نقل داستانهای شیرین، افراد را سرگرم می کرد. در نقالی خانوادگی اعضای یک یا چند خانواده نزدیک، دور هم جمع می شدند و کهنسال‌ترین فرد خانواده با آنها نقل حکایتهاي عاميانه محلی، آنها را سرگرم می ساخت. نقال شاهنامه خوان در قهوه خانه می نشست و در شباهای ماه رمضان یا شباهای طولانی زمستان داستانهای شاهنامه را توصیف می کرد.

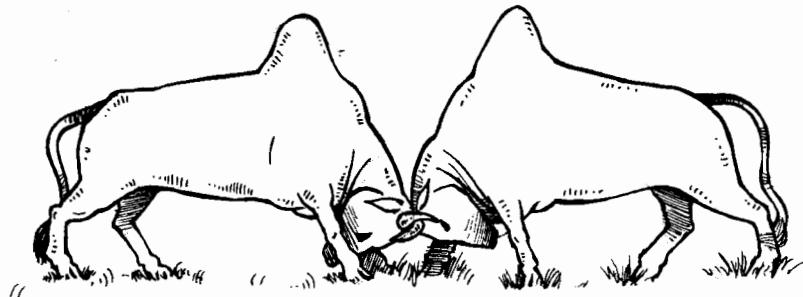
ورزا جنگ

انسان برای اوقات فراغت و یکاری خود بازیها و سرگرمیهای مختلفی ابداع نموده است؛ از آن جمله استفاده از حیوانات برای این منظور می باشد. مردم جوامع و ملل از حیوانات گوناگون برای سرگرمی و تفریح بهره گرفته‌اند؛ از جمله این حیوانات می توان از خرس، اسب، میمون، سگ، طوطی، عقاب، کبوتر، قوچ، خروس، مرغ عشق و غیره نام برد. جنگ حیوانات برای تفریح هنوز هم در بسیاری از نقاط ایران رایج است. به طور نمونه می توان از جنگ شتر، گاو نر، قوچ، خروس و... نام برد.

گاه پادشاهان در این امر دخالت می کردند. شاه سلطان حسین صفوی در سال ۱۶۹۵ میلادی طی دستوری جنگ حیوانات را ممنوع و تربیت گاو نر، خروس و قوچ را منع کرد. این دستور را بر روی تخته سنگ نقر کرده بودند و در مساجد جامع شهرهای آمل در مازندران و لاهیجان گیلان قرار

داده بودند. پس از آن مظفرالدین شاه قاجار که در یکی از نمایش‌های ورزای جنگ شرکت داشت، چون این نمایش را بی‌رحمانه و وحشیانه یافت، دستور به قطع این نمایش داد، اما این بازی همچنان برگزار می‌شد و مورد توجه مشتاقان این نمایش بود. (راپینو، بی‌تا: ۱۲)

پس از پیروزی انقلاب اسلامی بار دیگر دستور منع این نمایش به وسیلهٔ متولیان امر صادر گردید، اما مردم هنوز مخفیانه این نمایش را برگزار می‌کنند. ورزای جنگ یکی از بازیها و سرگرمیهای بوئی گیلان است. اجرای این نمایش سابقهٔ تاریخی و طولانی دارد، همچنان‌که امراضم گاویازی در میان مردم اسپانیا معروف است و از سرتاسر جهان برای دیدن این سرگرمی به اسپانیا می‌روند، نمایش ورزای جنگ در گیلان می‌تواند برای جذب جهانگردان و گردشگران بسیار تماشایی باشد.



در یک سدهٔ پیش ورزای جنگ در باغ مدیریه واقع در خارج شهر رشت انجام می‌گرفت. از جمله معروف‌ترین این ورزای جنگها، نمایشی بود که به افتخار سپهبدار اعظم و به مناسبت عروسی پسرش مدیرالملک بر پا شد.

آرایش ورزها

آرایش ورزها از رسوم متدالوی قبیل از ورزای جنگ محسوب می‌شد. شیوه آرایش به این صورت بود که به پیشانی ورزای حنا می‌بستند تا بیانگر نیک‌بختی و پیروزی آن باشد. اطراف کوهان را با بند می‌بستند و بر این بند آئینه‌ها و دعاها یی که در کیسه‌های کوچک ابریشمی دوخته شده بود، آویزان می‌کردند. بند دیگری نیز دور شناخهای ورزای می‌بیچیدند برای نگهداری آئینه‌ای که بر روی پیشانی ورزای قرار می‌گرفت. صاحبان ورزها اغلب اوقات برای جلوگیری از چشم‌زخم، تخم مرغی را به یک ملا یا روحانی می‌دادند تا ادعیه‌ای روی آن نوشته شود، آنگاه تخم مرغ را روی پیشانی حیوان می‌شکستند.

ورزها را با دو طناب که دور گردن حیوان حلقه می‌شد هر طرف آن در دست مردی قرار داشت، نگه می‌داشتند. در سالهای اخیر برای اینکه دو ورزای با هم مسابقه دهند، یک نفر به عنوان واسطه به صاحبان ورزها پیشنهاد مبارزه می‌دهد. اگر صاحبان ورزها هم وزن و هم هیکل بودن آنها را بررسی می‌کنند. پس از موافقت، در مورد زمان و مکان مبارزه با هم به توافق می‌رسند. در چند دهه گذشته هر آبادی، روز خاصی را برای ورزای جنگ تعیین می‌کردند؛ چنان‌که جمعه هر هفته در روستای «ویشکا» از توابع خشکبیجار، در صورت آفتابی بودن هوا، ورزای جنگ انجام می‌گرفت. در این روز تمام آبادیهای اطراف، ورزاهای جنگی خود را برای مبارزه به آنجا می‌بردند و حریفان هر ورزای روز در آن میدان مشخص می‌شد.

در دهه‌های گذشته به گردن و دوش ورزای جنگی، زنگ و یراق نیز می‌بستند که هنگام حرکت آهنگ مخصوصی داشت و به غرور و هیبت

حیوان می‌افزود. صاحب ورزاگاهی آن را گردش می‌داد و بیشتر موقعع سگ تربیت شده‌ای دنبال آنها می‌رفت یا هنگامی که ورزرا به درخت یا چوبی می‌بستند، در کنارش نگهبانی می‌داد. بیشتر ورزاهای «سرامنده» را با دو یا سه طناب که به دور شاخ و گردن آنها بسته می‌شد، از جایی به جای دیگر می‌بردند، زیرا این ورزاهای خیلی پرزورند و کنترل آنها از دست یک نفر خارج است.

اصطلاحات و واژگان بومی در ورزاجنگ

اصطلاحات و واژگان عامه در ورزاجنگ بیانگر مفاهیم مربوط به این بازی و سرگرمی است. برای چگونگی انجام و شیوه جنگیدن ورزاهای اصطلاحات خاصی ابداع شده است (غلامی نژاد، جعفر، دستنوشه):

کله ورزای جنگی: گاو نری که برای جنگ تربیت می‌شد.

کاری ورزای varzā kāri: گاو نری که برای شخم تربیت می‌شد.

ورزاکوله varzā kolə: گوساله، ورزای کم سن و سال.

گیله‌مال mal ġilə: گاو نری که از نژاد گاو گیلانی است.

چالوسی‌مال: گاو نری که از نژاد گاو چالوسی است.

میدان‌دار: کسی که میدان جنگ را اداره می‌کند.

بوم: هدیه‌ای بود که به صاحب ورزای فاتح داده می‌شد و عبارت بود از شاخه درختی که در انتهای آن یک مترونیم پارچه آویزان شده بود و چهار دستمال رنگی، چهار جفت جوراب و پنج یا شش عدد نارنج و یک کيسه ابریشمی پر از پول.

دوران: پولی که صاحب ورزای فاتح از تماشاگران دریافت می‌کند.

پیش دوران: پولی که قبل از ورزاجنگ توسط صاحبان ورزای یا میدان‌دار از تماشاگران دریافت می‌شود.

پس دوران: پولی که پس از ورزای جنگ صاحب ورزای فاتح از تماشاگران دریافت می‌کند.

ئاچه **gāčə**: طویله، محل نگهداری ورزای.

راکابند **rākā band**: فضای باز کنار طویله که دور آن با شاخه‌های درخت حفاظ شده و ورزای جنگی در آنجا نگهداری می‌شود.
دخار **doxār**: آخر.

یخزن **yaxəzən**: به ورزایی گفته می‌شود که در هنگام جنگ سعی می‌کند، یکی از شاخهای خود را در گردن یا پشت گوش یا در اطراف لاله گوش حریف مقابل فروکند. این زخم عمق است و خونریزی زیاد دارد، در نتیجه ورزای مقابل بعد از کمی مقاومت و مبارزه، تاب و توان از دست می‌دهد و از میدان می‌گریزد.

بیگیر: ورزایی که در طول مبارزه، در حالی که به آن شاخ می‌زند، سعی دارد به زور شاخهایش، حریف را به طرف چپ یا راست متمایل کند تا ورزای مقابل بر اثر زور زیادِ حریف تقریباً خم شود و در عرض آن قرار گیرد. در این هنگام ورزای بیگیر خیلی راحت می‌تواند شاخهای خود را در قسمت شانه، شکم یا پهلوی حریف فروکرده، دشمن را فراری دهد.

فوخوس **fuxus**: به فنی گفته می‌شود که ورزایی با شاخهایش، شاخهای حریف را قفل کند و اجازهٔ فعالیت به او ندهد. در بعضی موارد در اثر فشار واردہ به ورزای حریف، پوزه‌اش به خاک مالیده می‌شود که اصطلاحاً به آن فوخوس می‌گویند.

ایسان **isān**: به معنی ایستادگی و مقاومت در ورزای جنگ است و منظور از آن پرطاقت بودن ورزاست. اگر ورزایی در میدان جنگ علیرغم شاخ (یخه) خوردن و زخم‌های زیاد برداشتن، همچنان ایستادگی کند و بر اثر

مقاومت، حریف را خسته کند و شکست دهد، به آن ایسان می‌گویند.
یخه خور **xaxə xor**: مقاوم و ایستاده، ورزایی که هر قدر شاخ بخورد و
پیشانی و گردن و اطراف گوشاهایش زخمی و مجروح شود، همچنان
مقاومت کند و حتی زخم و درد شدید باعث خشم بیشتر و مبارزه
بهترش شود.

پیشانی زن: ورزایی که در شاخ زدن به پیشانی حریف از چپ و راست
ماهر است و سعی می‌کند که نوک شاخص را با ضربه هر چه تمام‌تر به
پیشانی حریف بکوید.

سرامنده **sarā manda**: ورزای معروف و جنگجو، گاو نر جنگی که
جنگهای زیادی کرده و سنش بیش از هفت سال است و در اکثر مبارزات
پیروز شده و به دلیل پیروزیهای متعدد معروف و نامی است و طرفداران
زیادی دارد.

شاخ تراش: ورزایی که سنش از سه سال گذشته و شاخهایش قابل تراشیدن
باشد.

آدم زن: ورزایی که به انسان حمله می‌کند و خطرناک است.
ایشاخ: ورزایی که یک شاخ دارد، برگرفته از نام یکی از ورزاهای معروف
در گیلان.

ماست کله: **māstə kalla**: ورزایی که کله‌اش سفید است؛ برگرفته از نام یکی
از ورزاهای معروف در گیلان.

خوکی: ورزایی که مثل خوک حمله می‌کند؛ برگرفته از نام یکی از ورزاهای
معروف در گیلان.

گمجی شاخ **gəməjī sāx**: ورزایی که شاخ خمیده دارد (گمج = ظرف
سفالی)؛ برگرفته از نام یکی از ورزاهای معروف در گیلان.

انواع ورزها

در گیلان دو نوع ورزا وجود دارد. در گذشته به گاو نری که زمین را شخم می‌زد، «کاری ورزا varzā kāri» و به گاو نر جنگی «کله ورزا varzā kalə» کله ورزا را اخته می‌کردند.

ورزای گیلان با دیگر مناطق ایران تفاوت‌هایی داشت. ه. ل. رابینو کنسول یار انگلیس در رشت درباره ورزاهای گیلان و تفاوت آن با ورزاهای فلات ایران می‌نویسد:

«چهار پای گیلان با چهار پای فلات ایران متفاوت است؛ بین شانه‌های چهار پای گیلان کوهان بزرگی موجود است. این چهارپایان پای کوتاه و بدنی دراز دارند. برای این گاوان جنگی پرورش و تربیت خاصی وجود ندارد. گوساله‌هایی که در جنگ، خوبتر و قوی‌تر از حد معمول هستند و نشانه‌هایی از این استعداد در آنها وجود دارد، انتخاب می‌شوند اما این گاوهای جنگنده را برای تولید مثل به کار نمی‌برند. گوساله‌های دیگر و گاوهای نر جوان که بعد از سن دو سالگی استعداد جنگی را نداشته و امیدواری وجود ندارد که مانند سایر گاوان جنگی به میدان آیند، اخته می‌شوند و به شخم اختصاص می‌یابند.» (رابینو، بی‌تا: ۱۲)

بَرَم baram

«برم»، هدیه و انعامی بود که صاحبان ورزاهای فاتح از خان، کدخدای بزرگ مجلس دریافت می‌کردند. برم، عبارت از شاخه بزرگ درختی بود که سر آن چندین شاخه داشت و در انتهای آن یک مترونیم پارچه پنبه‌ای نشاندار پیچیده شده بود و روی آن چهار دستمال رنگارنگ، چهار جفت جوراب رنگی، پنج یا شش عدد نارنج و برخی اوقات یک کیسه کوچک یا کیف ابریشمی پول خرد آویزان بود. اغلب اوقات کدخدای مسئول تهیه

برمها بود. گاهی اوقات روستاییان نیز برم می‌دادند اما همواره این کدخدا بود که برمها را تقسیم می‌کرد. برمها را برای نمایش در ایوان خانه کدخدا یا نزدیک‌ترین خانه به میدان ورزا جنگ آویزان می‌کردند.

صاحب ورزای فاتح به همراه دوستان و همسایگان خود، برم در دست به طرف آبادی حرکت می‌کرد و دوستان او بنده از یک سرود گیلکی را زمزمه می‌کردند:

āy varf dārə varon	«آی ورف داره وارون
āy še bəzə dāron	آی شه بزه داران
xuda tofiq bədə	خدا توفیق بدہ
kedxodā yāron	کدخدا یاران»

برگردان: «آی، برف و باران می‌بارد، آی درختان را شبیم زده است، خدا توفیق بدھد ای یاران به کدخدا». همراهان همه با هم فریاد می‌کردند: هوو، هوو، ههو. هنگام ورود به آبادی، برم‌دار زینت‌آلات را بر می‌داشت و شاخه را روی زانوی خود می‌شکست، اگر آبادی خیلی دور بود، برم‌دار موقع برگشت شاخه را می‌شکست.

پرورش و نگهداری ورزا

پرورش و نگهداری ورزا کار سنگین و احیاناً خطرناکی است که صرفاً به عهده مردان است. گروهی از دامداران، گاوپرواری پرورش می‌دهند تا از فروش آن درآمد کسب کنند، اما ورززاداران از میان گاوها نر جوان، ورزایی که شاخهای میزان دارد و خوش اندام و قوی است برای پرورش برمی‌گزینند. از میان ورزاهای جنگی، رنگ، هیکل و قد و قواره ورزا چندان اهمیتی ندارد. ورزاهای چالوس چون شاخهای میزانی دارند و در میدان جنگ پر طاقت و شجاع هستند و از نفس نمی‌افتنند، طرفداران بیشتری دارند.

ورزاهايی که شاخهای دراز آنها در طول پوزه‌شان به صورت هلال از دو سمت پیشانی برآمده باشد به شاخ «میزان معروف» می‌باشند. بنابراین داشتن سر شاخ میزان مهم‌ترین صفت برای یک ورزای جنگی است. سن و سال اهمیت چندانی برای یک ورزای جنگی ندارد؛ گاه ورزایی که سالها جنگیده و ۱۰ تا ۱۵ سال هم از سنش می‌گذرد، از یک ورزای ۵ ساله شکست می‌خورد و از دور رقابت خارج می‌شود.

ورزا ممکن است به دلیل نام‌آور بودن در جنگ و زیبایی و خوش‌ترash بودن اندام و شاخهایش بیشتر از دو برابر قیمت گوشت خود به فروش برسد.

تدارک مقدمات برای نمایش ورزای جنگ

مقدمات برگزاری ورزای جنگ در گذشته به وسیله کدخدادا یا بزرگان قریه فراهم می‌گردید. مخارج علوفه ورزاهای وغیره بر عهده کدخدای میزان بود و کدخداهای آبادی‌های مجاور در خانه او پذیرایی می‌شدند. معمولاً دو روز پیش از نمایش، گواهای جنگی به همراه پنج یا شش نفر گاودار، یا دوستان صاحب ورزای وارد آبادی می‌شدند و در مکانهایی که کدخدادا از قبل تدارک دیده بود، مستقر می‌شدند.

تیز کردن شاخ ورزاهای

شاخهای ورزاهای جنگی از سن ۲/۵ تا ۳ سالگی، به وسیله شیشه یا چاقو تیز می‌شود و برای آنکه جراحات آنها بیشتر دردناک شود، روی شاخها سیر می‌مالند.

شاخ اصلی پوسته‌ای کلفت به نام «کلاه» دارد که باید بیفتد تا راحت تراشیده و تیز شود. این کار معمولاً تا قبل از سه سالگی امکان‌پذیر نیست. تیز کردن شاخها ورزاهای را آماده جنگیدن می‌کند. بارها به تجربه دیده

شده که ورزاهای اگر شاخهایشان تیز نشود، در جنگ گرم نمی‌شوند و نظر تماشاگران را جلب نمی‌کنند، اما با شاخهای تیز، به سوی یکدیگر حمله می‌کنند و کوچکترین زخم باعث تحریک حریف می‌شود و شدت مبارزه می‌شود. گاه پیش آمده که یکی از ورزاهای حریف خود را به سختی مجروح و معیوب کرده و حتی کشته است.

در موقع جنگ، طرز شاخ زدن و قدرت ایستادگی ورزاهای برابر حریف مهم می‌باشد. از مشخصات عمدۀ ورزای جنگی، شناخ دراز و خوش ترکیب آن می‌باشد؛ شاخ باید در طول پوزه قرار گیرد نه در عرض آن؛ ورزایی که شاخهایش از هم فاصله داشته باشند، هر چند هم قوی باشد، نمی‌تواند خوب بجنگد. معمولاً گوساله‌های ۳ تا ۵ ساله را برای جنگ آماده می‌کنند. گاهی جنگهای تکراری و کوچک صورت می‌دهند، زیرا جنگهای کوچک، ورزاهای جنگهای بزرگ‌تر آماده می‌سازد.

جایگاه نگهداری ورزاهای

محل نگهداری ورزاهای زمستان و تابستان فرق می‌کند. ورزاهای غالب برای حفاظت از سرما و گرمای هوا در مکانهای سرپوشیده نگهداری می‌شوند. ورزاهای معمولاً در فصل تابستان و بهار در فضای آزاد به نام «راکابند» که سایبانی نیز دارد و در فصل زمستان در فضایی بسته به نام «گاچه» (گاچه طویله) نگهداری می‌شوند.

هنگام نگهداری ورزاهای راکابند و طویله، آخرور خاصی برای ورزاهای درست می‌کنند. «دُخار doxar»، جایی است که غذای ورزاهای را در آن می‌ریزند و شکل آن به گونه‌ای است که از پراکندگی و هدر رفتن غذا جلوگیری می‌کند.

برای پرورش ورزاهای مردان علاوه بر غذا دادن، آن را تیمار می‌کنند.

صاحبان ورزها در هر ۲۴ ساعت ۲ یا ۳ بار ورزها را مشت مال و ماساز می‌دهند و جایش را تمیز می‌کنند. ورزدارها معتقدند بر اثر تیمار و مشت و مال، اشتها را باز می‌شود و رشد بیشتری می‌کند.

درگیری و زد و خورد در ورزاجنگ

جمعیت، معمولاً در ورزاجنگ خوب اداره می‌شوند؛ اما گاه در برخی از روستاهای کار به نزاع و کتک‌کاری می‌کشند. اگر گاوداران با چماق‌های خود ساق پا یا بینی یا پوزه ورزای رقیب را می‌زنند، این عمل منجر به کشمکش و منازعه می‌شود. گاه نیز جمعیت به طرف چماقداران هجوم می‌برند، و با آنان درگیر می‌شوند. رایینو در این باره می‌نویسد: «به طور مکرر در آبادی شکارسرابیش از ۲۰ مرد به سختی زخمی شده‌اند. در چنین موقعی به حوادثی که منجر به جراحات یا مرگ می‌شود، هیچ‌گونه خساراتی تعلق نمی‌گیرد. (رایینو، بی‌تا: ۲۳)

گاه نیز پیش آمده که ورزایی پس از شکست و هنگام فرار، به طرف تماشاگران هجوم برد و به دلیل ترس و وحشتی که به آن دچار شده، از ترس حریف به طرف مردم حمله‌ور شده و افرادی در چنین حوادثی زخمی و مجروح روانه بیمارستان شده‌اند. (ر. ک: برومبورژ - گیلهوا، شماره ۱۳۸۳-۸۱: ۳۰) با این همه ورزاجنگ به عنوان یکی از نمایش‌های آیینی و سنتی در میان مردم، خواستاران خود را دارد. شاید با برنامه‌ریزی صحیح و قانونمند کردن بتوان این سنت بومی منطقه را احیا کرد و در جهت درست از آن بهره گرفت.

دوران و جایزه در ورزاجنگ

در قدیم، صاحب ورزای فاتح نزد بزرگ‌ترین شخصیت مجلس هدایت می‌شد تا انعام خود را دریافت کند. آنگاه به طرف جمعیت خیز

برمی‌داشت و دوران می‌کرد و انعام می‌گرفت و پرداخت انعام نیز اختیاری بود.

اگر ورزای جنگی کمتر از سه سال داشته باشد، پس از پیروزی در میدان پاداشی به آن تعلق نمی‌گیرد و صاحب آن دوران نمی‌کند. امروزه در ورزای جنگ، جایزهٔ خاصی که در گذشته مرسوم بود وجود ندارد. در دهه‌های گذشته، «برم دادن» به صاحب ورزای فاتح از آداب این مراسم بود، اما در سالهای اخیر دو نوع دوران مرسوم است (پیش دوران و پس دوران).

در «پیش دوران» میدان‌دار یا یک نفر داوطلب مسئولیت جمع‌آوری دوران را بر عهده دارد و از تماشاگران می‌خواهد تا هر کس به اندازه وسع خود انعام بدهد. مبلغ دوران بستگی به تعداد تماشاگران دارد. پیش دوران، قبل از جنگ ورزاهای دریافت می‌گردد. پس از پایان دوران، صاحبان ورزاهای پول‌ها را می‌شمارند و مبلغ جمع‌آوری شده را اعلام می‌کنند. گاهی صاحبان ورزاهای از قبل قرار می‌گذارند که نیمی (یا کمتر) از مبلغ جمع‌شده به صاحب ورزای شکست خورده داده شود تا او هم ناراضی نماند. بعضی از ورزاهای پس از شکست از اشتها می‌افتدند و ضعیف می‌شوند و به زعم صاحبان خود غصه می‌خورند و دچار افسردگی می‌شوند.

«پس دوران» پولی است که صاحب ورزای فاتح از تماشاگران دریافت می‌کند. این پول معمولاً از دوستان و بستگان و هم محلیها دریافت می‌شود. البته پس دوران، همیشه از پیش دوران کمتر است چون بعد از پایان مسابقه و فرار ورزای شکست خورده، جمعیت نیز پراکنده می‌شوند.

فصل برگزاری ورزای جنگ در گیلان

ورزا جنگ بیشتر در فصل‌های پاییز و زمستان و در تعطیلات عید نوروز یا

اواخر تابستان بعد از دروی برج و در جشنها و عروسيها برگزار می شود. به ویژه در ماه های محرم، صفر و رمضان به هیچ وجه انجام نمی گیرد. صاحبان ورزها شدیداً بر این باورند که ورزا جنگ در این سه ماه گناه است. در ایام تابستان ورزها جنگ معمولاً در صبح زود که هوا خنک است یا هنگام غروب آفتاب انجام می شود.

مراکز نمایش ورزها جنگ در گیلان

ورزا جنگ در بیشتر مناطق گیلان از جمله در آبادیهای جلگه ای اطراف شهرستان رشت، تالش و شرق گیلان و در بخش های لشت نشا، کوچصفهان، خشک بیجار، خمام و سنگر برگزار می گردد. برخی از روستاهایی که در گذشته، ورزها جنگ در آنها انجام می گرفت و در این زمینه شهرت دارند و یا در سالهای اخیر این نمایش را برگزار کرده اند عبارتنداز: لیموچاه، گفسه، شکارسرما، کلاچاه، تسیه، مشکاپشت، کته سرلات، مرزدشت، فرشم، ویشکا، ساختمان، چوکام، روچاه، کاله مرز، برمجه، دافچاه.

موسیقی در ورزها جنگ

موسیقی در ورزها جنگ، یکی از جاذبه های این نمایش است. در موسیقی گیلک، آهنگ «ورزا جنگ» و در موسیقی تالش، آهنگ های «کله ورزها پرده» و «ورزاخون» به همین مناسبت ساخته شده است، اجرا می شود. پیشترها نوازنده کان در شروع نمایش و هنگام جنگ گاوها، با سرنا و نقاره، تماشاگران را به وجود می آوردند و این آهنگها را می نواختند و پس از پایان ورزها جنگ نیز در برابر اقامتگاه حاکم و یا کدخداده در هنگام غروب آفتاب، موسیقی می نواختند.

میدان داری در ورزاز جنگ

میدان داری در ورزاز جنگ، کاری دشوار است. در ورزاز جنگ میدان را مانند کشتی گیله مردی یا لافندبازی (طناب بازی) محدود نمی‌کنند؛ زیرا احتمال می‌رود که ورزای شکست خورده در هین فرار به هر سو برود و اگر مانعی باشد، آسیب بیشتری بیند و ورزای پر زور دنیالش کند. گاهی تماشاگران می‌خواهند به صحنه جنگ نزدیک تر شوند و شاهد چگونگی جنگ و طرز شاخ زدن و مبارزه‌ی دو ورزاز باشند؛ بنابراین یک، دو و بعضی مواقع حتی سه یا چهار نفر برای میدان داری انتخاب می‌شوند و با ترکه‌ای که در دست می‌گیرند صفوں مردم را به عقب می‌رانند تا میدان جنگ بازتر شود. برای ورزاز جنگ هیچ مقررات ویژه‌ای وجود ندارد.

در دهه‌های گذشته برای جلوگیری از حوادث احتمالی، مردان چماق‌های کلفتی از چوب از گیل جنگلی که دسته آن با کرباس ضخیم پوشیده شده و آغشته به مووم بود، در دست می‌گرفتند و پنج یا شش میدان دار با شاخه‌های درخت توت به طول ۴ یا ۵ متر میدان جنگ را به خوبی اداره می‌کردند.

برخی از ورزاهای انسان حمله می‌کنند که در اصطلاح به آنها «آدم زن» می‌گویند. برای بیرون آوردن این ورزاهای طویله، ۲ یا ۳ نفر طناب را به دور گردند و شاخص می‌بندند و ورزاز را می‌آورند.

میدان و جنگ ورزاهای

میدان ورزاز جنگ، زمین صاف و هموار و چمن‌زاری است. جمعیت تماشاگر در فضای اطراف میدان حلقه می‌زند، زنان در یک طرف و مردان در طرف دیگر. کودکان برای اجتناب از خطر، از بالای درختان یا بالای تلمباخانه‌های اطراف میدان، صحنه را تماشا می‌کنند. در روزگار گذشته که خانه‌ها دارای

تالار (تلار) بود، برخی روی تالارها می‌ایستادند و ورزا جنگ را تماشا می‌کردند. بعد از پیروزی یک ورزشی شور و هلهله کودکان میدان را فرامی‌گرفت. در آغاز ورزش جنگ، آنها را دور میدان می‌گردانند تا مورد تشویق تماشگران قرار گیرند. سپس آنها را خارج میدان می‌بندند و برای اجرای مسابقه وقت زیادی می‌گذارند. در آغاز مسابقه، ورزاهای خود را با هم جنگ می‌دهند. دو تن از صاحبان ورزاهای خود می‌گویند و بای هم گرگری می‌خوانند؛ سپس آنها را به داخل میدان آورده، طناب را از گردشان باز می‌کنند و به زمین می‌افکنند. صاحب هر ورزش پیش از گشودن طناب، پای خود را بلند می‌کند تا بینگر نیک بختی و یمن برای ورزش باشد. ورزاهای پی در پی زانو روی زمین گذاشته، شاخهای خود را در خاک فرو می‌کنند و یا سم خود را به زمین می‌کشند و در همان دم به پا می‌خیزند. آنگاه دو ورزشی جنگی در فاصله‌ی یک متر در مقابل یکدیگر قرار می‌گیرند.

ورزاهای با شاخهای تیز خود به یکدیگر حمله‌ور می‌شوند، گاوداران نزدیک آنها قرار می‌گیرند و گاوهای جنگی را با چمامهای کلفت تحریک می‌کنند. جنگ آنقدر ادامه می‌باید تا یکی از ورزاهای شکست خورده، فرار کند یا بیفتد یا شدیداً مجروح شده، ادامه مبارزه برایش غیرممکن شود. ورزاهای را آنگاه مالش می‌دهند و با لباسهای گاودار می‌پوشانند تا سرما نخورند. زخمهای آنها را با زردۀ تخم مرغ مداوا می‌کنند و ورزایی را که شدیداً مجروح شده در همان میدان به قصابان که همیشه در این‌گونه نمایشها حضور دارند می‌فروشنند. دوستان و طرفداران صاحب ورزش پیروز چمامهای خود را در هوا به حرکت در می‌آورند یا آنها را به همدیگر می‌زنند و این کار را «چوب جنگ» می‌نامند.

ورزاهای معروف

ورزاها با توجه به پیروزیها و جنگنده بودن در میدانهای جنگ، شهرت همه‌گیر پیدا می‌کنند. به ورزاهای جنگی در گذشته «گیله‌مال» می‌گفتند یعنی ورزایی که از نژاد گاو گیلانی است و در منطقه جلگه‌ای پرورش یافته است. امروزه بیشتر ورزاهای جنگی را از قسمت کوهپایه‌ای، خصوصاً از چالوس به گیلان می‌آورند و تربیت می‌کنند. این ورزاهای قدرت جنگی و شاخ زدن بیشتری دارند و در میدان جنگ، مقاومت بیشتری از خود نشان می‌دهند. ورزایی که در کوهپایه‌ها متولد می‌شوند، رها و آزاد هستند و رشد طبیعی دارند و از آب و غذای سالم تغذیه می‌کنند، به همین علت شاخهای آنها زود رشد می‌کند و قوی و میزان و بزرگ می‌شود.

نام تعدادی از معروف‌ترین ورزاهای گذشته عبارت است از:

میرزا غلامعلی ورزا - خوکی - گمجی شاخ - قبرک و نوروز.

در میان این ورزاهای معروف‌ترین همان نوروز بود که جنگهای زیادی کرده و طرفداران زیادی هم داشت. شهرت نوروز از گیلان و مازندران نیز فراتر رفته بود. ویژگی نوروز در جنگ، قدرت ایستادگی و مقاومتش بود؛ در پیشانی زدن هم بسیار ماهر بود. معروف است که چون در روز اول عید نوروز به دنیا آمده به این نام معروف شده است.

ورزاها را بر حسب رنگ، نام صاحب، خلقيات، قدرت و فن جنگجویی آنها نام‌گذاري می‌کردند. در حال حاضر ورزاهای جنگی که در منطقه رشت از شهرت خاصی برخوردارند، عبارتنداز: ايشاخ، سل، با فکر، اينچان، پلگ بزرگ، جوادی ورزا، ماست کله، زرين سنگر، شاکری ورزا. ايشاخ: از معروف‌ترین ورزاهای جنگی است که در جنگهای مختلف پیروز شده است. این ورزا که قبلاً دو مالک داشت، در خمام نگهداری

می شود. پیشتر دو شریک از ایشاخ نگهداری می کردند. وقتی یکی از شرکا سهم خود را به دیگری می فروخت، شب قبل از تحویل، شاخ آن را به اندازه ۴ الی ۵ سانتی متر برید و آن را دوباره چسباند. خریدار بعد از اینکه متوجه حیله شریکش شد نام آن را ایشاخ (یک شاخ) گذاشت.

«ایشاخ» با همان شاخ بریده و کوتاه در جنگهای متعدد شرکت کرد و فاتح شد. بعد از چند سال شاخ بریده کم کم بشد کرد و در حال حاضر دو شاخ آن به یک اندازه است. وزن ایشاخ بیش از ۵۰۰ کیلو و رنگ آن کاملاً سیاه است. این ورزاز از نژاد گاو چالپوس و در حال حاضر بدون حریف است. سلیمانی: این ورزاز به این دلیل سلیمانی نامیده اند که ضربات چپ و راستش خیلی خطروناک و مرگبار است و به حریف امان نمی دهد.

با فکر: نام این ورزاز از نام خانوادگی صاحبیش گرفته شده است.
پلنگ بزرگ: چون به رنگ پلنگ و جنگجوست به این نام معروف شده است.

ماست کله: این ورزاز به دلیل پیشانی سفیدش به ماست کله نامیده می شود. پیشتر این ورزاهای صاحبان متعدد داشته و دست به دست چرخیده اند. ورزادرهای زیادی عمرشان را صرف تربیت ورزاهای جنگی کرده اند، از جمله می توان از هادی نیک خواه و ولی نیک خواه نام برد که اکنون پیر شده اند اما همچنان علاقه زیادی به ورزادری و تربیت ورزاهای جنگی دارند.

آیینهای نمایشی

و بازیهای نمادین نوروزی

تبرستان
www.tabarestan.org

از سنتهای آیینی و بازیهای بومی که در سراسر ایران در هر منطقه به نوعی برگزار می‌شود، آیینها و بازیهای پیشواز از نوروز است. پیکهایی که مرده آمدن بهار و فرار سیدن نوروز را می‌دهند در اواخر اسفند از راه می‌رسند. ورود پیکها به شهرها و روستاهای شادی‌بخش و نشاط‌آور است.

فراگیر شدن وسایل ارتباط جمیعی و رویکرد جامعه به فناوری نوین به تدریج، پیکهای نوروزی را در حاشیه قرار می‌دهد، هم از این رو اکنون جز در مناطق دوردست، به ندرت می‌توان حرکات شاد « حاجی فیروز » را تماشا کرد و یا ترانه روح‌بخش « نوروز و نوسال » را که از وزش باد بهار و باز آمدن نوروز خبر می‌دهد، شنید.

آتش‌بازی

یکی دیگر از بازیهای نمایشی در پیشواز نوروز است. این بازی در گیلان، سابقه طولانی دارد و در منابع تاریخی مربوط به عصر کیاپیان از آن نام برده شده است. آتش‌بازهای حرفه‌ای، اغلب هنر خودشان را در آستانه و کیاشهر اغلب به نمایش می‌گذاشتند. در لافندی بازی نیز، دستیار پهلوان

(یالانچی *yālānčī*) برای جلب نظر تماشاگران آتشبازی می‌کرد. گاهی اوقات چند روز مانده به نوروز، گروه‌های دوره‌گرد به مناطق مختلف می‌رفتند و آتش‌بازی اجرا می‌کردند. آتش‌باز ابتدا مشعلی را در دست می‌گرفت و با دهان پر از مواد آتش‌زا به مشعل فوت می‌کرد، شعله‌های آتش از دهانش بیرون می‌جهید و در همان حال با حرکات خنده‌آور، تماشاگران را شاد می‌کرد.

اینه تاودانی *'ainə tāvədāni*

بازی «اینه تاودانی» یا انداختن آینه یکی از مراسم پیشوای نوروز در گیلان و به ویژه در صومعه سرا است. با نزدیک شدن سال نو، عده‌ای از نوجوانان، آینه‌ای دورو و مستطیل شکل را با گلهای بتنفشه و پامچال و شاخه شمشاد به گونه‌ای منظم مزین می‌سازند؛ سپس آن را به ریسمان بلند وصل کرد، شبها بعد از خوردن شام به در خانه هم محلیها می‌روند. خانه‌های روستایی با پایه‌های چوبی می‌شود و رفت و آمد در آنها به سهولت امکان‌پذیر است. در گذشته با سوزاندن هیزم اتاق را گرم می‌کردند و برای اجتناب از دود، در اتاق نیم باز گذاشته می‌شد؛ بنابراین نوجوانان، به راحتی می‌توانستند آینه و دسته گل را به وسط اتاق بیندازند؛ اما اگر در اتاق خانه‌ای بسته می‌شد، خیلی آرام در را باز می‌کردند، تاکسی از اعضای خانه متوجه حضور آنان نشود. معمولاً سعی می‌شد، دسته گل و سبزه و آینه به وسط اتاق انداخته شود و خود در پشت در مخفی می‌شدند. زن صاحبخانه که معمولاً در حال پختن حلوا و شیرینی نوروزی بود، آینه را برداشته، به آن نگاه می‌کرد و به صاحب آینه سکه یا تخم مرغ واردک و مقداری حلوا هدیه می‌داد.

اینه تکم təkəm 'aynə

از بازیهای نمایشی جذاب قبل از سال نو و یک نمایش عروسکی است که بیشتر در غرب گیلان انجام می‌گیرد. تکم چیها بیشتر از آذربایجان به نقاط دیگر گیلان، از جمله هشتپر و انزلی و رشت، می‌آمدند و با خواندن اشعار و اجرای برنامه پیام آور سال نو و نوروز بودند. گاهی برخی از این تکم چیها از افراد محلی نیز بودند.

«تکم»، عروسک دست‌ساخته‌ای به شکل بز بود و به دسته‌ای متصل می‌گردید و با پارچه و منجوقهای رنگی و زیبا آراسته می‌شد. که با حالت دادن و بالا و پایین بردن دسته‌ای که از میان چوبی سوراخ دار می‌گذشت، آن را به حرکت در می‌آورند. در کنار این نمایش، دو چوب را به هم می‌کوییدند و آهنگی شاد می‌نواختند. تکم چی‌ها ترانه‌هایی شاد و خوش آهنگ زمزمه می‌کردند و از مردم هدیه می‌گرفتند و از محلی به محل دیگر می‌رفتند.

چهارشنبه‌سوری (آتش‌بازی)

چهارشنبه‌سوری در گیلان و بلکه در تمامی نقاط ایران یکی از پر‌شورترین آیینهای پیش از نوروز بوده است. گیلانیها به آن «گلی گلی یا کولی کولی چارشنبه» نیز می‌گویند. در گیلان در شب چهارشنبه‌سوری، هفت پشته کاه و کُلش می‌گذارند و هنگام غروب آن را آتش می‌زنند و از روی آتش می‌پرند و می‌گویند: «کولی کولی چهارشنبه». همه مردم آن شب را جشن می‌گیرند و بعد از آتش‌بازی سر سفره شام، که طبق رسم باید سبزی‌پلو و ماهی و کوکو سبزی باشد، گرد می‌آیند.

در تالش، عنصری اسطوره‌ای به نام «چارشنبه خاتون» وجود دارد که با صفات «گلابتون گیسو بلند و اندام زیبا» توصیف می‌شود. این پری گیسو

بلند در شب چهارشنبه‌سوری به هر خانه‌ای سر می‌زند و از غذاهای خاص چهارشنبه‌سوری که برایش گذاشته‌اند، لقمه‌ای می‌خورد و روی سقف خانه‌هایی که صاحبان آن، خانه‌های خود را در آستانه بهار و سال نو پاکیزه‌تر و تمیزتر کرده‌اند فرود می‌آید و برای صاحبان آن خانه دعاء می‌کند و به آنها برکت می‌دهد. در تالش رسم است که در شب چهارشنبه‌سوری، مقداری از غذاهای خود را در ظرفی می‌گذارند و پشت در خانه یا اتاق قرار می‌دهند تا چارشنبه خاتون از آن بخورد و برایشان برکت بیاورد. خریدن آینه و اسفند و ماهی سفره هفت‌سین، در شب چهارشنبه‌سوری شگون دارد.

«شال‌اندازی» از رسمهای زیبای چهارشنبه‌سوری در گیلان بود که امروزه تا آبادیهای دوردست کوهستانی و جنگلی، عقب‌نشینی کرده است: چون شب فرا می‌رسد، پسران جوان، شال یا دستمالی بر می‌دارند و برای شال‌اندازی و یا دستمال‌اندازی به خانه‌های همسایگان و اهل محل می‌روند و معمولاً سر راه گلی می‌چینند و به گوشه‌ی شال یا دستمال می‌بنند و آن را آهسته از در اتاق به داخل می‌اندازند و خود در گوشه‌ای پنهان می‌شوند. صاحب خانه مقداری آجیل چهارشنبه‌سوری و شیرینی و گاهی پول در دستمال می‌گذارد و به جای گل به آنها می‌دهد.

«بره‌گردانی» سابقاً در کوهپایه‌های گیلان رسم بود که گالشها برۀ سفید سر حال و به اصطلاح شیر مستی را انتخاب نموده پشتش را با حنا رنگ می‌کردند و دستمال رنگین به گردش می‌بستند و به خانه روزتاییان می‌رفتند و بره را در اتاق نشیمن رها می‌کردند. صاحب خانه به فراخور وضع مالی، سکه، پول و یا آجیل و شیرینی در دستمال گردان بره می‌ریخت و صاحب بره با مبارک باد گفتن به خانه دیگری می‌رفت.

در شب چهارشنبه سوری، هفت بار از روی آتشها می‌پرند و می‌خوانند:
 گولی، گولی، چارشنبه. نکبت بَشُو دَوْلَتْ با.
 guli guli čār šənbə nekbət bāšu,dolət bā
 نکبت برود دولت بیايد.

همچنین- مردم بر این اعتقادند که پس از آتش زدن «کولش»، اگر کسی لخت و عربان، نهالی در دست گیرد، و آن را بپشت ببرد و بدون نگاه کردن به آن، نهال را در زمین بنشاند، سپس به خانه بازگشته لباس بر تن کند، در صورتی که در آن مقطع زمانی نه کسی را ببیند و نه خود دیده شود، نهال پس از سبز شدن، بیماری قلنچ را مداوا خواهد کرد؛ بیمار برای درمان باید پشتیش را به آن بمالاند. (طاهری، طاهر دستنوشته)

حاکستر «کولش» چهارشنبه سوری را در «توم بجارتum bəjär =» خزانه برج(هایی که تعدادی از «تم») (ساقه تازه رسته برج(های آن بیمارگونه‌اند، می‌ریزند و می‌گویند ساقه‌ها دو باره سلامتی خود را باز می‌یابند و ترمیم می‌شوند.

برای شام شب چهارشنبه سوری با هفت نوع گیاه از اطراف کوهپایه‌ها می‌چینند و با این هفت نوع گیاه - (برگ تمشک، مژگه možgə، سیفیلو گزنه، کوار kəvər (تره)، سیر و برگ لوییا که به هفت رنگند) که از اطراف کوهپایه‌ها می‌چینند، با افزودن ادویه و روغن و زردچوبه، غذایی به نام دیزه تره dizə tərə می‌پزند. عده‌ای پس از صرف «دیزه تره» مقداری از آن را هم در بشقابی برای «چهارشنبه خاتون» می‌ریزند و در بیرون خانه می‌گذارند، تا او با خوردن لقمه‌ای از آن، روزی و برکت آن خانه را زیاد کند. در کنار بشقاب «چهارشنبه خاتون»، چراغ نفتی کوچکی هم می‌نهند تا غذای خود را به سهولت بیابند.

خرس‌بازی *xərs bəzı*

از سرگرمیهای ایام نوروز و همچنین فصول دیگر سال بود. خرس‌بازها چند هفته قبل از نوروز با خرس راه می‌افتدند و آبادی به آبادی می‌رفتند و با اجرای نمایش و رقص، مردم را سرگرم می‌ساختند. از جمله نمایش‌های خرس، رقص، در آینه خود را نگاه کردند، از درخت با رفتن و حرکات دیگر بود. صاحب خرس قبل از عملیات می‌خواند:

xərsey xərsey bəzı bukun خرسی، خرسی بازی بوکون

sābə dilā rəzı bukun صابه دیلا راضی بوکون

و پس از اجرای بازی از مردم انعام دریافت می‌کرد. خرس‌بازی در گیلان، سابقه طولانی دارد. در افسانه «عزیز و نگار»، هنگامی که عزیز در زندان می‌افتد، نگار در پوست خرسی می‌رود و باعث رهایی عزیز می‌گردد. قسمتی از منظومه این چنین است:

بیاورد از برایش پوستینی به پشت او نهادش همچو زینی
به جلد خرس گفتش باید رفت همی چون خرس رقص آموختن زفت
منت همره شوم چون خرس‌بازان به دنبالت کشم تا صحن زندان
(کمالی دزفولی، ۱۳۴۸۰، ۳۰)

خیمه‌شب‌بازی

از نمایش‌های پیشواز نوروز که حدود نیم قرن در شهرهای گیلان معمول بود و آن را «گوشی» می‌نامیدند. خیمه‌شب‌بازان گیلان دوره‌گرد بودند. مرکزشان شهر رشت بود و عروسکهایشان را به بازارهای هفتگی می‌بردند و به نمایش می‌گذاشتند. پیرمردی از اهالی فخرآباد لشت‌نشا می‌گفت: «در لشت‌نشا، کوچصفهان، لولمان و خشک‌بیجار، در روزهای بازار، خیمه‌شب‌بازی می‌کردند

و روزهای جمعه هم در جمجمه‌بازار رشت بساط خیمه‌شب بازی برپا بود.» این نمایش زیبای عروسکی، علاوه بر شهرهای یادشده، در غرب گیلان نیز معمول بود و سالخوردهای شهرهای این منطقه نیز آن را به یاد می‌آورند. خیمه‌شب بازی احتمالاً از سمت آذربایجان و قفقاز به گیلان آمده است. زیرا در آن نواحی، نمایش عروسکی بسیار رایج بوده و بازیگران زبردستی داشته است که از میان آنها، لوطی جبار اردبیلی را باید نام برد. او خیمه‌شب باز مشهوری بود که حدود پنجاه سال پیش در آذربایجان و قفقاز، دست‌اندرکار نمایش‌های عروسکی خیمه‌شب بازی و سایه‌بازی بوده است.

rā bar čərə رابرچره

این نام، بازمانده نمایشی است شبانی و روستایی در چند جای دیلم خاوری، که به مناسبت فرارسیدن سال نو و آغاز فروردین، برپا می‌شد و امروز رو به فراموشی است. به این نمایش در گیلان خاوری، «پیش از دیلم»، rābačaray و در برخی از روستاهای روسر و لنگرود، را بچری = می‌گویند. این دو در پاره‌های از شعرها و برخی از معانی لغوی و رمزی، تفاوت‌های اندکی دارند.

الف. زمان نمایش: زمان نمایش تزدیک به آغاز سال نو در فروردین و در برخی جاهای نزدیک به مازندران و گیلان در نوروز مای بیس و شیش بوده است. نوروز ماه بیست و شش، نزدیک به بیست و ششم اسفند کتونی است که با آغاز ده روز «فروردگان» در نزد زرده‌شیان قدیم برابر می‌شود؛ چه آنها پنج روز مانده به آغاز فروردین و پنج روز رفته از اول فروردین را فروردگان می‌گفتند و واژه فروردین از همین جا ریشه می‌گیرد. سال نو و نوروز دیلمی که نزد دامداران کهن دیلم به یادگار مانده، از نیمة

تابستان است و نوروز بهاری با همه پیشینه آن، در فرهنگ مردم دilm و گالشها نیست، یا جای فرعی دارد (عمادی - گیلهوا، شماره‌های ۸، ۹ و ۱۳۷۱).

نمایش عروس گوله (arus gule) و پیربابو (pir bābu) که در بن‌مایه با رابچره خوشباوند است و در تابستان گرفته می‌شود، در واقع جشن خوشامد به نوروز دilmی است که از تابستان آغاز می‌شود.

ب. نحوه اجرای نمایش آیینی رابچره در روتسن: میرحوم انجوی شیرازی در کتاب جشنها و آداب و معتقدات زمستان، نمایش رابچره را، بدون ذکر نام آن، از جشن‌های شب چله زمستانی گیلان ضبط کرده و جنین نوشته است: «در روتسن، علاوه بر آداب شب چله و برگزاری آن از طرف عامه مردم، بچه‌ها و نوجوانان هر محله، دسته‌های هفت هشت نفری می‌شوند و یک نفر از آنان پوستی چون پوست آهو یا پوست بره بر روی سر خود می‌اندازد به‌طوری که تمام بدنش یا قسمت اعظم تن او را پوشاند. یک نفر هم کيسه‌ای به‌دوش می‌گیرد و بقیه به‌دنبال آهو راه می‌افتد و به در خانه‌ها می‌روند و یک نفرشان با صدای بلند این شعرها را می‌خوانند:

rā bəčərə rā bəčərə	رابچره، رابچره
mi āhu rā rā mičarə	می آهو را، را می‌چره
mi āhu morgānə xorə	می آهو مرغانه خوره
səd ta bə kəmər nuxorə	صدته به کمتر نو خوره
mi īahu kəmər dard bugudə	می آهو کمر درد بوگوده
pāeiz kəmər dard bugudə	پاییز کمر درد بوگوده
'ay 'ahu jan gallə riš	ای آهو جان گله ریش
tu vaz bukun 'arbabə piš	تو واژ بوکون اربابه پیش
'arbabə jif səkkə dərə	ارباب جیف سکه دره

ده صد تومان بیشتر دره^{*} (انجوی، ۱۳۷۹: ۱۶۶)

بعد از خواندن این شعرها آهو پیش می‌رود و صاحب خانه که آمدن آهورا با شگون می‌داند، مبلغی پول یا مقداری برنج به کیسه‌دار می‌دهد و آهو بعد از دعا و سپاس به در خانه دیگری می‌رود و آخر شب آنچه به دست آمده میان افراد دسته تقسیم می‌شود.

تبرستان

ج. نحوه اجرای نمایش آیینی رابچره در لنگروود: مرحوم محمود پاینده لنگرویدی در کتاب آیینها و باورداشت‌های گیل و دیلم، در بخش آیین نوروزی از همین جشن، با نام رابچری چنین یاد کرده: در آغاز سال نو نمایش زیر در گیلان اجرا می‌شود:

«رابچری = راه‌بچر: در راه چرا کننده

بازیگران

۱. رابچری، مرد است. چادری به خود می‌پیچد و پوست گوسفندی بر سر خود می‌اندازد و بر زمین می‌خوابد (شبیه آهو).
۲. مردی چوب به دست، ایستاده در کنار آهو (= راه‌بچری) با چوب دست به آهو می‌زند و آهو سرش را به جلو و عقب و به چپ و راست می‌گرداند.
۳. کولبارچی (مردی که کیسه‌ای به پشت دارد و برنج و تخم مرغ و پیاز و پول اهدا می‌کند) چوب به دست این شعرها را به آهنگ

* ترجمه ایات که در کتاب انجوی نیامده به فارسی چنین می‌شود: ای آهوبی که چرنده و رونده‌ای. آهوبی من راهها را می‌چرد. آهوبی من تخم مرغ می‌خورد. صد دانه به کمتر نمی‌خورد. آهوبی من کمرش درد گرفته. کمردرد پاییزی گرفته است. ای آهوبی جان که ریشی همچون گل داری، پیش از باب جست و خیز کن. در جیب ارباب سکه و پول است. بیش از صد تومان.

مخصوص می خواند:

رابچری. ای در راه چرنده. در راه بچرد.

می آهو صارا بچره = mi īahu sārā bēčerə

آهوي من در صحرا بچرد.

جیربچره = jir bēčerə

پایین بچرد

می آهو مرغونه خوره = mi īahu morqonə xore

آهوي من تخم مرغ می خورد.

صسته به کمتر نو خوره nuxorə

از صد تا کمتر نمی خورد.

او همچنان که شعر می خواند به پشت آهو می زند. آهو نیز به همان آهنگ

سرش را تکان می دهد و در پایان شعر، سرش را به زمین می گذارد و نشان

می دهد که مرده است. آنگاه چوب دست، آهنگ را عوض می کند و می خواند:

تمبولي مورده‌ي؟ tambulay murday : تنبیل من مرده است؟

کيسه به دست (کولبارچی) جواب می دهد:

حالا نمودی halā namurday : حالا نمرده است (۳ بار)

چوب دست به آهنگ غمناک و گریه آور ادامه می دهد:

ای واي می تمبولي وه 'ey vāy mi tambuley va

ای واي تنبیل (تبیل من...) واي.

می چرخ چمبولي وه mi čərxə čambuley va

گيرنده و نگهدارنده چرخ زندگی من.

در اين هنگام که تماشاگران غرق اندوه می شوند، هر کس به کرم خود،

برنج، پول، پیاز، تخم مرغ و... می دهد.»

د. چکونگی نمایش رابرچره در چند آبادی مربوط به دیلم: در رابرچره دیلمی، نمایش دهنگان چهار نفر بوده‌اند.

اول: یک مرد پوست بره یا گوسفتند، با پشم‌های سیاه، به روی سر خود می‌کشید و سر و چهره، جز دو چشم خود را در آن پنهان می‌کرد. او در سراسر مدت نمایش، گوسفتندوار، خاموش بود و با چوب‌دستی دراز بازیگر دوم که راهنمای او بود به این سو و آن سو رانده مفعول شد. مجسمه‌ای از آهو، که در دیلمی آفو *āfu* می‌گویند، به دست داشت که از چوب با تکه‌های پارچه ساخته می‌شد^(۱) و آن را پوست‌پوش یا آهو راچره می‌نامیدند. پیکر آهو را با خرمهره و زنگوله‌های ریز و پارچه‌های رنگین آرایش می‌کردند و بر پیشانی مجسمه آهو، آینه‌ای می‌آویختند. گاهی پوستین‌پوش نیز بر روی جامه خود چند زنگوله می‌دوخت تا به هنگام حرکت به صدا در آیند. این شخص، نقش بره و میش و قوچ و آهو را بازی می‌کرد.

دوم: مردی در جامه و قیافه چویان که چوبی راست و بلند در دست داشت و با آن چره یا آفو (آهو) را می‌راند. این بازیگر اصلی و کارگردان و خواننده شعرها را در گیلان خاوری، رابرچره یا رابرچری و در دیلم خاوری رابرچره می‌گفتند.

نام این نمایش از همین نام بازیگر اصلی گرفته شده است. رابرچره، برگروه

۱. در تالش و خلخال میان مردم رسم بود که از یک ماه مانده به نوروز بهاری، نمایشی برای نوروزخوانی و خوشنامد سال نو برپا می‌شد که آن را تکم - *takam* و تکم چی می‌نامیدند. تکم که گمان شده از واژه فارسی تکه = به معنی بزر و کل آمده است، شیطانکی چوبی و چهاردست و پا همانند دام و حیوان بود که از چوب درست می‌شد. این مجسمه چوبی را با پارچه‌های رنگارنگ و آینه می‌آراستند و در زیر شکم شیطانک سوراخی برای گذر دادن چوبی می‌گذاشتند تا با کمک آن بدن تکم را به حرکت در آورند. تکم چی، با تکان دادن آن میله، مجسمه‌ی چوبی را به حرکت در می‌آورد و از برخورد چوبها به همدیگر صدایی خواشید و منظم بر می‌خاست و با تصنیفهای خوشنامد بهار هماهنگی می‌کرد.

فرمان رانده، چره و آهو را می‌رانده و شعرهای نمایش را می‌خوانده است.

سوم؛ مردی که دو پاره سنگ گرد و پهن و یا دو پاره چوب تخته مانند را مانند سنج، به دست داشت. همین که رابرچره به راه می‌افتد و جلوی خانه دهقان به خواندن شعر و گردنده آهو می‌پرداخت، این بازیگر سوم، گاه‌گاه آن دوپاره سنگ و چوب را با نظم به هم^(۱) می‌زد تا بای آواز و شعر رابرچره هماهنگی داشته باشد. این شخص در واقع نقش نولانده گروه را داشته است.^(۲)

چهارم؛ مردی که کوله‌بار و کیسه‌بزرگی به دوش می‌کشید و شادیانه‌هایی مانند برنج، گندم، لوبيا، تخم مرغ، گرد، پنیر، روغن، کشک و پشم را که زنان و کدبانوهای هر خانواده به فراخور خویش، از روی رسم و عادت به گروه رابرچره می‌دادند جمع می‌کرد و آخر کار آنچه را گردآوری می‌شد، میان افراد گروه تقسیم می‌کرد. این بازیگر، معرف رزق و روزی بود. گروهی از کودکان و تماشاگران نیز به دنبال این دسته به راه می‌افتداده‌اند و جزء سیاهی لشکر به شمار می‌آمدند. این چهار نفر، از حدود حدود

۱. این سنگ و چوب سنج مانند را در لاهیجان در سوگواریهای ماه محرم نیز به کار می‌بردند و آن را کرب = *karb* می‌گفتند.

۲. به هم کوفنن دو تکه سنگ و تخته در نمایشها کهن نوروزی، در جاهای دیگر ایران نیز کاربرد داشته. چنان که هائزی ماسه در کتاب (معتقدات و آداب ایرانی) با استفاده از نوشهای صادق هدایت در کتابهای «نیرنگستان» و «اسانه» از نمایش کوسه و غول در آستانه نوروز و سال نو چنین یاد کرده: «در میان بازیگران دیوی است با کلاه شاخ دار، سپر بزرگ مقوایی، سبیلهای وزکرده و سیخ ایستاده، دندانهای درشت، لبهای آویزان و صورتی پر از لکه‌های سیاه، و به لباسهای آن زنگوله دوخته شده است. یکی از آنان که آتش افروز نام دارد، دو تکه تخته را به هم می‌کوبد و این طور می‌خواند: آتش افروز آمده، سالی یک روز آمده، آتش افروز صغیر، سالی یک روز فقیرم (همان کتاب، ترجمة مهدی روشن ضمیر، چاپ دانشکده ادبیات و علوم انسانی تبریز، ج ۱، صفحه ۲۵۴)، در نمایش کوسه و غول، در هفتة آخر اسفندماه، در ده جوپیشت رشت نیز دو قطعه چوب را به هم می‌کویند. (اصغر عسکری خانقاہ، چهارشنبه‌سوری، مجله هنر و مردم، شماره ۱۱۴).

نوروز مای بیست و شش، دم در خانه‌ها رفته نمایش می‌دادند. رابرچره، آهو را با چوب دراز خود می‌راند و ترانه‌ای را با آهنگی می‌خواند و کودکان و تماشاچیان نیز گاه با آنان دم می‌گرفتند.

همین که گروه پاداش و مزد خود را از غله و فراورده‌های دامی و پول از کدبانوی خانه دریافت می‌کرد، به دم در خانه دیگری می‌رفت. پایان در کار هدایا میان افراد اصلی گروه تقسیم می‌شد.

در این نمایش معناها و مفاهیمی نجومی و رمزی تهافتی است که نشانه گویایی از دانش و باریک‌اندیشی کسانی است که در روزگار قدیم آن را ساخته بودند.

۱. آهوبره، کنایه از برج و خانه بره یا برج حمل در آغاز بهار است.
۲. آهو چران، یا رابرچره، رمزی از گرداننده فلک، چرخاننده چرخ سال و ماه و سکاندار گردش زمان و سرنوشت آفریدگان است.
۳. چوب راست و تیر مانندی که در دست رابرچره بود و با آن آهو را می‌راند، کنایه از تیر و خطی است که به گمان قدم‌گویی فلک را به دو پاره اعتدالین یا انقلابین تقسیم می‌کرد و مانند محوری پنداشته می‌شد.
۴. دو پاره سنج یا دو پاره چوب و سنگ کنایه از هر یک از دو نیمه گوی فلک بود.

۵. به هم زدن آن دو پاره سنگ و چوب، کنایه از پیدایش و آفرینش صوت و سخن بوده است.

۶. حرکت آهو بره به همراه رابرچره و به دستور او در آستانه سال نو رمزی بود از داستان چگونگی آغاز حرکت و چرخش افلک و ستارگان از برج بره.

۷. خاموشی و فرمانبرداری بره‌وارچرند، کنایه از فرمانبرداری بی‌چون و

چرای افلک از دستور گرداننده آن و نیز کنایه از ناتوانی آدمی در چنگ سرنوشت ناگزیر خویش است.

۸. شعرها و ترانه‌ها کنایه از بازگویی دانش و بینش آدمی است که به آن وسیله آنچه را که می‌اندیشد و می‌خواهد بر زبان می‌آورد.

۹. ابزارهای آرایش مانند پارچه رنگی، زنگوله‌ها، خرمهه بر تن آهو و زنگوله‌ها بر تن آدم، رمزی از مادر باروریها و ایزد بانوی گیاهان و آدمیان بود که او را نیز مانند زنان، به آن چیزها آراسته می‌پنداشتند. برج دوم سال در بهار، خانه ناهید یا زهره نیز بوده و برج آب و سبزی و زندگی دو باره طبیعت نیز است.

۱۰. آیه‌ای که بر پیشانی آهو می‌آویختند نیز کنایه از همان ایزد بانو بوده است؛ چه آینه از نشانه‌های ویژه ناهید و از علامتهای نوعروسان و زنان است که بر سنگ گور زنان نیز نقش می‌کردن و می‌کنند.

۱۱. چهار نفر بازیگر اصلی نمایش: چهار عنصر سازنده چیزها و چهار موسم سال و چهار سوی مکان را به یاد می‌آورد.

۱۲. کوزه مخروطی سفالی که در برخی از گروه‌ها آن را بر سر چوب می‌گردانند در هوا، رمز دیگری از گرددش افلک بود که به شکل مخروطی گردان بر محور خود فرض می‌شد.

۱۳. مرد کوله‌بار به دوش که شادیانه‌ها را گردآوری می‌کرد، کنایه بود از رزق و روزی مقدر آدمیان به وسیله آفریدگار روزی رسان، و نیز آرزوی برکت و فراوانی برای جانداران، در سالی که فرا می‌رسید و گشایش در کار خانوارهای که به گروه شادیانه می‌داد.

۱۴. چون (آهوی فلک) در فرهنگهای فارسی به معنی خورشید آمده، آهو در این نمایش کنایه از آفتاب نیز هست که در آمدنش به خانه بره در

آغاز بهار، نشانه فرارسیدن سال نو و نیز نمودار نقش مهم خورشید در زندگی است.

۱۵. وجود شخصی در جامه بره، همراه با پیکره‌ای دیگر به صورت آهو، که هر دو معرف دام و جاندار هستند، نشانه ثبویت کهن در جهان‌شناسی ایرانی و کنایه از اورمزد و اهرمن به شمار می‌آیند.

تبرستان

معانی رابرچره

رابرچره، به ویژه جزء «چر» و «چره» در آن، معانی گوناگون دارد که غالباً به مفاهیم رمزی قابل ارجاع و تأویل است. در این بخش با تحلیل معنای این کلمه می‌کوشیم تا پرده از رمز و رازهای پنهان در این آیین باستانی برداریم:

۱. در دیلمی چر *cər*: نام گردونه چوبی بزرگی به شکل استوانه است که دور آن پره‌های چوبی، گاه تا دوازده پره، می‌گذارند و میله‌ای آهنه از میانه آن می‌گذرانند و یک سر میله را در بالا به تبره^(۱) سنگ آسیا گره می‌زنند. چون آب با فشار، به پره‌ها بخورد، گردونه به گردش در آمدده، سنگ آسیا را می‌گرداند و دانه‌های غله سایده می‌شود.

این چر همان، گوی گردان فلك و آن پره‌ها، برجها و آن میله که از میان گوی در می‌گذرد، خط و تیر فارقی است که گوی فلك را به دو پاره می‌کند و فلك بر محورش می‌چرخد. میله می‌تواند رمزی از دو سر خط اعتدال بهاری و پاییزی یا دو سر خط انقلاب تابستانی و زمستانی باشد، دو سنگ آسیا نیز کنایه از آسمان (سنگ گردان زبرین) و زمین (سنگ ثابت زبرین). آرد میان دو سنگ نیز روزی مردمان را است در دو موسم بهار و تابستان به دست می‌آید.

۱. تبره مانند پایپون و تبر دو دم است و نیروی محرکه چرخ به وسیله آن سنگ را می‌گرداند.

۲. در دیلمی چرک و چر *čer* و چرگ *čerék* دستگاه ریستندگی زنان که است که انواع دارد. یکی آنکه از دو پاره چوب یک تکه، مانند دو دایره و دو پاره سنج می‌سازند، آن دو پاره را اندکی دور و جدا از هم عمودی قرار می‌دهند، چنان که نخ و زه و تسمه در شیار دور گردونه جاگیرد از سوی دیگر به دستگیرهای وصل باشد. ریستندگی دوک ریستندگی، تارهای دست خود به گردش می‌آورد و از آن چرخن، دوک ریستندگی، تارهای پشم و پنبه و کچ ابریشم را می‌تابد و رشته می‌سازد. دوم اینکه همین گردونه را گاه از تخته پاره‌های مثلث شکلی، که سر همه تخته‌ها به مرکز دایره‌ای وصل شده است، درست می‌کنند. آن گردونه، گوی فلک برجها و آن پره‌ها برجها یا خانه‌ها را به یاد می‌آورند. سوم اینکه گردونه ریستندگی را مانند مخروطی می‌سازند که روی پایه میله مانند و ثابتی به آسانی می‌چرخد. نخها که گردانید این مخروط پیچیده شده‌اند، در موقع پیچیده شدن یا باز شدن، مخروط را به گردش در می‌آورند. روش است که گردش همه این گردونه‌ها یا چرها رمز و کنایه‌ای است از گردش فلک و بهویژه فلک برجها و رشته شدن و بافته شدن نخ و جامه و پوشاك آدمي، کنایه از تار و پود زندگی جانداران و آراسته شدن جامه سرنوشت به دست ایزد توانای زمان و پدر و مادر باروری جهانیان یعنی رام و ناهید است که دو خانه نخست سال یا برج حوت و حمل بهاری (به گمان گروهی از حکما نجوم قدیم) خانه آن دو بوده است.

۳. رابرچره، کنایه از ایزد بهرام یا راه به سوی او: در زبان پهلوی چر *čer* یعنی چیر، چیره، نیرومند، دلیر، پیروزمند و چریه *čerih* یعنی چیری، چیرگی، نیرومندی، دلیری، پیروزمندی. در ستاره‌شناسی کهن، گوی و

کرهای را که جای دوازده برج سال قرار داده بودند و فلک البروج نامیده می‌شد به دو نیمه و دو پاره و دو نیم سال تقسیم می‌کردند. نیمی از گوی دوازده برج متعلق به آفتاب، خداوند روز و نیمی دیگر به ماه، خداوند شب بود. از دوازده برج یا دوازده خانه^(۱) فلک البروج، ده برج یا ده خانه به پنج سیاره: کیوان (= زحل)، زاوش (= مشتری)، بهرام (= مریخ)، ناهید (= زهره)، تیر (= عطارد) و دو خانه یا دو برج دیگر به آفتاب و ماه تعلق داشت. چنان‌که هر یک از پنج ستاره رونده دارای دو خانه در هر یک از دو نیمة فلک و ماه و آفتاب دارای یک خانه یا یک برج در فلک البروج بوده هر کدام صاحب هر یک از دو نیمه و دو پاره فلک البروج نیز به شمار می‌آمدند.

تقسیم کره فلک البروج به دو پاره، به دو شکل بود: یکی خطی که از انقلاب تابستانی تا انقلاب زمستانی می‌گذشت، چنان‌که از خانه آفتاب که برج شیر است دو ماه تابستان و سه ماه پاییز و یک ماه زمستان در یک نیمه جا می‌گرفت و نیمه آفتاب، به قول حکیم ناصر خسرو نیمة شادی، بود و دو ماه زمستان و سه ماه بهار و یک ماه اول تابستان در نیمه دیگر نیمه ماه بود که به قول ناصر خسرو نیمه پتیاره دانسته می‌شد. این تقسیم که آغاز سال را از تابستان و از ماه آفتاب و خانه شیر در مرداد تابستانی قرار می‌دهد همان «گاهشماری کهن دیلمی» است که با آغاز سال و حساب زمان از قطب عالم در گاهشماری قدیم چین خویشاوند است.

تقسیم دوم کره فلک البروج با خطی فرضی از اعتدال بهاری تا اعتدال

۱. هر خانه یا برج مجموعه‌ای از ستارگان بود که به پیکر جانور یا انسان یا چیزی تشبيه شده بود.

پاییزی است. با این تقسیم، نیمی از گوی فلک، بهار و تابستان، زمان سبزی و رستنی و چرا و کشت و درو و خرمن و فراورده‌های روستایی و دامداری است و نیمه ماه‌های پاییز و زمستان که زمان کشت پاییزه و گاه باد و باران و برف و سرما و خواب طبیعت است. از این رو آغاز سال و حساب گاهشماری از بهار^(۱) و ماه فروردین یا برج بره که آن را حمل و قوچ هم می‌گویند گرفته می‌شود که تعویم کنونی و رسی ایران از همین جانشأت می‌گیرد. نمایش را برچره مربوط به همین روش و آغاز سال از اعتدال بهاری و برج حمل است. برخی از حکماء قدیم، مانند بیرونی در التفہیم و فخر رازی در جامع العلوم، برج حمل بهاری را خانه بهرام یا مریخ دانسته‌اند که بزرگ‌ترین ایزد مرد ایرانی در آیین پیشینیان بود.

در نمایش و شعر دیلمی (رابرچره)، «چر» به معانی دلیر و پیروزمند و چیره و نیرومند با صفت ایزد بهرام سازگار می‌شود، زیرا بهرام یا مریخ ایرانیان و مارس Mars فرنگیان، ایزد بزرگ و باستانی جنگ و دلیری و پیروز بخشی و پروردگار ویژه سپاهیان و جنگجویان و فرمانروای کشاورزی و آب را بود.

۴. رابرچره یا راهنمای فر و شکوه: در گویش دیلمی، چر *čer* شکوه و فر خیره‌کننده و چشم‌گیر نیز معنی می‌دهد. چنان‌که اگر کسی از نیرو و شکوه شخص بزرگی شگفت‌زده شود، می‌گوید: اونی چرمره بیگیته *'uni čer* (*məra bigita* = شکوه و فر خیره‌کننده او مرا گرفت). یا اگر کسی که خود را زیر سایه مرد بزرگی می‌داند می‌گوید: اونی سایه مرچرا *'uni sāyə* (*mər čera* = سایه‌ی او مایه‌ی فر و شکوه و توانایی من است). با توجه به این معانی، رابرچره یعنی رهبر و راهنمایی که دارای فر و شکوه است، یا

۱. نزد برخیها از پاییز.

راه به سوی آن که دارای فر و شکوه چشمگیر است.

۵. رابروچه، رمز از گاه خوشی و شادکامی: از واژه چر، معنی دوران خوشی و شادی و مستی و خوشگذرانی نیز بر می‌آید. در دیلمی اگر بخواهند دوره خوشی روزگار کسی را برسانند، می‌گویند: اونی چرچره 'uni čerčere' یعنی: روزگار به کام او است. در گیلان نیز چرچره به همین معنی به کار می‌رود. رابرچره به این معنی یعنی راهبر و گرداننده روزگار خوشی و کامرانی. چون هرام یا وهرام ایزد در بردارنده خوشی و کامرانی بوده است و در اینجا نمایش و ترانه، کنایه از او است.

۶. رابرچره، رهبر نغمه و خنیاگری: در بهاران، گل و گیاه چمنزارها و چراگاههای فراوان، مایه خوراک و نشاط پرندگان و چرندگان و نغمه و نعره و آواز شادی آنان است. از این رو یکی دیگر از معناهای چر car چرنهگهای فارسی، «نغمه و غنا، ساز و آواز و موسیقی می‌باشد. چه چرگر، سازنده و مغنی را خوانند».

۷. رابرچره: خوراک سور و جشن: چر معنی خوردن و خوراک می‌دهد. در دیلمی موچر mučer ، بیماری موخوره است. در فارسی سورچرانی سورخوری است. در دیلمی، چره خوراکی سور و جشن و شبنشینی مانند شیرینی و آجیل و مانند آنهاست. بهار موسی خورد و خوراک دامها و شیردهی و فراخی زندگی دامداران است، از این رو رابرچره نشانه زمان چریدن چهارپایان سودمند و به عبارت دیگر موسی گله‌چرانی و رمه گردانی و بهره‌دهی شبانی می‌شود.

۸. رابرچره: چراغ گردان: ۱. چره در نمایش رابرچره، به معنی چراغ و روشنایی هم مناسبت دارد. در برخی از گویشهای ایرانی به چراغ، چر یا چراگفته می‌شود. چنان که در اورامانی، چرچا ja čerča یعنی جای چر. در

فریزندی، یرنی و نطنزی *čaera* در کردی، چرا *čaera* تاتی و به معنی چراغ است (عمادی - گیلهوا، شماره‌های ۸ و ۹، ۱۳۷۱).

۲. چراغ، در قدیم با چربی و روغن چرنگان و گیاهان روشن می‌شد؛ از این رو چر، که به معنی چریدن است، با چر به معنی چراغ، خوشآوندی دارد. در کرمان یک گونه گیاهی در کوهستان لاله‌زار هست که هم گیاه چریدن دامه‌است و هم از پوست آن حیزی لوله‌ای شکل در می‌آوردند و چون خوب می‌سوت و روشنایی می‌داده به جای شمع استفاده می‌کردند، از این رو آن وا چراغو *čeraqu* می‌گفتند.

۳. یکی از معناهای چر، چریدن است. چراغ هم در ادب فارسی به معنی چریدن آمده است.

۹. را برقره: کنایه از آهوگردان، چرخ‌گردان: را برقره، آهوگردان است. بسیاری از فرمانروایان، شکاریانی داشته‌اند که با تردستی و چابکی گله‌های آهو را در نخبیرگاه به سوی تا آن کمین‌گاه‌ها می‌رانده‌اند. از دید مردم باستان، شکارچی زمان نیز از کمین‌گاه خود، مردم بی خبر را هر دم، مانند گله آهوبی که آهوگردانی شود، از پا در می‌آورد و آهوگردان زمان با اغفال آهوان و گردش سال و ماه، زمینه این شکار را فراهم می‌آورد. از این رو آهوگردانی در ادب فارسی همین معنی را در بردارد: «آهوگردان: آنکه آهوان را در صحراء راند، به جایی که شاه یا امیر به آسانی شکار تواند کرد، نخبیروال*. آهوگردانی: پیش‌آهوگردان - نخبیروانی است. آهوگردانی کردن، با گربزی و با اغفال دیگران، امری را رفته‌رفته به سوی مقصود خویش سوق دادن» (عمادی - گیلهوا، شماره ۱۱ - ۱۳۷۱).

* وال که در کوتوال نیز دیده می‌شود به معنی: نگه‌دارنده و یا پاسدار و پاسبان است نخبیر وال، شکاریان نخبیر، والی شکاریانی است.

۱۰. رابرچره و جوی آب و راه عبور دام: چر = čar، در گیلان باختری، در آبکنار بندرانزلی یعنی: شیار و نهری از آب که بتوان قایق کوچکی را در آن گذراند. در برخی از روستاهای گالش نشین^{*} پیرامون لاهیجان جوی و شیار میان باغ و بستان و یا راه باریک بز رو را گویند.

تبرستان

عروسه گولهی^{**}

عروسه گولهی یکی دیگر از نمایشهای آیینی نوروزی خوانی و زمان اجرای آن از نیمه دوم اسفند تا فرارسیدن نوروز است. این نمایش که به صورت گروهی انجام می‌گیرد، به این شکل است: چند نفر از کسانی که با نمایش عروسه گولهی آشنایی دارند و شعر آن را حفظ هستند، گروهی را تشکیل می‌دهند. اعضای گروه عبارتند از:

۱. سرخون sar xon (سرخوان - خواننده) کسی که شعر عروسه گولهی را می‌خواند و رهبری نمایش را بر عهده دارد و در اصل کارگردان و راوی قصه است، او در ضمن با صدا و آواز خود بازیگران را راهنمایی می‌کند.
۲. کاس خانم kās xānəm و ناز خانم که عروسهای نمایش که نامزدهای غول و پیرمرد هستند و بوده، به عشه‌گری و طنازی می‌پردازند. ایفاگر نقش این دو معمولاً نوجوانان پسر هستند که لباس زنانه محلی می‌پوشند و با رقص و ادا در آوردن، مردم را به وجود می‌آورند و از دست غول و پیرمرد فرار می‌کنند.
۳. پیرباو (پیر بابا) پیرمردی که با ریش سفید و بلند، لباس مندرس، با چوبیدستی و کلاه قیفی، رقیب غول و در پی کاس خانم و ناز خانم است.

* گالش: مردم شبان و چوپان کوهستان دیلم و گاهی همه مردم کوهی را گویند.

** برگرفته از: طاهری، طاهر، فرهنگ زندگی در آیینه نمایش «عروس گولی»، گیله واشن

۴. غول *qul* مردی تنومند با چهره سیاه و کلاه شیطانی و زنگوله‌دار که چوبدستی بزرگی نیز در دست دارد. غول در پی دست یافتن به کاس خانم و ناز خانم است و در ضمن با حرکات مضحک به طرف تماشاگران یورش می‌برد و موجب خنده حضار و جیغ و فریاد زنان و کودکان می‌گردد.

۵. کترازن *kətərā zən* دو نفر که کفگیرهای چوبی در دست دارند و آنها را زمانی که خواننده اشعار را می‌خوانند، به هم می‌کوبند و بندهایی از شعر را تکرار می‌کنند.

۶. دیاره‌زن، نوازنده دایره زنگی که با ضرب گرفتن، خواننده‌ها و رقصها را همراهی می‌کند و رقص عروسها را دلچسب‌تر می‌نماید.

۷. واگیرکونان *vāgir kunān* = تکل *takal* و همراهان، سیاهی لشکر؛ تماشاگرانی که به دنبال گروه نمایش راه می‌افتد و آنها را همراهی می‌کنند.

۸. محافظ عروس؛ در پاره‌ای از مناطق گیلان، مرد جوانی بالباس محلی و چماقی در دست، برای حفظ عروس از دست غول و مزاحمان همراه اوست.

۹. کولبارکش = کیسه‌کش = کوله‌وارکش: یک یا دو نفر با کیسه‌ای برپشت، همه جا گروه نمایش را همراهی می‌کنند و پس از خاتمه بازی، تخم مرغ، برنج، گندم، عدس و سایر مواد غذایی و احياناً پولهای دریافتی از صاحب‌خانه‌ها را جمع آوری کرده در کیسه می‌گذارند. در بعضی از مناطق گیلان، گروه «عروس گولی» تأکید زیادی به دریافت تخم مرغ دارند، به طوری که قبل از اجرای برنامه از صاحب‌خانه در باره موجودی تخم مرغ می‌پرسند و اگر پاسخ منفی باشد، از آنجا دور شده، به خانه‌ای دیگر می‌روند.

از میان شخصیتهای یاد شده، نقشهایی که تقریباً در همه «عروس گولی»‌ها بازی می‌شوند، عبارتنداز: ۱- غول، ۲- پیربابو، ۳- ناز خانم، ۴- کاس خانم. جز این چهار بازیگر سرخوان، دایره‌زن و سُرنناچی نیز در

بیشتر گروه‌های نمایش حضور دارند.

موضوع و شعر ترانه این نمایش در همه جای گیلان یکسان نیست، ولی تفاوتها جزئی و اندک است و از این جهت پیداست که همه ریشه و منشأ واحدی داشته‌اند، اما به تدریج و در اثر گذشت ایام و تغییرات و تحولات اقتصادی و فرهنگی دستکاری شده‌اند.

برای آشنایی بیشتر بندهایی از شعر عروسه گولهی را در اینجا می‌آوریم:

səlām bugoftəm āgā	سلام بوگوفتم آقا
roxsət fədə tu mā rā	رخصت فده تو ما را
mən bamom šimi sārā	من باموم شیمی صارا
ti səgey 'adəm gira	تی سگی آدم گیرا
pāyə zənəma mirā	پایه زنمه میرا
ňā nälə mərā girā	آناله مرا گیرا
'arusə guley hamina	عروسه گولهی، همینه
bidine či nāzənina	بیدینه چی نازینه
'arusə guley bārdim	عروسه گولهی باردیم
jānə diley bārdim	جانه دیلی باردیم
xānxā təre nārdim	خانخا تره ناردیم
ti pəsəre bārdim	تی پسره باردیم.

(سلام می‌گوییم آقا / رخصت بده تو به ما / من آدم در حیاط شما / سگ شما آدم‌گیر است / با چوبیدستی او را می‌زنم / آه و ناله‌اش مرا می‌گیرد / عروس گل این است / بین چقدر نازنین است / عروس گل آوردیم / جان و دلمان را آوردیم / صاحبخانه برای تو نیاوردیم / برای پسرت آوردیم.)

نمایش «عروس گولی» یا «پیر بابو»، نمایشی است به اصطلاح کمدی - موزیکال که با دقت و تأمل بیشتر در لایه‌های ترانه و گفتگوهای بین بازیگران آن، شخصیتها و مناسبات اجتماعی جامعه دوران زمین داری قابل شناسایی است و در واقع آینه‌های در مقابل فرهنگ و ارزش‌های اجتماعی و تاریخ زمان خویش است. تمامی عناصر و اجزای این نمایش، به استثنای شخصیت غول که از افسانه‌ها و به عنوان ستمل و نماد بعضی از شخصیتهای اجتماعی اخذ شده است، در جامعه چهره‌ای آشنا و واقعی دارند. غول هم اگرچه افسانه‌ای و تخیلی است، ولی به گونه‌ای از اجزای عینی و ملموس دنیوی برخوردار است. فرهنگ این سرزمین به کسانی از جهت شکل و صورت ظاهری، عجیب و غریب و نیرومند می‌نمایند، غول می‌گویند.

موضوع «عروس گولی»، رقابت عشقی بین دو نفر برای تصاحب نازخانم و نوع مبارزه آنان، کشتی، همان میراث مبارزاتی پهلوانان باستانی و اساطیری، است. دو رقیب عشقی در این نمایش، «پیر بابو» و غول و یا کوسه و غول هستند که با هم به مبارزه بر می‌خیزند. در پاره‌ای از نمایشها، نازخانم، عروس «پیر بابو» است و غول می‌خواهد با توصل به زور او را از شوی پیش بربايد و در برخی هم غول، عاشق دلخسته نازخانم است و کوسه یا «پیر بابو» رقیب؛ یا هر دو نفر عاشقان سینه چاک‌اند که مبارز می‌طلبند و در کارزار عشق حضور می‌یابند. اغلب در این نمایش «پیر بابو» یا کوسه با تصاحب عروس به رقابت عشقی پایانی خوش می‌دهد. در بعضی از اجراهای «عروس گولی» هم که در آن غول، حریف را شکست می‌دهد، نازخانم و کاسخانم متأثر و غمگین می‌شوند، به طوری که در نمایش «عروس گولی» در روستای «رودپیش»، نازخانم و کاسخانم، پس

از شکست «پیربابو» از غول، با چهره‌ای گرفته بالای سر «پیربابو» می‌نشینند و با گوشه‌های دامن خود او را باد می‌زنند.

با کمی درنگ می‌توان تصاویری از برخی شخصیتها، ارزشها و مناسبات اجتماعی دوران زمین‌داری را با کمک گرفتن از اجزا و عناصر نمایشی در «عروس‌گولی» باز یافت.

ترانه «عروس‌گولی» چند بخش دارد. بخشی در هجتو غول و گاه نیز «پیربابو» و یا کوسه است که با این توصیف، گروه نمایشی به نوعی با ییندگان خود ابراز همدلی و همدردی می‌کنند و از بار منفی روانی و ذهنی آنان می‌کاہند. چراکه این شخصیتها در زندگی روزمره، مورد قبول و علاقه عامه مردم نیستند و براساس جبر اجتماعی و تاریخی، آنان را پذیرفته‌اند. در بخش دیگر، با ظرافتی خاص، با مخاطبان اصلی برنامه - صاحبخانه و همسرش - مزاح و مطابیه می‌شود. این خوش‌طبعی با شناخت کامل از محیط اجتماعی و در لفاف واژه‌های دلپذیر صورت می‌پذیرد. پاره‌ای از بندهای شعر، تصاویر توصیفی از آدمهای نمایش و محیط طبیعی و اجتماعی را ارائه می‌دهند و هر بند شعر و ترانه آن نیز به طور معمول با ترجیع بند تبریک و تهییت عید و سال نو خاتمه می‌یابد.

با استفاده از این نشانه‌ها، هر یک از آدمهای این نمایش سنتی را از تاریخ اجتماعی منطقه جستجو می‌کنیم و شاید هم با تشابهات تقریبی، تا حدودی در شناسایی آنان، در صحنه جامعه موفق شویم. در تاریخ اجتماعی جامعه گیلان با نشانه‌هایی که از غول داریم، ردش را پی می‌گیریم، تا بینیم او چگونه آدمی است؟ با در نظر گرفتن رنگ پوست و ظاهر عجیب غول که از دیگران متمایز است و اشعار «عروس‌گولی» که او را به شیراز، زنگال و زنجان و دیگر مناطق منسوب می‌کنند؛ متوجه

می‌شویم که غول، شخصیتی است غیربومی و اگر هم در نوع لباس و پیرایش از وسایل محلی استفاده می‌کند، احتمالاً به منظور همنزگ شدن با جماعت و فریب دادن آنهاست. غول در ضمن غیربومی بودن، شخصیتی بد طینت و متجاوز دارد. او در دست یازی به هر کسی و هر چیزی هیچ حدود و ثغوری را رعایت نمی‌کند و حرمت حریم ناموس و شرف را نیز نمی‌شناسد و به این لحاظ، در این نمایش همیشه می‌باید با چوب و چماق از عروس مواذبیت کنند و غول را از اطرافش برانند. او اگر چه به ظاهر، وحشتناک و نیر و مند به نظر می‌آید، در عمل اگر افراد بترس خود فایق آیند، آن‌طور هم که می‌نمایاند شجاع و شکست‌ناپذیر نیست؛ به گونه‌ای که در بیشتر این نمایشها «پیر بابو» و «کوسه» اور ابر زمین می‌کوبند و از شر وجود متجاوز و مزاحمش ایمن می‌شوند. با کمی حوصله و تلاش، غولهایی با برخورداری از چنین ویژگیهایی در پایگاه‌های مختلف اجتماعی جامعهٔ مبتنی بر مناسبات زمین‌داری قابل شناسایی و اشاره هستند.

نوع آدمهایی چون «پیر بابو» و «کوسه» نیز در چنین جامعه‌ای که ارزشها و معیارهای اخلاقی و اجتماعی بر حول محور منافع مردسالاری است، زیاد هستند. سالخوردگانی که با کشش و انگیزهٔ نفسانی، زنان جوان را به دلیل فقر و جبر فرهنگ خانوادگی، طبقاتی و اجتماعی‌شان و بدون اعتنا به تمایلات قلبی و خواسته‌های روحی و جسمی آنان، به همسری مقید کرده‌اند و بدون کوچک‌ترین موانع اخلاقی و اجتماعی، همسرانی جوان و شاداب در اسارت دارند، بدون آنکه احساسات و تمنیات درونی شان را مدنظر داشته باشند؛ همان «پیر بابو»‌ها و «کوسه»‌های جامعه به حساب می‌آیند که به نوعی در «عروس گولی» بازسازی شده‌اند.

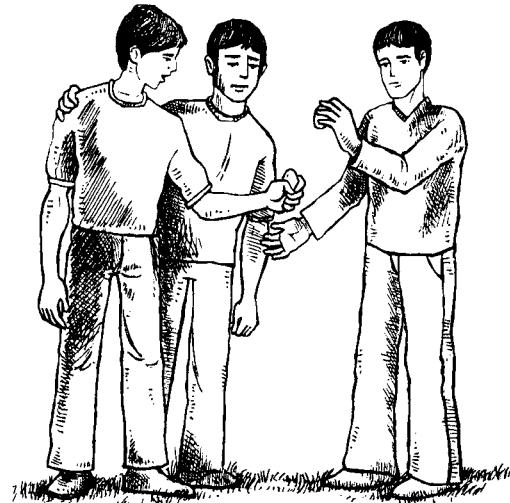
اما چهره نازخانم یعنی همان «عروس گولی» نماد زنانی است که بر اثر استیصال، با شوهرانی پیر، روزگار جوانی خویش را به تباہی می‌کشند و از سویی همیشه در معرض تجاوز قرار دارند و یا دخترکان معصومی که در چنبره عشق عشاقد پیردل، زشت‌منظر و زورمدار و غول‌صفت گرفتار می‌آیند و در این میان آنچه به حساب نمی‌آید احساسات و عواطف آنهاست. اگرچه، زنان اختیار هیچ‌گونه انتخابی را ندارند، اما، به طور معمول، کشش و تمایلشان نسبت به چهره‌های آشنا و خودی بیشتر است؛ چه به هر حال، جور و ستم اینان قابل تحمل‌تر به نظر می‌رسد. کاس‌خانمهای زنان محنت‌کشیده ناآگاه و مقید به ارزش‌های ناعادلانه سنن هستند و چنان قالب رفتاری‌شان با چهارچوب قواعد اخلاقی سنن به هم گره خورده است که تبعیت از آن را اجتناب ناپذیر می‌دانند.

مرغانه جنگ *morqānə jəng*

مرغانه جنگ به هم زدن دو تخم مرغ (یا تخم اردک و تخم غاز، خام یا پخته (آب پز) و به انتخاب بازیکنان به یکدیگر است. بازیکنی که تخم مرغ رقیب را بشکند برنده مسابقه خواهد بود. تهیه و انتخاب تخم در این جنگ بسیار مهم است. برای اینکه مطمئن شوند تخم انتخاب شده پوست کلفتی دارد، آن را با دست لمس کرده، مثل یک فرفه روی زمین می‌چرخانند (چرخش خوب نشان از سختی تخم می‌باشد. حالت و ظاهر تخم کمک می‌کند که تشخیص دهنده تخم دو زرده است یا نه، چراکه پوست تخم دو زرده کلفت‌تر است. اما متداول‌ترین روش برای امتحان سختی پوست تخم، صدایی است که با چندین بار زدن تخم به دندان ایجاد می‌شود.

(برومبرزه، ۱۳۸۵: ۱۹)

«مرغانه جنگ»، در میان همه طبقات اجتماعی و گروههای سنی و جنسی از گذشته‌های دور تا امروز در گیلان رایج بوده است و پُر طرفدارترین تفریح و سرگرمی در روزهای عید نوروز به شمار می‌رفته. از لوازم ضروری پذیرایی دردید و بازدیدهای نوروزی، تخم مرغ رنگ شده بوده و می‌باشد. معمول و مرسوم است که «مرغانه جنگ» با تخم مرغهای پخته و رنگ شده باشد؛ اما گاهی با تخم مرغ خام نیز «جنگ» می‌کنند. برای اینکه معلوم شود تخم مرغ پخته است یا نه، آن را روی زمین می‌چرخانند؛ اگر تخم مرغ به خوبی چرخید، پخته است و گرنه هنوز خام است. تخم مرغ را پس از پخته شدن و اندکی بعد از در آوردن از آب جوش، به شکلهای ابتدایی - اما مختلف و متنوع - رنگ می‌کنند. اگر تخم مرغ کاملاً سرد شود، از کیفیت رنگ پذیری آن کاسته می‌گردد.



افراد کاملاً حرفه‌ای در این بازی از تخم‌مرغهای دست‌ساز استفاده می‌کنند که ساخت و ویژگی تخم مرغ مورد نظر، از دید حریفان غیر‌حرفه‌ای مخفی می‌ماند. برای استحکام و ضخامت پوسته این تخم مرغ، سوراخی در یکی از دو سر آن ایجاد نموده، محتوى داخل آن را خارج می‌کنند و به جای آن، در داخل پوسته تهی شده، «وینجه vinje» (سقز) می‌ریزنند و تخم مرغ را روی پلوی درحال پختن (داخل دیگ) می‌گذارند تا سقز با گرمای پلو به دیوارهای داخلی پوسته بچسبد. پس از آن به منفذ و سوراخ تخم مرغ، بست می‌زنند و آن را رنگ می‌کنند. به این تخم مرغ، «رخته rextə» می‌گویند.

بازیگران در تدارک تخم مرغ برای جنگ، در صدد تهیه تخم مرغ «دو زردانی du zərdani» (= دو زرده)، بر می‌آیند که استحکام و ضخامت پوسته آن، بیشتر از تخم‌های معمولی است.

بازیگر، حریف خود را با گفتن اصطلاح «بیج بیج bij bij» به بازی دعوت می‌کند (ماتند دست زدن در جلوی حریف برای به مبارزه طلبیدن او در گشتی گیله‌مردی). حریف در صورت تمایل، با تکرار همان اصطلاح اعلام آمادگی می‌کند. آنگاه پیش از هر چیز در اجرای بازی، مشخص می‌کنند که بازی را به گونه معمول آغاز کنند یا «بسیگاز bigaz»؛ یعنی طرفین بازی مجاز به آزمایش کارایی و مقاومت پوسته تخم مرغ هم‌دیگر باشند یا نه. روش تشخیص مقاومت تخم مرغ حریف، زدن آرام دو سر آن به دندانهای پیشین، است. بازیگر از زیر و بمی صداهای برآمده متوجه استحکام یا عدم استحکام پوسته تخم مرغ می‌گردد؛ عملی که هر بازیگر برای انتخاب تخم‌مرغهای خود نیز انجام می‌دهد.

به سر تیز تخم در گیلکی، «سره sarə» و «سره sarə» و به ته آن «تا tā

یا «کونه *kunə*» گفته می‌شود. بازیگران با توجه به جنس دو سرتخم مرغ خود یا تخم مرغ حریف، شرایط و دور بازی را تعیین می‌کنند: «سرره به سرره» (سرِ تخم به سرِ تخم)، یا «تا به تا» (تھ تخم به تھ تخم)، یا «سره به کونه» (سرِ تخم به تھ تخم)، یا هر دو سر به هم، یا یک سر به دو سر (معمولًاً «سره» به هر دو سر)، و حتی «تک به تک *tək bə tək*» (پهلو به پهلو).

یکی از بازیگران، با توافق، یا به ناجارو یا برای ارفاق حریف، می‌نشیند؛ یعنی تخم مرغ را در مشت می‌گیرد و برای انجام بازی قدری از سر یا تھ تخم را - بسته به شرایط بازی - از میان شکل حلقوی انگشتان شست و سبابه خود نمایان می‌کند. کارایی و بازدهی تخم مرغ در شرایط ضربه زدن بیشتر است، بنابراین معمولًاً بازیگران در تعیین شرایط بازی با هم اختلاف می‌کنند و کلنجر می‌روند:

- «بینیش *binış*» (بنشین).

- «تو بینیش *tu binış*» (بنشین).

تخم مرغی که در جریان بازی ترک بردارد، به عنوان جایزه به برنده بازی می‌رسد. گاهی تعداد تخم مرغهای به بازی گذاشته شده به یک صد تا یک صد و پنجاه عدد می‌رسد و حرفی که دو سر تمامی تخم مرغهایش بشکند بازنده بازی است و حرفی او، حتی با داشتن یک سر سالم از یکی از تخم مرغهایش، برنده بازی شمرده می‌شود.

مردم، با وجود گسترده‌گی اجتماعی مرغانه جنگ، معتقدند: «مرغی که با تخم آن بازی شود، از تخم کردن می‌افتد!» در اعتقاد و باور عامه، تخم مرغ شکسته شده در جنگ، حرام است و هیچ گاه آن را به نو عروس یا زنی که احتمال بارداری او می‌رود، نمی‌خورانند.

نوروزی خوانی

نوروزی خوانها طلایه‌داران آمدن بهار در گیلان محسوب می‌شوند. آنها از اولین روزهای اسفندماه از راه می‌رسیدند و تا یکی دو روز مانده به عید هم می‌شد آنها را در هر کوی و بروز و بازار مشاهده کرد. معمولاً شب هنگام حرکت می‌کردند و با در دست گرفتن یک چراغ به در هر خانه‌ای می‌رفتند، شیرین زبانی می‌کردند و شعر می‌خوانیدند. خواننده شعر را «سرخوان» می‌نامیدند:

گل در گلستان آمده	فصل بهاران آمده
نوروز سلطان آمده	مزده دهید ای دوستان
نوروزی خوانها اغلب دو نفر بودند: «سرخوان» و یک نفر کوله‌بار بر دوش که هدیه‌های مردم را در آن جمع می‌کرد. نوروزخوانها اغلب شاخه‌هایی از درخت کیش (شمثاد) را به همراه داشتند که به صاحب خانه‌ها به رسم تبرک می‌دادند و برایشان دعا می‌خواندند. مردم آمدن نوروزخوانها را به خانه خود خوش شگون می‌دانستند و به آنها برنج و تخم مرغ و مرغ و شیرینی و پول و چیزهای دیگر هدیه می‌دادند.	

واخوری

از روز اول عید که دید و بازدیدها شروع می‌شود، دختران نوجوان و جوان رو دباری در دسته‌های چند نفری دور هم جمع شده، به بازی واخوری که تا بعد از ظهر روز سیزده به در اطراف خانه و میان صحرا و باعها ادامه می‌یابد مشغول می‌شوند.

در این بازی، ریسمانی (و گاهی چند ریسمان) را برداشته به هم گره می‌زنند و به شاخه درختی که مناسب تاب بازی باشد، می‌بنندند. معمولاً

شاخه‌هایی که افقی و محکم و با دوام است برای این کار در نظر گرفته می‌شود. پس آماده شدن طناب اولین نفر پا در رکاب طناب می‌گذارد و بقیه او را تاب می‌دهند. اطرافیان نیز با اوج گرفتن بیشتر تاب خورنده، فریاد هلهله و شادیشان بیشتر می‌شود و گاهی نیز تاب خورنده شعری را می‌خواند و دیگران با هر بار تاب دادن حواب او را می‌دهند.

وره‌دگنی *vərə dəgənəi*

(بره انداختن)

از سرگرمیها و آیینهای ویژه نوروزی در روبار، وَرَه‌دگنی (بره انداختن) است. دو یا چند نوجوان، معمولاً یک هفته یا ده روز مانده به نوروز، بره زیبایی را از میان گله برداشته، یا از چوپانان فامیل به امانت می‌گیرند، گردن بره را با دستمال ابریشمی رنگین می‌بندند و آن را تزیین می‌کنند. اوایل شب پشت در خانه‌های روستایی (که اغلب حیاط و دروازه ندارند) می‌روند و در خانه را نیمه باز کرده، بره را به داخل خانه می‌اندازند؛ ساکنان خانه، به خصوص بچه‌ها، با دیدن بره خیلی خوشحال می‌شوند و هر صاحب خانه‌ای به قدر وسع خود شیرینی یا سکه‌ای، گوشه دستمال گردن بره می‌بندد و مجدداً بره را می‌بوسد و اجرای این مراسم به عنوان پیک بهاری، توسط دسته‌های متعدد انجام می‌شود و تا شب عید نوروز ادامه می‌یابد.

آیینهای نمایشی و مناسکی

مربوط به فعالیتهای تولیدی

آیینها و مناسکی است که به امور کشت، داشت، برداشت و دامپروری مربوط می‌شوند.

الف. همیاری (ایلچار iləjär)

امور مختلف کشاورزی در شرایط مختلف ممکن است از عهده یک نفر برآید، مانند شخمزنی و آبیاری، یا تعداد بیشتری از افراد را بطلبد، مانند درو، لاپوبی و پاک کردن جوی آب و رودخانه... زمینهای گیلان با آب رودخانه‌ها و عمدهاً سپیدرود آبیاری می‌شود. خاک و شنی که از دره‌های پرشیب با آب رودخانه همراه می‌شود، در جلگه‌ها، که شیب زمین کمتر و جریان آب آرام‌تر است، تهشین می‌گردد و اگر هر ساله لاپوبی نشود، تأمین آب زراعی با مشکل رویه‌رو می‌شود. لاپوبی این نهرها، نیاز به همکاری گروهی دارد که «ایلچار» از آن جمله است و طی آن همهٔ زارعان، موظف به شرکت در پاک کردن نهرها می‌شوند.

ب. آیین باران‌خواهی

در گیلان، علی‌رغم میزان بارندگی بسیار، گاه در فصل نیاز کشت و کار

روستائیان باران نمی‌بارد و کشتزارها را با خطر نابودی روبرو می‌سازد و آنها را ناگزیر می‌کند تا دست بر آسمان بردارند آیین باران‌خواهی در نزد مردم گیلان به سه شکل انجام می‌گرفت:

۱. شیئی مقدس را نزد آب یا به زبان بهتر، نزد موکل آبها واسطه قرار می‌داده‌اند و یا اینکه با قرار دادن آن در آب به آن بی‌حرمتی روا می‌داشته‌اند، تا کمال تنگی معیشت خود را بیان کنند و الله آبها را بر سر مهر آورند تا بر آنها باران بفرستد.
۲. ساختن عروس باران با قاشق چوبی که در نقاط مختلف گیلان به نامهای «کتراگلین»، «کتراگیشه»، «ترک لیلی» و «کوکولیلی» نامیده می‌شد. عروس باران را بچه‌ها در کوچه‌های ده می‌گردانند و برایش شعرهایی می‌خوانندند که مضمون آنها طلب باران بود: «یا کربلا یا قورآن، ای مشب بیاره باران = یا کربلا یا قران، امشب باران بیارد.»
۳. علاوه بر صورتهای یادشده، رفتن به مساجد و نیایش برای باران در اغلب موارد انجام می‌شد. همچنین شستن جانماز و پهن کردن آن در آفتاب از دیگر رسوم باران‌خواهی در نزد مردم گیلان بوده است.

ج. آیین آفتاب‌خواهی

آیین باران‌خواهی در نقاط دیگر ایران نیز که اغلب خشک و کویری است رواج داشته، اما آیین و رسم «آفتاب‌خواهی» غالباً جز در گیلان دیده نشده است. باران اگرچه رحمت است، اما اگر زیاد بیارد مزارع را نابود خواهد کرد و سیل روان خواهد ساخت و... در اینجا هم کودکان، که از گناه عاری‌اند، دست به سوی آسمان بر می‌داشند و دسته جمعی به راه می‌افتدند و از خدا پرتو آفتاب را می‌طلبیدند و برای آفتاب شعر می‌خوانندند.

در ماسال وقتی باران نا به هنگام می‌بارید و قطع نمی‌شد، بچه‌ها جمع
می‌شدند و هر کدام آتش و اسفند به دست می‌گرفتند و به در خانه‌ها
می‌رفتند و دسته‌جمعی شعرهایی بدین مضمون می‌خواندند:
«وارنگله، چارنگله» آفتاب کن، پشت رمه‌هایمان را خشک کن، دل
چوپانها را شاد کن».

در شرق گیلان رسم آفتاب خواهی، نامی [روشن‌تر داشت](http://www.tabarestan.info): «خور د
تابه» یعنی (آفتاب بتابد). در اشکور علیای رودسر این رسم را به زبان
خودشان «خور دَ توه» می‌نامیدند و به این ترتیب انجام می‌شد که کودکان
از میان خود یک نفر را به عنوان «پیرباو» برمی‌گزیدند و چند نفر دیگر
جاروی کهنه، انبر، نمد پاره و حصیر پاره به خود می‌آویختند و هر کدام
چوبیدستی در دست می‌گرفتند و دسته جمعی این شعر را می‌خواندند:
خودایا خور دتووه xor dətovə = خدایا خورشید بتابد
زمین و سنگ بتووه zəmin-u sənga bətovə = به زمین و سنگ بتابد
امي حصیر بپوسته bəpustə = حصیر ما پوسيد
امي گالش بپوسته gələş bəpustə = گالش ما پوسيد
امي حاصل بپوسته ami həsel bəpustə = حاصل ما پوسيد
و با چوبه‌اشان بر زمین می‌کوفند. صاحب خانه، گل آتشی به سوی
آنها می‌انداخت و آنها آتش را با ضربه‌های چوبه‌اشان خاموش می‌کردند
و از صاحب خانه برنج و تخم مرغ هدیه می‌گرفتند و به خانه دیگری
می‌رفتند.

kətəra geyşə
«کتره گیشه» (عروس کفگیر) از سنتهای آیینی مردمان گیلان است که به
منظور بند آمدن باران اجرا می‌گردید. گیلانیان به این آیین دیرینه در

اصطلاح «آفتوخایی» (آفتاب خواهی) نیز می‌گویند. این نمایش آیینی که تا دو دهه قبل در سرتاسر گیلان رایج بود، ریشه در باورهای قدیمی مهرپرستی گیلانیان دارد.

هر ساله در مرداد و شهریور ماه که هنگام دروی محصول برنج شالیکاران و دروی گندم کوهنشینان بود، بارش باران به محصول کشاورزان لطمہ می‌زد و ریزش بارانهای مداوم، موجی نگرانی کشاورزان می‌شد. در این زمان مراسم «کتره گیشه» برگزار می‌شد. نحوه اجرای آن به این صورت بود که در صبح یا بعداز ظهر یک روز بارانی، چند نفر از جوانان پسر به ابتکار و تشخیص خودشان یا با اشاره تلویحی بزرگ‌ترها، مراسم را اجرا می‌کردند. مراسم نوعی نمایش و بازی بود. حداکثر چهار نفر از بچه‌ها گردانندگان اصلی بودند و عده زیادی نیز بعداً به دنبالشان می‌افتدند.

گردانندگان، نخست در حیاط منزل یکی از افراد تجمع کرده، نقشها را به عهده می‌گرفتند و وسایل و ابزارهای لازم را تهیه می‌نمودند. این چهار نفر عبارت بودند از: ۱- کتره گیشه، ۲- خواننده، ۳- دایره زن (دف زن)، ۴-

- جمع‌کننده هدایا و کمکها.

نقش کتره گیشه به کسی واگذار می‌شد که خجالتی نباشد و در عین حال چابک و با سرعت عمل بالا باشد. به این فرد، لباس کهنه و مندرسی می‌پوشانند و حصیر کهنه و پوسیده‌ای با رسمان به پشت وی می‌بستند (اگر حصیر تهیه نمی‌شد از نمد یا رختخواب کهنه استفاده می‌کردند). دو یا سه زنگوله کوچک نیز به حصیر می‌آویختند تا بر اثر حرکت به صدا درآید. بچه‌ها کارشان را از اولین خانه محل شروع می‌کردند و به منزل تمامی اهل محل می‌رفتند و گاهی به محله‌های مجاور نیز سر می‌کشیدند. پس از ورود به محوطه هر خانه، کتره گیشه در وسط می‌ایستاد و بقیه بچه‌ها و

همراهان به دورش حلقه می‌زدند. خواننده، شعر می‌خواند و هم زمان دایره‌زن نیز دایره‌اش را به صدا در می‌آورد. (اگر دایره نداشتند، تکه چوبی را بر قوطی حلبی می‌کوییدند). کتره گیشه در وسط حیاط، پاهای را جفت کرده، بالا و پایین می‌پرید و به دور خودش می‌چرخد و زنگوله‌ها به صدا در می‌آمد و تماشاچیان نیز که همگی از کودکان و نوجوانان محله بودند همراه با صدای خواننده کف می‌زدند:

کتره گیشه هوا بنه (عروس کفگیر! هوا را مساعد کن)

kətərə geyşə havā bənə

ایمروننه، فردا بنه. (اگر امروز نشد، فردا مساعد کن)

'imru nənə fərdā bənə

آی پوسه پوسه پوسه (های پوسیده، پوسیده، پوسیده)

'arusə lahab bəpusə عروس لحب پوسه. (لحاف عروس پوسیده)

govekə sum bəpusə گوک سم پوسه. (سم گوساله پوسیده)

'ame činə fugordəst امه چینه فوگوردست (دامنه خانه ما فرو ریخته)

'ay tābə tābə tābə آی تابه تابه تابه (های تابش، تابش، تابش)

fərdā 'aftāb dətābə فردا آفتاب دتابه (فردا آفتاب بتا بد).

پس از اتمام شعر، صاحب‌خانه، هدیه‌ای که بیشتر شامل برنج یا پول

بود، به جمع کننده هدایا می‌داد و آنگاه بازیگران به خانه دیگری می‌رفتند

و به این گونه، تمام محله را زیر پا می‌گذاشتند. پس از پایان مراسم، اعضای

گروه، هدایا را بین خود تقسیم می‌کردند.

بسیار اتفاق می‌افتد که چند روز پس از اجرای مراسم، باران بند

می‌آمد و هوا آفتابی می‌شد و این باور در مردم قوت می‌گرفت که اجرای

این مراسم موجب بند آمدن باران شده است.

تبرستان

www.tabarestan.info

بازیهای مربوط به خردسالان و کودکان

تبرستان

w.tabarestan.info

آتکل - متکل

شکل دیگری از بازی «اتل طوطی متل» (\leftarrow) است. این بازی گروهی در فضای خانه انجام می‌شود. و در بیشتر مناطق گیلان رایج است. بازی به این صورت است که کودکان در یک ردیف می‌نشینند و پاهای را دراز می‌کنند؛ یکی از بازی‌کنان به عنوان اوستا انتخاب می‌شود و با دست به پاهای تک‌تک بازی‌کنان می‌زند و شعری می‌خواند که در لشت‌نشا به این صورت است:

'atakal - matakal

آتکل - متکل

panjə bə šābānə šəkər

پنجه به شعبان شکر

'amədey jānə mədey

احمدی جانه مدي

bušu bə hozə tutiyan (برو به حوض طوطی‌ها)

غولطی بوخور بیرون بیه (غوطه بخور بیرون بیا)

'asbə siyāya zin bukun (اسب سیا را زین کن)

پیش‌کش خانمی بوکون (پیش‌کش خانم کن)

خانمی کجاست تو باغچه

چی می‌چینه آلوچه

آلوجه باغ بالا

جرأت داری بسم الله

آخرین کلمهٔ شعر به پای هر کس رسید باید پا را جمع کند. خواننده آنقدر این شعر را تکرار می‌کند که فقط یک نفر باقی بماند. سپس از او می‌پرسد: چه آرزویی داری؟ کربلا می‌روی، مشهد یا مکه؟ بازی کن مثلاً می‌گوید: مشهد! دو بازیکن جانبی، دو انگشت بزرگ پاهایش را می‌گیرند و بلند می‌کنند و از آنجا دورتر به زمین می‌گذارند و می‌گویند: اینم تی مشهد (این هم مشهد تو). بازی به همین شکل ادامه پیدا می‌کند.

اتل طوطی متل

یک بزرگ‌تر که کارگردانی بازی را بر عهده دارد، چند بچه را دایره‌وار می‌نشاند و خودش هم در کنار آنها می‌نشیند. بچه‌ها پاهای خود را دراز می‌کنند و آنگاه سردهسته بازی این طور می‌خواند: «اتل / طوطی متل / پنجه به شعبان شکر / احمده جان پدر / برو به حوض تو تیا / غوطه بخور بیرون بیا / اسب سیاه توزین کن، پیش پیش خانمی کن / خانمی کجاس / تو کوچه / چی چی می‌خوره؟ آلوچه / آلوچه‌های کوچه / کی بره / کی نره / غلام سیاه پیش بره.» آخرین کلمه به هر کس ختم شد باید پای خود را جمع کند. بازی به همین ترتیب ادامه می‌یابد تا اینکه نفر آخر برنده اعلام شود.

الله تی تی بازی 'allatiti bāzi

بازی الله تی تی برای نوزادان چند ماهه تا کودکان سه - چهار ساله است. برای آشنایی کودک با نام خدا و الله، او را در شباهی مهتابی بغل نموده به ایوان خانه یا تلار می‌آورند و نگاه کودک را به طرف ماه می‌چرخانند و آهسته‌آهسته در گوش او زمزمه می‌کنند:

'allatiti 'allatiti	«الله تى تى *، الله تى تى
'aqa jān bidi	آقا جان بیدی؟
či bāvərd	چی باورد؟
či nāvərd	چی ناورد؟
halvāquti	حلوا قوطی»

(ای ماه تابان - ای ماه تابان / آقا جان را بدندی؟ / چی آورد؟ / چی نیاورد؟ / قوطی حلوا) در این هنگام زیر گلوی کودک لایکه سر و چشم ممتوجه روشنایی ماه است با سر انگشتان نوازش داده، می‌گویند: «قیدی قیدی - قیدی قیدی».

انگشتان بازی (۱)

(بازی با سر انگشتان دست)

انگشتان بازی مخصوص کودکان یک تا پنج ساله است. در این بازی یک نفر بزرگسال انگشتان دست کودک را در دست می‌گیرد و می‌خواند:	
'an kəčəley	آن کچله‌ی
'an vərkəčəley	آن ورکچله‌ی
'an miyan dərāz	آن میان دراز
'an xudāšənās (dušāb xor)	آن خوداشناس (یا: دوشاب خور)
'anam səbəjkuş	انم سبج کوش
(این کچله / این بغل کچله / این بلند وسطی / این خداشناس یا:	

* الله تى تى در زبان گیلکی کنایه از مهتاب و صفت تشبيه‌ی است برای آن. تى تى در زبان گیلکی یعنی شکوفهٔ تازه برگشوده و الله تى تى یعنی شکوفهٔ خدا؛ درخشش ماه در آسمان به شکفتن شکوفهٔ تشبيه گردیده است.

شیره خور / این هم شپشکش). انجام این بازی سرگرم کننده در هر جا امکان پذیر است.



انگشتان بازی (۲)

در این بازی نیز یک فرد بزرگسال دست کودکی را در دست می‌گیرد و در حالی که او را سرگرم می‌کند، به او آموزش می‌دهد و به ترتیب از انگشت کوچک شروع کرده و این شعر کودکانه را می‌خواند:

'an ge bišim	ان گه بی شیم
'an ge koya	ان گه کویه
'an ge duzi	ان گه دوزی
'an ge tu 'az xudā nətərsi	ان گه تو از خودا نترسی
'an ge bišim	ان گه بی شیم
šundə kələ juxusim	شوندہ کله جو خوسیم

(این می‌گوید برویم. این می‌گوید کجا؟ این می‌گوید دزدی. این می‌گوید تو از خدا نمی‌ترسی؟ این می‌گوید برویم در میان علفزار هرز مخفی شویم). در این بازی، تقسیم کار، تقيیح عمل دزدی، ترس از خدا و نتیجه عمل دزدی، یعنی مخفی شدن در جنگلها و مناطق و به نوعی چگونگی عمل درست و نادرست را به کودکان آموزش می‌دهند.

تبرستان

ای عنبر دو عنبر 'i 'anbər du 'anbər

این بازی نیز شبیه به بازی پاپاپلنگی (↔) و اتل طوطی متل است که در خانه و به کارگردانی یک بزرگ‌تر برای چند کودک ۴ تا ۹ ساله اجرا می‌شود و مخصوصاً ایام بی‌کاری یا مربوط به شب‌نشینیهای فصل زمستان است.



روش آن به این صورت است که چند بچه در یک ردیف نشسته، پاهایشان را دراز می‌کنند؛ اوستای بازی از پاهای یکی از بچه‌ها شروع

کرده و این اشعار را می‌خواند:

'i anbər, du 'anbər	ای عنبر، دو عنبر
čehel - u čən 'anbər	چهل و چن عنبر
bābāxān koy bušo koy nušo	باباخان - کوی بوشو - کوی نوشو
bāzār	بازار
či bihe	چی بهه
či nihe	چی نهه
dārcin	دارچین
mārčin	مارچین
yək payə tu ra vərčin	یک پای تو را ورچین
(یک انبر / دو انبر / چهل و چند انبر / باباخان کجا رفته / کجا نرفته / چه خریده / چه نخریده / دارچین، مارچین، یک پایت را برچین).	
	ادامه بازی، شبیه بازی پیشین است.

ای لک کلا - اولک کلا

(اینجا - آنجا)

شبیه بازی «ای عنبر دو عنبر» یا پاپاپلنگی است که در خانه انجام می‌گیرد و مخصوص کودکان ۴ تا ۱۰ ساله است. بازی به این صورت است که یک بزرگسال چند کودک را روی خود می‌نشاند، بچه‌ها پاهای خود را دراز می‌کنند. فرد بزرگسال که اوستای بازی نیز هست، از پاهای یکی از کودکان، بازی را شروع می‌کند و این اشعار را می‌خواند:

ای لک - کلا -

ُالک - کلا -

dərzən zənəm	در زن زنم
'i lak kalā	ای لک کلا
šā xonom mā xonom	شاخونوم - ماهخونوم
təbərzin-u bələrzin	تبر زین و بلر زین
(اینجا / آن جا / سوزن می زنم / اینجا را / شاه خانم، ماه خانم / تبر زین و بلر زین).	(اینجا / آن جا / سوزن می زنم / اینجا را / شاه خانم، ماه خانم / تبر زین و بلر زین).

کلمه بُلر زین به پای هر کس رسید باید آن پا را جمع کند. به این ترتیب این بازی ادامه پیدا می کند، و آخرین فردی که پای او بر چیده نشده برنده می شود. این بازی در مناطق روذبار و رستم آباد رایج است.

بولبولی عرق بوکون bulbuley 'arəq bukun

(تمشک عرق بکن)

این بازی مخصوص کودکان ۵ تا ۹ ساله، معمولاً در ایام بهار انجام می شد.
شکل بازی: چند کودک دیگچه ای را بر می دارند و در تشمک زارهای اطراف خانه می روند و ساقه های تر و تازه تمشک را می شکند و تکه تکه می کنند و در دیگچه می گذارند. روی این تمشک های سبز و کال نمک می پاشند؛ سپس سرپوش دیگچه را می گذارند و این شعر را می خوانند:

bulbuley 'arəq bukun	بولبولی عرق بوکون
'imru ti mehmānim	ایمرو تی مهمانیم
bulbuley 'arəq bukun	بولبولی عرق بوکون
'imšo ti mehmānim	ایمشو تی مهمانیم
mən - u mi per u mi mār	من و می پئر و می مار
mən - u mi xāxor bərār	من و می خواخور برار

bulbuley 'arəq bukun بولبولي، عرق يوكون

(تمشک عرق بکن، امروز مهمان تو هستیم. تمشک عرق بکن، امشب مهمان

تو هستیم، من و پدر و مادرم، من و خواهر و برادرم. تمشک عرق بکن.)

پس از آن سرپیش دیگچه را از روی آن برمی‌دارند و با لذت تمام

می خورند. این بازی در لشت نشا به همین نام و در مناطق آبکنار و انزلی به

نام «یو خوم شقاوه» (←) معروف است.

bili bili mār بیلی بیلی مار

(ارڈک، ارڈک مار)

بازی مخصوص کودکان ۶ تا ۱۰ ساله است و بیشتر در مناطق جلگه‌ای و

مردابی، که در آنها پر ورش اردک رواج دارد، معمول است.

شیوه بازی به این صورت است که بازیکنان اول به دو گروه پینج نفره

تقسیم می شوند. هر گروه یک نفر را به عنوان مادر انتخاب می کنند؛ سپس یا

شیر یا خط یک گروه به عنوان اردک مادر انتخاب می‌شود. سرگرهای خوانند:

bili bili mār گروه اول: بیلی، بیلی، مار (اردک، اردک مادر)

jān bili mār گروه دوم: جان بیلی، مار (جان اردک مادر)

گروہ اول: تم سلے یو شیئن میں تیس سیچار (اردک تو آمد در خزانہ برج من)

ti bili bušin mi tim bijār

گروه دوم: زن بیکوش (زن، بکش)

per šekanem

گروہ اول: شکنیم (ب میں شکنیم)

jahandəm

گوگل دو: حفندم (حینیم)

sər vabinəm

گوہاول: سے واسنے (سے مہ بہ)

jahandəm

گوہنڈم

آن گاه گروه اول به اعضای گروه دوم (بچه‌های اردک) حمله می‌کند، اگر بتواند هر یک از آنها را بگیرد، یعنی شکار کند، آن عضو از بازی اخراج می‌شود و بازی به همین شکل ادامه می‌یابد.

پاپاپلنگی

شبیه به بازی اتل طوطی متل است، فقط اشعار آن فرق ملحقی کند. شیوه بازی: یک بزرگ‌تر، چند کودک حدود ۴ تا ۷ ساله را دور خود جمع می‌کند؛ کودکان حلقه‌وار دور هم می‌نشینند و پاهای خود را دراز می‌کنند. اوستا یا کارگردان بازی، پاهای را یک به یک شمرده می‌گوید:

pā pā pələngi	پاپاپلنگی
'anguštərə sə rəngi	انگشت‌سه رنگی
bābāxān koy bušu	باباخان کوی بوشو
bāzār	بازار
či bihe	چی بیهه
či nihe	چی نیهه
gərzən mərzən	گرزن مرزن
pilə pā	پیله پا
kučə pā	کوچه پا
kun bəzən	کون بزن

(پاپاپلنگی - انگشت‌سه رنگی - باباخان کجا رفته - کجا نرفته - چه خریده چه نخریده - سوزن و مرزن - پای بزرگ و پای کوچک - تنه بزن)
هر جا که کلمه آخر به پایان رسید، فرد مورد نظر، پاهای خود را جمع می‌کند و از بازی خارج می‌شود.

pənbə risey پنبه‌ریسه‌ی

بازی به این شکل است که دو نفر، پشت به پشت هم داده و بازوانشان را زیر بغل هم قفل می‌کنند. آن گاه یکی دیگری را بلند کرده، می‌گوید:
pənbə risey پنبه‌ریسه‌ی (ای پنبه‌ریس)

و او جواب می‌دهد:

bale pənbə risey بله - پنبه‌ریسه‌ی (بله پنبه‌ریس)

تو بیا بیجیر من بریسی (تو بیا پایین تا من بریسم).
tu biya bijir mən bərisey



آن گاه جای دو نفر عوض می‌شود. گمان می‌رود این بازی در مناطقی که دامداری در آن رایج است شکل گرفته باشد و بیشتر یک نوع تمرین کودکان برای کار ریستندگی باشد.

پوته‌کله‌بازی putə kələ bāzi

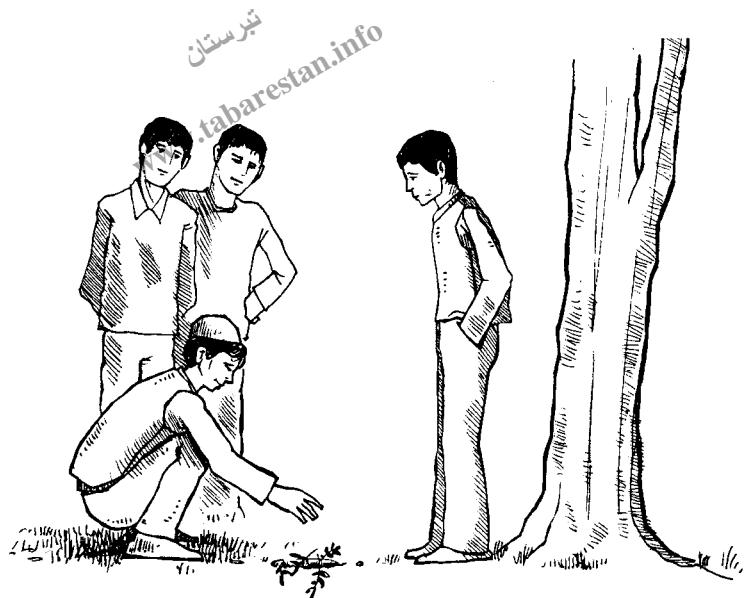
«پوته‌کله‌بازی» که به آن آتمال‌بازی، گیله‌بازی و چوب‌بازی نیز می‌گویند، مخصوص نوجوانان و جوانان پسر و در فضای بیرون ساختمان است و در هر فصل، امکان انجام آن هست. بازی دو به دو و بهوسیلهٔ دو قطعهٔ چوب کوتاه و بلند انجام می‌شود. ابتدا چاله‌ای در زمین حفر می‌کنند که عمق آن حدود ۵ سانتی‌متر و قطر آن کمتر از طول قطعهٔ چوب کوچک است. آنگاه چوب کوچک را روی چاله قرار می‌دهند و با نوک چوب بلند آن را به سمت جلو پرتاب می‌کنند. این بازی بدون کندن چاله نیز انجام می‌شود. با چوب بلند، ضربات آرامی به یک سر چوب کوچک می‌زنند تا از زمین جدا شود و سپس با یک ضربهٔ محکم دیگر آن را به جلو پرتاب می‌کنند. در هر دو شرایط، نفر مقابل بازی باید نفر عامل را تا جایی که چوب کوچک افتاده است کول کند و به جای اول برگرداند؛ سپس جای دو نفر عوض می‌شود.

پوخوم شقازه puxum šeqāzə

در غرب روستای خمیران، جنگلی به مساحت هزاران هکتار به نام جنگل هفت دغان وجود داشت که از شمال به جنوب تالاب، از جنوب به جاده ضیابر-پونل و از غرب به روستای پونل می‌رسید. جنگل هفت دغان نیز در همین محدوده وجود داشت. در حال حاضر از این جنگل عظیم حتی یک محدوده ۱۰۰۰ مترمربعی هم وجود ندارد.

این جنگل در تمام فصول سال منبعی برای تغذیه کودکان و نوجوانان بود. از خوردنیهای این سفره رنگین «پوخوم»، ساقهٔ نورسته گیاه تمشک در فصل بهار، است. این ساقهٔ نورسته را پس از برش و کندن پوست آن

مي خورند که طعمي ترش و کمی گس دارد.
کودکان و نوجوانان، خوردن پوخوم را به يك بازي کودکانه گروهي
تبديل می کرددند. اين بازي بدون بازنده و برنده، به محظوظه خاص نياز
نداشت و پسر و دختر هر دو در آن شرکت داشتند.



ابتدا کودکان و يا نوجوانان دسته جمعی تعدادی از ساقه های نورسته
تمشک را می بريند و در محلی که معمولاً زیر سایه درختی بود جمع
مي کردنند؛ سپس چاله کوچکی به عمق و قطر ۱۰-۱۵ سانتی متر در زمين
مي کنندند، کف و دیوار چاله را با برگهای گزنه می پوشانندند. سطح بالايی
برگ گزنه، برخلاف سطح زيرين آن، کركهای گزنه ندارد.
پس از کنندن چاله همه پوخومها را پوست می کنندند و جلوی کارگردان

بازی می‌گذاشتند. کارگردان یا اوستای بازی، که معمولاً غیرانتخابی فرماندهای بازی را به عهده می‌گرفت، ساقه‌های بدون پوست را به قطعات کوچک به اندازه حبه قند تقسیم می‌کرد و در چاله می‌ریخت و روی آنها اندکی نمک می‌پاشید. پس از پرشدن چاله روی ساقه‌های خرد شده را با برگهای گزنه می‌پوشانند و سپس همه بچه‌ها دور چاله جمع می‌شوند و اوستای بازی دو بیت شعر زیر را می‌خواند:

پو خوم پو خوم شقاره šeqāzə
گزنه خوانه آوازه āvāze
me per temāra kun bəze
haf kələ bəjāra sər bəze
(پو خوم پو خوم عرق کرده / خانه گزنه را آب زده است. پدرم به مادرت
تنه زد / به هفت کرت شالیزار را سرزد.)

پس از تکرار این شعر توسط دیگران، اوستای بازی درپوش گزنه‌ای را بر می‌داشت و تکه‌های پو خوم را بین حاضران تقسیم می‌کرد. این کار تا اتمام محتويات قابل خوردن چاله ادامه می‌یافتد. این بازی از دهه ۶۰ به بعد منسوخ شد.

حاجبازه (پا خط بازی)

حاجبازی در واقع شکل دیگری از «آپاربازی» و بازی «لی لی» بوده است. حاج، تکه سنگ کوچک و صاف و مدور به اندازه مهر نماز، و بازه با «های غیرملفوظ»، تلفظ محلی بازی است. این بازی انفرادی بیشتر مختص دختران نوجوان است. ابتدا روی زمینی صاف، مستطیل بزرگی می‌کشند و آن را با خط کشی به مستطیل‌های کوچک‌تر تقسیم می‌کنند.

بازی کن «حاج» را به داخل خانه اول مستطیل می‌اندازد و در حالی که روی یک پا ایستاده، با جهیدنها کوتاه و با احتیاط سنگ را با نوک پا به خانه‌های جلوتر هدایت می‌کند. اگر تکه سنگ را از تمام خانه‌های مستطیل عبور دهد (حاج و پایی بازی کن نباید با خطوط مستطیل‌ها تماس پیدا کنند) بار دوم، سنگ را به خانه دوم می‌اندازد و مانند دفعه قبل با نوک پا آن را به خانه‌های جلوتر هدایت می‌کند. این کار همین طور تا آخرین خانه مستطیل ادامه می‌یابد. هدف از این بازی تقویت عضلات پا، تمرکز حواس و تقویت دید چشم کودکان و نوجوانان است.

خاشبازی

نوعی بازی با قلم استخوان و به این صورت که کودکان قلم استخوان را روی زمین کاشته، آن را با سنگ یا آپار هدف می‌گیرند. هر کس به هدف بزند، برنده می‌شود.

خط بوربازی *xattə burə bāzi*

در این بازی مختلط کودکانه ابتدا مستطیل بزرگی روی زمین می‌کشند و داخل آن را به ۸ تا ۱۰ خانه تقسیم می‌کنند. سپس تخته چهارگوش کوچک و سبکی را در خانه اول می‌گذارند و یک پایی این تخته را از میان سایر خانه‌ها عبور می‌دهند و مواظب‌اند که پا روی خط گذاشته نشود و بعد به خط پشت کرده و از پشت، تخته را به داخل خانه‌ها می‌اندازند. اگر بازیگر هنگام عبور دادن تخته آن را از خانه‌های داخل مستطیل خارج کند، یا در پرتاب از پشت نتواند آن را درست درون خانه بیندازد، از دور خارج می‌شود و فرد دیگری بازی را آغاز می‌کند.

دودو dudu

بازی دودو مخصوص کودکانی است که تازه زبان باز کرده و راه رفتن را آموخته‌اند. روش بازی: پدر و مادر یا دو تن از نزدیکان هر کدام یک دست بچه را گرفته، در حالی که پاهای کودک کمی از سطح زمین بالاتر است، بچه را به جلو و عقب تکان داده، این اشعار را می‌خوانند:

دو du	دو دو
mās mās	ماس ماس
'amā 'arrə kəšānim	اما اره کشانیم
'amā ti per xišānim	اما تی پر خویشانیم
'amā māsta xorim	اما ماستا خوریم
duqā fišānim	دوغا فیشانیم
(دوغ - دوغ / ماست ماست / ما اره کشیم، از خویشان پدرت هستیم /	
ما ماست را می خوریم و دوغ را دور می ریزیم)	
بچه‌ها با این حرکات به راه رفتن علاقه مند و شاد می‌شوند.	

شاخ داری شاخ بار ſax dārey ſâx bâr

(حلزون شاخ بیرون بیاور)

«حلزون بازی» سرگرمی مخصوص کودکان ۵ تا ۸ ساله است. شکل بازی: چند کودک دختر یا پسر دور هم جمع می‌شوند و در اطراف باغ و حاشیه خانه یک یا چند حلزون جمع می‌کنند. حلزونها با دیدن بچه‌ها سرشان را زیر پوسته خود مخفی می‌کنند، کودکان دو حلزون را روی زمین گذاشته این شعر را می‌خوانند:

šāx dārey šax bār	شاخ داری شاخ بار
'imru vərzā jəngə	ایمرو ورزنا جنگه
šāx darey šāx bār	شاخ داری شاخ بار
mi vərzā zərəngə	می ورزنا زرنگه
(حلزون شاخ بیرون بیاور، امروز روز جنگ گاوهای نر است، حلزون شاخ بیرون بیاور، گاوهای نر من زرنگ است)	با خواندن این شعرها حلزونها سرشان را آوازی پوسته غضروفی بیرون می آورند و شاخهای آنها با هم برخورد می کنند و کودکان از این حالت لذت می برند و سرگرم می شوند. این بازی در منطقه لشتنشا و دیگر مناطق گیلان رایج است.

فیشای فیشای بازی

(سوت سوتک بازی)

«فیشای فیشای بازی» یا «پوشای پوشای بازی» نوعی بازی کودکانه در شرق گیلان است. که در آن دو یا چند بچه از پوست تر و تازه درخت توسکا، سوت سوتک می سازند. نخست، شاخه های نازک و تر درخت توسکا را می برند و به اندازه بند انگشت مردان دور آن دایره وار خط می اندازند و بعد پوست را دور آن می پیچند و می خوانند:

fīshay fīshay dərbiya	فیشای فیشای در بیه (۲ بار)
go galu mārə gusfand vare mārə	گو، گلو ماره - گوسفتند، وره ماره
qəžnə qimorə vərəse - titil hamə bəjəsse	قژنه قیموره ورسه - تیل همه بجسه
	نوغان الان ۇربوما - مار مولوم در بوما

nuqān 'alān vurbumā - mār mulum dərbumā
fīshāi tunān dərbiya
فیشای تونان در بیه (۲بار)
ها...ها...ها

(سوت سوتک در بیا - سوت سوتک در بیا - گاو مادر گوساله است -
گوسفند مادر بره است. خار پشت از خواب زمستانی بیدار شده -
ستجاقک از لانه بیرون جسته - تخم ابریشم تبدیل به کرم شده - مارها از
سوراخ بیرون خزیده‌اند - سوت سوتک تو هم بیرون بیا - سوت سوتک تو
هم بیرون بیا).

آن گاه پوست را در می آورند و سطح یک سر استوانه را با تیغ تیز
دان، مانند لایه‌ای نازک جدا می‌کنند و در دهان می‌گذارند و در آن
می‌دمند. هر بچه‌ای چند تا از این سوت سوتک‌ها دارد و با دیدن یکدیگر،
آنها را به صدا در می آورند.

کف زئن - دس زئن kəf ze:n dəs ze:n

(کف زدن - دست زدن)

این بازی مخصوص کودکان خردسال است و یک بزرگسال نیز در بازی
شرکت می‌کند. دو نفر مقابل هم قرار گرفته و چهار زانو می‌نشینند و دستها
را بر زانوی خود قرار می‌دهند. آن گاه یکی از دو نفر با هماهنگی کف
دستش را به کف دست نفر رویرویی زده، دوباره بر زانو می‌گذارد. این
عمل وقتی با سرعت توأم گردد آهنگ خاصی به خود می‌گیرد که جذاب
است. این بازی که معمولاً برای مشغول کردن کودکان بود، در مناطق غرب
گیلان از جمله در منطقه تالش نشین رایج بوده است.

کوتکوته‌ی kut kutey

(خانم مرغه)

این بازی کودکان ۱ تا ۵ ساله است و در هر مکان قابل اجراست.
مخصوص برای سرگرم کردن کودکان انجام می‌گیرد. در این بازی یک فرد
بزرگسال یک یا چند کودک را به ترتیب در جلوی خود می‌نشاند و در کف
دست یکی از آنها دایرهٔ فرضی رسم می‌کنند و سپس می‌خوانند:
kutkutey 'ay murqānə kune کوت - کوته‌ی - ای مرغانه کونه
(خانم مرغه اینجا تخم می‌گذارد.)

آن گاه دست کودک را در دست می‌گیرد و انگشتان دستش را یکی یکی
از کوچک به شست با سر انگشتان شست و سبابهٔ خود لمس نموده، روی
هر انگشت، به ترتیب جملات زیر را ادا می‌کند:

kəčəley 'usāne کچله‌ی اوسانه
vərkəčəley jukune ور کچله‌ی جوکونه
miyan dərāz pusta kune مین دراز پوستا کونه
dušābxore gərmalət nəmək zəne دوشاب خور، گرمالت نمک زنه
səbəjkuş xore - hanə vasi bahālə سبع کوش خوره - هنه واسی بهاله.
(انگشت کوچک برمی‌دارد - انگشت کنار آن می‌پزد - بلند وسطی
پوست می‌کند - شیره‌خور، فلفل و نمک می‌زند - شپشکش می‌خورد -
برای همین چاق است.)

در این بازی، تقسیم کار به کودکان آموزش داده می‌شود.

کوتکوته‌ی - کوتلاکوته‌ی kut kutey kutlā kutey

این بازی مخصوص کودکان سه تا پنج ساله است و در هر مکانی قابل

اجراست. حدوداً سه تا پنج بازیگر در آن شرکت دارند. معمولاً یک بازیگر بزرگسال نیز در میان بازیگران است. بازی در دو مرحله انجام می‌گیرد.

بازیگران، نخست مشت خود را گره کرده و به صورت یک در میان روی هم می‌گذارند؛ در شکل دادن به ترتیب مشتها، ابتدا یکی از هم بازیها یک مشت گره کرده خود را به صورت عمودی به زمین می‌گذارد و آنگاه سایر بازیگران یک در میان مشت خود را روی آن قرار می‌دهند.

بازیگر بزرگسال می‌گوید:

kut kutey kutlā kutey	کوت کوته‌ی - کوتلا کوته‌ی
jirta bənə sərta 'usān	جیرتا بنه، سرتا او سان

(کودک ریز میزه، پایینی را بگذار، بالایی را بردار.)

سپس مشتی که روی سایر مشتها قرار گرفته از بازی خارج می‌شود.

هم بازی بزرگسال دو باره می‌گوید:

کوت کوته‌ی - کوتلا کوته‌ی. جیرتا بنه - سرتا او سان	مشتی که روی مشتها دیگر قرار گرفته از بازی خارج می‌گردد و بازی تا آخرین مشتی که روی زمین قرار گرفته ادامه می‌یابد و مرحله اول بازی به پایان می‌رسد.
--	--

در مرحله دوم، هم بازی بزرگسال، مشت به جا مانده از مرحله اول

بازی را به دست می‌گیرد، و رانداز می‌کند و آرام می‌نوازد و می‌گوید:	ای چی دره؟ (در اینجا چیست)
'ay či dərə	مخاطب او جواب می‌دهد:

hul huli zāy	حول حولی زای (بچه اردک)
--------------	-------------------------

či xore	بزرگسال: چی خوره؟ (چه می‌خورد؟)
dānə	مخاطب می‌گوید: دانه

či kune	همبازی: چه کونه؟ (= چه می‌کند [می‌گذارد]?)
murqānə	مخاطب: مورغانه (= تخم مرغ)
koya xuse	همبازی: کُوبه خوسه؟ (= کجا می‌خوابد?)
lānə	مخاطب: لانه
či xor dēšāne	همبازی: چی خور دشانه؟ (= با چه خود را می‌پوشاند?)
səgə pust	مخاطب: سگه پوست (= پوست سگ)
	همبازی: چی خوکله جیر نهه؟ (= زیر سرش چه می‌گذارد?)
či xu kəllə jir nəhe	
səgə kəllə	مخاطب: سگه کله (= کله سگ)
koya juxuse	همبازی: کوی جو خوسه؟ (= کجا پنهان می‌شود?)
lānə pušt	مخاطب: لانه پوشت (= پشت لانه)
	همبازی و مخاطب با توجه به سوالات مطرح شده باید به همین‌گر پاسخ بگویند. اگر مخاطب در پاسخ، تأخیر داشته باشد، حاضران وی را با آوای «اولی - اولی» غلغلک می‌دهند و بازی به پایان می‌رسد. این بازی در منطقه سنگر به نام «کوت - کوت‌هی نقله کوت‌هی - جیرتا بنه سرتا اوسان» معروف است.

کورخانه kur xānə

این بازی مخصوص کودکان، به ویژه دختران، است.

شکل بازی: نخست ۹ خانه به شکل ضربدر رسم می‌کنند؛ سپس نفرات به نوبت از یک نقطه این شکل که به صورت مناسب با قد افراد بر زمین رسم شده است (حدوداً 50×50) قرار می‌گیرند. آن گاه شخص اقدام کننده، چشمانش را می‌بندد و با چشم بسته باید کل این خانه‌ها را طی

کرده، به خانه آخر برسد. او نباید در یک خانه دو بار وارد شود، بنابراین، طبق شماره‌گذاری که شده است به خانه‌ها می‌پرد. اگر پایش را روی یکی از خطها قرار دهد، باخته است و از بازی کنار می‌رود. لازم به ذکر است که کودک تا پایان بازی باید چشمش را بسته نگه دارد.

تبرستان

کون وی لیسکن بازی *bāzi* *kun viliskən*
(بازی نیشگون گرفتن باسن)

یک بازی گروهی است، به این صورت که چند نفر روی یک کار با شیر یا خط یا پشک انداختن شرط می‌بندند. سرانجام یک نفر از میان جمع، بازنده اصلی است. چشم بازنده با پارچه‌ای بسته می‌شود و بازی کنان هر کدام از باسن او نیشگون می‌گیرند و او، ضمن تحمل نیشگونها، سعی می‌کند یکی از افراد را طوری بگیرد که او تواند از چنگش بگریزد. سپس دستمال را از دور چشمش بر می‌دارد و نوبت فرد اسیر شده است که با دستمال چشمانش را بینندن و نیشگونها را تحمل کند. بازی به همین شکل ادامه پیدا می‌کند. این بازی در شرق گیلان آز جمله رودسر و کلاچای رایج بود.

کیس کیس، کی سام سام
(کیست، کیست، کی هستم من)

این بازی مخصوص دختران نوجوانان و در شهر رشت و اطراف آن رایج بود.

شكل بازی: گروهی از دختران دور هم جمع می‌شدند و دو نفر دست هم دیگر را می‌گرفتند، بقیه بازیکنان باید از آن رد می‌شدند و این شعر را می‌خواندند:

کیس - کیس، کی سام سام رامیزکو؟ مافیز کو؟
بازی به همین شکل ادامه پیدا می کرد.

گیشه بازی *geyšə bāzi*

عروسک بازی مخصوص دختران ۶ تا ۱۲ ساله بوده است.

شکل بازی: مادران از پارچه های کنه بروای دختران خود عروسک درست می کردند. چند دختر دور هم جمع می شدند و هر کدام عروسکی را بغل می کردند و چادر به سر خودشان می گذاشتند و می گفتند می خواهیم به بازار بروم و در اطراف خانه دور می زدند و سرگرم می شدند. وقتی بازی تمام می شد این شعر را می خواندند:

هر کس بشه خو خانه / سرده پلا مورغانه

har kəs bəşə xu xānə / sərdə plā murqānə

گیلی گیلی همزه *gili gili hamzə*

در این بازی کودکانه یک نفر بزرگ تر در کف دست بچه ای با نوک انگشت خود دایره ای فرضی می کشد، سپس به ترتیب از انگشت کوچک تا انگشت شست کودک را در آن دایره می خواباند و می گوید:

'in yetā morqānə bokord (این یکی تخم گذاشت)

'in yetā bapat (این یکی پخت)

'in yetā buxord (این یکی خورد)

bəba pəs sahmə mən če (پس سهم من چه شد؟)

pīši bəbərd (گربه برد)

'on dāre band (بالای سقف اتاق)

سپس خودش فوراً می گوید: ان دار بند (بالای سقف اتاق)

تا بچه به سقف اتاق می‌نگرد بزرگتر با سر انگشت خود زیر گلوی بچه را غلغلک می‌دهد و می‌گوید: قیلی قیلی قیلی. بجه هم با نهایت هیجان، می‌خندد و سرگرم می‌شود.

هدف از این بازی سرگرم کردن کودک و یاد دادن تقسیم کار به او می‌باشد.

تبرستان

www.tabarestan.info

مانته بازی mānte bāzi

یک بازی چند نفره کودکانه بود؛ به این صورت که یکی از بازی‌کنان، دیگری را می‌زد و فرار می‌کرد. بازیکن ضربه خورده باید بدود و زننده را بگیرد. در این هنگام یک نفر از راه می‌رسد و ضربه‌ای آرام به او می‌زنند. بازیکن مورد نظر باید فرد ضربه خورده اولی را رها کرده، دنبال دومی بدود و او را بگیرد، اگر بگیرد تا مرکز بازی سوارکولش می‌شود. بازی‌کنان دیگر نیز به همین صورت او را می‌زنند و می‌گریزند و او با تمام نیرو سعی می‌کند یکی از آنها را بگیرد. اگر موفق شود، بازی از نفر گرفتار شده شروع می‌شود و به همین شکل ادامه می‌یابد. مانته بازی بیشتر یک ورزش دخترانه بوده است.

هپل هپو hapal hapu

یک بازی کودکانه دو نفره است و در داخل خانه انجام می‌گیرد. روش بازی: کودکی به پشت روی زمین می‌خوابد و کودک دیگر با کف دو دست به پشت او می‌زند و می‌پرسد:
هپل هپو، هه پنجه، ان لاکه یا طبجه

hapal hapu ha pənʒə 'an lākə yā təbəjə

(هپل هپو - این پنجه من به صورت لاک پشت است یا طبجه)

با گفتن این کلمات پشت و روی دستانش را به صورت لاکپشت یا طبقچه در می آورد؛ آن که به پشت خوایده، باید حدس بزند و بگوید که لاکپشت است یا طبقچه. اگر درست بگوید، برنده می شود و بازی وارونه می شود و گرنه بازی به همان صورت ادامه می یابد.

هف سنگ

بازی هف سنگ یک ورزش گروهی است. وسیله بازی، هفت عدد سنگ ریز و کوچک و صاف به همراه توپی کوچک و گرد به نام «هفت لا» است. این بازی در شرق گیلان رایج است و در تقویت دست و پا و دقت بازی کنان مؤثر می باشد. برای آغاز بازی، نخست بازیگران به دو گروه مساوی تقسیم می شوند، سپس گروهی امتیاز توب را به دست می آورند و گروه دیگر به محافظت و نگهداری از سنگها می پردازند. گروه محافظت سنگها، ابتدا آنها را به شکل مخروطی روی هم می گذارند و به فاصله ای عالی‌می می گذارند و خطی می کشند؛ آن گاه یکی از بازیگران گروه مقابل، توب به دست از پشت خطی که به فاصله مشخصی از سنگها کشیده شده قرار می گیرد و با توب به سمت سنگها نشانه می گیرد. اگر توانست به سنگها ضربه بزنند و یکی یا تعدادی از آنها را بیندازد، بازیگران دسته او تلاش می کنند دو باره سنگها را در جای خود قرار دهند؛ بازیگران دسته مقابل نیز می کوشند با توب به آنها ضربه زده و آنها را به این ترتیب از صحنه مسابقه خارج کنند. اگر گروه دارنده توب نتواند به سنگها نشانه رفته و آنها را بیندازد یا دو باره بر جایشان بچیند، شروع بازی به گروه مقابل می رسد. بازندگان بازی باید از نقطه بازی تا جای تعیین شده، گروه برنده را کول کنند. این بازی با همین نام در نقاط دیگر ایران و از جمله در تهران رایج بوده است.

هکش هکشی *hakəš hakəši*

(بکش بکش)

یک بازی گروهی است که در فضای باز بیرون خانه انجام می‌گیرد؛ در هر فصلی امکان‌پذیر است و اغلب به نوجوانان پسر اختصاص دارد.

شکل بازی: افراد به دو گروه تقسیم می‌شوند و هر گروه یک نفر از بازی‌کنان را به عنوان اوستا انتخاب می‌کنند. در آغاز بازی شیر یا خط می‌اندازند و گروه بازنده در داخل دایره قرار می‌گیرند. طبقاً به بلندی ۱۰ متر آماده می‌کنند و سپس یک طرف طناب را به دست گروه داخل دایره و یک طرف طناب را به دست بازی‌کنان خارج دایره می‌دهند. دو گروه زور می‌زنند تا طناب را به دست بیاورند. اگر دسته داخل دایره، هر کدام از بازی‌کنان را به خارج دایره بکشند، آن فرد بازنده است و از بازی خارج می‌شود. گروه بازنده باید گروه برنده را از داخل میدان تا جای تعیین شده کول بگیرد و سواری بدهد.

ههتوس کونه *ha tuskunə*

این بازی به صورت جمعی انجام می‌گیرد و بیشتر در نواحی سیاهکل و دیلمان رواج دارد؛ تعداد نفرات بازی از چند نفر تا ده نفر و یا بیشتر می‌تواند باشد. وسیلهٔ بازی، تعدادی ساقهٔ برنج و گندم است.

شکل بازی: یک نفر به عنوان «سرمار» یا سر داور انتخاب می‌شود؛ بقیهٔ بازی‌کنان در مقابل سر داور ایستاده یا می‌نشینند؛ آن گاه سر داور، سر رنگی ساقه‌های برنج یا گندمی را که به رنگهای سبز، آبی، قرمز و... رنگ شده‌اند، در مشت خود مخفی کرده، سایر قسمتها را آزاد و رو به بالا نگه می‌دارد و از هر کدام از بازی‌کنان می‌خواهد که ساقه‌ای را با رنگ

مشخصی از میان ساقه‌ها جدا سازد. هر گاه بازی‌کنی در این امر موفق شود، برای سایر بازی‌کنان فرمانی صادر می‌کند؛ مثلاً یک نفر مسافتی را به سرعت بدو؛ دیگری معلق بزند و...

در جریان ادامه فرمان، سرمار دستور توقف فرمان می‌دهد و در این هنگام آن بازی‌کن باید با سرمار این بازی را به اجرا در آورد. اگر او بازی را بیازد باید همه نفرات را تا نقطه‌ای که فرد بزند تعیین می‌کند، کول بگیرد.

بازیهای دخترانه

تبرستان

w.tabarestan.info

آتشواری *atəš vari* (پیرزنای *pirə zənāy*)

در این بازی دسته جمعی، دختران کوچک، طریقه حمام رفتن و ~~همبر~~ و جان شستن را آموزش می بینند و ۵ تا ۸ دختر بچه یا حتی بیشتر در آن شرکت دارند. روش بازی به این صورت است که نخست، یکی از دختر بچه ها خود را به شکل پیرزنی در می آورد و چماقی را به عنوان عصا در دست می گیرد و ادای پیرزنها را در می آورد و خمیده از جلوی بازیگران می گذرد؛ تعدادی از بازیگران به او نزدیک می شوند و یکی از هم بازیها می خواند:

پیرزنای! پیرزنای گُوی شودری *pirə zənāy kōy šodəri* (پیرزن! پیرزن! کجا می روی؟)

پیرزن: بازار *bāzār*

نفر بعدی: چی کاردري *či kār dəri* (چه می کنی؟)

پیرزن: حمام *hammām*

یکی از بازیگران: کو حمام *ku hammām*

پیرزن: او حمام *'u hammām*

نفر اول دو باره می خواند:

او حمام نوشو، سوبول داره، ساس داره

'u hammām nušu subul dare sās dāre

(آن حمام نرو ساس و کک دارد.)

آمی حمام بیه، تاس داره، آدمه رقاص داره

'ami hammām biya tās dare 'ādəmə raqqās dare

(به حمام ما بیا تاس دارد، آدم رقاص دارد.)

تبرستان



آنگاه بازیگران با دستان زنجیر کرده شروع به رقصیدن و قر و عشه
می‌کنند. پیزند در حلقة بچه‌ها که دستانشان را به هم زنجیر کرده‌اند قرار

می‌گیرد و با دست به شست‌وشوی فرضی سر و بدن خود می‌پردازد. بعد از حمام کردن راه می‌افتد که برود، بازيگران جلوی او را می‌گیرند و مانع می‌شوند. پيرزن می‌خواند:

خانه بوسوخت **xānə busuxt** (خانه سوخت)

بازيگران همه با هم: آتش‌واره **vāre ātəš** (آتش می‌بارد)

پيرزن: لانه بوسوخت **lānə busuxt** (لانه سوخت)

بازيگران: آتش‌واره **vāre ātəš** (آتش می‌بارد)

پيرزن سعی می‌کند مسیری از میان دستان زنجیر شده بچه‌ها بازگرداند و

در همان حال می‌خواند:

آراشومه **'a rā šumə** (از این راه می‌روم)

بازيگران همه با هم: وناليم **vənālim** (نمی‌گذاریم)

پيرزن حالت تبر زدن به خود می‌گیرد و می‌خواند: ثورزنم **zənəm** (تبر می‌زنم)

بازيگران: وناليم **vənālim**

پيرزن به نکتک بازيگران نگاه می‌کند و می‌خواند: آتش زنم **ātəš zənəm** (آتش می‌زنم)

بازيگران: وناليم **vənālim**

کسی که نقش پيرزن را بازی می‌کند، اگر زرنگ باشد سعی می‌کند در یک فرصت مناسب از دستهای زنجیر شده بازيگران راهی به بیرون بازگرداند و فرار کند، و گرنه همچنان بازيگران را تهدید می‌کند، ولی اگر نتواند فرار کند و برنده شود، باید بقیه بازيگران را از جایی که پیش از بازی تعیین شده کول کند و سواری دهد.



پهلوی‌خوانی

یکی از بازیهای زیبا و جالب و هنری گیلان زمین، پهلوی‌خوانی بوده است. بازی معمولاً سر مزرعه یا باغ و یا در داخل خانه انجام می‌گرفت و معمولاً بین دختران و زنان عاشق پیشه معمول بود. شکل آن به این صورت بود که زن یا دختری یک دویستی یا پهلوی (فهلوی) را که در روستاهای رایج بود با مضامینی می‌خواند و نفر بعدی دویستی بعدی را طوری انتخاب می‌نمود که جواب نفر اول باشد. این بازی تا خسته شدن و یا به آخر رسیدن ایات یکی از دو طرف ادامه پیدا می‌کرد. بچه‌ها هم گاه در پهلوی‌خوانی شرکت می‌کردند. پهلوی‌خوانی در مناطق دیلمان و سیاهکل و لاهیجان رایج بود.

پیچازبازی

«پیچاز»، وسیله‌ای صدفی یا استخوانی به اندازه یک سانتی‌متر بود که دو طرف داشت: گل و خر. بازی‌کنان، چهار صد فریز را در مشت غلتانده و

به زمین پرت می‌کردد؛ اگر چهارگل می‌آمد و یا دوگل و یا دوخر به زمین می‌نشست، بازی کن برنده می‌شد و در غیر این صورت بازنده محسوب می‌شد و چیزی که روی آن شرط‌بندی شده بود به برنده تعلق می‌گرفت. این بازی معمولاً در شش شب اول تولد نوزادان به عنوان شب‌پاسی با شرط‌بندی روی فندق که بین مهمانان شرکت‌کننده در جشن شب‌پاسی تقسیم می‌شد، برای وقت‌گذرانی معمول بود.

تاب بازی

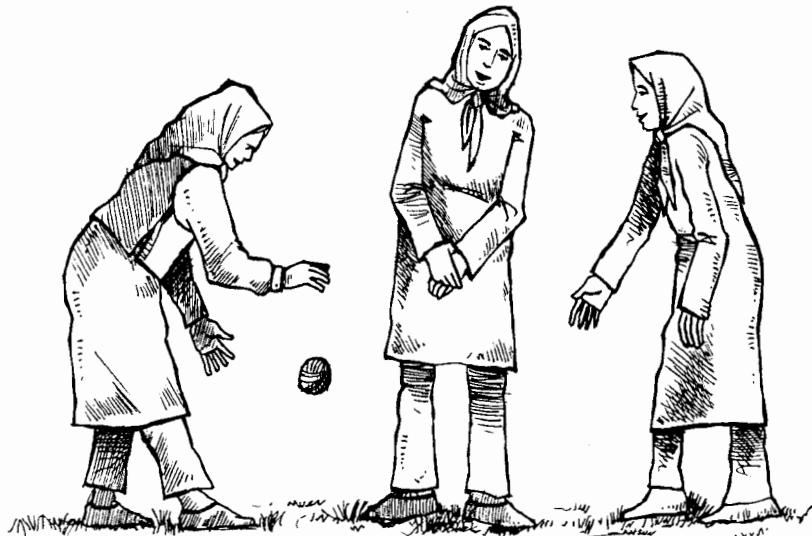
تاب در اینجا همان توپ است که برای این بازی اندازه‌های آن مختلف بود. قبل از رواج توپهای پلاستیکی، توپ این بازی را از نخ کاموا، کتف، نخ پشم و یا نخ پنبه و ابریشم می‌ساختند. اسم این نوع توپ دست‌ساز، «لب یا لَب» بود که اندازه‌اش از توپ پینگ‌پنگ تا توپ تنیس متغیر بود. طرز ساختن لب: هسته مرکزی لب، پارچه کهنه، نخ کاموا یا کنف، پنبه، پشم و یا (کَج تایی) و (شُلَه) یا (کَج لاسه) بود.

کَج تایی، ضایعات نخی شکل پیله ابریشم پس از برداشت از تل انبار است یعنی وقتی پیله ابریشم از تل انبار برداشته می‌شود، در مرحله تمیز کردن آن تارهای اضافی از پیله ابریشم جمع آوری می‌شود که کلاف سردرگمی از تار ابریشم است. شله یا کَج لاسه، پیله‌های ناقص و له شده کرم ابریشم است که شفیره کرم در داخل آن وجود دارد ولی مناسب فروش در بازار نیست و باعث افت قیمت پیله می‌شود. هم کَج تایی و هم کَج لاسه کاربردهای خاص خود را داشتند. کَج تایی پس از تمیز شدن و جوشاندن می‌توانست به جای پنبه در لحاف و تشك و بالش استفاده شود. کَج لاسه علاوه بر کاربردهای بالا، قابلیت تبدیل به نخ را هم داشت و نیز

برای بستن زخمهای انگشتان دست با داره (داس مخصوص دروی برنج)
از کچ لاسه استفاده می شد.

وقتی هسته مرکزی لب آماده می شد به دور آن به طور منظم نخ پیچیده
می شد و به شکل توب در می آمد. نخی که به دور هسته مرکزی (مغز)
پیچیده می شد انواع مختلفی داشت:

۱. قاطما - نخی کنفی که کاربرد اصلی آن به نخ کشیدن برگهای تر توتون
است. ۲. پیراج یا قندارشته - نخی سفید و از جنس بنه که کاربردی مشابه
قطاما داشت. ۳. نخ کاموا، ۴. پشم رسیده شده، ۵. نخ ابریشم.
آخرین مرحله ساخت لب، دوختن مغز و پوست آن با نخ و سوزن بود
که باعث استحکام بیشتر لب می شد. بهترین نوع لب، لب ابریشمی بود.



غیر از توب که در دسترس کودکان بود و «لب» که در دهه چهل متداول
شد، سه نوع توب دیگر هم وجود داشت. توب لاستیکی به اندازه توب

تیس که «تاب» نام داشت؛ توب دیگر «هفت لایی تاب» یا همین توب تیس فعلی که روکش ماهوتی دارد؛ توب سوم، «مُرغانه تاب» که همین توب پینگپنگ است. اشکال این توب در این است که تنها در سطوح بسیار صاف مثل تخته و سیمان قابل استفاده است و میدان بازی این نوع توب در خیلی از جاها وجود نداشت و هنوز هم ندارد. اما اصل بازی رقابت انفرادی و ندرتاً گروهی بود. تعداد ۲ تا عزفه می‌توانستند به این بازی پردازنند. هر چند این بازی به صورت مختلط و در گروه‌ستنی کودکان و نوجوانان انجام می‌شد اما بیشتر یک بازی دخترانه بود. جایزه بردگان بازی سواری گرفتن در مسافتی معین است. بازی سه مرحله دارد که پس از پایان هر مرحله می‌توان وارد مرحله بعد شد:

۱- یک و دو، ۲- (چَلخی) چرخی، ۳- (ئی نفس) یک نفس.

تعیین نوبت با قرعه‌کشی یا توافق است. تعداد ضربات واردہ به توب در هر مرحله، قبل از شروع بازی مشخص می‌شود که معمولاً ضربی از پنجاه است، جز مرحله سوم که معمولاً زیر پنجاه تعیین می‌شود.

مثال: یک و دو، دو پنجاه؛ چَلخی، ئی پنجا؛ ئی نفس، ۲۰ تا.

در مرحله اول، بازی کن دولا می‌شود و با کف دست به لب یا تاب ضربه می‌زند؛ توب به زمین می‌خورد و بر می‌گردد و ضربه‌های زده شده توسط خود بازی کن شمرده می‌شود. سایر بازی‌کنان داور و ناظرند. بازی کن مجاز است در حالی که زانو اش بر زمین تکیه دارد نیز بازی کند. افتادن توب روی زمین، عدم توانایی بازی کن در جهاندن توب، یا به اصطلاح زنده کردن توب، باعث سوختن بازی کن در هر یک از مراحل سه‌گانه می‌شود. در گذشته که از «لب» در این بازی استفاده می‌کردند، سوخت و سوز زیاد بود، زیرا خیس شدن «لب» کارایی آن را به شدت کاهش می‌داد.

۲- مرحله چلخی (Calaxi) (چرخی)

این مرحله سرپایی انجام می‌شود و بازی‌کن با زدن ضربه‌ای محکم به توپ یک دور، دور خودش می‌چرخد و بعد از چرخش با ضربات متعدد توپ را زنده می‌کند و با ضربه‌ای محکم دیگری باز هم به دور خود می‌چرخد و به همین ترتیب تعداد ضربات شمارده می‌شود. اگر توپ به زمین بیفتند و بازی‌کن قادر به زنده کردنش نشود، می‌سوزد.

۳- مرحله ای نفسی 'i (یک نفس)

این مرحله شبیه مرحله دوم است، یعنی ضربه زدن و چرخش، با این تفاوت که در مرحله چلخی می‌شد ضربات متعددی به توپ زد و بعد چرخید، ولی در مرحله نفسی فقط با یک ضربه باید چرخید و بازی‌کن مجاز نیست در هر چرخش بیش از یک ضربه بزند. آخرین نفری که به حد نصاب مراحل سه‌گانه نرسد، بازندگ است. این بازی در دهه ۶۰ منسوب شد.

تره بازی

یک بازی کودکانه و مخصوص دختران ۵ تا ۹ ساله است. در این بازی دو یا سه دختر دیگرچه‌ای را روی سه پایه آهنی گذاشتند، در آن سبزی خرد شده می‌ریزند و تمرین آشپزی می‌کنند و در حین بازی این شعر را می‌خوانند:

tərə tərə

تره - تره

jānəm tərə

جانم تره

xāxor mīšin piletərə

خواخور می‌شین پیله تره

vāčiš bidin nəmək dare

واچیش بیدین نمک دره

mordəşur 'amoy kəlantərə

مورده سور، عمومی کلانتره

yətim lāko kuştandərə

يتیم لاکو کوشتن دره

xiyāl kune xu doxtərə خیال کونه خو دوختره
tərə tərə تره - تره
مچد پوشت مولون دره گرگ دره
məččədə pušt mulon dərə gorg dərə^{www.takhtestan.info}
«تره - تره / جانم تره / خواهر من بزرگ تر است / بچشم بین نمک دارد /
مرده شوی عمومی کلاتر را ببرد / دختر یتیم می کشد / فی پندارد
دخترش است / تره - تره / پشت مسجد مار دارد / گرگ دارد.»

جیخزمزا (قایم موشك) jixaz mazā

همان بازی قایم موشك (باشك) در بین تالشهاست که در تمام گیلان رایج است و بیشتر در گروه سنی کودکان و نوجوانان و بیشتر در خارج از خانه انجام گیرد. تعداد نفرات بازی محدودیت ندارد. در این بازی با شیر یا خط و یا تر و خشک، یکی از نفرات رو به درخت یا دیوار می ایستد و چشمانش را می بندد و تا بقیه نفرات قایم شوند. آنگاه باید ده، بیست، سی، چهل بخواند و دنبال بچه ها بگردد. اولین نفری را که در مخفیگاهش شناسایی کند و با دست به بدن او بزند، او می سوزد و باید چشم بگذارد. بازی به همین نحو ادامه می یابد.

دس بازی (سنگ بازه - چنگر چونگیل)

بازی به این صورت است که تعدادی دختر بچه هم سن و سال به دور هم می نشینند و پنج دانه سنگریزه گرد و صاف به اندازه فندق تهیه می کنند. آنگاه یک نفر سنگها را به مشت گرفته، سپس روی زمین پخش می کند. یک دانه از سنگها را بر می دارد و به بالا پرتاپ می کند و در زمانی که

سنگریزه در هواست باید با چالاکی یکی از سنگریزه‌های روی زمین را بردارد و با همان دست سنگریزه پرتاب شده را هم در هوا بگیرد. در مرحله دوم وقتی سنگریزه را به هوا پرتاب کرد باید سنگریزه‌های روی زمین را جفت جفت جمع کند. در مرحله سوم حین پرتاب سنگریزه به هوا باید چهار سنگریزه باقی مانده را یکجا جمع کنند.

اگر در این حرکات، بازی کن موفق به برداشتن ویژه برداشتن و لیانا گرفتن سنگریزه‌ها نشد، بازی را باخته است. اگر در ضمن بازی، دستیت بازی کن به سنگهای دیگر بخورد و آنها را بلرزاند و یا خطای دیگری مرتکب شود، دیگران که مراقب او هستند، با گفتن کلمه «جز» او را می‌سوزانند و او حذف می‌شود و نوبت به دیگری می‌رسد.

بعد از این مراحل اولیه، اگر با موفقیت انجام شود، مراحل زیر انجام می‌گردد: بشکن - نشکن - مستراح - دروازه - گدا - دara - مُرغونه - پشت حصار - پیش حصار - آبشار - مشت کو - چنگر - چونگیل.

۱. بشکن - نشکن: بازی کن یکی از سنگریزه‌ها را به بالا پرتاب می‌کند و چهارتای دیگر را روی زمین پخش می‌کند. سپس با مهارت در حالی که سنگریزه در هوا چرخ می‌خورد باید هر یک از سنگریزه‌ها را طوری از زمین بردارد که در داخل دست او با سنگریزه پرتاب شده بهم بخورد و صدایی بلند شود. این مرحله را بشکن می‌گویند. در مرحله بعدی، سنگریزه‌ها در داخل دست بازی کن باید به هم برخورد کنند.

۲. مستراح: بازی کن کف دو پای خود را بهم می‌چسباند طوری که گودی وسط کف پاهای یک بیضی ایجاد کند؛ چهاردانه سنگریزه را در چهار سوی مخالف کف پاهای در چهار مرحله پرتاب می‌چیند. سنگریزه پنجم را به دفعات به هوا پرتاب می‌کند و در همین حین با سرانگشتان دست به ترتیب

در چهار نوبت، چهاردانه سنگریزه را به داخل حفره بیضی شکل کف پاها می‌ریزد. در هر بار باید دقت کند که فقط یک سنگریزه به داخل حفره بیفتند. اگر دستش به سنگریزه دیگری بخورد و آن را تکان بدهد، دیگران با گفتن کلمه «جز» او را از بازی حذف می‌کنند. وقتی سنگریزه‌ها داخل بیضی جا گرفتند، پاها را از هم باز می‌کند و با پرتاب آخرین سنگریزه با مهارت خاصی چهار سنگریزه روی زمین را یکجا به بر می‌چیند.

۳. دروازه: بازی کن دو انگشت شست و نشانه دست چپ خود را عمودی روی زمین می‌گذارد؛ طوری که وسط آنها راه ورود سنگریزه‌ای باشد (دوازه‌ای کوچک). سپس با یک پرتاب، چهار سنگریزه را روی زمین می‌ریزد و یکی را به هوا پرت می‌کند. در دفعات دیگر با هر پرتاب سنگریزه پنجم به هوا، با سرانگشتان دست خود یکی از چهار سنگریزه را از دروازه کوچک لای دو انگشت عبور می‌دهد. وقتی چهار سنگریزه پشت دروازه قرار گرفتند، دست چپ را بر می‌دارد و در یک پرتاب آخر هر چهار سنگریزه را از زمین بر می‌چیند و سنگریزه پرتاب شده را هم می‌گیرد.

۴. گدا: چهار سنگریزه با پرتاب اول روی زمین پخش می‌شود و یک سنگریزه در دست باقی می‌ماند. سپس سنگریزه به هوا پرتاب می‌شود و یک سنگریزه از زمین برداشته می‌شود. بار دیگر دو سنگریزه پرتاب می‌شود و یکی برداشته می‌شود و در بار آخر، چهار سنگریزه پرتاب می‌شود و یک سنگریزه آخر برداشته می‌شود. هر بار پس از برداشتن سنگها از زمین، باید سنگریزه‌های پرتاب شده با همان دست گرفته شوند.

۵. دار: در مرحله اول چهار سنگریزه به هوا پرتاب می‌شود و یکی روی زمین گذاشته می‌شود؛ بار دوم سه سنگریزه پرتاب و یکی روی زمین

گذاشته می‌شود، تا بار آخر یکی به هوا پرتاب می‌شود و یکی ریخته می‌شود و سرانجام با پرتاب آخر هر پنج سنگریزه برداشته می‌شود.

۶. مرغونه *morqone*: پنج سنگریزه را در مشت می‌گیرند با هر بار پرتاب سنگریزه‌ای به هوا پرتاب می‌شود و یک سنگریزه از سوراخ کف دست بازی کن چون تخم مرغی به آرامی روی زمین گذاشته می‌شود. وقتی چهار سنگریزه به آرامی روی زمین ریخته شد، ~~دو~~ پرتاب آخر یکباره هر چهار سنگریزه روی زمین با مهارت برچیده می‌شود و ~~با~~ ^{بر} سینگریزه پرتاب شده در داخل دست قرار می‌گیرد.

۷. پشت حصار - پیش حصار: بازی کن، دست چپ خود را چون دیواری روی زمین قرار می‌دهد، سپس چهار سنگریزه را با دقق و مهارت در هر پرتاب سنگریزه پنجم، جلوی دست و یا پشت دست می‌چیند، بدون اینکه سنگریزه‌ها به هم نزدیک باشند و به هم مماس شوند، زیرا در این صورت بازی کن می‌سوزد و حذف می‌شود. (البته وقتی سنگریزه‌ها به هم نزدیک باشند و احتمال مماس شدن آنها باشد - که در اصطلاح به آن می‌گویند دو سنگریزه آب می‌خورند - بازی کن با پرتاوهای سنگریزه پنجم به هوا با ظرافت و دقق آنها را از هم جدا می‌کند). سپس با چهار پرتاب سنگریزه داخل دست، سنگریزه‌ها را از جلوی دست به پشت دست می‌پراند و یا به عکس از پشت دست به جلوی دست می‌پراند. وقتی این کار انجام شد در مرحله آخر با یک بار پرتاب سنگریزه، بازی کن، هر چهار سنگریزه روی زمین را یکباره از روی زمین می‌چیند. اگر چهار سنگریزه، جلوی دست باشد به آن پیش حصار و اگر پشت دست باشد به آن پشت حصار می‌گویند. اگر سنگریزه‌ها در مرحله آخر از هم فاصله داشته باشند، بازی کن می‌تواند با دقق و ظرافت آنها را به هم نزدیک سازد تا دربار آخر

قادر باشد آنها را یکباره از زمین برچیند.

۸ آبشار: بازی کن، دست چپ خود را از پشت دست روی زمین به حالت مایل نگه می‌دارد، طوری که دست و آرنج دست، شکل یک آبشار را به خود بگیرد. سپس با هر پرتاب، یکی از چهار دانه سنگریزه را باید از محل مفصل آرنج به سوی کف دست بغلتاند. وقتی بعد از چهار پرتاب، سنگریزه‌ها روی زمین پخش شدند، با پرتاها‌ی جندگانه، سنگریزه‌ها را به هم نزدیک می‌سازد، بدون اینکه به هم بخورند که در آن صورت بازی کن می‌سوزد. وقتی سنگریزه‌ها به هم نزدیک شدند با پرتاب آخر یکباره هر چهار سنگریزه را از روی زمین بر می‌چیند.

۹ مرحله مشت کو: بازی کن در مراحل آخر بازی نفرات دیگر را به بازی می‌کشاند. بدین ترتیب که نفر به نفر با تمایل خود، کف یک دست خود را روی زمین می‌گذارند؛ بازی کن با ظرافت و دقت باید چهار سنگریزه را با چهار پرتاب، دانه دانه روی پشت دست نفر داوطلب بگذارد. سپس با هر پرتاب او در حالی که مشتی بر پشت دست حریف می‌زند سنگریزه‌ای را بر می‌دارد، بدون اینکه سنگریزه‌های دیگر از روی دست به زمین بریزد.

۱۰ مرحله چنگر - چونگیل *cengar cungil*: یکی از نفرات با تمایل خود در حالی که انگشتان دستش را باز کرده، کف دست خود را روی زمین می‌گذارد و بازی کن با چهار پرتاب، چهار سنگریزه را لای چهار انگشت حریف می‌کارد؛ سپس سنگریزه پنجم را به هوا پرتاب می‌کند. در همین حین سعی می‌کند ضمن برداشتن یکی از چهار سنگریزه از لای انگشتان حریف در مرحله چنگر چون گریه دست حریف چنگول را بخراشد و یا در مرحله چونگیل، پشت دست حریف را نیشگون بگیرد و او را تنبیه کند و بدین گونه یا چهار سنگریزه را برابر می‌دارد و یا از بازی حذف می‌شود. البته

کمتر بازی کن ماهری پیدا می شود که بتواند تمام این مراحل شانزده گانه را (۳) مرحله‌ی عمومی - سیزده مرحله‌ی اختصاصی) به انتهای ببرد و نباشد. در تمام مراحل گوناگون این بازی دختران به دقت نظر، ظرافت، تمرکز حواس، آرامش و نرمی بیش از حد اندکستان دست نیاز دارد که شاید تمرینی باشد برای بافتیها و دوخت و دوز خانگی ^{تبرستان}

دومه دومه بازی dumə dumə bāzi

از بازیهای رایج در منطقه تالش و ویژه کودکان و نوجوانان دختر است. طریقہ بازی به این صورت است که چند نفر دختر بچه دور هم جمع شده، به طور توافقی یک نفر چوبان می شود و یک نفر گرگ. بقیه دختران هم دنباله لباس هم دیگر را که در اصطلاح تالشی به آن «دومه» می گویند، می گیرند و گرگ شروع می کند به رجزخوانی و هر کدام از بچه ها را که با دست لمس کرد، او از گردونه بازی خارج می شود و بازی همین طور تا نفر آخر ادامه پیدا می کند.

نمک یاری nəmək yārey

یک بازی کودکانه دخترانه است.

شكل بازی: چند کودک خردسال دور هم جمع می شوند و ادای کارهای خانه مادرانشان را در می آورند. وسایل کار آشپزخانه شامل: سنگ و طبقچه گلی است که مادران در آن نمک می سابند، بچه ها نیز به نوبت این حرکات را تکرار می کنند و به این وسیله سرگرم می شوند.

بازیهای پسرانه

آبخور

یک بازی دسته جمعی بود که بیشتر جوانان و نوجوانان پسر در فضای باز انجام می‌دادند. در ابتدا بازی‌کنان به دو دسته تقسیم می‌شدند و در مقابل یکدیگر قرار می‌گرفتند. توپی با چوب از طرف یک دسته زده



آبخور

می‌شد و به سمت دسته دیگر پرتاب می‌شد و افراد دسته باید بعد از زدن توب تا میدانی که برای حرکتشان مقرر شده بود، می‌دویندند و بر می‌گشتند. اگر دسته مخالف، توب را در هوا می‌گرفت و یا از زمین برداشت، به هر یک از بازی‌کنان دسته اول می‌زد، برنده می‌شد و گرنه عمل توب انداختن از طرف تمام افراد دسته اول تکرار می‌شد تا میزان امتیاز دو طرف مشخص گردد. کسانی که امتیاز بیشتر کسب می‌کردند، برنده می‌شدند. در این بازی قدرت بدنه، مهارت و سرعت عمل بازیکنان سنجیده و تقویت می‌شود. این بازی به بیس بال بسیار شباهت دارد.

آبخور روسی

از بازیهای جمعی پسرانه در سطح نوجوانان و جوانان است. این بازی بسیار به بیس بال شبیه است و چنان که از اسم آن پیداست از روسیه و به احتمال قوی از ناحیه قفقاز به گیلان آمده است.

آپاربازی

مخصوص نوجوانان پسر بود اما گاهی دختران نوجوان نیز آن را انجام می‌دادند. روش بازی: دو نفر هم بازی، هر کدام سنگی صاف و پهن به نام «آپار» در دست می‌گرفتند و در فضای باز می‌ایستادند. نخست نفر اول، آپار را به جلو پرت می‌کرد و هم‌بازیش باید آن را با آپار خود می‌زد و اگر می‌زد، برنده می‌شد، در غیر این صورت باید نفر دیگر را تا جای معینی حمل می‌کرد و بازی به این شکل ادامه می‌یافت.

آتیمار

این بازی گروهی در گیلان اسامی دیگری چون، «آکه آکه»، «ال بیله بازی» و «حیدر صدر» نیز دارد و در نواحی لاهیجان به نام «ال بیله بازی»، در سیاهکل و دیلمان «آتیمار» یا «آکه، آکه، جان دله» نامیده می‌شود و قدمت زیادی دارد.

تعداد بازی‌کنان هر گروه ۲ الی ۵ نفر است و بازی در فضای باز و زمین وسیع انجام می‌شود. در محل شروع بازی چهالهای به عمق ۵ سانتی‌متر و قطر ۱۰ تا ۲۰ سانتی‌متر حفر می‌کنند که نقطه آغاز بازی محسوب می‌شود.

وسیله این بازی دو قطعه چوب، نظیر «الک و دولک» می‌باشد. چوب بزرگ به طول ۷۰ تا ۸۰ سانتی‌متر و چوب کوچک به طول ۲۰ تا ۲۵ سانتی‌متر است.

پس از یارگیری و تشکیل دو گروه، برای تعیین گروهی که باید چویها و چاله‌ها را تصاحب کند قرعه کشی می‌شود. در شرح این بازی، گروه صاحب چوب و چاله را گروه الف و دیگری را گروه ب می‌نامیم.

شکل بازی: افراد گروه الف در پشت چاله و مقابل زمین بازی قرار می‌گیرند و افراد گروه ب در فاصله‌های مناسب داخل زمین بازی، به صورت جدا از هم مستقر می‌گردند. چوب کوچک را روی چاله قرار می‌دهند؛ یکی از نفرات گروه الف با چوب بزرگ و با قدرت هر چه بیشتر، چوب کوچک را به طرف گروه مخالف پرتاب می‌کند؛ اگر نفرات گروه ب، چوب کوچک را در هوا بگیرند، برنده محسوب شده جای دو گروه عوض می‌شود؛ در غیر این صورت، چوب کوچک هر جا که به زمین افتاد به وسیله نزدیک ترین بازی‌کن گروه ب برداشته می‌شود. این بازی‌کن، چوب کوچک را از همان

نقطه به طرف چوب بزرگ که پس از پرتاب چوب کوچک در کنار چاله قرار داده می‌شود، می‌اندازد. اگر چوب کوچک به چوب بزرگ اصابت کند گروه ب برنده بوده جای دو تیم عوض می‌شود، ولی اگر اصابت نکرد و نزدیک و اطراف چوب بزرگ افتاد، بازی کن پرتاب‌کننده گروه الف چوب بزرگ را برداشته و ضربه کوچکی به یکی از دو سر چوب کوچک می‌زند تا از زمین بلند شود، سپس با چوب بزرگ به چوب کوچک که به هوا بلند شده است، ضربه زده آن را به طرف زمین بازی پرت می‌نماید که در فاصله‌ای از چاله می‌افتد، مثلًاً ۱۰ سر چوب بزرگ (واحد اندازه گیری همان چوب بزرگ است). از محل فرود نیز بار دیگر به چوب کوچک ضربه زده و آن را پرتاب می‌نماید، از محل فرود چوب کوچک که بار سوم نیز ضربه زدن و پرتاب انجام می‌شود، محل فرود سومین بار چوب کوچک تا چاله به وسیله چوب بزرگ، اندازه گیری می‌شود، به فرض ۷۰ چوب. مقدار این فاصله ثبت می‌شود و نوبت به بازی کن بعدی می‌رسد. سایر نفرات گروه الف به شرح فوق بازی می‌کنند و در پایان، مجموع فاصله چوبهای زده شده حساب می‌شود، مثلًاً ۳۰۰ چوب. سپس نوبت به گروه ب می‌رسد که به همین شکل بازی می‌کند. در پایان، فاصله چوبهای زده شده را حساب می‌کنند؛ هر گروهی که بیشتر زده باشد، تا این مرحله برنده به حساب می‌آید و سر چاله می‌رود. افراد گروه برنده چوب کوچک را در حالی که به هوا پرتاب می‌کنند با چوب بزرگ پشت سر هم و قبل از اینکه به زمین افتد، می‌زنند و از سر چاله به طرف زمین بازی حرکت می‌کنند. هر وقت که چوب کوچک افتاد از همان نقطه، نفر بعدی و به این ترتیب تا آخرین نفر عمل می‌کنند. مجموع ضربات هر گروه محاسبه و حاصل آن (مثلًاً ۴۰ بار) بین افراد تیم تقسیم می‌شود. اگر تیم ۵ نفر باشد

عدد ۸ برای هر نفر به دست می‌آید. هر یک از بازی‌کنان از آخرین نقطه محل شمارش، باید ۸ بار چوب کوچک را با دست چپ به هوا بیندازند و با چوب بزرگ به آن بزنند و به طرف مقابل پرتاب نمایند؛ هر بار از محل فرود چوب کوچک، پرتاب تکرار می‌شود. در پایان، فاصله فرود آخرین پرتاب تا چاله به دست می‌آید، به فرض ۴۰۰ تا ۱۰۰۰ متر. این فاصله باید به وسیله تعداد بازی‌کنان گروه دیگر، یک نفس بدهن ترتیب و بده شود؛ اولین بازی‌کن، یک نفس در حالی که می‌گوید: «آکه، جان دله، مه بلبله، او» (حالت زو) به طرف چاله می‌دود و هر جا که از نفس افتاد بازی‌کن بعدی ادامه می‌دهد تا آخرین نفر گروه؛ اگر نفر آخر و یا نفرات ماقبل او موفق شوند بدین ترتیب خود را به سر چاله برسانند، برنده خواهند بود و جای دو گروه عوض می‌شود؛ در غیر این صورت بازنده نهایی بوده و باید از فاصله قبلی نفرات تیم برنده را کول کرده، به سر چاله بیاورند. دور اول بازی به این ترتیب خاتمه پیدا می‌کند.

آغوزبازی *āquz bāzi*

(گردو بازی)

اشارة: در گیلان به درخت گردو، آغوزدار *dār* «*āquz*» می‌گویند و آن درختی است تنومند و مقاوم که از چوب آن در ساختن پیشکاول *«piš kāvəl»*، گهواره و... استفاده می‌شود. ظاهراً درخت سردسیری گردو، با وجود آب و هوای مرطوب، در گیلان سازگاری یافته و چوب و محصول آن مورد توجه شالیکاران قرار گرفته است.
واحد شمارش درخت گردو، همچون درختان دیگر در گیلان، «بنه

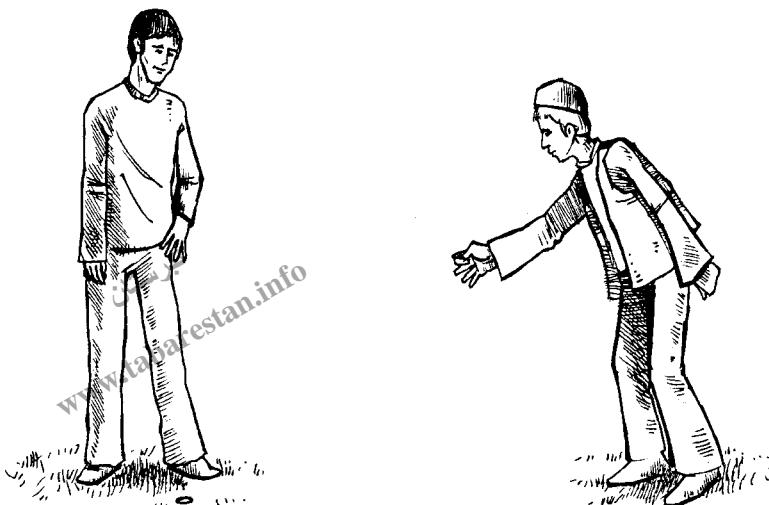
*. وسیله مسطح‌سازی شالیزار پس از شخم و پیش از نشا.

«bənə» و واحد شمارش گردو، «دانه» (dane) (= دانه) است. تعداد گردوها در دسته‌های «پنجاه‌تایی» شمارش می‌شوند و دسته‌های فوق به «پنجا» موسومند: همچون «یک پنجا - دو پنجا» (= یک پنجاه - دو پنجاه) و... زمان اجرای بازی: آغوزبازی گونه‌های متنوع دارد که از دیرباز، اوقات بیکاری دهقانزادگان گیلانی و حتی وقت خالی شالیکاران را پر می‌نموده است. شروع بازیها از اواسط تابستان - زمانی فرم رسی گردوها تا اواخر پاییز است، اما شدت و همگانی شدن بازی، بعد از دروی شالیزار و تمام رس شدن گردوهاست.

آغوز وامجا 'aquz vāməjā

هر ساله بعد از آغوزچینی گردوهای به جا مانده روی درختان از آن کودکان است. کودکان، با پرتاب دکبه «dakba» یا دبکه «dabakə»^(۱) به سمت گردوها، آنها را به زمین می‌اندازند و یا گردوهای به جا مانده از «آغوزچینی» را که در میان علفها، زیر شاخ و برگ درختچه‌ها و همچنین در شالیزار درو شده گم شده‌اند، می‌یابند و به این گردویابی آغوز وامجا می‌گویند. به کندن پوسته سبز گردو خاجکا «xājkā» و به آن پوسته - که در حین در آوردن دستها را سیاه می‌کند - سالمه «sāləmə» می‌گویند. گردوها از نظر شکل یک نوعند اما اندازه و ابعاد مختلف دارند: کرچه بولوری «kərčə»، سه کونجی «sə kunji»، درازه آغوز «dərəzə'」، میزه‌ی «mizey» و ...

۱. تکه چوبی به طول تقریبی نیم متر و قطر ده سانت.



۱. انواع بازی و اصطلاحات آن

انواع «آغوزبازی» عبارت است از:

۱. لشته‌نشای *nəšāy* (یا) آب زنه‌ی *zəney*

۲. لیبیشه‌ی *libišeイ*

۳. په‌آره‌ی *peārey*

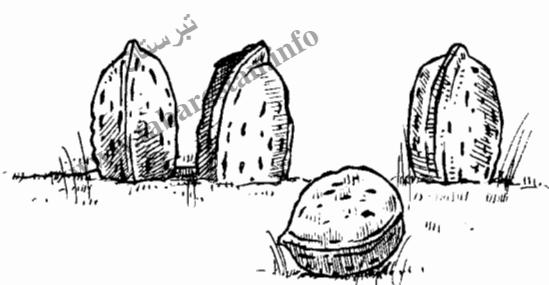
۴. تیره‌زنیه‌ی *tirə zəney*

۵. سه تونگولای *sə tungulāy* (انواع بازیهای «سه تونگولای» با فندق نیز

اجرا می‌گردد.)

زمینبازی: قطعه زمین مورد نیاز، برای انجام چهار بازی نخست به طول و عرض تقریبی ده متر در دو متر است. معمولاً بازیها در باغهای گرد و جاده‌های خاکی روستاهای انجام می‌شود. در صورت فراهم نبودن چنین

زمینی، بازی در زمینی کوچک‌تر، به طول پنج متر و کوچک‌تر از پنج متر نیز ممکن است اما زمینی که از کیفیت بازی و کمیت تعداد بازیگران نکاهد، همان ده متر در دو متر می‌باشد.



اصطلاحات مرسوم در آغوزبازی

vâkâstən واکاشتن

fakâstən فکاشتن

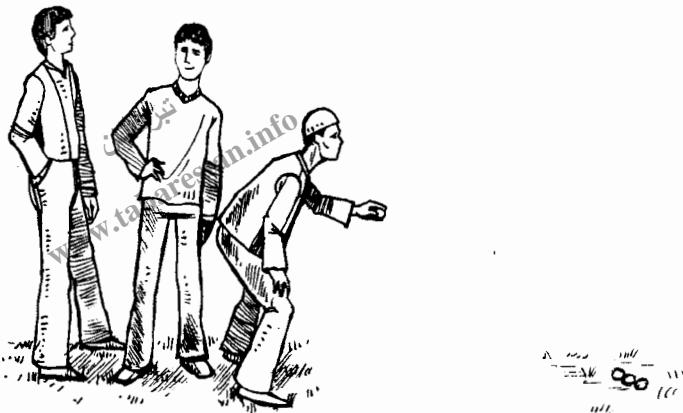
به مرتب کاشتن گردوها در کنار هم «واکاشتن» یا «فکاشتن» و به گردوهای کاشته شده، واکاشته آغوز «vâkâstə aquz» می‌گویند اطلاق می‌شود.
مالیکا: اصطلاحی است برای منطقه و محدوده کاشتن گردوها
(توضیح: با زمین و محدوده بازی خلط نگردد)*.

کونجاله‌ی *kunjâley* یا «کونجه‌ی *kunjey*»: فاصله‌ای است بین «مالیکا» تا یک متری آن.

تیره *tirâ*: گردی نشانه‌ای است که در تعیین موقعیت بازیگر و برنده شدن او در بازی بسیار اهمیت دارد. «تیره»، گردوبی ظرفی و خاص

* در گیلکی به سگ ماده به غیر از «ماچه سک» "mâcasak", «مالیکا» و «مالیکاسک» نیز گفته می‌شود.

است که بازیگر آن را از میان صدھا و گاهی هزاران گردو، با دقت و وسوس، انتخاب می‌کند. انواع «تیره»‌ها، براساس شکل ظاهر خود عبارتنداز:



۱. گرده تیره (*garda tirə*) گرد است و که اکثرًا بازیگران از این نوع استفاده می‌کنند.

۲. سه کونجی (*sə kunji*) این گونه گردو، به تجای دو برآمدگی برجسته و معمول گردوهای طبیعی، دارای سه برآمدگی (کونج: کنج) است.

۳. میزهی (*mizey*) بسیار ریز، گاهی کوچک‌تر از فندق، که همیشه حواس گردویابها را به خود مشغول می‌دارد. مزیت «میزهی» در شرایط تیره عوضیهی «*tirə 'avəzey*» (= تعویض تیره)^(۱) است که بازیگر «کونجاله‌ی» با استفاده از آن، امکان برنده شدن خود را به مراتب افزایش می‌دهد. ارزش و ضرورت استفاده از «میزهی» تنها در بازی «الشته‌نشای» است. ضمناً در آغاز بازی از «میزهی» استفاده نمی‌کنند زیرا این می‌تواند امتیازی

۱. توضیح تیره عوضی، در قسمت «شروط و شرایط بازیها» خواهد آمد.

باشد به سود حریف یا حریفان در بازی.

۴. سچمه (səčmə) از نمونه‌های پیشین دقیق‌تر و کامل‌تر و استفاده از آن نیز نیازمند مهارت و سنجش موقعیت خود و حریفان در بازی است. «سچمه تیره»، دست‌ساز است. ابتدا برای درست کردن آن، در یکی از دو سر یا «سه کونجی» سوراخی ایجاد می‌کنند،^(۱) آن‌گاه مغز و محتویات داخل گردو را به وسیلهٔ سنجاق قلی خارج نموده، داخل گردوبی میان تهی را با ساچمه پر می‌کنند؛ سپس برای جلوگیری از نشت ساچمه‌ها به بیرون سوراخ آن را با سقز می‌بندند.^(۲)

تیره (tir): «تیر» کردن، انداختن تیره به سمت گردوهای کاشته شده یا تیره حریف. است که انواع گوناگون دارد:

الف. سوکی (suki)، بازیگر روبه‌روی گردوهای کاشته می‌ایستد و از نزدیکی نوک بینی خود «تیره» را به قصد زدن آنها رها می‌کند.

ب. «فرد» (fərad)، غلتاندن «تیره» از روی زمین و جهت دادن آن به سمت گردوهای کاشته یا تیره حریف را گویند.*

ج. «سره» (sərə)، تیر کردن تیره از فاصله‌ای مشخص برای فرود آوردن آن به روی گردوهای کاشته یا تیره حریف.

تیره عوضه‌ی (avəzey): یکی از بازیگران برای به دست آوردن تیره بازیگری که گردوهایش را باخته، بسته به ارزش تیره، تعدادی گردو می‌کارد. تیره بازیگر بازنده، به بازیگری که گردو کاشته می‌رسد. اما در صورت برد، وی باید به بازی ادامه دهد و شرایط طرف مقابل را پذیرد.

۱. برای جلوگیری از ترک برداشتن پوسته، گردو را با جوالدوز داغ شده سوراخ می‌کنند.

۲. در مواردی «تیره»‌های مختلف را برای رنگی تر و زیباتر شدن در زیر تودهای از چرم (پهن گاو) قرار می‌دهند و پس از رنگ‌پذیری از آنجا خارج نموده، از آن استفاده می‌کنند.

*. معادل اصطلاح «فرد» در رشت، «گیلار» (gilər) است.

شرایط بازی: پیش از بازی با گردو معمولاً پیش‌فرضها و شروطی را بیان می‌کنند تا سبب کاهش وقه و برخوردهای احتمالی بازیگران در حین انجام بازی شود.

۱. چنتای *cəntay*: ابتدا تعداد گردوهای بازی برای هر دست را مشخص می‌کنند. معمولاً حد متوسط گردو برای هر نفر شرکت‌کننده در هر دست از بازی، تعداد دو گردو است. اما در صورتی که تعداد بازیگران از حد اعتدال بگذرد این ترکیب بهم می‌خورد. گاهی این تعداد به یک گردو برای هر نفر کاهش می‌یابد و گاهی در اوج هیجان بازی به چهار و پنج و شش گردو برای هر نفر شرکت‌کننده افزایش می‌یابد. البته در صورتی که تعداد بازیگران از دو تن تجاوز ننماید نیز گاهی ترکیب تعداد گردوها بهم می‌خورد مثلاً با توجه به برد و باختها گاهی تعداد گردو برای هر نفر شرکت‌کننده به یکی تقلیل می‌یابد و گاهی به سه و چهار نیز می‌رسد.

۲. چن سرهی *cən sərey*: تعداد دورهای بازی در طول یک دست از سه مورد بازیهای این مبحث است. یا به علت واضح‌تر، تعداد رفت و برگشتهای بازی در یک دست بازی بدون در نظر داشتن نتیجه آن دست یعنی ناتمام به پایان رسیدن یک دست از بازی.

همه سرهی *hamə sərey* بازی در این صورت تا کسب نتیجه نهایی در دورهای متوالی (در چند رفت و برگشت) ادامه می‌یابد.

۳. نوخرمهی *nuxorəmey*: بازیگری که موفق به زدن گردوهای کاشته گردیده با توجه به موقعیت حریفان و احتمال قوی باخت خود، از شرط «نوخرمهی» سود برده و از زدنش انصراف حاصل می‌کند. اگر این شرط در آغاز بازی مطرح نشده و از سوی سایر بازیگران پذیرفته نشده باشد، صرف نظر کردن از عمل واقع شده امکان ندارد. این شرط - نوخرمهی -

تنها در بازی نوع نخست این مبحث - لشته‌نشای - ارزش و ضرورت اجرایی دارد.

۴. تکان دانه‌ی **təkān dâney**: شرطی است که بر مبنای آن، بازیگری که موفق به زدن گردوهای کاشته شده گردد «تیره» اش را، برای افزایش احتمال برد خود، به حالت درازای آن می‌گذارد تا نشانه‌گیری آن برای سایر بازیگران مشکل گردد. شرط «تکان دانه‌ی»، در موارد اول و چهارم از بازیهای این مبحث ارزش اجرایی دارد.

۵. تیره عوضه‌ی **tirə 'avəzey**: بازیگران براساس این شرط، برای افزایش احتمال برد خود مجاز به تعویض «تیره» در حین انجام بازی هستند. «تیره عوضه‌ی»، تنها در مورد نخست از بازیهای این مبحث - لشته‌نشای - دارای ارزش است.

۶. راسته آره‌ی **'rastə 'arey**: براساس «راسته آره‌ی»، تیره منحرف شده از مسیر بازی را در راستای آن به مسیر بازی بر می‌گردانند. اما در صورت عدم پذیرش «راسته آره‌ی» از سوی بازیگران یا مطرح نشدن آن در آغاز بازی، نمی‌توان در حین اجرای یک دست از بازی، عمل «راسته آره‌ی» را انجام داد. این شرط، در هر پنج مورد بازیهای این مبحث، دارای ارزش اجرایی است.

۷. بشه **bəssə**: اگر تیره‌ای در مسیر حرکت خود به جایی یا تصادفاً به پای بازیگر یا یک نماشچی اصابت نماید و از سرعت آن کاسته شود یا متوقف گردد، بازیگر «تیره» ضمن به زبان آوردن اصطلاح «بشه» از حق یک پرتاب «تیره» برخوردار می‌شود. اما اگر حریفی پیش از بازیگر «تیره» اصطلاح «بوخوسه buxusə» را به زبان آورد حق پرتاب «تیره» از بازیگر سلب می‌گردد.

۸. شیریکه‌ی ſirikey: «شیریکه‌ی»، همکاری مستمر و قانونی دو بازیگر است که در برد بازی آنها نقش عمده‌ای دارد. تعداد گردوهای بردۀ شده توسط هر یک به تساوی بینشان تقسیم می‌گردد. گاهی در صورت پذیرفته نشدن شرط «شیریکه‌ی»، رسم ناپسند «سراسره‌ی ſərāsərey» در بازی عملی می‌گردد. «سراسره‌ی»، همکاری غیرقانونی دو یا چند بازیگر است که در برد هم نقش به سزایی ایفا می‌کنند و از گردوهای برسقو شده سهم می‌برند.

۱. لشته‌نشای ləʃtə našay یا: آب زنه‌ی

اسم نخست این بازی، از اسم شهر «لشت‌نشا» گرفته شده، زیرا احتمالاً در این شهر شکل گرفته و به مرور در سایر نقاط جلگه‌گیلان رایج شده است. اسم دیگر این بازی، از مرحله آغازین آن را (آبزنی) گرفته شده است.

بازی با ردیف کاشتن گردوها در «مالیکا» آغاز می‌شود. آنگاه دو بازیگر، یک اوستا به نام «آبزن abzən» و دیگری کمک او - که مورد تأیید سایر بازیگرانند - انتخاب شده، مقدمات انجام بازی را تدارک می‌بینند. کمک «آبزن»، «تیره»‌های خود، «آبزن» و سایر بازیگران را جمع آوری نموده در دو متری «مالیکا» رو به آن می‌ایستد؛ «آبزن» در جلوی او و پشت به «مالیکا» (به فاصله نیم متری) به حالت تقریباً خمیده ایستاده، کف دو دست خود را در کنار هم به شکل «درگا dargā» قرار می‌دهد.*

* درگا: قرار گرفتن کف دو دست در راستای انگشتان کوچک در کنار هم با سر انگشتانی تقریباً خمیده.

کمک «آبزن»، تیره‌ها در جهت دستهای «آبزن» پرتاپ نموده، خود از جلوی او کنار می‌رود. «آبزن»، برای جهش و جهت دادن به «تیره»‌ها، به آنها ضربه می‌زند و در زمین بازی پخش می‌کند. بروز هرگونه تقلب از سوی کمک «آبزن»، بازی به هم می‌خورد و با تغییر کمک «آبزن»، «آبزنی» تکرار می‌شود.

اگر در این مرحله، «تیره»‌ای از «مالیکا»^۱ شود و لذر مسیر مخالفِ «تیره‌ها» قرار گیرد، «آبزنی» تکرار می‌شود. «تیره»‌ای که در «آبزنی»، از سایر «تیره»‌ها (واز «مالیکا») دورتر برود امتیازی را نصیب بازیگر می‌کند و بازیگر «تیره» با آزادی عمل بیشتر - به گونه‌ای که به احتمال بُرد او بیفراید - بازی را آغاز می‌کند. به تیره قرار گرفته در چنین موقعیتی، «به آردای *bəârday*» (= آورده، پیشی گرفته) می‌گویند. به تیره‌ای که از سایر تیره‌ها به «مالیکا» نزدیک‌تر است، «کونجاله‌ی *kunjâley*» یا «کونجه‌ی *kunjey*» (= گنجی) گفته می‌شود که مکان بازیگر آن در دور رفت‌یک دست از بازی، عقب‌تر از سایر بازیگران است. شانس «کونجاله‌ی *kunjâley*» در بُرد بازی، بعد از «به آردای»، بیشتر است.

بازیگر «کونجاله‌ی *kunjâley*»، در صورت عدم توفیق حریفان در زدن گردوهای کاشته، با آزادی عمل بیشتری ضمن استفاده از امتیاز «تیره عوضه‌ی» از «میزه‌ی» بهره می‌گیرد و به گردوها می‌زند و می‌خوابد؛ یا براساس موقعیت حریفان با «یه کونجی» یا «سبجمه» به گردوها می‌زند و فرار می‌کند. اگر تمامی این پیش‌بینی‌ها غلط از آب درآمد با امتیاز پیش آگاهی که از موقعیت حریفان دارد تصمیم می‌گیرد از سایرین در دور برگشت بازی جلو بیفتد یا از تعدادی از آنها جلو بیفتد یا اینکه باز در «کونجه‌ی *kunjâley*» بخوابد.

اگر بازی، دارای ویژگی «همه سره‌ی» بوده باشد، بازی در رفت و

برگشتهای متعدد تا کسب نتیجهٔ نهایی ادامه می‌یابد، و گرنه «آبزنی» تکرار شده، بازی از سرگرفته می‌شود. تمام شدن بازی در یک دست کامل، زدن گردوهای کاشته توسط یکی از بازیگران است و تیره (= شلیک) کردن سایر بازیگران به سوی تیره او و برای زدن و گرفتن نتیجهٔ بازی از او. زنندهٔ گردوها، آنها را جمع آوری نموده، نزدیک تیرهٔ خود می‌گذارد. اگر حرفی موفق به زدن تیره او و گرفتن نتیجهٔ بازی لفظ او شود، همهٔ گردوها را بر می‌دارد و در صورت داشتن شریک، گردوها را به تثبت تساوی با شریک خود قسمت می‌نماید.

۲. لبیشهی libišeи

ابتدا تعداد گردوهای بازی را در «مالیکا» می‌کارند. آنگاه در فاصلهٔ سه تا چهار متری «مالیکا» با ایجاد شیاری باریک به کمکِ تکهٔ چوبی روی زمین، خطی ترسیم می‌کنند. بازی از روی خط ترسیمی آغاز می‌گردد. تعیین نوبت بازی برای بازیگران در هر دست و به‌ویژه نوبت «فاق qāq» (= آخر) قرار گرفتن بازیگران، قراردادی است. بازیگران تلاش می‌کنند در صد «فاقی» خود را افزایش دهند. «فاقی»، به نوبت در دستهای مختلف بازی تغییر می‌کند.

یکی از اصول بازی «لبیشهی»، «شکاف ṣekāf» است که بازیگری، در صورت زدن هر تعدادی از گردوهای کاشته در یک دور، با گفتن اصطلاح «شکاف» از حق یک پرتاب آزاد «تیره» برخوردار می‌گردد و با آزادی عمل می‌تواند در طول زمین بازی تا هر جایی که لازم دانست تیره‌اش را جلو بیندازد. همان بازیگر، در صورت عدم تمايل به پیشروی در زمین بازی، با ادای اصطلاح «بوخوسه buxusə» در جای ثابت خود می‌خوابد. گفتن «بوخوسه» در اینجا الزامی نیست اما بازیگران براساس عادت و برای

اطمینان خود و دیگران معمولاً آن را برابر زبان می‌آورند. اهمیت «فاقی»، در بازیهای «لیبیشه‌ی» و «به آره‌ی» در آزادی عملی است که برای بازیگران به وجود می‌آید. بازیگر با استفاده از این امتیاز، تیره خود را تا هر جا که برای بُرد بازی در مرحله برگشت مناسب تشخیص دهد پیش می‌اندازد. به خصوص که اگر در دور برگشت بازی موفق به زدن گردویی گردد دو باره (در مسیر مخالف بازیگران و پیش از آنان) به گردوها «تیره» می‌کند.

گردوهای جدا مانده در «مالیکا» را پس از زدن نک و توک آن توسط بازیگران در کنار هم می‌کارند. بازیگری که «تیره» اش در دور رفت بازی به گردویی یا گردوهایی اصابت نماید همان گردو یا گردوها را برمی‌دارد اما شرایط بازی در دور برگشت، متفاوت است و بازیگر در صورت توفیق خود در زدن گردویی، در رفت و برگشتهای متواالی (که برای او یک برگشت محسوب می‌شود) به گردوهای کاشته «تیره» می‌کند و چنانچه تا پایان بازی در زدن گردوها مرتکب خطأ نگردد نوبت به سایرین نمی‌رسد. او براساس اصلی، ابتدا در رفت و برگشتهای متواالی به گردوهایی که در «مالیکا» جدا مانده‌اند، «تیره» می‌کند و در صورت عدم خطأ، به گردوهای جفت. اما هر جایی که «تیره» اش به خطأ رفت، گردوها در «مالیکا» کنار هم جفت می‌شوند و نوبت به سایر بازیگران می‌رسد که به همان ترتیب به گردوها «تیره» کنند. یک دست بازی «لیبیشه‌ی»، در صورت «دوسره‌ی» بودن، در یک رفت و برگشت (چه تمام چه ناتمام) تمام شده تلقی می‌گردد و بازیگران، به خط شروع مسابقه رفته، بازی را (گاهی با توافق هم‌ضمن افزایش تعداد گردوهای کاشته در بازیهای ناتمام) از سر می‌گیرند. اما اگر بازی «همه سره» بوده باشد، بازی در رفت و برگشتهای متواالی تا حصول نتیجهٔ نهایی ادامه می‌یابد.

۳. په آرهی * pe 'ārey

در این بازی نیز، ابتدا تعداد گردوهای بازی را می‌کارند. آنگاه خطی به فاصله یک متری «مالیکا» با ایجاد شیار در زمین ترسیم می‌کنند. بازی‌کنان از پشت خط ترسیمی، برای جای‌گیری در آن سوی «مالیکا»، بدان‌سو، «تیر» می‌کنند. «فاقی» در «په آرهی» نیز اهمیت زیادی دارد و در گرد بازی نقشی اساسی ایفا می‌کند. زدن گردوها به هنگام «تیر» کردن برای جای‌گیری، امتیازی در پی ندارد. بعد از جای‌گیری، بازیگران «ته آردای» به سمت گردوهای کاشته «تیر» می‌کنند. شرایط بازی از این مرحله به بعد همچون شرایط بازی «لیبیشهی» می‌باشد. از تفاوت‌های بارز بازی «په آرهی» با «لیبیشهی» و همچنین از اصول بازی «په آرهی»: یکی، «همه سرِه‌ی» بودن بازی تاکسب نتیجهٔ نهایی در یک دست ادامه می‌یابد. دیگر، «په pe آوردن گردوی زده است که زنده گردوی کاشته موظف به اندازه‌گیری فاصله آن از «مالیکا» است که صرفاً زدن گردو در این بازی امتیازی برای بازیگران در پی ندارد.

۴. تیره زنه‌ی tirə zəney

آغاز این بازی، برخلاف بازیهای پیشین، با گردوهای کاشته نیست و بازی، صرفاً با «تیر» کردن مرتب بازیگران به سمت «تیره»‌های همدیگر شروع می‌شود و ادامه می‌یابد. بازی‌کنی که موفق به زدن تیرهٔ حریف شود یک یا چند گردو (که تعداد آن به طور قراردادی در آغاز بازی مشخص می‌گردد) از حریف می‌گیرد؛ همچنین از امتیاز «تیر» کردن به سوی تیرهٔ حریفی دیگر نیز برخوردار می‌گردد. هر قدر زمین بازی «تیره زنه‌ی» طویل‌تر باشد برای اجرا مناسب‌تر است.

* په: اندازهٔ «په» از نوک انگشتان پا تا پشت پاشنهٔ پاست.

۵. سه‌تونگولای *sə tungulāy*

ابعاد زمین، در اجرای بازیهای «سه‌تونگولای» کوچک است: به طول تقریبی چهار متر و عرض دو متر. غالباً این بازیهای به دلیل انجام در حالت نشسته و گاهی درازکش، در اماکن سرپوشیده مانند اتاق و... برگزار می‌شود. «سه‌تونگولای» در قالب بازیهای بر شمرده پیشین (موارد یک تا چهار) و معمولاً با سه نوع «تونگوله» (*tungulə*) (= تلنگر) انجام می‌شود: اول، قرار گرفتن انگشت شست، پشت انگشت سبابه و ضربه زدن با انگشت شست به گردو. دوم، قرار گرفتن انگشت سبابه پشت انگشت شست و ضربه زدن با انگشت سبابه به گردو. سوم، قرار گرفتن انگشت وسطی پشت انگشت شست و ضربه زدن با انگشت وسطی به گردو.

۱. ماست واسینی (vesini)

شیوه‌ای است برای خراب کردن روحیه و حواس بازیگری که به گردوهای کاشته یا تیرهٔ حریف نشانه رفته است. یکی از بازیگران در «ماست واسینی»، دست مشت کردهٔ خود را با انگشت سبابه، به حالت آزاد به دور سر حریف می‌چرخاند و با این عمل، تعادل روحی و فکری حریف را بر هم می‌زنند.

۲. بسته *bəstə*

کُرُکُری خواندن تعدادی از بازیگران به منظور خراب کردن روحیه و کنترل حواس بازیگری که قصد «تیر» کردن به سوی هدف را دارد:

bəstəm bəsərâ di

«بستم بسرادی

tā sob tu gərâ di

تاصوب تو گرادی»

(= شرط می‌بندم رد بکنی / همین طور تا صبح قل بدھی) یا:

«بستم بسرادی، تا حاجی بوزه (*hajibuze*) گرادی»

(= شرط می‌بندم رد بکنی / تا «آج بوزایه»* قل بدھی)

* آج بوزایه *ājbuzzāye* : روستایی است از توابع بخش لشتنشاء (شهرستان رشت).

Pe 4.5

گاه بازی کنی برای به دست آوردن موقعیتی بهتر، ضمن استفاده از غفلت حریف یا حریفان، «تیره» اش را گامی به «مالیکا» یا تیرهٔ حریف نزدیک تر می‌کند. اگر بازیگر دیگر متوجه شود، اعتراض می‌کند و می‌گوید: «تیرهٔ حارا می‌فکش!» (= حرامی خودت را عقب بکش!)

ti hārāme fakəš

بازیگر خاطری در چنین شرایطی، مجبور به عقب تسبیح به جای خود می‌شود و از آنجا به گردوهای کاشته یا «تیره» حریف «تیر» می‌کند، اندازه «په»، در تقلب کردن یک گام است.

۴. داغوله

به تداوم بهانه جویی، دبه در آوردن و تقلب در جریان بازی، «داعوله»، و به بازیگر آن، «داعوله باز» گفته می‌شود. گاهی سایرین با جمله زیر به «داعوله باز» اعتراض می‌کنند:

dūqulə bāz xu māla xore «داغوله باز، خو ماله حوره».

(= جرزن، داروندارش را می خورد.)

۵. سه لنگه سه یا داره **sələŋə sə pā dare**

معمولًاً «تیر» کردن به تکرار سوم می‌کشد. اگر بازیگر در «تیر» دوم خطا نماید با گفتن مثل «سه لنگه سه پا داره» حق تکرار سوم را برای خود قائل می‌شود. گاهی این حق تکرار با اعتراض دیگران مواجه می‌شود، اما در صورتی که در «تیر» دوم خطا نکند، دیگر بازیگران با گفتن مثل «سه لنگه سه پا داره» باطل شدن امتیاز او و تکرار سوم را از او می‌خواهند که معمولًاً بازیگر فوق ناگزیر از پذیرش آن است.

ع آغوزبازی در ضرب المثل

آغوزبازی به فرهنگ عامه گیلان نیز راه یافته است، مثلاً در ضرب المثلی گیلکی آمده است:

چوم به آغوز دو گوده خوتیرا آورا گوده

čum bə 'aquiz dugudə xu tirā 'avirā gudə

(= چشم به گردو دوخت و تیره اش را گم کردی)

اتیکبازی *bāzi*

یک بازی گروهی است.

شکل بازی: افراد به دو گروه تقسیم می شوند، سپس هر کدام از دسته های یک تکه چوب کوچک و یک عدد چوب بزرگ به دست می گیرند و از یک سوی زمین چوب کوچک را به سوی دیگر زمین می زندند و فاصله را با چوب بزرگ اندازه می گیرند. هر گروه بیشتر امتیاز آورد، برندۀ محسوب می شود و هدیه اش کولی گرفتن از گروه بازنده است. اتیکبازی در مناطق شرق گیلان و در کوهپایه های دیلمان رایج است و در مناطق مختلف گیلان به اشکال مختلف انجام می گیرد.

ارده بوشون رشته بیه *biye*

در این بازی افراد به دو گروه تقسیم می شوند و هر گروه یک نفر سردهسته برای خود انتخاب می کنند. سپس دو سر دسته، شیر یا خط می اندازند تا دسته شروع کننده تعیین شود؛ سردهسته ای که باید بازی را آغاز کند، دو عدد آجر می آورد، روی زمین می گذارد و یکی از بازی کنان دسته مقابل را روی یکی از آجرها می نشاند و چشم او را با دسته ای خود می گیرد. یکی

از بازی‌کنان دسته دیگر می‌آید و آجری را که روی زمین است برمی‌دارد و به آجری که این شخص روی آن نشسته می‌زند و بعداً به محل خود رفته، می‌ایستد. آن‌گاه چشمهاش شخصی را که روی آجر نشسته باز می‌کند. دسته مخالف او تمام روی زمین می‌نشینند و با سنگ یا آجری که دو دسته دارند روی زمین می‌زند و با صدای بلند می‌خوانند: (ارده بوشون رشته بیه). شخصی که چشمهاش باز شده است باید کسی را که دفعه اول، آجر را زده است پیدا کند. اگر پیدا کرد، دسته مخالف می‌سوذند و اگر نه، رفقای او باید به دسته مخالف کولی بدهنند.

'ارمنی گوش gus'

نوعی بازی گروهی و مخصوص جوانان و نوجوانان است. شکل بازی: بازی‌کنان اول به دو دسته چهار نفری تقسیم می‌شوند و بعد از سر آوردن در مقابل هم قرار می‌گیرند؛ پس از آن فردی از دسته اول توپی را به طرف فردی از دسته دوم نشانه می‌گیرد و پرتاب می‌کند. فرد دسته دوم چشمانش را می‌پوشاند تا توپ به چشمش اصابت نکند و در ضمن باید توپ رها شده را بگیرد. اگر بگیرد برنده است و از زنده توپ سواری می‌گیرد، والا نوبت به دومی و بقیه افراد دسته می‌رسد و در پایان مجموع امتیازات، تعیین‌کننده برد و باخت هر یک از دسته‌هاست.

'استب هوای havay'

یک بازی جمعی و گروهی است.

شکل بازی: گروهی از نوجوانان و جوانان دور هم جمع می‌شوند و یک توپ را به هوا پرتاب می‌کنند و نام یکی از بازی‌کنان را می‌گویند. بازی‌کن

مورد نظر باید به سرعت خود را به توب رسانده و آن را در هوا تصاحب کند؛ اگر موفق نظر باید به سرعت خود را به توب رسانده و آن را در هوا تصاحب کند؛ اگر موفق نشود، توب را دوباره به هوا پرتاب کرده و نام فردی از گروه دیگر را می‌گویند. پرتاب کننده توب باید پس از اولین برخورد توب با زمین آن را بگیرد و کلمه استبرای بگوید. در این لحظه همه باید در جای خود میخکوب شوند. همچنان او توب را بر زمین قل می‌دهد تا به پای یکی برخورد کند، کسی که توب به او برخورد نموده، یک امتیاز منفی می‌گیرد و مجبور است توب را به هوا پرتاب کند و اسم یک نفر را برای گرفتن توب بگوید. در این بازی اگر شخصی که اسمش برده می‌شود نتواند حتی پس از اولین برخورد توب به زمین آن را تصاحب کند، یک امتیاز منفی می‌گیرد. در این بازی هر بازی‌کنی پنج امتیاز منفی

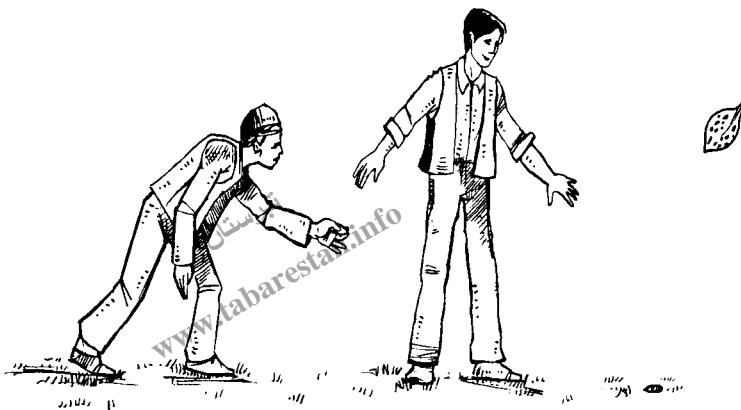


بگیرد، بقیه بازی‌کنان به دور آن یک نفر جمع می‌شوند و یک اسم خنده‌دار برابر او می‌گذارند و تا پایان بازی اورا به همان نام صدا می‌کنند. این بازی در مناطق غرب گیلان از جمله در اطراف رشت رایج است.

آشتالی توشک‌بازی *'aštālitusk bāzi*

آشتالی یا آشتالو، هلوی بومی گیلان، درختچه‌ای است با برگ‌های باریک و نوک تیز و گلهای پنج پر صورتی رنگ. میوه‌اش پوستی کلvet و کرک دار دارد. در صورت رسیدن، زرد و شیرین و آبدار می‌شود و هسته قرمز خوش‌رنگی دارد.

بازی با هسته آشتالی، مخصوص کودکان است. رقابت انفرادی و از دو نفر به بالا به ندرت انجام می‌شود. هدف رقابت دو نفره وقت‌کشی و ممارست و بردن هسته‌های طرف مقابل است. زمین بازی باید خاکی و بدون چمن باشد. در بازی دو نفر یا بیشتر در نقطه‌پایینی می‌ایستند و اولی هسته‌اش را چند متر به جلو پرت می‌کنند؛ نفر بعد با ایستادن در همان نقطه، هسته اول را هدف می‌گیرد. با اصابت به هسته هدف، صاحب آن می‌شود و یا اگر در فاصله یک وجبی یا کمتر از آن قرار بگیرد باز هم برنده همان دسته می‌شود. [در اصطلاح محلی به وجب *vaj* یا چارک می‌گویند که فاصله بین نوک انگشت شست و انگشت کوچک در حالت کاملاً باز می‌باشد.] در صورتی که هسته بازیکن دوم به هسته بازی کن اول اصابت نکند و یا در یک وجبی آن قرار نگیرد، بازیکن اول در نقطه استقرار هسته خود می‌ایستد و هسته بازی کن دوم را نشانه می‌گیرد که اگر اصابت کرد و یا در یک وجبی آن افتاد صاحب آن هسته می‌شود. تداوم این بازی بین دو بازی کن تا برد و یا باخت یکی از هسته‌های است و دور بعد بازی با هسته‌ای دیگر شروع می‌شود.



در بازی بیشتر از دو نفر بازی کن هر هسته‌ای را که نزدیک‌تر است، نشانه می‌گیرد و بازی تا اتمام موجودی هسته‌های یکی از دو طرف ادامه می‌یابد.
ضرب المثلی در مورد این بازی وجود دارد که می‌گوید:

«اون موقو کی من کونده زنی کودم تو کرا اشتالی تو شک بازی کودی»
'un moqo ki mən kundə zəni kudam tu kəra^ 'aslıta^litusłk ba^zi kudi
(آن موقع که من هیزم‌شکنی می‌کرم تو داشتی با هسته هلو بازی می‌کردی) که کنایه‌ای است از مهربانی خود و بی‌تجربگی و خامی طرف مقابل؛ این بازی در دهه ۶۰ منسوخ شد.

افلاطون یا افلاطونی 'aflatuni

این بازی در سر میدانهای شهری و یا قهوه‌خانه‌ها صورت می‌گرفت. شکل آن به این صورت بود که در یک طبق مسی حفره‌های مختلفی تعییه می‌کردند و در داخل اکثر حفره‌ها مریبا و در زیر آن اکثراً سکه‌های یک ریالی و دو ریالی می‌گذاشتند. مشتری با گذاشتن سکه‌ای بازی را شروع می‌کرد و برای به

دست آوردن مربا و پول، باید میخی را که به نسبت پهنهای انتهای آن، پول پرداخت کرده بود بر می داشت و از ابتدای مربا داخل می کرد و آهسته سر پهن میخ را زیر پول می برد. «افلاطونی» با میخی دیگر او را تعقیب می کرد که به چپ و راست و یا به عقب نزد و تا آخر سلول میخ را، در حالی که پول لغزان از مربا روی آن است، مستقیم با خود برد. اگر پول از روی میخ در حین حرکت رد می شد، مشتری همین طور باید تا آخر سلول می رفت و معلوم است که در انتهای سهم او همان مقدار مربایی بود که میخ بالا می آورد. ^{مشتری موفق} می شد پول را در بیاورد مربایی را مجانی خورده بود، که این امر بسیار کم اتفاق می افتد. این بازی به دلیل غیربهداشتی بودن در دهه پنجاه جمع آوری شد.

'allābəxti الابختی

یک بازی گروهی بود که در فضای بیرون خانه انجام می گرفت. وسیله بازی تعدادی گردو بود؛ بازی کنان در نقطه شیبداری می ایستادند، بازی کنی یک گردو را از نقطه شیبدار رها می کرد و به گوشهای می انداخت. بازی کنان دیگر نیز هر کدام به این صورت در بازی شرکت می کردند. انداختن گردو آنقدر تکرار می شد تا گردوی یکی از بازی کنان به یکی از گردوها برخورد می کند. بازی کنی که گردوی او به یکی از گردوها اصابت می کرد، برنده می شد و تمام گردوهای رها شده به او می رسید.

'angust zimin انگشت - زمین

این بازی به صورت گروهی و جمیعی انجام می گیرد.
شکل بازی: افراد بر یک خط راست قرار گرفته، سپس انگشت دست خود را، بدون خم شدن زانو، بر زمین می گذارند. سپس یک نفر رویه رویشان

ایستاده، عبارتی را می‌خواند، این عبارت به سلیقه‌گوینده بستگی دارد و افراد به محض شنیدن آن عبارت باید انگشت را از زمین جدا کنند و بایستند. اگر یکی از جمع، انگشتیش را از زمین جدا نکند و یا دیرتر این کار را انجام دهد، سوخته است. این بازی در غرب گیلان و در شهرستان رشت رایج بوده است.

اورج یا سدیق 'oj ya sədīq
(سه باش)

این بازی گروهی بین دو گروه سه نفره انجام می‌شد. محل بازی، زمین همواری به طول ۳۰ تا ۵۰ متر بود و بیشتر در مناطق تالش نشین غرب گیلان رایج بود. تعداد بازیکنان باید ضریبی از ۳ باشد، معمولاً ۹ یا ۱۲ نفر.

پس از تشکیل گروههای سه نفره، بین آنها قرعه‌کشی می‌شود. افراد تیم منتخب به قید قرعه به شکل زیر در زمین مستقر می‌شوند: دو نفر پشت به هم دولا (خمیده)، طوری که باسن این دو نفر مماس و چسبیده به هم باشد، دستها را از میان دو پای خود عبور داده و محکم به یکدیگر حلقه می‌کنند. نفر سوم در خط عمود بر میان این دو نفر و نزدیک به آنها قرار گرفته، زانوی خود را به زمین می‌گذارد، به گونه‌ای که شانه‌اش با باسن دو نفر قبلی تماس داشته باشد و حالت پایه و یا ستونی به خود بگیرد. افراد دسته‌های دیگر هر یک از فاصله‌کمی دویده، سر خود را روی پشت و شانه نفر سوم مستقر در زمین گذاشته و بین دو نفر دیگر پشتک می‌زنند. بازی به این شکل ادامه پیدا می‌کند و اگر نفراتی نتوانند پشتک کامل بزنند و یا در جریان پشتک خطا کند، تیمشان می‌باشد و جای دسته‌ها عوض می‌شود تا بازی ادامه پیدا یابد.

اوستا سلام *'ustā selām'*

بازی گروهی و مخصوص نوجوانان و جوانان پسر است که در فضای آزاد انجام می‌گیرد و در آن سرعت عمل بازی‌کنان سنجیده می‌شود. در این بازی نخست یک نفر به عنوان اوستا و نقطه‌ای به عنوان مرکز بازی انتخاب می‌شود. اوستا در میدان بازی می‌ماند و بازی‌کنان دور می‌شوند؛ اوستا از میدان بازی به سراغ چند بازیکن می‌رود، اگر توانست هر یک را بگیرد آن بازی‌کن باید اوستا را تا مرکز بازی کول کند. بازی‌کنان به جابکی از جلوی اوستا، دور می‌شوند و هر یک که زودتر خودش را به میدان و مرکز بازی برساند و اسیر اوستا نشود، به نشان پیروزی می‌گوید: اوستا سلام.

اونوخوتی *'o nuxutey'*

یک بازی جمعی است، به این صورت که بازی‌کنان دایره‌وار می‌ایستند و به قید قرعه یا پشک یک نفر را انتخاب می‌کنند و چشم او را با پارچه می‌بندند و او باید با چشمهای بسته، از میان جموع یک نفر را بگیرد. بازی‌کنان با حرکات مختلف و با در آوردن صفات، جای خود را برسپ موقعيت بازی عوض می‌کنند. بازی‌کن چشم بسته، هر یک از بازی‌کنان را بگیرد، چشم آن کس باید بسته شود و بازی به این طریق ادامه پیدا می‌کند.

باوج *bāvaj*

«باوج»، کشتی محلی ایلی در میان تالشهای گیلان است که بیشتر در بیلاقلها مرسوم بود و در عروسیها نیز انجام می‌شد. هم‌زمان با کشتی، نیز نهاده اغلب از چوپانها بودند نیز می‌تواختند. کشتی در فضای باز بیرون خانه در میدانی باز انجام می‌شد و گردآگرد آن تماشاگران و علاقه‌مندان می‌نشستند.

آغاز کشته ب این صورت بود که ابتدا دو کشتی گیر وارد محوطه کشته شده، سریع با حالت دو، میدان کشته را دور زده و به یکدیگر می رسانیدند و با هم دست می دادند و سپس یک دست همدیگر را گرفته به ارزیابی و به زور آزمایی با هم می پرداختند. بار دیگر با هم دست می دادند و شانه های یکدیگر را به هم می فشردند. آنگاه در مقابل هم قرار گرفته، به حالت خمیده، دست روی زانو قرار داده، حالت دفاعی و مقابله به خود می گرفتند و در فرصتی مناسب با مشت یا سیلی به گونه رقیب می نواختند و هر دو طرف به دنبال فرصتی مناسب برای سر شان شدن و استفاده از فنون کشته، درگیر می شدند و با هم زور آزمایی می کردند.

بزن بوکوشهی bəzən bukuşey

این بازی به صورت گروهی و در فضای باز بیرون خانه انجام می شد و مخصوص نوجوان و جوان و حتی بزرگسال بود و در هر فصل سال امکان بازی وجود داشت. وسیله بازی توبی به نام «پو» بود که از پشم و نخ درست می شد. شیوه بازی به این صورت بود که ابتدا بازی کنان به دو دسته مساوی تقسیم می شدند و هر گروه یک نفر از میان خود به عنوان اوستا انتخاب می کردند و سپس سرگروه های (اوستاها) هر دسته با شیر و خط کردن توب را به دست می آوردند. دسته یا گروهی که توب را به دست می آورد، با توب به طرف گروه مقابل حمله می کرد و گروه مقابل سعی می نمود توب را به دست بیاورد. اگر فردی از گروه تیم مقابل، توب را به دست می آورد، دور اول بازی به پایان می رسید و دور بعدی آغاز می گردید و گرنه بازی با جنگ و توب خوردن گروه مقابل همچنان ادامه پیدا می کرد. این بازی پرهیجان که مقاومت، جسارت، چابکی و چالاکی افراد را بالا می برد، در مناطق لشت نشا «بزن

بُوكوشه‌ی» و در مناطق مختلف گیلان به نامهای دیگر معروف بوده است.

پنجو پنجو penjo penjo

بازی کنان این بازی در سالین ۱۰ الی ۱۵ سال هستند. زمان اجرای بازی معمولاً در فصل پاییز هنگام عصر می‌باشد. ابتدا بازی کنان به دو گروه مساوی تقسیم می‌شوند و چاله‌ای می‌کنند؛ یکی از گروه در تزدیک چاله و گروه مقابل در فاصله ده متری چاله قرار می‌گیرند. گروه اول، چوب کوچکی را بر روی چاله قرار می‌دهد و یکی از نفرات آن با چوب بزرگ‌تری ضربه‌ای به چوب کوچک‌تر می‌زند و مقداری آن را بالا می‌اندازد سپس با ضربه‌ای محکم، آن را دور می‌سازد. اگر نفرات مقابل، چوب را در هوا بگیرند برند هستند؛ اگر چوب بر روی زمین بیفتند و آن را به سمت چاله پرتاب نمایند و دقیقاً در چاله قرار گیرد باز هم برند هستند، در غیر این صورت باید به گروه مقابل سواری بدھند.

پول بیرون ایه 'aye pul birun

«پول بیرون ایه» یک نوع شیرینی گرد با طعم گردوبی بود. این شیرینی گرد یک طرفش صاف بود و قناد تقریباً از هر ۱۰ عدد شیرینی در میان یکی سکه ده شاهی قرار می‌داد. این شیرینیهای چسبناک و گرد به رنگ قرمز کم‌رنگ، به طور مرتضی از همان طرف صاف در سینی چیده می‌شدند و روی سر هر شیرینی یک تراشه کوچک خیزان برای برداشتن قرار داشت.

فروشنده برای جلب مشتری این آواز را با صدای بلند می‌خواند:
『آی بار، پول بیرون آیه گوراگور qərâni noqrə birun 『aye gorâgor قرانی نقره بیرون آیه گوراگور』

کودکان با شنیدن آواز دوره‌گرد به دور او جمع می‌شدند و یک شاهی می‌دادند و شانس خود را امتحان می‌کردند. مشتری حق داشت فقط در



یک حرکت سرچوب، یکی از شیرینیها را بگیرد و از جا بکند و به دهان بگذارد و شانس خود را بیازماید. خریدار به محض اینکه شیرینی را به دهان می‌گذاشت، همه منتظر بودند که سکه‌ای از دهانش بیرون بیاید. این بازی به دلیل غیربهداشتی بودن در دهه پنجاه جمع آوری شد.

پیتا بازی

ابتدا یک چاله روی زمین حفر می‌کنند و بعد تعدادی چوب با تکه‌های مساوی روی این چاله می‌گذارند. بعد هر کدام از بازی‌کنان با یک چوب بلند و باریک زیر هر کدام از این چوبها می‌زنند و آن را با فشار به هوا پرتاب می‌کنند. در انتهای فاصله چوبهای پرتاب شده تا چاله را اندازه

می‌گیرند؛ فاصلهٔ هر کدام که بیشتر شد آن بازی کن برندهٔ شناخته می‌شود.

پیت‌بازی pit bāzi

پیت‌بازی مخصوص کودکان ۶ تا ۱۵ سال بود و مکان بازی زمین صاف و بدون علف داخل حیاط یا در گذرگاه‌ها و سر جاده‌ها بود. وسایل بازی از پیت و پیت چو *pitču* تشکیل می‌شد. پیت، چوبی به قطر ۱ تا ۳ سانتی‌متر و به طول یک وجب، صاف و پوست کنده و خوش دست بود که سر آن به طور اریب نسبت به طول آن با داس قلم می‌شد؛ جهت قلمها باید در جهت متضاد هم باشند تا وقتی که روی زمین می‌افتد با ضربه زدن پیت چو به آسانی به هوا بپرد.

پیت چو باید به ضخامت ۱ تا ۴ سانتی‌متر و به طول ۵۰ تا ۷۰ سانتی‌متر و کاملاً صاف و پوست کنده و خوش دست باشد.

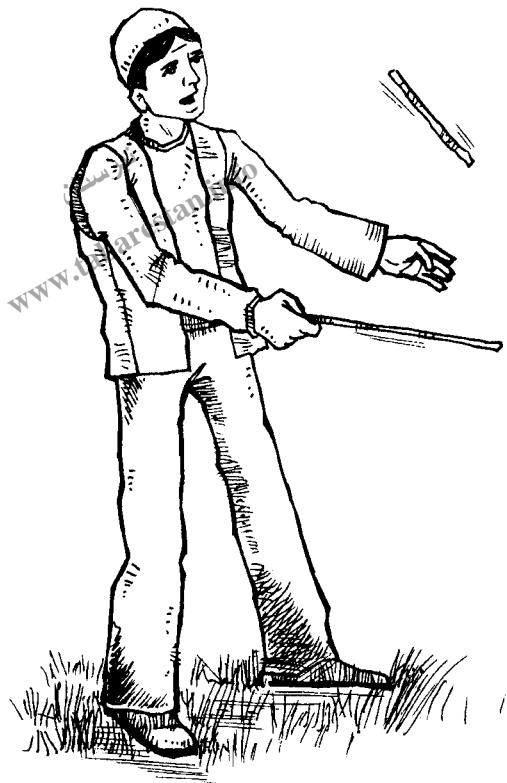
تعداد شرکت‌کنندگان در بازی حداقل دو نفر و حداقل تا شش نفر و ترتیب شروع بازی از نفر اول تا آخر به شرح زیر می‌باشد: بازی‌کنان یک به یک پیت را در دست چپ و پیت چو را در دست راست می‌گیرند؛ بازی‌کن پیت را اندکی به هوا پرتاب می‌کند و در هوا با پیت چو به آن ضربه می‌زند و تعداد ضربات زده شده را هم می‌شمارد، این عمل تا افتدن پیت به زمین ادامه می‌یابد و به این کار گلا-گلا-*galā - galā* گفته می‌شود.

بازی‌کن ضربات را می‌زند و همراه دیگران می‌شمارد. نفر اول، کسی است که بیشترین ضربه را زده است. پس از تعیین شدن نفرات اول و دوم و سوم تا آخر، محل بازی تعیین می‌گردد. دو خط موازی به فاصلهٔ ۴ تا ۸ متر، روی زمین کشیده می‌شود. یکی از خطها نقطهٔ شروع و خط دیگر محوطهٔ ادامهٔ بازی است که باید نسبتاً باز باشد.

نفر اول در نقطه شروع می‌ماند و پیت را به آن سوی خط مقابلش پرت می‌کند. افتادن پیت به این سوی خط و یا مماس با خط به منزله سوختن بازی‌کن و رسیدن نوبت به بازی‌کن دیگر است. پس از پرتاپ پیت و قرار گرفتنش روی زمین، بازی‌کن، پیت چورا نیز پرت می‌کند تا به پیت اصابت کند که در صورت عدم اصابت سوخته امتحان شود. در صورت اصابت نیز پیت چورا بر می‌دارد و با نوک آن به آرامی ضربه‌ای به یکی از دو سر پیت می‌زند تا از زمین بلند شود و در همین لحظه با پیت چو ضربه‌ای محکم به پیت معلق در هوا می‌زند و آن را به جلو می‌رافد. این ضربه‌ها جمعاً سه بار تکرار می‌شود. آخرین نقطه‌ای که پیت سقوط می‌کند به عنوان مبدأ حساب می‌شود و از آن جا را با طول پیت چو تا اولین نقطه شروع بازی اندازه‌گیری می‌کنند.

عدد حاصله، نتیجه بازی بازی‌کن را نشان می‌دهد و همه حاضران این عدد را به یاد می‌سپارند. پس از نفر اول، دیگران به ترتیب نوبت بازی را ادامه می‌دهند. میزان مسافت طی شده پیت براساس طول پیت چو و در ابتدای بازی تعیین می‌گردد که معمولاً ضربی از پنجاه است، مثلاً ای پنجاه، دو پنجاه، سه پنجاه. هر کس حد نصاب اعلام شده را در نوبتهاي خودش طی کند به عنوان برنده‌ی اول شناخته شده و در گوشه‌ای می‌ایستد و دیگران به بازی ادامه می‌دهند. آخرین نفری که نتواند عدد تعیین شده برسد، بازنده نهایی محسوب می‌شود.

مجازات بازنده «زو» کشیدن و در صورت کم آوردن نفس، کولی دادن است. نفر اول برنده در حضور همگان در محوطه بازی گلا-گلا می‌زند (یعنی ضربه زدن به پیت در هوا به وسیله پیت چو و شمارش ضربات زده شده تا لحظه فرود پیت به زمین). فرض کنیم نفر اول سه ضربه زده است. برنده، پیت را به هوا پرت می‌کند و با ضربه‌ای محکم آن را به سمت جلو



می‌راند و ضربه دوم و سوم را در نقطهٔ فرود ضربه اول و دوم به پیت می‌زند. از محل اولین ضربه تا نقطهٔ فرود ضربه سوم، مسافتی است که بازنده باید در آن یک نفس زو بکشد. هر جا که بازنده نفس کم آورد از آن جا به برنده کولی می‌دهد تا مسافت کامل پیت در سه ضربه طی شود. این کار در مورد برنده‌گان دیگر نیز انجام می‌شود. این بازی در مناطق مختلف گیلان و از جمله در منطقهٔ آبکنار انزلی رواج داشت.

پیت مار

بازی گروهی و مخصوص نوجوانان است و در فضای باز میدان انجام می‌گیرد. طریقه بازی به این صورت است که نخست افراد به دو گروه تقسیم می‌شوند و هر گروه از میان خود یک نفر اوستا انتخاب می‌کنند. اوستاهای با انگشت آوردن نوبت بازی را تعیین می‌کنند. چند انگشت را



به میدان کشیده، می‌شمرند. آن که نوبتش مقدم شد، بازی را شروع می‌کند. وسیلهٔ بازی چوب تراشیده کوچکی به نام «پیت» است و چوب قرص بزرگی به نام «مار»؛ هر یک از بازی‌کنان، «پیت» را از دست چپ گرفته و از دست راست «مار» را به آن می‌زند و به سمت دستهٔ مخالف پرت می‌کند، یا اینکه پیت را میان دو آجر کوچک که زیرش خالی است گذاشته، نوک مار را به پیت تماس داده به هوا بلند می‌کند و می‌زند. اگر پیت، هنگام بلند شدن به وسیلهٔ مار زده نشود و ضربهٔ ضارب به خط رود به بازی‌کنش می‌گویند «مرده» است، یعنی از گردونهٔ بازی خارج شده و باید نوبت را به نفر بعدی بدهد و اگر به پیت بزند و به سمت دستهٔ مقابل برود، باید از روی زمین برداشته شده به طرف مار که افقی بین دو آجر قرار دارد انداخته شود. در صورت اصابت، ضاریش می‌باشد و نفر بعدی به میدان می‌آید و امکان دارد او نفرات مرده را با احراز امتیاز زنده کند و آنان دوباره به بازی فراخوانده شوند. اگر پیتی را که برای دستهٔ مقابل پرت می‌کند، در هوا بگیرند، دستهٔ اول به کلی می‌بازند و جایشان عوض می‌شود. پیت گرفته شده را «بل» می‌گویند و اصطلاح معروف که فلانی بُل گرفت، از این بازی برگرفته شده است. این بازی در نقاط مختلف گیلان و ایران به نام «الک دولک» و «چلنگ آغاج» نیز معروف است.

پیشه‌زن، پیشه‌زن pišezen pišezen

این بازی در میان گالش‌های لاهیجان و منطقهٔ سیاهکل رایج بود. پیشه زدن به معنای سوت زدن است. «پیشه‌زن پیشه‌زن» به صورت گروهی انجام می‌شد و در گیلان به نامهای دخوس، دخوسه، جزده سلام = به معنای جایگاه مخصوص قایم باشک بازی نیز معروف است. مکان بازی در

فضای بیرون خانه بود. روش بازی به این صورت بود که نخست بازی‌کنان به دو گروه مساوی تقسیم می‌شدند؛ بین دسته‌ها برای تعیین دستهٔ مدافع و دستهٔ مهاجم، قرعه‌کشی می‌شد. سپس جای خاصی به عنوان مبدأ، پایگاه و آستان انتخاب می‌شد. تیم مدافع، مأمور حفاظت از مبدأ می‌شد و گروه دیگر، نقش مهاجم را عهده‌دار می‌شد.

بازی‌کنان تیم مهاجم خود را در نقاطی دور از دید و دسترس مدافعان پنهان نموده، سپس در کمین مهاجمان، اولین فرد گروه صدا در می‌آورد و می‌گفت: (یشه‌زن پیشه‌زن) و اولین نفر دستهٔ مدافع سوت می‌زد و یا صدای یکی از حیوانات را تقلید می‌کرد؛ سپس یکی از نفرات، مأمور حفاظت از آستان می‌شد و بقیه برای پیدا کردن مهاجمان می‌رفند.

مهاجمان متناویاً از خود صدای‌هایی در می‌آورند و مدافعان به دنبال صدا می‌رفند. اگر بازی‌کنی، فردی را از تیم مقابل پیدا می‌کرد و دست به پشت یا هر نقطه بدن او می‌زد، آن فرد از بازی خارج می‌شد. افراد گروه مقابل سعی می‌کردند خود را به جایگاه برسانند و به آستان دست بزنند، در این صورت، گروه مقابل بازنش بود و باید گروه برنده را کولی می‌داد.

پیلامزو pilamezo

بازی‌کنان از گروه سنی ۱۰ الی ۲۰ ساله و زمان اجرای بازی معمولاً بعد از ظهرهاست. در این بازی، از چوب بلندی به طول یک متر به نام لس (les) و تعدادی چوب کوچک‌تر به طول ده سانتی‌متر و به تعداد بازی‌کنان، به نام پیلا pilâ استفاده می‌شود.

برای شروع بازی دوملا^{*} dumolâ پس از انداختن تریا خشک و یا

* سردسته.

شیر یا خط شروع به انتخاب یار می‌کنند؛ سپس با شیر یا خط دیگر، یکی از گروه‌ها در داخل جزلخ^{*} و گروه دیگر در فاصله سی متری، جزلخ و به صورت پراکنده مستقر می‌شوند.

ابتدا افراد درون دایره به کمک لس، ضربه‌ای به پیلا می‌زنند؛ افراد بیرون از دایره هر کدام چوبی به نام اکوش 'okoš' در دست دارند و پیلا را در هوا با آن به سمت جزلخ پرتاب می‌کنند. در این حالت اگر پیلا در داخل دایره قرار گرفت، برنده می‌شوند. اگر پیلا به زمین بیرو لا جزلخ اصابت کرد، گروه بیرون از دایره مجاز است که با یک ضربه، پیلا را به داخل جزلخ هدایت کنند و در غیر این صورت بازنده خواهند بود. افراد داخل دایره باید پیلا را قبل از افتادن در جزلخ به سمت بیرون از آن هدایت کنند، که در این صورت، برنده می‌شوند. افراد بازنده، طبق قرار قبلی باید به افراد برنده سواری بدهند.

پینچفتن = دهگلای pinčeftan = dah galāy

(پنج جفت = ده بار)

این بازی با پنج جفت سنگ که اندازه آنها مقداری از آلوجه جنگلی بزرگ‌تر است انجام می‌شود. در این بازی هر چند نفر می‌توانند شرکت کنند ولی باید هر کس برای خودش پنج جفت سنگ داشته باشد. بازی‌کنان، دایره‌وار می‌نشینند و سنگها را در دستهای خود نگه می‌دارند و با گفتن هلا (حال) سنگها را در وسط دایره می‌ریزند. هر کس زودتر این کار را انجام بدهد باید بازی را شروع کند. در این بازی هر سنگی که به هوا پرتاب می‌شود باید قبل از رسیدن به زمین گرفته شود. در گرفتن سنگ دو

* دایره‌ای است که با چوبی بلند بر روی زمین و به قطر دو متر می‌کشند.

طریقه وجود دارد:

الف - ساده: که با دست، سنگ را به آرامی می‌گیرند.

ب - چکشی: دست را همانند چکش بالا آورده، به آن ضربه‌ای می‌زنند و بعد می‌گیرند.

ابتدا اصطلاح «جمع کردن» را چون در همه‌جا استفاده می‌شود توضیح می‌دهیم: یک سنگ را به هوا پرتاپ می‌کنند و هر چند تا سنگ که می‌توانند از روی زمین بر می‌دارند و سنگ پرتاپ شده‌ای را می‌گیرند؛ اگر به طریقه چکشی بگیرند به اندازه سنگ‌هایی که جمع کردند از روی زمین سنگ بر می‌دارند و اگر روی زمین نباشد از بازیکن بعد از خود می‌گیرند و اگر نداشته باشد به اندازه سنگها او را می‌زنند.



بازی بدین صورت است که همه سنگها را یک جا می‌ریزند و بعد کسی که بازی را شروع می‌کند، آنها را در داخل دستهای خود می‌ریزد و با پرتاپ تمام سنگها به هوا سعی می‌کند و با پشت همان دست سنگها را

نگه دارد و هر چه تعداد بیشتری در دست او سنگ قرار گیرد، به نفع اوست. سپس او دو باره سنگهای پشت دست خود را به هوا پرتاب می‌کند و آنها را می‌گیرد. اگر همه را بگیرد بازی را ادامه می‌دهد؛ ولی اگر حتی یک سنگ به زمین یافته بازنشده است.

کسی که سنگها را گرفته با تک تک آنها شروع به جمع کردن سنگهای روی زمین می‌کند. اگر همه را جمع کند به هر کدام از بازی‌کنان دیگر باید ۱۰ ترکه بزند و اگر مقداری سنگ باقی بماند نفر بعدی شروع به بازی می‌کند و اگر سنگ کم بیاورد یعنی روی زمین سنگی نباشد، از هنر بعدی می‌گیرد و اگر او نداشته باشد به اندازه سنگهای بازی‌کن باید چوب بخورد. کسی که به نفر بعدی سنگ می‌دهد می‌تواند آنها را به صورت یکی یکی یا چندتا چندتا روی زمین بگذارد. گاهی نیز سنگها را به فاصله یک و جب می‌گذارد و از بازی‌کن می‌خواهد آنها را جمع کند. وقتی بازی تمام شد، سنگها را شماره می‌کنند. هر کس باید ۱۰ تا سنگ داشته باشد و اگر کمتر داشته باشد از کسی که بیشتر دارد چوب می‌خورد.

تابکول بازی tabkul bāzi

این بازی به صورت تیمی و گروهی و در فضای باز و بیرون خانه انجام می‌گرفت و در مناطق غرب گیلان، در روتسه و کلاچای رایج بود و مخصوص نوجوانان و جوانان بود. در این بازی، دو گروه که اعضای هر دسته به ۴ تا ۸ نفر می‌رسد، یک تراشه چوبی را انتخاب، سپس یک طرف تخته را به آب دهان آغشته کرده، به هوا پرتاب می‌کردند؛ این کار شبیه به شیر یا خط بود و اگر قسمت آب دهان زده شده رو می‌افتاد، طرف مقابل بازنشده محسوب می‌شد. افراد گروه بازنشده باید برنده‌گان را سواری

می دادند و برندگان در حین سواری توپی را به سوی یکدیگر پرتاب می کردند. اگر به زمین می خورد، سواران می باختند و این بار باید به افراد رقیب سواری می دادند و بازی به همین شکل ادامه می یافتد. بازی کنان در این بازی، چه سواری دهنده‌گان و چه سواری گیرنده‌گان، باید در حین بازی قدرت مقاومت و تعادل خود را حفظ می کردند.

توب در دو خانه

این بازی بین دو تیم با نفرات مساوی انجام می شود و معمولاً یکی از افراد آگاه محلی، امر رهبری و داوری بازی را عهده‌دار می شود. تعداد نفرات در این بازی محدود نیست و می تواند از ۵ نفر به بالا باشد، گرچه با تعداد کمتر نیز می شود بازی کرد اما با نفرات بیشتر هیجان بازی بیشتر می شود. محل بازی، زمین مسطح و همواری است مستطیل شکل که طول و عرض آن با توجه به تعداد بازی کنان می تواند تغییر کند. زمین را از طریق طول به دو قسمت می کنند که در هر قسمت یکی از گروه‌ها قرار می گیرند، نظیر زمین والیبال. البته لازم است اطراف زمین خط کشی، یا به نحوی مشخص شود، همچنین خط میانی زمین باید معلوم شود. وسیله این بازی یک عدد توب است.

شكل بازی: هر گروه یک قسمت زمین را انتخاب می کند و افراد گروه‌ها به طور پراکنده در زمین خود مستقر می شوند. از هر گروه یک نفر انتخاب می شود و در قسمت خارج زمین، گروه مقابل (پشت خط اول) قرار می گیرد. وظیفه این افراد، باز گرداندن توپی است که به خارج از محدوده زمین انداده می شود. پس از استقرار افراد، گروه‌ها در دو زمین صفات آرایی می کنند و داور یا فرد دیگری که خود در بازی شرکت ندارد، توب را به وسط زمین می اندازد. توب به هر طرف که رفت در اختیار آن

گروه قرار می‌گیرد؛ هر دسته که صاحب توب می‌شود سعی می‌کند با توب، نفرات گروه مقابل را بزند. توب به هر کسی اصابت کند، از دور بازی خارج می‌شود. البته نفرات گروه مقابل اگر توب را در هوا بگیرند امتیاز می‌گیرند و به ازای هر بار می‌توانند یکی از افراد بازنده را دوباره به بازی برگردانند.

توب کش

این بازی که خاص جوانان است به صورت گروهی و در زمینی هموار و وسیع انجام می‌گیرد.

روش بازی: دو طرف، نخست یارکشی (یارگیری) می‌کنند و به دو گروه تقسیم می‌شوند. بازی با یک توب کوچک شیشه به توب بیس بال و با یک چوب دو متری که سر پهنه دارد، انجام می‌شود.

نخست اعضای هر تیم با روی چوب و زدن توب بر زمین، جای مورد نظر را انتخاب می‌نمایند یعنی در مجموع، هر گروه بیشتر رو چوبی زد، بالا می‌ماند و یک نفر از طرف مقابل توب را به هوا پرتاب کرده، افراد دیگر به ترتیب توب را می‌زنند. اگر در هوا، افراد پایین دست توب را بگیرند، افراد بالا دست بازنده محسوب می‌شوند و هنگامی که بالا دستیها توب را می‌زنند باید به طرف پایین زمین فرار کنند و برگردند؛ اگر موفق شدند و گروه پایین با توب آن را نزدند، برنده‌اند و افراد گروه پایین باید آنها را کول گرفته، دور زمین بچرخانند. اگر در مسیر فرار با توب به آنها زدند، باخته‌اند. این بازی ریشه در بازیهای سنتی کوهستانهای دیلمان دارد. و به بازی بیس بال که در کشورهای صنعتی رایج است شباهت دارد.

توره‌بازی *turə bāzi*

«توره» (شلاق) را از ساقه برنج می‌ساختند و طول آن $1/5$ متر بود. ته توره قطور بود و هر چه به انتهای آن می‌رسید نازک تر می‌شد. در این بازی که تعداد افراد بازی‌کن به ده تا چهارده نفر می‌رسید، بازی‌کنان به دو گروه مساوی تقسیم می‌شدند. برای این بازی مقاومت، جسارت و سرعت عمل زیادی لازم بود.

برای انجام بازی نخست دایره‌ای به شعاع پنج متر روی زمین رسم می‌کردند و هفت نقطه به فاصله مساوی بر روی مسیر خط‌کشی شده مشخص می‌نمودند و توره‌ها را روی آن نقاط گذاشتند، با سکه‌ای شیر یا خط می‌کردند؛ گروه بازنده داخل خط قرار می‌گرفت. توره‌ها را طوری قرار می‌دادند که سر آنها به طرف مرکز دایره باشد و اعضای گروه در داخل دایره و در مرکز آن جا می‌گرفتند. نفراتی که در بیرون دایره قرار داشتند، سعی می‌کردند با دست توره‌ای را بردارند، نفرات وسط نیز سعی می‌کردند، آنها را بگیرند و به داخل دایره ببرند و در واقع از انجام بازی محروم کنند. حال اگر بازی‌کنی به یکی از توره‌ها دست می‌یافتد، سعی می‌کرد با زدن ضرباتی به نفرات داخل دایره، توره‌های دیگر را نیز به دست آورد تا به این طریق گروهستان برنده شود. در این بازی نوجوانان و جوانان بالاتر از ۱۶ سال شرکت می‌کردند.

تیره به آغوز *tirə bə əquz*

این بازی در زمین صاف و بدون چمن به صورت گروهی، با حداقل ۲ و حداقل ۶ بازیگر انجام می‌شود. بازی‌کنان حداقل ۲ نفر و حداقل ۶ نفرند. هر بازی‌کن یک چفت گردو را جسبیده به هم روی زمین می‌کارد؛ به این

کار واکاشتن (vākāštən) می‌گویند.

در واکاشتن، جفتهای گردو در یک خط مستقیم و به فاصلهٔ یک تا دو متری هم قرار دارند. سپس بازی‌کنان با توافق، گردوها و تیره‌های خود را در فاصلهٔ دو تا سه متری خط، در یک نقطهٔ ثابت می‌گذارند. تیره یا تیری، گردوبی کوچک و گرد و سنگین و خوش دست است. گاه از تیرهٔ شیشه‌ای نیز استفاده می‌شود، زیرا تیره هر چه کوچک‌تر باشد بهتر است.



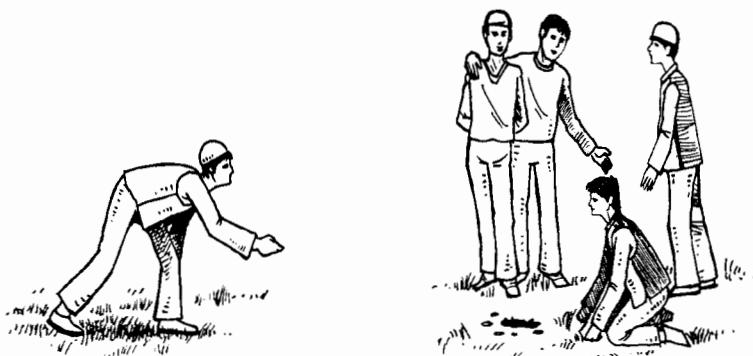
نفر اول روی زمین می‌نشیند و یا زانو می‌زند و با انگشت شست به تیره ضربه می‌زند. هدف تیره نزدیک‌ترین جفت گردوهاست. اگر تیره، به جفتی از گردوها اصابت کرد، بازی‌کن برندۀ این یک جفت را برمی‌دارد و باز هدف‌گیری را به سمت بقیه ادامه می‌دهد. عدم اصابت به منزلهٔ پایان نوبت بازی است و نفر بعدی بازی را شروع می‌کند. پس از پرتاب همهٔ تیره‌ها و در صورت ماندن حداقل یک جفت گردو در صحنه، بازی به همین ترتیب ادامه می‌یابد. این کار تا بردن همهٔ جفتها ادامه می‌یابد و پس

از آن نوبت به برد و باخت تیره‌ها می‌رسد. بازی تا ماندن تنها تیره پیروز ادامه می‌یابد.

ضرب المثلی در خمیران رایج است که می‌گوید: «آغوز دپاخته، تیره امره بازی کنه» *āquza dəpāxtə tirə 'amra bâzi kune* (گردو را باخته است با تیره بازی می‌کند). یعنی کسی که همه چیزش را باخته است و با تنها برگ برنده می‌خواهد در کاری شرکت کند.

چال و گود *čal - u god*

این بازی مخصوص نوجوانان و جوانان بود. برای انجام آن چاله کوچکی کمی بزرگ‌تر از سکه‌های رایج حفر می‌کردند. هر کدام چند سکه در دست می‌گرفتند و به فاصله ۲ یا ۳ متری چاله می‌ایستادند و چاله را هدف می‌گرفتند. سکه هر کس داخل چاله می‌افتد، برنده می‌شد. اگر تعداد بازی‌کنان به چند نفر می‌رسید، اولین نفر کل سکه‌ها را برداشته، رو به چاله می‌انداخت، هر چه سکه داخل چاله می‌افتد، از آن او بود و اگر خارج از چاله می‌افتد، بازی‌کنان دیگر یک سکه را انتخاب می‌کردند و او



باید با سکهٔ دیگری به عنوان تیله، آن را هدف می‌گرفت. اگر خلاف سکهٔ انتخابی را هدف می‌گرفت، باید «داعی» یا جریمه می‌پرداخت. بازی‌کنان دیگر نیز به همین صورت ادامه می‌دادند.

این بازی در ایام تعطیلات، خصوصاً ایام نوروز، در معابر و گذرگاه‌های محل انجام می‌شد. در بعضی جاها با قرار و عهدی که می‌گذاشتند، سکه‌های برده شده به افراد پس داده می‌شدند. حالت قمار نداشته باشد.

چلرا - چلری *čelərā - čeləri*

این بازی گروهی است و تعداد بازی‌کنان آن از ۵ نفر تا ۱۵ نفر می‌رسد. چلری در زمین باز و محوطهٔ آزاد و زمین میدان مانند انجام می‌گیرد و مخصوص کودکان و نوجوانان است.

بازی چلرا در شهرستان انزلی از کپورچال تا آبکنار انجام می‌شده است. در آغاز بازی یک نفر را به عنوان اوستای بازی انتخاب می‌کنند؛ اوستا وظیفه دارد سنگ ریز کوچکی را در کف دست بازی‌کنان قرار دهد، نظارت بر حسن اجرای بازی نیز با اوست. تعیین اوستا با کسب موافقت اکثریت بازی‌کنان است. اگر توافق به وجود نیاید، «سراز» saraz می‌آورند، سراز آوردن تقریباً در همهٔ بازیهایی که به اوستا نیاز دارند، اعمال می‌شود و گاه نیز در بازیهای گروهی برای تعیین یار مورد استفاده قرار می‌گیرد. اوستای بازی همگان را به خط دشتبان، شانه به شانه هم در یک سمت و یک خط مستقیم نگه می‌دارد. دستهای همه در پشت و روی باسن قلاب می‌شود و یا کف دستی را در پشت باز و آماده نگه می‌دارد تا اوستا بتواند سنگریزه را در آن بگذارد. به جای سنگریزه می‌توان از تکه‌ای چوب یا تیلهٔ شیشه‌ای یا مهرهٔ تسبیح یا میوه‌های کوچک مثل آلوچه و از گل استفاده نمود.

اوستای بازی، سنگریزه را بین دو انگشت اشاره و شست می‌گیرد و در پشت صف می‌ایستد و از ابتدای صف شروع می‌کند به آرامی سنگریزه را به کف دست بازی‌کنان زدن و هم‌زمان نیز با صدای بلند این کلمات را ادا می‌کند: چلرا - چلری *čalară - čaları*، اینگیس چمدان.

پس از رسیدن به انتهای صف، دو باره همین عمل را تکرار می‌کند و به اول صف بر می‌گردد. در این رفت و برگشت، اوستا به تشخیص خود سنگریزه را در کف دست یکی از بازی‌کنان جا می‌دهد و در ادامه، تنها انگشت اشاره را به کف دستهای بازی‌کنان می‌زند، بازی‌کنی که سنگریزه را در دست دارد باید با مهارت از صف بگیریزد. اگر در حین فرار، تنها یک نفر از سمت چپ یا سمت راست او را بگیرد و یا لگدی به او بزند به شرطی که نفر لگدن یا دستگیرکننده تنها یک قدم از صف جدا شود، بازی‌کن فراری سوخته است و به جای اولش بر می‌گردد و سنگریزه را تحولی اوستا می‌دهد. در صورت فرار به جلو تا مسافتی بین ۱۰ تا ۱۰۰ متر می‌رود و در نقطه‌ای که می‌ایستد علامتی روی زمین می‌گذارد و بعد بر می‌گردد و سنگریزه را به اوستا می‌دهد و در کناری به انتظار پایان بازی می‌ایستد. آخرین بار، بازی‌کنی که در فرار ناموفق مانده است، بازندۀ بازی محسوب می‌شود. این نفر آخر بازی همراه اوستا و بازی‌کنان به نقطه‌ای که اولین نفر برنده تعیین کرده، می‌رود و همه بازی‌کنان را از آنجا تا نقطه شروع بازی، سواری می‌دهد.

چل گردانی *čal gərdəni*

چل مخروطی چوبی است دقیقاً مشابه کله قند اما به مراتب از آن کوچک‌تر که قطر قاعده‌اش از ۲ سانت تا ۱۲ سانت و ارتفاع آن از ۵ تا ۱۵

سانت متغیر است. این بازی انفرادی مخصوص کودکان و نوجوانان است و اکثراً بدون رقابت و در زمین بازی صاف و بدون چمن انجام می‌شود. ابزار بازی «چَلْ پایی» (چوب چل) است که چوبی به قطر ۲ تا ۳ سانت و طول ۳۰ تا ۵۰ سانت و صاف و پوست‌کنده و خوش دست می‌باشد. در یکی از دو سر این چوب برای چرخاندن چل، مقداری الیاف خام کنف و یا رشته تاییده شده از کنف با دوکهای محلی «تونی» به اسم «کنف رشته» یا «قاطما» (نوعی نخ تاییده شده از کنف در کارخانه) یا «پیراج» قرار می‌گرفت که به آن (قند رشته) هم می‌گفتند. این نخها برای به نفع کشیدن برگهای توتون کاربرد داشت و در همه خانه‌ها به چشم می‌خورد. از کنف رشته، تور ماهی‌گیری هم بافته می‌شد. در حال حاضر حدود ۲۰ سال است که در روستای خمیران و به طور دقیق از کپورچال تا آبنکار، توتون و کنف کشت نمی‌شود. گاه نخ چل‌پایی از رشته‌های ابریشم تاییده شده بود و مقدار رشته‌ها بستگی به قد و قواره چل داشت.

ساخت چل توسط خود بازی‌کن و گاه همسالان یا بزرگ‌ترها انجام می‌شد. در گذشته چون وسیله‌گرمایی چوب بود، در هر خانه امکان ساخت چل موجود بود. تراش چل با داس یا چاقو بود. صاف و متقارن بودن چل در چرخش بیشتر آن تأثیر فراوان داشت. جنس چوب مهم نبود، ولی جنس چوب درخت آزاد دوام بیشتری داشت. گاه روی نوک چل، میخی می‌کوییدند که چرخش چل را بیشتر و سایش آن را کمتر می‌کرد. گاه بدنه چل را با دانه‌های رنگی گیاهان رنگ‌آمیزی می‌کردند.

چل به وسیله دو انگشت شست و وسطی در هوا چرخانده می‌شد و چرخان به زمین می‌رسید و بازی‌کن با رشته‌های (چل پایی) به آن ضربه می‌زد و باعث چرخیدن بیشتر آن می‌شد.

چوپامزا (چوب بازی) *čupāmazā*

یک بازی دو نفره یا گروهی مخصوص جوانان و بزرگسالان است. امکان انجام بازی در فضای بیرون خانه و در هر فصلی از سال وجود دارد.

شکل بازی: ابتدا دو یا چند نفر، هر کدام دو عدد چوب $\frac{2}{5}$ متری به قطر ۱۰ تا ۱۵ سانتی متر پیدا می‌کنند که در یک متری آن شاخه‌ای به اندازهٔ ده سانتی متر داشته باشد، به طوری که کف پا بتواند در آن قرار گیرد. اگر چوب جای پا نداشته باشد، تکه‌ای از چوب دیگر را می‌برند و در جای مورد نظر می‌بندند، چوبها وقتی در دست افراد قرار می‌گیرد بازی‌کنان حدود یک متر بلندتر از سطح زمین قرار می‌گیرند. سپس با این چوب، مسابقه راه رفتن یا دو می‌گذارند و گاهی اوقات افراد به دو دسته تقسیم می‌شوند؛ توپی را در میدان بازی قرار می‌دهند و هر طرف میدان به یک گروه از بازی‌کنان تعلق می‌گیرد. افراد هر گروه سعی می‌کنند، توپ را به محوطهٔ مورد نظر در دستهٔ مقابل برسانند و برنده شوند. این بازی شبیه فوتbal امروزی است، با این تفاوت که با چوب پا انجام می‌گیرد. این بازی در تالش و فومن به نام «لپه چوپا مزا» lapa čupā mazā (چوب پا بازی با توپ) معروف است و بیشتر در مناطق تالش‌نشین غرب گیلان رایج است.

خبیس بازی *xəbis bāzi*

نوعی سرگرمی گروهی نوجوانان بود در این بازی، پنج نفر خم شده می‌ایستند و پنج نفر دیگر به روی آنها می‌پرند. نفرات سوار شده تا عدد بیست می‌شمارند و پس از آن، سه بار کلمهٔ «خبیس» را تکرار می‌کنند. در طول شمارش و تکرار کلمهٔ خبیس بر زمین نیفتند و یا پایشان با زمین تماس نگیرد، بازی دو باره به همان طریق انجام می‌شود، در غیر این

صورت جای آنها با هم عوض می‌شود. این بازی در بیشتر مناطق گیلان از جمله در اطراف رشت رایج بود.

xərbis

به صورت جمعی انجام می‌گیرد و مخصوصاً جوانان و نوجوانان است. در این بازی که معمولاً از پنج بازیکن شکل می‌گیرد، یکی از آنها می‌ایستد و خود را بر زمین محکم می‌کند. یک نفر دیگر از کمر او را گرفته، خم می‌شود. سپس نفرات بعدی (سه نفر دیگر) یک به یک به پشت نفر خم شده می‌پرند و خم می‌شوند تا نفر بعدی سوار شود. در این بازی هر کس که تعادلش به هم بریزد و یا به زمین بیفتد، جای نفر خم شده را می‌گیرد و اگر نفر خم شده تواند آنها را تحمل کند و بیفتد، همه به او می‌خندند و می‌گویند: «خر بو خوفنه» (xər buxuftə خر خواید).

در این بازی اگر پای هر یک از افراد سواره نیز به زمین برخورد کند باخته است و شخص ایستاده (میخ) هم داور است. این بازی در تمام مناطق گیلان از جمله در اطراف رشت معمول بود.

xərbist

این بازی بین دو گروه ۲ تا ۶ نفر انجام می‌شود. محل بازی، زمین صافی است که یک درخت برای تکیه دادن در آن وجود داشته باشد. در آغاز بازی دو سر دسته تیم یا سر رفاق اعضاشان را انتخاب می‌کنند.

در صورت عدم توافق در تعیین اعضای تیم از شیوهٔ شیر یا خط و گل یا پوچ استفاده می‌کنند. وقتی گروه خر انتخاب شد، نفر اول، خر می‌شود و درخت را محکم در بغل می‌گیرد؛ نفر بعدی، سرش را لای پای نفر اول



پنهان می‌کند و خم می‌شود و محکم پای نفر جلویی را می‌گیرد. نفرات بعدی نیز همین طور ادامه می‌دهند. بدین ترتیب گروه خر، سطحی مشابه پشت خر می‌سازند و گروه مقابل نیز با خیز برداشتن و دویدن، روی پشت آنها سوار می‌شوند. آخرین نفری که سوار می‌شود و عموماً هم سرتیم است، پس از سوار شدن بایستی با صدای بلند و بدون تپ زدن از عدد یک تا بیست بشمارد و پس از بیست، کلمه خریست را بگوید. گروهی که نفراتش در موقع پرش و سوار شدن سقوط کنند و یا خود سرتیم در شمارش تپ بزنند می‌بازد و باید جایش را با گروه خر عوض کند.

xərf jəng

این بازی خاص کودکان و نوجوانان بود و نزدیک محل رویش خرف (سرخس) و تعداد شرکتکننده‌ها از ۲ نفر به بالا است. ابتدا هر کس تعدادی از ساقه‌های سرخس را می‌برید و با داس، ساقه و یک برگ متصل به آن را طوری می‌برید که شبیه کرده خاله (kərdəxâlə) یا ازگیری باشد.

(کرده بالله) یا (ازگیری) چوب یا لوله بلندی که در سر ضخیم آن قلاب فلزی یا چوبی دو شاخه شبیه عدد ۷ میخ می‌کنند و سلطی به قلاب می‌آویزند و با آن از چاه آب می‌کشنند.

«خرف جنگ» رقابتی انفرادی بود که نیاز به جای خاصی نداشت و برندۀ جایزه‌ای هم نمی‌گرفت. دو بازی‌کن مقابل هم می‌ایستادند و با گرفتن ساقهٔ بلند خرف، دو سر هشت شکل ساقه‌ها را هم در گیر می‌کردند و با کشیدن از دو سو سرانجام یکی از ساقه‌ها می‌شکست. ساقهٔ شکسته شده بازنده بود و تلاش بازی‌کن بازنده در تهیهٔ ابزاری قوی تر برای شکستن ساقهٔ پیروز ادامه می‌یافت. این بازی در دههٔ ۶۰ منسوخ شد.

دارداری بازی dār dāri bāzi (درخت بازی)

دارداری بازی یک نوع سرگرمی مخصوص بچه‌های ۱۰ تا ۱۶ ساله است که در آن روش بالا رفتن از درخت را تمرین می‌کنند. شیوهٔ بازی به این صورت است که کودکان نخست به دو گروه ۳ نفره تقسیم می‌شوند و به فاصلهٔ صد متری چند درخت می‌ایستند و به دستور اوستای هر گروه به طرف چند درخت خیز بر می‌دارند. هر گروه توانست زودتر از درخت بالا برسد و خود را به بالاترین قسمت درخت برساند، برندۀ اعلام می‌شود. گروه بازنده باید به بقیه کولی بدهد. این بازی بیشتر در مناطق جنگلی شرق و غرب گیلان انجام می‌گیرد.

دالبازی (دوال بازی)

این بازی هم تقریباً شبیه کلاه بازی است. یک دایرهٔ بزرگ روی زمین می‌کشنند، بعد افراد به دو گروه ۸ نفری تقسیم می‌شوند و به تعداد نفرات

هر گروه داخل دایره کمربندهایی را می‌گذارند. ۸ نفر داخل دایره و ۸ نفر خارج دایره قرار می‌گیرند. افراد خارج از دایره باید سعی کنند با پای خود به یکی از کمربندها برسند. اگر به یکی از کمربندها برسند و یکی از افراد داخل با دستش به پای فرد خارج از دایره بزند، فرد خارج از دایره از مسابقه خارج می‌شود و تا جایی که یکی از گروه‌ها برسند شود این کار ادامه پیدا می‌کند.

داله مزا dâle maza (کمربند بازی)

«داله مزا» به صورت گروهی در میدان باز و زمین هموار انجام می‌شود. این بازی شبیه به بازی «کلاه مزا» (←) است: با همان ابعاد کلاه‌مزا دایره‌ای رسم می‌شود و به همان شکل سردهسته‌ها عضوگیری می‌کنند. تعداد هر دسته از بازی‌کنان به شش نفر می‌رسد. و به تعداد بازی‌کنان داخل دایره کمربند می‌گذارند؛ شبیه توره‌بازی (→).

بازی‌کنانی که داخل دایره قرار گرفته‌اند، موظفاند از کمربندها به شدت مواظبت کنند و بازی‌کنان گروه خارج از دایره با کمربندهای خود به آنها حمله کرده، سعی می‌کنند آنها را بربایند و در عین حال خود را از ضربه پای داخلیها حفظ کنند.

اگر کمربندی توسط یک بازیگر بیرونی ربوده شود، او حق دارد با آن به بازی‌کنان داخل دایره حمله کند و یا از آن برای گرفتن کمربندهای دیگر بهره گیرد. البته ضربات کمربند باید به پایین تنۀ بازی‌کنان داخل دایره اصابت کند. وقتی همه کمربندها به وسیله اعضای گروه بیرون دایره ربوده شد، بازی‌کنان داخل دایره ضمن تلاش برای از میدان به در کردن رقیب به ناچار دقایقی باید ضربات کمربندها را تحمل کنند. پس از پایان این مرحله

با باخت یا برد یکی از گروه‌ها بازی دوباره از اول آغاز می‌شود. در این بازی مقاومت، چابکی، شجاعت و چالاکی افراد سنجیده می‌شود.

دایره‌بازی *dayərə bāzi*

مخصوص نوجوانان و جوانان پسر است و در فضای خارج از خانه در میدان باز انجام می‌شود. ابتدا بازی‌کنان به دو دسته چهار نفره تقسیم می‌شوند. سپس دایره‌ای به شعاع چهار متر رسم می‌کنند و شیئی را در مرکز آن قرار می‌دهند. چهار نفر داخل دایره می‌مانند و از آن محافظت می‌کنند و چهار نفر بقیه در خارج از دایره باید سعی می‌کنند که دست نفرات داخلی حتی با یکی از آنها تماس پیدا نکنند؛ در غیر این صورت همه بازنده می‌شوند. در هر شرایط، نفرات بازنده باید نفرات برند را کول کنند و به فاصله شمارش یک تا صد، که به صورت متواالی توسط یکی از آنها شمرده می‌شود، آنان را تا مسافتی ببرند و باز گردانند؛ آنگاه جای دو گروه عوض می‌شود.

دسمال پیچک *dəsmāl pīček*

دسمال پیچک یا دستمال پیچک یک بازی گروهی در مناطق ییلاقی شرق گیلان است.

شکل بازی: چند نفر دور هم جمع می‌شوند و دستمالی را تاب می‌دهند و به صورت طناب در می‌آورند. سپس هر یک از افراد به ترتیب و به نوبت پیچهای مختلف آن را با دست می‌گیرند. در نوبت هر کس که دستمال شل شد و افتاد، طرف بازنده است و باید پشت دستش را به تعداد پیچها با دست یا دستمال چهار تخت کرده، بقیه را به کف دستش بزنند و بازی به این شکل ادامه پیدا می‌کند.

دکان بازی

این بازی مخصوص نوجوانان ۱۰ تا ۱۶ ساله است.

شکل بازی: بازی کنان دور هم جمع می‌شوند و دستهای را مشت می‌کنند و روی

هم قرار می‌دهند. کسی که به عنوان اوستای بازی انتخاب شده است، می‌گوید:

پله بوسوته pəla busutə (پلو سوخت)

دیگران می‌گویند: جهنسی jahannəmey

اوستا می‌گوید: دکان بوسوته dokân busutə (دکان سوخت)

دیگران می‌گویند: جهنسی

اوستا دو سه بار این جملات را می‌گوید و بعداً با اشاره به بازی کنان

می‌فهماند که بازی را شروع کنند. بازی کنان سعی می‌کنند که هر یک

دست دیگری را بگیرند؛ در حالی که یکی دست دیگری را گرفته، به او

می‌گوید: tungulə zəni

طرف هم باید دو دست خود را به صورت و چشمان خود بگذارد، سپس

آن کس که دستش را گرفته با تلنگر به دستهای او ضربه می‌زند. آن کس که

چشمانش را بسته باید نام انگشتی را که در تلنگر زدن به کار رفته بگوید؛ اگر

درست بگوید بازی از نو شروع می‌شود و اگر نه دوباره دستهای خود را روی

صورت می‌گذارد و طرف هم تلنگر می‌زند و بازی به همین شکل ادامه پیدا

می‌کند. این بازی در لاهیجان و مناطق دیگر رایج بوده است.

دو ایتیل بازی du'itil bāzi

این بازی مخصوص کودکان ۹ تا ۱۶ ساله است.

شکل بازی: چند نوجوان دور هم جمع شده، با شیر یا خط، دو نفر

انتخاب و خم می‌شوند و پشت به یکدیگر می‌کنند و سایر بازی کنان با

گفتن کلماتی از روی آن دو نفر می‌جهند، یا گاهی روی آنها سوار می‌شوند. اگر کسی کلماتی را که باید بگوید اشتباه ادا کند و یا در حین نشستن از پشت او به زمین بیفتند و یا عمل دیگری که مخالف مقررات بازی است انجام دهد، بازی را باخته است و به جای یکی از نفرات خم می‌شود. این بازی کاملاً شبیه به بازی «جفتک چارکش سواری» در تهران است.

دوخوسک duxusək

«دوخوسک بازی» مخصوص نوجوانان و به صورت دسته‌جمعی بود. در این بازی هوش افراد مقابله سنجیده می‌شد.

شکل بازی: بازی‌کنان، نخست به دو گروه تقسیم می‌شدند و هر گروه برای خود یک نفر اوستا انتخاب می‌کرد. با شیر یا خط آوردن، یکی از اوستاها چشمش را می‌بست. بازی‌کنان اوستای چشم باز، دو سنگ را به هم می‌ساییدند و بعد از صدا دادن سر جای اولشان می‌رفتند. اوستایی که چشمش بسته شده بود، پس از گشودن چشم باید می‌گفت چه کسانی سنگ را به صدا در آورده‌اند، اگر درست می‌گفت، گروه او برنده می‌شد. افراد گروه مقابله باید گروه او را کول می‌کردند و تا جای مورد نظر می‌بردند و در غیر این صورت گروهش باید گروه مقابله را کول کرده به جای مورد نظر می‌رسانندند.

دو دو «شیرین دو، دو»

«دو دو» بازی جمعی است که بین دو گروه با نفرات مساوی انجام می‌شود. و خصوصاً در بین اهالی بیلاق و قتلائق منطقه تالش مرسوم است. حداقل تعداد بازی‌کنان هر گروه ۵ نفر است.

محل بازی، زمین مسطح و همواری است به ابعاد ۴۰ تا ۵۰ متر که با

خط کشی وسط آن به دو قسمت می‌شود. وسیله این بازی کلاه یا دستمال است.

شکل بازی: نفرات گروه مدافع در نیمة دوم و افراد گروه مهاجم در نیمة اول زمین قرار می‌گیرند. از گروه مهاجم یک نفر از پشت خط میانی در حالی که کلاه یا پارچه‌ای را در دست دارد، در جالت دو، وارد زمین دفاع شده، با گفتن بلاقطع و تکراری کلمات «دو، دو» یا «شیرین دو، دو» به نفرات گروه مدافع حمله می‌کند تا با کلاه یا دستمال بکی از آنها را بزند و قبل از اینکه از نفس یافتد به محوطه خود بازگردد. در صورتی که موفق به این کار شود نفری که مورد اصابت قرار گرفته بازنده و از دور بازی خارج می‌شود. اگر کلیه نفرات گروه مدافع به این ترتیب بسوزند این گروه می‌باشد و جای دو گروه عوض می‌شود.

شرط دیگر باخت یک تیم این ترتیب که مهاجم با یک نفس بتواند از بین مدافعان عبور کند و تمام زمین دفاع را دور بزند و به زمین خود باز گردد، در این صورت تیم مدافع، بازنده محسوب می‌شود.

دوزه - ایتیل 'itil -

این بازی مخصوص نوجوانان دیلم است و مانند بازی «جفتک چارکش» تهرانی یا «ای تیل» در رشت است و با ترانه و شعر، بازی می‌شود.

شکل بازی: تعدادی از نوجوانان گرد هم آمده، یکی را به قید قرعه به سرداشتگی انتخاب می‌کنند و به او سرموالی می‌گویند. سرداسته، گرکه یا دایره‌ای روی خاک رسم می‌کند و بازی‌کنان دایره‌وار دور آن می‌ایستند یا می‌نشینند. سرداسته به هر یک از دوازده بازی‌کن از یک تا دوازده، شماره‌ای می‌دهد.

بازی‌کنان ترانه‌ای را از حفظ دارند و می‌دانند که هر مصراج از ترانه مربوط به چه شماره‌ای است. با دستور سردسته، بازی‌کنان دور دایره به ترتیب یکی پس از دیگری از یک تادوازده مصراج مربوط به خود را بدون اشتباه می‌خوانند. هر بازی‌کنی اگر مصراج خود را فراموش کند یا عوضی بخواند از ردیف دایره بیرون آمده، خم می‌شود و دو دست بر زانو زده می‌ایستد تا یازده بازی‌کن دیگر جفتک زده از روی او پیرند، هر دوازده نفر را از نقطه‌ای تا نقطه دیگر کول می‌کند، سپس دوباره به دایره برمی‌گردد و بازی تکرار می‌شود. هر مصراج این ترانه نام یکی از ماههای تقویم قدیمی دیلمی است، یا به کنایه صفت و خواص برجی را می‌رساند.

این مصراجها دو معنی ظاهری و نمادی دارند:

اولی: نوروزه، شیره širə (نوروزک شیر است)

دومی: کرج خوجیره kərəje xujirə (کرج خوب و زیباست)

سومی: اریه می‌زمای 'arya mi zomā' (آریا داماد من است).

چهارمی: تیرمه، کی زوما tirma ki zoma (تیرمه داماد چه کسی است).

پنجمی: مرد مردنه mərde mərdənə (مرد مردانه)

ششمی: کاسه شورنه kāsə şurone (کاسه شوران است).

هفتمی: امیر جئنی خونه amir joni xone (خانه امیرخان)

هشتمی: اول بهاره avalə bahāre (اول بهار است)

نهمی: سیازلغی یاره syā zolfe - yāre (زلف سیاه یار است)

دهمی: د بال گردن de bālgərdən (دست به گردن یار)

یازدهمی: چارپه بیاردن čärpa biyärdən (چارپا آوردن)

دوازدهمی: اسپه هشیاردن esphaheşärdən (یواشکی در رو و برو)

dome dome bāzi

تعداد بازی‌کنان این بازی ده الی پانزده نفر است. بازی‌کنان پشت سر هم یک صف تشکیل می‌دهند. هر بازی‌کنی دو دست خود را به دور کمر بازی‌کن بعدی قفل می‌کند، بعد یک نفر مهاجم سعی می‌کند یکی از افراد داخل صف را با دست بزند. افراد داخل صف با حرکتهای خود سعی می‌کنند فرد مهاجم به آنها نزدیک نشود. گاهی فرد مهاجم با صدای زو مقدار زمان این کار را تعیین می‌کند و اگر مکث کنند می‌باشد. افراد داخل صف با صدای بلند با خواندن [دومه دومه بازی - گیرم گیرم - نشای گیری] سعی می‌کنند حواس فرد مهاجم را پرت کنند.

زان سه پولی zān sə puley (زدن سه پول)

نوعی بازی با سکه است که بچه‌های ۸ تا ۱۵ ساله به صورت دو یا چند نفره انجام می‌دهند.

شکل بازی: سکه‌ای به وسیله بازی‌کنی به مسافت ۵ متر پرتاب می‌شود؛ بازی‌کن دیگر باید با سکه‌ای دیگر به طرف آن سکه نشانه‌گیری کرده، آن را بزند. اگر آن سکه زده شود، یا به اندازه سه سکه نزدیک آن بیفتند، زنده برآنده است. در غیر این صورت نفر بعدی بازی را شروع می‌کند. این بازی در منطقه لشت‌نشا رایج بود.

zap bāzi

زپ: توپکی فشرده شده از رشته‌های پشم یا کاموای کهنه که با مهارت روی هم پیچیده شده بود. این بازی ویژه نوجوانان و به این شکل است که ابتدا زپ یا توپک را به زمین می‌کویند؛ بار دوم وقتی توپک به هوا پرید باید با

دست به شدت بر سر آن بکویند. توپک به زمین می‌خورد و دو باره به بالا می‌برد و بازی به همین ترتیب ادامه می‌یابد و شتاب می‌گیرد. نفر اول در حالی که به دور خود با سرعت و مهارت می‌چرخد، بر سر توپک ضربه می‌زنند، او و دیگران هم زمان می‌خوانندند: «شق - وق - سلیمون - احمد...» مهارت و چالاکی بازی‌کن در طولانی تر کردن زمان کنترل زپ، موجب برنده شدن و عدم کنترل زپ باعث بازنده شدن فرد می‌شود.

کارکرد اجتماعی این بازی عبارت از نگهداری و هدایت گاوها نر (ورزا) در دایرهٔ خرمن‌کوبی و دچار نشدن به سرگیجه و وزینده شدن عضلات پا و دست و تقویت دید چشم بوده است.

زلزلخه مشلخه *zalzalaxe mašlaxe*

این بازی به صورت گروهی و در خارج از خانه انجام می‌گرفت.
شکل بازی: بازی‌کنان از میان خود یک نفر را به عنوان اوستا انتخاب می‌کردند. اوستا یک مهره در دست می‌گرفت و بازی‌کنان در یک صف می‌ایستادند و دستهایشان را به علامت دریافت مهره‌ی بازی به پشت می‌گرفتند. اوستای بازی پشت سر آنها حرکت کرده، وردی را که با کلمات «زلزلخه مشلخه» شروع می‌شد، می‌خواند؛ ضمناً مهره‌ی بازی را کف دست یکی از بازی‌کنان می‌گذاشت. بازی‌کنی که مهره در دست او قرار گرفته بود، باید فرز و چابک از صف خارج می‌شد.

زنبالازو *zenbalāzu*

این بازی به صورت دسته‌جمعی و در فضای باز بیرون خانه انجام می‌شود و مخصوص نوجوانان است.

شكل بازی: افراد به دو گروه ۴ یا ۵ نفره تقسیم می‌شوند. دو آجر به فاصله ۳۰ سانتی‌متری می‌گذارند و تکه چوبی روی آن قرار می‌دهند. گروهی که با شیر یا خط اول شدند با یک چوب به طول ۶۰ سانتی‌متر چوب را پرتاب می‌کنند زنبالازو می‌گویند تا وقتی که چوب ۳۰ سانتی‌متری به زمین بخورد. چند نفر بقیه باید دنبال چوب بروند تا آن را بردارند، اگر موفق شوند، بازی از اول شروع می‌شود و گرنه باید به دسته مقابل کولی بدهند. این بازی در علی‌سرای کوچصفهان ثبت شده است.

زن زنی zen zeney

این بازی مخصوص کودکان ۸ تا ۱۶ ساله است و با سنگ یا گردو انجام می‌گیرد. اگر وسیله بازی سنگ باشد، دو نفر بازی‌کن دو سنگ تخت را به دست می‌گیرند و یکی از آنها سنگ خود را به هر فاصله‌ای که بخواهد پرتاب می‌کند. نفر بعد با سنگی که در دست دارد، باید سنگ رفیق خود را بزند، در صورت موفقیت، تا محل اصابت به سنگ از او کولی می‌گیرد. ممکن است هنگام شروع بازی غیر از کولی قرار دیگری برای برد و باخت بگذارند. در صورتی که بازی با گردو باشد، یکی از گردوهای خود را در محلی قرار می‌دهد و دیگری با تیله خود آنها را هدف می‌گیرد. اگر تیله به یکی از آنها اصابت کرد، آن گردو را می‌برد، یا ممکن است قرار دیگری برای برد و باخت و تعداد گردوهایی که برنده باید بگیرد، بگذارند.

زبیل فادی گول بیچینیم؟ zibil fadi gul bicinim?

(زنبل می‌دهی گل بچینیم؟)

این بازی مخصوص پسران ۱۰ تا ۱۵ ساله است.

شکل بازی: بازی کنان بعد از یارگیری به دو دسته تقسیم می‌شوند و روی زوایای مثلث یا مربعی دو به دو می‌ایستند. دسته آغازگر بازی، روی کول نرات دسته دیگر سوار می‌شوند، بعداً سوارها یکی بعد از دیگری باید از کول نفر دسته مقابل پایین بیایند و از زوایای مثلث یا مربع عبور کنند و

عبارت زیر را تکرار نمایند:

زبیل فاده گول بیچینیم

هو گول زنق بیچینیم

(زنبل بده گل بچینیم، آن گل زنق را بچینیم)

hu gulə zənbəq bicingim

هر چند بار که این عبارت را تکرار می‌کنند باید با یک نفس باشد و در صورتی که در حال خواندن نفس بکشند، دسته مقابل، بازی را برده است ولی اگر با یک نفس عبارت فوق را مکرر بگویند، نفر بعد از او دنباله بازی را ادامه می‌دهد و بازی به این شکل ادامه پیدا می‌کند.

سعدی دیزدیز sadī diz diz

این بازی به شکل چند نفره انجام می‌شود.

شکل بازی: بعد از پشک آوردن و شمردن، شماره آخر به هر کس افتاد، خم می‌شود و سایر نرات سه دوره از روی او می‌جهند، به شرطی که هیچ قسمت از بدنشان با بدن او برخورد نکند، بعداً یکی از بازی کنان می‌گوید: برا آن دفا دِکون زنکه

(برادر این دفعه دیگر تنہ زدن است).

بازی کنان سه دوره دیگر می‌جهند و سپس بر پشت کسی که خم شده است می‌نشینند و می‌گویند: سعدی.

کسی که خم شده است، بعد از مقداری مکث می‌گوید: دیزدیز. سوار

پایین می آید و نوبت به دیگری می رسد. بعد از اتمام این سه دوره، باز یکی از بازی کنان می گوید: جُبْق دمه joboq domme. باز بازی کنان سه دوره دیگر روی پشت آن کس که خم شده است می خوابند و هر بار می گویند: دیزدیز و شخصی که بر پشت او سوار شده است، پایین می آید و بازی به همین نحو ادامه پیدا می کند. در صورتی که بازی کنان موافق قواعد بازی رفتار نکنند یا از پشت شخصی که خم شده است به زمین یافتنند، سوخته اند و نوبت خم شدن به آنان می رسد. این بازی در لاهیجان و دیگر مناطق گیلان به نامهای مختلف رایج بود.

سېنگ وسان بوشۇ sənga vəsān buſu

این بازی به صورت گروهی انجام می‌شد و مخصوصاً نوجوانان پسر و دختر بود.

شکل بازی: عده‌ای بر روی یک خط راست قرار می‌گرفتند و هر کدام به نام یکی از میوه‌ها نام گذاری می‌شدند. یک نفر سنگی کوچک را از پشت سر آنها در دست یکی قرار می‌داد. لازم به ذکر است که دستهای بقیه بازی‌کنان به پشت حلقه می‌شد. شخصی که سنگ را می‌گرفت به سرعت از جایش می‌دوید و در فاصله معینی قرار می‌گرفت. سپس اوستا (همان کسی) که سنگ را در دست او قرار داده بود) این شعر را می‌خواند:

تھی پر بوشو بازار ti per bušo bāzār

کلوچه فاگیفت دوزار kulučə fagift dozār

tu či dus dāri تو چی دوس داری؟

(پدرت بازار رفت - کلوچه خرید دو ریال - تو چه دوست داری؟)

او یکی از میوه‌ها را نام می‌برد. شخصی که به نام آن میوه نامگذاری

شده بود، موظف بود برود و شخص حامل سنگ را کول کند و داخل صف بیاورد. بازی به همین شکل با انتخاب بازی کن جدید ادامه پیدا می کرد.

سولنگه بازی sulengé bāzi

در منطقه اشکور، بین کودکان و نوجوانان رایج است که خود را ز دو قسمت تشکیل می شود: یکی «سولنگه مر» و دیگری «سولنگه چو»؛ سولنگه مر تخته ای است به طول و عرض تقریبی 40×5 سانتی متر که یک سر آن کمی ضخیم است و شیاری در آن وجود دارد و انتهای آن توک تیز است. آن را در حدود ۱۰ سانتی متر به زمین فرو می کنند تا محکم و استوار شود. اگر از فاصله دور به سولنگه مر نگاه شود شبیه عدد ۲ است. اما سولنگه چو عبارت از دو عدد چوب نازک به طول تقریبی ۶۰ سانتی متر است که به شکل اریب روی سولنگه و به شکل مثلث در دو طرف شیار آن قرار می گیرد.

برای این بازی از نوعی توب دست ساز و کوچک که نسبت به توپهای معمولی، سنگین تر است نیز استفاده می شود. طرز درست کردن توب به این صورت است که قلوه سنگی را در مقداری پارچه کهنه و مچاله شده قرار می دهند و سپس تمام سطح آن را با پیچیدن نخهای رنگی پشمی محکم می کنند. سولنگه را در وسط زمینی مناسب در خاک فرو می کنند و سولنگه چوها را در دو طرف آن قرار می دهند. آنگاه نوبت یارگیری می رسد. دو نفر به عنوان سرگروه انتخاب می شوند و کار یارگیری را انجام می دهند.

طریقه بازی به این نحو است که با شیر یا خط تعیین می کنند که توب دست کدام گروه باشد. آنگاه یکی از افراد این گروه توب را از فاصله ای حدوداً ۳۰ متری به طرف سولنگه پرتاب می کنند. اگر توب به سولنگه

برخورد کرد و هر دو سولنگه چو افتاد با توافق افراد گروه مقابل، یکی از بازیگران از بازی بیرون می‌رود؛ در اکثر موقع قرعه به نام کسی که ضعیفتر است می‌افتد. اگر توپ به سولنگه خورد و یکی از سولنگه چوها را انداخت نوبت به نفر بعدی از دسته مقابل می‌رسد. اگر دسته مقابل که توپ به طرف آنها پرتاب می‌شود موفق به کنترل توپ به وسیله کلاه یا دست گردد، در این صورت به آن فردی که توپ را پرتاب کرده و سولنگه‌ها را نینداخته، «به لنگی» می‌گویند. بازی به همین ترتیب ادامه پیدا می‌کند تا تمامی بازی‌کنان یکی از دو دسته فوق از بازی خارج شوند و افراد برنده را از جای سولنگه کول کنند.

شونه‌امون 'amon

در این بازی مخصوص نوجوانان و جوانان ۱۲ تا ۱۸ ساله، پس از یارگیری، برای تعیین دسته بالا و پایین‌تر یا خشک می‌کنند و دسته که بالا بازی را شروع می‌کنند. سر شریک دسته پایین، توپ پشمینی را که در دست دارد به طرف سر شریک دسته مقابل می‌اندازد و او با چوبی به طول یک متر که از لوازم این بازی است، آن را می‌زند. دسته‌ای که پایین رفته‌اند، اگر توپ را بگیرند و به بدن یکی از بازی‌کنان دسته بالا بزنند، بازی را بدهه‌اند و به جای دسته اول بالا می‌آیند و اگر نتوانستند، بازی‌کنان دسته بالا یکی بعد از دیگری توپ را با چوب می‌زنند. هر بازی‌کن فقط سه بار می‌تواند توپ را هدف بگیرد و اگر موفق به زدن آن نشود می‌سوزد و از بازی خارج می‌شود و اگر تمام نفرات دسته بالا به همین نحو بسوزند بالطبع نفرات پایین بالا می‌آیند و بازی را ادامه می‌دهند. میدان بازی عبارت از مربعی است که قبلًا خط‌کشی شده است. این بازی شبیه به بیس بال است.

شیطان بازی *šeytān bāzi*

از جمله بازیهای جمیعی متدالول در منطقه لاهیجان و حومه آن است. این بازی بین دو گروه با تعداد مساوی از ۵ نفر به بالا انجام می‌شود. بازی را یک نفر به نام «سرمار» رهبری و داوری می‌نماید. برای تعیین گروهی که باید سواره‌بازی را آغاز نماید با شیر یا خط و یا تبع و خشک قرعه‌کشی می‌کنند.

محل بازی زمین نسبتاً همواری است که به شکل مستطیل با مساحت بین ۳۰ تا ۱۰۰ مترمربع، بر حسب تعداد نفرات و سن آنها، تعیین می‌شود. در داخل این قسمت چاله‌هایی به تعداد نفرات بازی (با ۲ چاله اضافی) حفر می‌کنند. ۲ چاله اضافی به نام شیطان و بقیه چاله‌ها به نام بازی‌کنان خواهد بود. البته باید توجه داشت که چاله‌های شیطان در وسط چاله‌ها قرار دارد. وسیله این بازی توپ ماهوتی یا هندبال است که خصوصاً در گذشته‌های دورتر به صورت دستی و در محل تهیه می‌شد.

شکل بازی: افراد دو گروه در دو صفت و به فاصله حداقل ۳ و حداقل ۲۰ متری چاله‌ها و در مقابل آن مستقر می‌شوند. پس از قرعه‌کشی، افراد گروه برندۀ سوار افراد گروه دیگر می‌شوند. ابتدا یکی از نفرات سواره، توپ را به طرف چاله‌ها می‌اندازد. اگر این توپ از فاصله‌ای که انداخته شده به داخل چاله آن نفرات برود، این گروه همچنان بازی را با نفرات دیگر خود به ترتیب فوق ادامه می‌دهد و در صورتی که توپ به داخل چاله شیطان برود، گروه می‌بازد محسوب و جای دو تیم عوض می‌شود. مدت این بازی، توافقی و با حساب تصرف چاله‌ها مشخص می‌شود.

عرقچین بازی

این بازی به صورت دسته‌جمعی است و بازی در فضای بیرون خانه انجام می‌گردد. ابتدا بازی‌کنان به دو دستهٔ مساوی تقسیم می‌شوند، سپس دایره‌ای به قطر ۲۰ متر رسم می‌کنند و بازی‌کنان در دو طرف دایره قرار می‌گیرند. در مرکز دایره چوبی به زمین می‌کوبند و عرقچینی برزوی آن قرار می‌دهند.

هر دسته از بازی‌کنان یک نفر را انتخاب می‌کنند که به داخل دایره برود و عرقچین را برای دستهٔ خود بیاورد. این دو نفر در مقابل عرقچین می‌ایستند و هر کدام قصد دارند عرقچین را برای دستهٔ خود ببرند. اگر یکی از ایشان موفق شد عرقچین را بردارد، دیگری باید در داخل دایره او را بزنند؛ اگر زد او سوخته است و اگر نزد دسته‌ای که عرقچین متعلق به آنها بوده است برندهٔ بازی هستند و از دستهٔ مقابل کولی می‌گیرند. بازی به این نحو ادامه پیدا می‌کند.

غُلومالی جیرجیسک qolumali jirejisk

با سنگ کوچک مسطح تر یا خشک می‌کنند و یا شیر یا خط می‌اندازند تا گروه برنده و یا بازنده مشخص شود. سپس یک نفر از گروه بازنده دست به روی دیواری می‌گذارد و به حالت رکوع و زاویهٔ قائمه خم می‌شود و بقیهٔ افراد گروه او دستهای خود را به دور پشت او حلقه می‌کنند و هر کدام پشت سر نفر جلوتر از خود به حالت قائمه خم می‌شود و به او می‌چسبد طوری که از بدنها و پستانهای چسبیده افراد، پلی صاف ایجاد می‌شود. افراد گروه پیروز نفر به نفر باید با چالاکی و مهارت بر روی این پل پیرنده و بر پشت نفر اول به ترتیب تا پشت نفر آخر بنشینند. هر چه پرش افراد بهتر و بیشتر باشد نشستن بر پشت گروه بازنده بهتر و طولانی تر می‌شود. آخرین

نفر که پرید و نشست، باید از یک تابیست بشمارد و بگوید: «علومالی جیر جیسک». آنگاه همه با خنده و شوخی از پشت افراد پایین می‌برند و پرشها و سوار شدنها را دو باره آغاز می‌کنند. اما یکی از افراد پرسش‌کننده نتواند بر روی پشت گروه اول استقرار یابد و یا فرد آخر نتواند تابیست بشمارد و به پایین بیفتد، گروه، بازی را باخته است و سوار شدن را گروه دیگر آغاز می‌کند. کارکرد این بازی ورزیده شدن عضلات پا و مهارت در پرش عمودی و افقی و ایجاد نشاط روحی و تقویت بنیه جسمانی است.

fakāstəneyi

نوعی گردوبازی است که در فصل تابستان هنگام به بار نشستن درخت گرد و انجام می‌شود؛ فضای بازی در بیرون خانه است.

شکل بازی: بازی‌کنان به تعداد معین، گردوهای خود را در یک خط می‌کارند و بعداً با پرتاپ کردن تیره بازی‌کن اول را تعیین می‌کنند. بازی‌کن با تیره خود به گردوها می‌زند و اگر توانست یک یا چند تایی از آنها را به طول یک پا گردوها از خط خارج کند، برندۀ بازی است و دو باره تیره خود را به طرف گردوها می‌اندازد؛ تا وقتی که بسوزد. به همین ترتیب نفرات دیگر نیز به بازی ادامه می‌دهند.

قیش بازی qeyṣ bâzi

این بازی در فضای باز بیرون خانه انجام می‌شود و مخصوص نوجوانان و جوانان است.

شکل بازی: ابتدا بازی‌کنان به دو دستهٔ مساوی تقسیم می‌شوند؛ یکی از دسته‌ها با اجرای عمل شیر یا خط برنده می‌شود. دایرهٔ بزرگی رسم

می‌کنند و دستهٔ بازنده در داخل دایره هر یک به فاصلهٔ معینی روی خط دایرهٔ قرار می‌گیرند و سر کمربند خود را روی خط دایره می‌گذارند. حریف مقابل با کمربند خود با شدت به کمربند حریف ضربه می‌زند تا آن را از دایره به خارج کند. پس از اینکه تمام بازی‌کنان داخل دایره، کمربند خود را از دست دادند، موافق قرار داد قبلی از طرف مقابلان کولی می‌گیرند و دستهٔ مقابل به داخل دایره می‌روند و بازی به همین نحو ادامه پیدا می‌کند.

کاسه بازی *kāsə bāzi*

تعداد بازی‌کنان از ۲ تا ۱۰ نفر است. نوع رقابت، انفرادی و هدف بازی بردن کاسه است. برای شروع بازی سوراخی به قطر ۵ سانتی‌متر و به عمق طول انگشت سبابه در زمین بی‌علفی که کمی شیب دارد کنده می‌شود. این سوراخ، چاله یا (*cālakā* = چالکا) نامیده می‌شود. وسایل بازی یک لیس = *lis* و تعدادی کاسه است.

«لیس»، سنگ یا سفال نازک و مدوری است به ضخامت ۱ تا ۲ سانتی‌متر و قطر ۵ تا ۷ سانتی‌متر؛ «لیس» اکثر اوقات از جنس سنگ است و هر چه نازک‌تر باشد بهتر است.

وسیلهٔ بازی تکه‌ای از یک کاسهٔ شکسته شدهٔ ظروف چینی است که محل یافتن آن نیز معمولاً در هر خانهٔ رستایی، جایی است که زیالهٔ حاصل از نظافت طویله‌گاو، اسب و گاو میش را در آن نقطه جمع آوری می‌کنند که مخلوطی است از کاه و گلش و مدفوع چهارپایان. این مخلوط به مرور زمان تبدیل به کود می‌شود که کاربرد کشاورزی دارد. این محل علاوه بر زباله طویله معمولاً مدفن سایر زباله‌های انسانی غیر از مدفوع نیز می‌باشد. کودکان با جست و جو در همین محل، قطعات چینی شکسته را

جمع آوری کرده، به عنوان وسیله کاسه بازی نگه می‌دارند. ایام بازی حول و حوش تعطیلات نوروزی است. بازی‌کنان معمولاً پسر و بنه درت دختر یا مختلط می‌باشند. شکل کاسه معمولاً غیرمنظم و اندازه‌اش کمی بزرگ تراز ناخن انگشت شست و حد اکثر به اندازه یک سکه ۲۵۰ ریالی است. ابتدا بازی‌کنان از نقطه معینی در فاصله ۴ تا ۶ متری چاله قرار گرفته، عمل «وراگیفتن» را انجام می‌دهند، که در این بازی به معنی تردید کشیدن به چاله است.

بازی‌کنان با کاسه‌ای در دست در محل معین «وراگیفتن»، تکاتک یک کاسه خود را به طرف چاله پرتاب می‌کنند. سپس فاصله هر کاسه به چاله به منظور تعیین نوبت اول الی آخر به دقت به وسیله چوب یا وجب و یا به طور نظری اندازه‌گیری می‌شود. اگر کاسه‌ای به داخل چاله بیفتد صاحب آن، نفر اول شناخته می‌شود. پس از او نیز اگر دیگری در حین پرتاب کاسه، خود کلمه «اول» را بگوید و موفق شود، نفر اول شناخته می‌شود، و گرنه نفر دوم خواهد بود. این قانون در مورد همه بازی‌کنان صادق است. اگر حداقل یک کاسه در داخل چاله باشد و بازی‌کن بعدی در حین پرتاب، کلمه «بیرون» را ادا کند، در صورتی که کاسه‌اش داخل چاله بیفتد، همه آنان که عمل پرتاب را انجام داده‌اند، کاسه‌شان را برمی‌دارند و عمل «وراگیفتن» را از نو تکرار می‌کنند.

پس از تعیین نوبت بازی، نفر اول کاسه‌ها را با «لیس» برداشته، در محل شروع بازی می‌ایستد و همه کاسه‌ها را با هم به طرف چاله پرت می‌کند. هر تعدادی که داخل چاله افتاد از آن همان بازی‌کن است و از کاسه‌های پخش شده در اطراف چاله یک کاسه به عنوان هدف تعیین می‌شود که بازی‌کن باید با لیس آن را بزند. تعیین کاسه‌ی هدف با بازی‌کنی است که

معمولًاً همه از او اطاعت می‌کنند. بازی کن فرمانده می‌گوید: «انه بزن» 'ana bəzən (این را بزن). در صورت اختلاف در تعیین هدف معمولًاً به سرعت همه به توافق می‌رسند. بازی کن اصلی با پرتاب «لیس» به طرف کاسه هدف باید آن را بزند. در صورت برخورد «لیس» به کاسه، همان کاسه زده شده از آن بازی کن است و او بار دیگر کاسه‌ها و لیس را برداشته، بازی را یک بار دیگر تکرار می‌کند. شیوه دیگر بازی این است که بازی کن با زدن «لیس» به کاسه هدف، صاحب سایه کاسه‌های اطراف چاله نیز می‌شود. این شیوه را (همه دوچین hama dučin همه را جمع کردن) می‌گویند. قبل از شروع بازی یکی از این دو شیوه را مشخص می‌کنند. در شیوه «همه دو چین»، بازی کن برندۀ کنار چاله می‌ماند و دیگران با کاسه‌ای دیگر، عمل «وراگیفتنه» را انجام می‌دهند و بازی کن برندۀ که اوستا نامیده می‌شود با تعیین نفرات بعد از خود، یعنی نفر دوم الى آخر، دوباره شروع به بازی می‌کند. اما در شیوه معمولی آخرين کاسه از آن هر بازی کن بشود او «اوستا» است.

در پرتاب، گاه «لیس» به کاسه‌ای غیر از کاسه تعیین شده اصابت می‌کند و معمولًاً هم کاسه هدف تعمدًا در نزدیکی کاسه‌های دیگر و یا زوایای نامرئی تعیین می‌شود. در صورت اصابت «لیس» به کاسه‌ای غیر از هدف و یا افتادن «لیس» به داخل چاله، خطای داغ انجام شده است. در خطای داغ، بازی کن باید یک عدد کاسه به عنوان جرمۀ داغ به بازی کن بعد از خودش بدهد.

اگر دو کاسه روی هم باشند، معمولًاً بازی کنان کاسه زیری را به عنوان هدف «لیس» تعیین می‌کنند و گاه نیز دو کاسه را از هم جدا می‌کنند. اگر بازی کن در همین پرتاب کلمۀ «هر دو» را ادا کند و «لیس» را به دو کاسه

روی هم و یا جدا از هم بزند برنده محسوب می‌شود.
کودکان گاه در کاسه بازی، خطای داغ را جزو قوانین بازی حساب
نمی‌کنند. عمل کاسه‌بازی تا اتمام موجودی اکثر بازی‌کنان ادامه می‌یابد و
گاه به رقابت دو نفر می‌کشد. این بازی را که در دهه ۶۰ منسخ شد، در
مناطق لشتنشاء و کوچصفهان، خالت‌بازی می‌نامیدند.

تبرستان

kætəl bāzī

«کتل» به معنی نیمکت کوچکی به ارتفاع ۳۰ تا ۴۰ سانتی‌متر و یا کمتر،
برای نشستن یک نفر است. نوع دیگر از کتل به نام کو و کتل (کتل حصیری)
موسوم است، به طول یک متر برای بافتن حصیر که زیر تار و پودهای
طولی حصیر قرار می‌گیرد و بافنده‌ها رویش می‌نشینند و حصیر می‌بافنده.
کتل‌بازی یک سرگرمی گروهی است و حداقل با ۲ گروه سه تا چهار
نفره انجام می‌شود. مکان بازی ترجیحاً زمین چمن است تا در صورت
سقوط، بازی‌کنان، آسیب کمتری بینند.

شكل بازی: سرگروه‌ها نخست یارگیری می‌کنند و سپس برای آغاز بازی
بر سر اینکه کدام گروه کتل باشد شیر یا خط و گل یا پوچ می‌کنند.
گروه کتل به این شکل مستقر می‌شوند که دو نفر دولاشده، با دستهای
مماس بر زانوان، از باسن به هم می‌چسبند، این دو نفر داموسکا (به زبان
فرانسه: بانو) خوانده می‌شوند و نفر سوم (کتل) نامیده می‌شود. کتل
سرش را درست وسط پای دو داموسکا و زیر باسن آنها قرار می‌دهد.
زانوان و نوک انگشتان پای کتل مماس بر زمین است و دستهای او محکم
پای دو نفر داموسکا را می‌گیرد. گاه نیز دستهای عمود بر زمین قرار می‌گیرد
و به این ترتیب سرکتل زیر باسنها داموسکا پنهان می‌شود، در این وقت

با هدایت سرگروه اعضای گروه مقابل شروع به عبور از کتل می‌کنند. نحوه عبور به یکی از سه شیوه صورت می‌گیرد:

۱. شکل مبتدی، ۲. شکل معمولی، ۳. شکل متبحر.

در شیوه مبتدی، بازی کن ابتدا یک پایش را روی کمر می‌گذارد، پای بعدی باید روی کمر داموسکای چپ یا راست گذاشته شود و قدم سوم روی کمر نفر باقی مانده داموسکاهای قرار گیرد. در شیوه معمولی بازیکن دو دست و سر را، هم زمان روی کمر کتل قرار می‌دهد و با معلق زدن از روی داموسکا به آن سیو می‌پرد. در شیوه متبحر، که بازی کنان ورزیده و جسور انجام می‌دهند، عمل پرش و معلق زدن و خیز برداشتن از دور مانند شیوه معمولی است، با این تفاوت که بازی کن دستانش را روی کمر کتل قرار نمی‌دهد بلکه هر دو دست را در پشت گردن خود قلاب می‌کند. این عمل «بی دس و پایی = بی دست و پایی» و یا گوسفندی خوانده می‌شود. در این شیوه ضربه وارد به کمر کتل سنگین است.

در این بازی، گروهی که نتوانند به درستی صعود و پرش را انجام دهنند و از روی کتل یا داموسکا سقوط کنند، می‌بازند در دو شیوه دیگر نیز اگر بازی کنی نتوانند معلق زدن و عبور از داموسکا را انجام دهد و روی کتل یا داموسکا سقوط کند، این بار خود باید کتل شود.

کلایپگته kolā pegeta

در این بازی، پسران ۲۰ الی ۲۰ ساله به دو گروه مساوی تقسیم می‌شوند و هر گروه یک سرددسته به نام ملا molā دارد. دو نفر سرددسته پس از شیر یا خط، شروع به انتخاب یار می‌کنند. سپس دایره‌ای به نام جزلخ jezlex به قطر دو متر می‌کشند. در وسط دایره، چوبی را به نام لس les قرار می‌دهند

و کلاهی را بروی آن می‌گذارند. پس از انداختن شیر یا خط مجدد، یکی از گروه‌ها به داخل دایره می‌رود و گروه مقابل نیز در بیرون دایره جای می‌گیرد (قابل ذکر است که قبلًاً مکانی را به نام کو [kuə] در فاصله ۳۰ متری دایره به عنوان مقصد انتخاب می‌کنند).

افراد بیرون از دایره باید کلاه را برپایند و آن را به مقصد کو kuo برسانند و افراد داخل دایره نیز سعی دارند که ضمن محافظت از کلاه، با نزدیک شدن یاران مخالف با پای خود به آنها بزنند و اگر موفق شوند که یکی را بزنند، جایشان را عوض می‌کنند. هر گروهی که در ریودن کلاه، موفق شود برنده است و آنها باید به افراد برنده سواری بدهنند.

کلامزا (کلاه بازی) *kelā mezā*

کلامزا از بازیهای گروهی مناطق تالش و مخصوص رده سنی ۱۷ تا ۳۰ سال است. بازی در محوطه باز و هموار انجام می‌گیرد. بازیگران به دو دسته تقسیم می‌شوند و هر دسته یک نفر سرگروه (سرگیر) انتخاب می‌کنند. سپس دایره‌ای به قطر تقریبی ۴ الی ۶ متر در زمین رسم می‌کنند. در نقطه مرکزی دایره، شاخه‌ای از چوب به ارتفاع تقریبی ۷۵/۰ الی ۱ متر در زمین می‌کارند و روی آن کلاه پشمی می‌گذارند. یکی از گروه‌ها داخل دایره قرار می‌گیرد. گروه‌ها می‌خواهند که در بیرون دایره باشد، به خاطر همین «ختنک هیسته = xošk histe» (تر و خشنک) می‌کنند.

در فاصله تقریبی ۱۰۰ متر از محل بازی نشانه‌ای از قبل قرار می‌دهند. گروهی که داخل دایره قرار گرفته، موظف است که در برابر تهاجم گروه بیرون از کلاه به شدت مواظبت کند. گروه خارج دایره هم باید مواظب باشد تا ضربه پای افراد گروه داخلی به پایین تن هیچ کدام از بازیگرانش

برخورد نکند؛ چون در صورت اصابت، جای تیمها عوض می‌شود.
گروه داخل دایره باید مراقب باشد هیچ‌کدام از بازیگرانش «میان بَدَل» نشوند؛ اگر یکی از بازیگران خارجی از فرصت استفاده کرده، از میان بازیگران داخلی با سرعت بگذرد و هیچ ضربه‌ای هم نخورد، بازیگر داخلی قیچی شده، از دایره بیرون می‌رود و باید متوجه باشد تا گروه او با بقیه بازی‌کنان بازی را ادامه دهد.

اگر کلاه توسط بازیگری از گروه خارجی، بدون ضربه خوردن، ریوده شود، او و هم‌بازیهایش باید سعی کنند که کلاه را با سرعت به نشانه‌ای که در صد متری قرار گرفته برسانند. البته گروه داخلی هم حق دارد هر طور که شده «کلاه» را قبل از اینکه به نشانه برسانند از آنها بگیرد و اگر نتوانستند و اعضای گروه خارج دایره توانستند به موقع کلاه را به نشانه برسانند، یکی از بازیگران کلاه را زیر لباس خود پنهان می‌کند و بقیه اعضای گروه هم وانمود می‌کنند که کلاه را آنها دارند و با این حالت خود را به سرعت به دایره می‌رسانند و کلاه را به داخل دایره پرتاپ می‌کنند. اگر با رعایت همه شرایط، گروه خارج از دایره توانست کلاه را به داخل دایره‌ی بازی پرتاپ کند، برنده محسوب می‌شود. سپس با «تر و خشک»، بازی از نو شروع خواهد شد. شرایط «کلامزا» شامل موارد زیر است:

- نشانه باید ثابت باشد،

- فردی که کلاه را ریوده می‌تواند از جایی که تشخیص می‌دهد کلاه به نشانه می‌خورد آن را به سمت نشانه پرتاپ کند،

- در صورت برخورد کلاه با نشانه، گروه داخل دایره باید موقتاً با گروه بازنده کاری نداشته باشد، تا آنها با هم مشورت کنند که کلاه برای بازگشت به کدام یک از اعضای تیم سپرده شود.

این بازی چابکی، دو، قدرت و توانایی بازی‌کنان را به نمایش می‌گذارد.

کل جنگ *kəljəng*

این بازی به صورت جمیعی و انفرادی انجام می‌شود و مخصوصاً نوجوانان و جوانان است.

شکل بازی: دو تکه چوب یک متري تهیه می‌کنند و یک طرف آن را با داس تیز می‌نمایند و در زمین نرمی با سر ضرب فرو می‌کنند. نفر بعدی هم ضمن اینکه چوبش را در زمین فرو می‌کند، ضربه‌ای به چوب دیگر وارد می‌آورد. صاحب چوبی که نیفتاده، برنده محسوب می‌شود. این بازی در کلاچای رودسر به کلنگ بازی معروف است.

کورم - کلاچم *kurəm kəlāčəm*

یک بازی گروهی و مخصوص نوجوانان و جوانان است و در هر فصلی در بیرون ساختمان در فضای باز امکان انجام آن هست. در این بازی شیئی را در وسط یک محدوده قرار می‌دهند و چشم یکی از بازی‌کنان را می‌بندند تا از آن شیء محافظت کند. شخص چشم بسته هم چوبی در دست می‌گیرد و از نزدیک شدن دیگران به شیء جلوگیری می‌کند و این شعر را با صدای بلند می‌خواند:

کورم - کلاچم - هر کی بایه فی بیجم - هر که بایه دیچم.

kurəm kəlāčəm har ki bāyə fibijəm - har ki bayə dəpičəm

(کورم - کلاچم - هر کس باید می‌زنم - هر کس باید در هم می‌پیجم).
وی اگر بتواند به یکی از مهاجمان ضربه‌ای بزند، جایش را با او عوض می‌کند.

کولا و گیر *kulā vagir* (کلاه برداشتن)

این بازی به صورت گروهی انجام می شود.

شکل بازی: نخست در مرکز دایره‌ای، چوبی به طول یک یا نیم متر فرو کرده، بالای آن کلاهی آویزان می‌کنند. دو گروه افراد رقیب به فاصلهٔ ۱۰ تا ۱۵ متر دورتر از چوب و کلاه آویزان شده می‌ایستند و هر بار با اشاره یا با صوت یک نفر از هر گروه به طرف کلاه دایره می‌دود و هر دو نفر به دور چوب کلاه‌دار می‌گردند و یکدیگر را به دقت تحت نظر می‌گیرند و در ضمن مترصد هستند تا کلاه را قاپیده، بدون برخورد با طرف مقابل از دایره به بیرون فرار کنند. اگر در ضمن فرار، طرف مقابل متوجه شود و او را با دست بزند، طرف فراری باخته و از صحنه بازی خارج می‌شود و طرف برنده می‌تواند با شخص دیگری از گروه مقابل به مسابقه پردازد. گاهی ممکن است یکی از دو دونده زودتر به داخل دایره وارد شود و تا رسیدن رقیب، کلاه را بردارد و فرار کند. در این حال طرف مقابل، بازنشده و از دور بازی خارج می‌شود. هر گروه که زودتر از میدان بیرون روند باید به طرف برنده سواری بدھند. این بازی در مناطق مختلف گیلان از جمله روسر و کلاچای رایج است.

کولمه سیا *kulmə siā*

این بازی بین دو تیم ۳ تا ۶ نفره از کودکان و نوجوانان در زمین صاف انجام می‌شود. ترتیب انتخاب اعضای گروه توسط «سررفاق» (سرگروه) و مانند موارد پیش تعیین می‌شود. گروه سوار و سواری دهنده نیز مانند موارد پیشین است.

«کولمه» نوعی ماهی در دریای خزر و تالاب انزلی است. این بازی شبیه بازی دولاملا (\leftrightarrow) است. فاصله سواری دهنده گان از هم ۲ تا ۴ متر به شکلی چند گوش است که بستگی به تعداد اعضای هر تیم دارد. تفاوت

کولمه سیا با دو ملا در این است که در این بازی سؤال و جوابی صورت نمی‌گیرد و توب، وسیله بازی است. توب که از نوع همان توبهای ذکر شده در تاب بازی است به وسیله سر رفاق سوار به طرف سوار بعدی پرت می‌شود، او باید توب را بگیرد و به طرف سوار بعد از خودش پرت کند. مهارت در پرتاپ و گرفتن توب باعث تداوم بازی و نیز طولانی شدن زمان سواری است. افتادن توب و یا افتادن خود قبضه سوار به زمین باعث سوختن گروه سوار و عوض شدن جای دو گروه می‌شود. طبعاً هر نوع حرکت سواری دهنده که باعث سقوط سوار و یا ناتوان کردن سوار در گرفتن توب شود، ممنوع است. این بازی در دهه ۶۰ منسوخ شد.

گردل بازی gerdel bāzi

گردل، چوبی کوچک و مخروطی به شکل کله قند و به قطر تقریبی ۲ سانتی متر و بلندی ۴ سانتی متر است. این بازی، مورد علاقه نوجوانان پسر بوده است. طریقه بازی به این صورت است که چوبدستی نیم متری که به نوک آن نخی پهن بسته بود به دست می‌گرفتند، این نخ را به دقت به دور طرف پهن گردل می‌پیچیدند، سپس در سطح زمین صاف با حرکت سریع چوبدستی، آن گردل نخ پیچ را دورانی به حرکت در می‌آوردند. در اثر این حرکت، نخ باز می‌شد و گردل به دور خود می‌چرخید. هر چند لحظه یک بار بازیگر با نخ چوبدستی، شلاقی به گردل می‌زد و آن وسیله، شتاب و چرخش بیشتری به آن می‌داد. نوجوانان و هم بازیها با دیدن این چرخیدن و طول مدت چرخش لذت می‌بردند. کارکرد این بازی، تقویت دست و چشم و وزیدگی تمام اعضای بدن نوجوانان بوده است.

گرکن‌بازی *garkən bəzi*

همان آغوز‌بازی (\leftarrow) است که در روستای جیرکل از منطقه اشکور پایین انجام می‌شود.

برای اجرای «گرکن‌بازی» هر چند نفر یاری که دور هم جمünd در میدانکی گردhem می‌آیند، طبق قرار قبلی هر کدام یک یا چند گردو (آغوز یا گرکن) به‌طور افقی در قسمت هموار میدان می‌کارند و ابتدا از گردوهای کاشته شده فاصله می‌گیرند. میزان فاصله طبق نظرکل بازیگران تعیین می‌شود. بعد از مشخص شدن فاصله، نفر اول تیره‌اش را پرتاب می‌کند. این تیره، معمولاً سنگ کم قطر ولی تا حدودی بلند می‌باشد، اما بیشتر از «چیک گرکن *cik garkan*» استفاده می‌کنند. نفر اول اگر تیره‌اش به هدف بخورد، گردوهای جابه‌جا شده را بر می‌دارد و در همان‌جایی که تیره افتاده می‌خوابد.^{*} ولی اگر به گردوها نزنند، تیره را در جای مورد نظرش قرار می‌دهد. بعد نفرات دیگر پشت سرِ او تیره‌هایشان را پرتاب می‌کنند. با این تفاوت که آنها در هیچ صورت مختار نیستند که تیره را در جای مورد نظرشان بگذارند، بلکه تیره در هر جایی که بعد از پرتاب افتاد، می‌ماند. بعد از اینکه همه تیره‌هایشان را انداختند، در صورت باقی ماندن گردو، آن که تیره‌اش بالاتر از همه قرار دارد تیره نفر جلوتر از خودش را هدف قرار می‌دهد. در صورت زدن همه تیره‌ها^{**} نوبت به گردوهای کاشته شده

* چیک گرکن = گردوی پوست کلفت و سخت است که دیر می‌شکند و در صورت شکسته شدن مغز آن از پوست گردو جدا نمی‌شود. روستاییان معمول؛ در زستان مغز آن را با وسایلی از قبیل سورن، جوالدوز یا سیخ کباب (هر چند ریزه ریزه) بپرون می‌آورند.

** می‌خوابد = اصطلاحی است در بازی، یعنی اینکه بازیگر تیره‌اش را در همان‌جایی که قرار گرفته، می‌گذارد و موقعیت آن را تغییر نمی‌دهد.

*** در هر مرحله بازیگر اگر موفق به زدن حتی یک تیره نشود از بازی در آن دور خارج می‌گردد.

می‌رسد و هر تعدادی را که از جا رماند مال او می‌شود. اگر گردوبی باقی ماند، نفرات به ترتیب قرار گرفن تیره‌ها از بالا به پایین این کار را تکرار می‌کنند. اگر همه این کار را انجام دادند ولی باز هم از گردوهای کاشته شده یک یا چندتایی باقی ماند، بازی طبق روال گذشته ادامه می‌یابد، با این تفاوت که نفر اول دور قبل، نفر دوم می‌شود و نفر دوم، نفر اول. این نوبت‌بندی به گونه‌ای رعایت می‌شود که حتی نفر آخری هم به موقعیت نفر اول دست می‌یابد و نفر اول دورهای قبل به جایگاه نفر آخر سقوط می‌کند. در هر صورت امکان گردد، بیشتر با نفر اول و آخر است، زیرا نفر اول در تعیین جایگاه تیره آزادتر است و نفر آخر با مشخص شدن موقعیت تیره‌ها، تیره‌اش را به گونه‌ای پرتاب می‌کند که بالاتر از همه قرار بگیرد.

حالت پرتاب تیره با موافقت همه بازیگران تعیین می‌شود. پرتاب یا به طریق «سرتیر» (که دست تا بالای سر می‌آید) و یا به طریق «بن‌تیر» (که دست از کنار پا رد می‌شود) انجام می‌گیرد. این بازی آنقدر شیرین است که گاهی ساعتها نیز ادامه می‌یابد. بازیگری که «شل تا بازی *šaltābāzi*» می‌کند زود از جمع خود اخراج می‌شود، اما چون شخص «شل تاباز» را کمتر به بازی می‌گیرند معمولاً کمتر بدین‌گونه عمل می‌شود.

گلزن بروج golzən bəruj

یک بازی گروهی بود و در میدان باز انجام می‌شد و مخصوص نوجوانان و جوانان و گاهی بزرگسالان بود.

شکل بازی: بچه‌ها در میدان باز محله، معروف به خَرْمَن سر، جمع می‌شدند و دایره‌ای به شعاع ۳ تا ۴ متر بر روی زمین رسم می‌کردند و بنابر توافق خود فردی را به عنوان گرداننده یا شروع‌کننده یا «حمل» بازی

انتخاب می‌کردند. از توب مخصوصی هم که از صنایع دستی بچه‌های محله و مخصوص این‌گونه بازی بود و «پو = pu» نام داشت، برای آغاز بازی استفاده می‌کردند.

ساخت توب به این صورت بود که مقدار کمی لاستیک یا رزین را به دور پو (نخ ابریشمی) می‌پیچیدند و آن قدر به این کار ادامه می‌دادند تا توب به اندازهٔ یک سیب متوسط می‌شد. این توب را که خاصیت ارجاعی داشت، وقتی به زمین می‌کوییدند، بیش از دو سه متر به هوا می‌رفت.

بازیگران داخل خط دایره به صورت حلقةٌ دایره‌ای جمع می‌شدند و فرد منتخب، توب را محکم بر زمین می‌کویید. در فاصلهٔ به هوا رفتن و برگشتن و گرفتن دوباره آن، سایر بازی‌کنان که دور «حمل» و داخل خط دایرهٔ حلقه زده بودند، فرصت گریز و دور شدن از دایره را داشتند تا مورد اصابت توب واقع نشوند. اگر گردانندهٔ یا حمال بازی بعد از گرفتن توب، یک نفر را که در فاصلهٔ کمتری قرار داشت، با توب می‌زد، از او، تا جایی که از پیش تعیین شده بود، کولی می‌گرفت. سواری دهنده، سپس خود حمال و گردانندهٔ بازی می‌شد و بازی به همین ترتیب ادامه می‌یافتد.

گوتره‌بازی gutere bāzi

«گوتره» از ساقهٔ شالی ریسیده می‌شد و اندازهٔ آن حدود یک و نیم متر بود. به این ترتیب که قسمتی از ساقهٔ خرم من شده برنج را بر می‌داشتند و می‌رسیدند، قسمتی که به دور دست حلقه زده می‌شد نازک و انتهای آن کلفت و شبیه به دم گاو بود. گوتره از دو کلمهٔ گاو و دم تشکیل شده است و بازی به شکل گروهی انجام می‌شد.

بازی‌کنان نخست به دو گروه پنج نفره تقسیم می‌شدند. مکان بازی

میدانهای محله بود. در زمین دایره‌ای رسم می‌کردند و بازیگران در داخل دایره قرار می‌گرفتند. تماشاگران دور میدان حلقه می‌زدند. شیر یا خط می‌کردند و گروه بازنده در داخل دایره و به فاصله کمی از گوته (شلاق) قرار می‌گرفتند. گروهی که در بیرون دایره بودند اول باید یک گوته را می‌ریوند و سپس با شلاق خود، به جان گروه مقابل می‌افتدند تا گوته آنان را بقاپند. گروه داخل دایره مقاومت می‌کردند و می‌کوشیدند با شجاعت اجازه تجاوز به حریف را ندهند و با لگد به طرف رقیب حمله می‌کردند. اگر لگد آنان به هر یک از اعضای تیم مقابل می‌خورد، از بازی حذف می‌شد و اگر بازی کنی از داخل دایره بیرون می‌آمد، بازی را می‌باخت. این بازی سرگرمی بسیار پرهیجانی بود و معمولاً در آن افراد ترسو می‌باختند و افراد جسور و مقاوم می‌بردند. در این بازی شجاعت، مقاومت و چابکی به افراد آموزش داده می‌شد.

گولمزو gula mezo

بازی کنان از گروه سنی ۱۰ الی ۲۰ ساله هستند و زمان اجرای آن در بهار و زمستان و در بعداز ظهرها می‌باشد. برای اجرای بازی، ابتدا چاله‌ای به نام گول چاله *čala* به عمق یک کف دست می‌کنند. در این بازی از چوبی به طول یک متر به نام *لس les* و توپ چوبی کوچکی به نام گول *gul* استفاده می‌شود. افراد به دو گروه مساوی تقسیم می‌شوند و هر گروه یک سرسته دارد. یکی از گروه‌ها در سمت چاله قرار می‌گیرد و گول را در یک متری جلوی چاله بر روی زمین قرار می‌دهد و بالس *les* ضربه‌ای به گول می‌زند تا مقداری دور شود؛ سپس یک نفر از رفتایش بالس خود آن را به سمت گول پرتاپ می‌کند و اگر به گول برخورده کرد، این کار به رفیق بعدی واگذار می‌شود تا اینکه یکی از بچه‌ها موفق به این کار نشود. در این لحظه یکی از

افراد گروه مقابل، بالس خود گول را تا مسافتی دورتر پرتاب می‌کند و بقیه افرادش نیز همین کار را تکرار می‌کنند. گروهی که در نزد چاله قرار داشته‌اند، سعی می‌کنند که هر کدام بالس خود گول را به سمت چاله برسانند که در صورت موفق شدن، برندۀ محسوب می‌شوند و در غیر این صورت باید به گروه مقابل سواری بدنهند.

تبرستان

لب خط *ləbə xət*

این بازی مخصوص نوجوانان است و در فضای بازی‌برون خانه انجام می‌گیرد. شکل بازی: ابتدا خطی رسم می‌شود و نفرات به فاصلهٔ نسبتاً دوری از خط قرار می‌گیرند. سپس بازی‌کنان قطعه سنگ‌های پهن و کوچک را به طرف خط پرتاب می‌کنند؛ کسی که سنگش به خط نزدیک‌تر باشد، برندۀ است و کسی که سنگش از محدودهٔ مشخص شده بیرون برود، هیچ امتیازی نمی‌گیرد. دور بعدی پرتاب از نفر اول دور قبل شروع می‌شود. این بازی در بعضی مناطق با سرپوش صاف شده نوشابه و در بیشتر مناطق با سکه انجام می‌شود.

لپه بازی *ləppə bāzi*

«لپه» نوعی توب است که در گیلان از تارهای نخی و پشمی تهیه می‌شود. بازی‌کنان نخست به دو دسته تقسیم می‌شوند و هر دسته از میان خود یک اوستا انتخاب می‌کرند. آن‌گاه دو دسته بازی‌کن هر کدام به نوبت توب را به زمین زده، چرخ می‌خوردند و توب را از هوا گرفته، دوباره به زمین می‌زنند و می‌چرخیدند و تا هر چند که قدرت داشتند، به این کار ادامه می‌دادند، چون توب نمی‌باید به زمین فرود آید. به این بازی «چرخی» نیز می‌گفته‌ند. نوع دیگر این بازی، «روانی» نام داشت و آن زدن توب به زمین و

چرخیدن بازی‌کن بود، بدون اینکه مجاز باشد توپ را با دست راست از هوا بگیرد و دوباره و چند باره بی‌انقطاع بزند و بچرخد.

لینگه لینگه لواشه linge linge lavaše

در این بازی گروهی ابتدا نفرات دو دسته شده، با فاصله‌ای تعیین شده که حدوداً ۱۵ الی ۲۰ متر می‌باشد رو به روی هم قرار می‌گیرند. سپس یک گروه اعلام آمادگی کرده، بازی را آغاز می‌کنند. آنها باید یک پای خود را از زانو خم کنند و با دست از پشت به بالا کشیده، شروع به حرکت تعابیند و خود را به نفرات رو به رو برسانند. بازی‌کنان در حین حرکت خود باید از دو پا استفاده کنند و هر کس که پای دیگر را با زمین تماس پیدا کرد باخته و از بازی کنار می‌رود. بازی‌کنان این عبارات را در حین دویدن می‌خوانند:

«لينگه لينگه لواشه. چه مه پاتی آشه - مه مه مرا برگينه - هفتا لواش دگنه».

linge linge lavaše čəmə pā ti īše

mama marā bargine haftā lavāš dagane

(لنگه لنگه لواش است - پای من آش توست - از من گرفته - در هفت

لواش انداخته).

این بازی در مناطق تالش نشین گیلان رایج بود.

ماچه لوس بازی bāzi

بازی دسته جمعی است که بین دو گروه با نفرات مساوی انجام می‌شود. این بازی در استان گیلان در منطقه لاھیجان رواج بیشتری دارد. نفرات هر تیم از ۵ تا ۱۰ نفر است و این بازی نیازی به وسیله ندارد. محل بازی محوطه‌ای هموار و صاف است به مساحت ۴۰ تا ۱۵۰ مترمربع که در آن

دایره‌ای رسم می‌کنند که محل اصلی بازی را تشکیل می‌دهد. به صورت توافقی و یا قرعه‌کشی یکی از گروه‌ها در خارج دایره و گروه دیگر در داخل گروه مستقر می‌شوند. افراد خارج دایره یکی یکی و به نوبت لی لی کنان وارد دایره می‌شوند. فردی که از بیرون وارد دایره می‌شود در حالت لی لی باید بکوشد تا یکی از افراد دایره را بزنند (اصابت دست به هر نقطه بدن کافی است) بدون اینکه پای دیگر شوی زمین افتد. البته افراد داخل دایره در حال گریز هستند و با روش‌های خاصی به این فرد نزدیک شده و با مانوری که می‌دهند به سرعت می‌گریزند و به این طریق سعی می‌کنند تا تعادل او را به هم بزنند. در صورتی که تعادل مهاجم به هم بخورد، یعنی پایش به زمین برسد، می‌سوزد و از بازی بیرون می‌رود و اگر این فرد بتواند فرد یا افرادی را ضمن لی لی کردن بزنند، آنها می‌سوزند و بیرون می‌روند. سرانجام فرد یا افرادی که باقی می‌مانند از هر گروهی که باشند آن گروه برنده محسوب می‌شود. اگر مدافعان برنده شوند جای خود را با مهاجمان عوض خواهند کرد.

مَمِيج بازى mamij bāzi

یک نوع بازی گروهی است که با توب اجرا می‌شود.

شكل بازی: افراد نخست به دو دستهٔ مساوی تقسیم می‌شوند و در یک محوطه باز، خطی رسم می‌کنند و هر دسته در فاصلهٔ مشخصی از خط قرار می‌گیرند و حد فاصلی برای فرار از ضربات یا برخورد توب به خود در نظر می‌گیرند. پس از تعیین پرتاب کنندهٔ توب، دو نفر به فاصلهٔ حداقل ۵۰ متری به طرف چند نفر از افراد دستهٔ مقابل، توب را پرتاب می‌کنند. اگر توب به عضوی از اعضای گروه مقابل برخورد کند، آن عضو از جمع بازی کنان خارج می‌شود. پرتاب توب به همین صورت ادامه پیدا می‌کند.

از بین دو گروه هر کدام که زودتر مورد اصابت توب قرار می‌گیرند از گروه خارج شده و بازنده محسوب می‌شوند و می‌باید طرف مقابل را از اول ۵۰ متری تا آخر میدان کول کنند و سواری بدھند. در حین پرتاب هر کدام از افراد داخل صحنه، توب را با دست می‌گیرد و بر عکس برای زدن فرد پرتاب کننده به سوی او پرتاب می‌کند، که در صورت اصابت آن فرد باید سواری دهد.

تبرستان

نامزدپایی nāmzəd pāyi

این بازی گروهی مختص نوجوانان است و در فضای باز بیرون اخانه و در هر فصلی امکان‌پذیر است.

شکل بازی: عده‌ای روی یک خط راست و با فاصله‌ای معین قرار گرفته، از کمر خم می‌شوند (به صورت ۹۰ درجه). سپس یکی از بازیکنان از میان جمع انتخاب شده، از روی آنها می‌پرد. نفرات خم شده، در هر دور کمی کمرشان را بالاتر می‌آورند، اگر شخص برنده، نتواند از روی آنها بپرد، سوخته است و باید جایش را با شخصی که نتوانسته از روی او بپرد، عوض کند.

نقل، فشنگ، جیرجیر noql fəšəng jirjir

این بازی مخصوص نوجوانان است و در فضای باز انجام می‌گیرد و در هر فصل سال انجام آن ممکن است. بازی با دو گروه شش نفری انجام می‌شود.

شکل بازی: یکی از دو گروه به قید قرعه باید در زیر قرار بگیرند. بدین شکل که یک نفر می‌ایستد که به آن میخ می‌گویند، سپس نفر بعدی هم گروه، کمر او را می‌گیرد و خود نیز خم شده، می‌ایستد و بقیه نفرات به دنبالش این کار را انجام می‌دهند. حال نوبت به گروه دیگر است که یکی از

آنها به پشت نفر اول بپرد و خود را به میخ برساند. نفرات بعدی آن گروه نیز این کار را انجام می‌دهند تا همگی سوار شوند. اگر تمامی نفرات توانستند از عهده این کار برآیند بعد از شمارشی که نفر اول انجام می‌دهد، دقایقی استراحت می‌کنند و سپس دوباره به همین صورت ادامه می‌دهند. ولی اگر یکی از نفرات سوار شده بیفتد و یا پایش زمین برسد، گروه سوار می‌بازد و باید جایش را با گروه زیرین عوض کند. این بازی در مناطق مختلف گیلان، از جمله اطراف رشت انجام می‌شد.

وروره (فرفره) بازی bāzi

این بازی حتی در حالت جمعی نیز به صورت رقابت فردی انجام می‌شود و از جمله بازیهای متداول گیلان است که در مناطق سیاهکل، فومن و صومعه سرا مرسوم است و سابقه طولانی دارد. محل بازی زمین نسبتاً همواری به مساحت ۵۰ متر مربع است. تعداد بازیکنان از ۲ نفر به بالا است. وسایل بازی عبارت است از:

۱. دوک خراطی شده به اشکال مختلف، معمولاً در محلهایی که بازی متداول است، بازیکنان شخصاً قادر به تراشیدن چوب و تهیه این دوک که "وروره" نام دارد هستند. انتهای «وروره» تیز و روی دیگر آن مسطح است.
۲. ترکه نازکی که باید مواظب باشند زود نشکند؛ این ترکه که نیم تا یک متر طول دارد از چوب اثarr، بید و سایر درختان موجود در محل انتخاب می‌شود. در انتهای این ترکه، مقداری پوست نرم همان درخت یا درختهای دیگر (پوست ترکه‌های نازک بهتر است) به صورت ریش ریش بسته می‌شود که به این پوسته‌ها "شات" می‌گویند. این بازی بیشتر جنبه سرگرمی و پرکردن اوقات فراغت دارد.

شکل بازی: ابتدا هر یک «وروره» را از طرف نوک تیز آن بین انگشت شست و انگشت سوم دست خود قرار داده، سریعاً در حال چرخش دورانی روی زمین به گونه‌ای می‌اندازند که بچرخد و بلافصله ترکه را به دست می‌گیرند و به گونه‌ای به «وروره» می‌زنند که «شات»، یعنی پوسته‌های بسته شده به ترکه، به «وروره» اصابت نماید. نحوه چرخش، یا تندی و کندی و چرخش «وروره» و حرکت مکانی آن، بستگی به نحوه زدن و شناوب زمانی زدن «شات» به «وروه» دارد. اصابت ترکه به «وروره» سبب افتادن آن می‌شود. عموماً در جریان مسابقات به دو گونه افراد برنده انتخاب می‌شوند:

۱. کسی که زمان بیشتری «وروره» را در چرخش داشته باشد،
۲. کسی که «وروه» را در مسافت بیشتری با حالت چرخش حرکت دهد.

هتپه بازی htpə bāzi

هتپه به معنی فرد توسری خور، مطروح و غیر قابل پذیرش در اجتماع است. این بازی که سابقه زیادی در نواحی سیاهکل - دیلمان و اسپیلی دارد، یک بازی گروهی است که از ۵ تا ۲۰ نفر و یا بیشتر می‌توانند در آن شرکت نمایند. محل بازی فضای باز به مساحت ۱۰۰ تا ۳۰۰ مترمربع است و در آن نیازی به وسیلهٔ خاصی هم نیست.

شکل بازی: پس از انتخاب یکی از بازی‌کنان به عنوان گرگ، بازی آغاز می‌شود. بازی‌کنان یکایک با دست ضربه‌ای به پشت یا بدن گرگ می‌زنند (لمس دست با بدن گرگ کفایت می‌کند). آخرین نفر هم زمان با ضربه زدن می‌گوید "هتپه" و گرگ با شنیدن این کلمه که بسیار تحیرآمیز است خشمگین شده، به دنبال او می‌دود تا او را گرفته، انتقام بگیرد. دیگر بازی‌کنان به یاری این فرد می‌شتابند تا او را از خطر حمله گرگ نجات

دهند. هر یک دستی به گرگ زده، می‌گویند «هتپه» و گرگ بلا فاصله نفر قبلی را کنار گذاشته به دنبال آخرین نفری که هتپه گفته است می‌دود. به این ترتیب بازی ادامه پیدا می‌کند تا وقتی که گرگ بتواند یکی از نفرات را بگیرد و به او بگوید هتپه. در این صورت آن نفر هتپه، یعنی گرگ می‌شود و بازی به شیوه‌ای که توضیح داده شد ادامه پیدا می‌کند. این بازی در نفس امر کارکرد تربیتی دارد و به بازی‌کنان هشداران می‌دهد که در موقعیتی قرار نگیرند که مورد تمسخر دیگران واقع شوند.

yəksı bə pənshi

از بازیهای قدیمی گیلان است که شباهت به بازی بخت آزمایی دارد. بساط بازی طبق مدور از حلب یا از چوب است که سطح آن را حدوداً به ده خانه مثلث شکل متساوی الاضلاع تقسیم می‌کنند و کف هر خانه را با یک رنگ کاغذ می‌پوشانند، مثلاً اگر طبق ده خانه داشته باشد کاغذها را ده رنگ انتخاب می‌کنند. اسباب بازی، گردالو نام دارد.

کمر گردالو را به تعداد خانه‌های طبق، خانه بندی کرده و هم رنگ کاغذهای رنگی، رنگ آمیزی می‌کنند. بازیگران، که قاعدتاً خردسال و نوجوانان هستند، دور بساط جمع می‌شوند و هر یک فراخور جیب، سکه‌ای روی خانه دلخواه می‌گذارند. صاحب بساط، گردالو را در وسط طبق می‌چرخاند. با افتادن گردالو، طبعاً یک رنگ آن رو به بالا قرار می‌گیرد. در نتیجه افرادی که روی همان رنگ شرط بندی کرده‌اند، برنده می‌شوند و در ازای هر یک شاهی سرمایه‌گذاری پنج برابر یعنی پنج شاهی دریافت می‌کنند. ناگفته نماند که در برخی از بساطها به جای گردالو فرفه می‌چرخانند.

بازیهای مختلط

تبرستان

'aluta maluta

شکل بازی: یک نفر به عنوان اوستا انتخاب می‌شود و مهره گردیده باشیه کروی کوچکی را به دست می‌گیرد؛ بقیه افراد در یک صف افقی، در حالی که دو دست خود را پشت خود به شکل کاسه‌ای حلقه کرده‌اند، کنار هم می‌ایستند. اوستا با دستی که مهره داخل آن است، به داخل دست افراد صف می‌زند و می‌خواند: «الوت مَلُوت، تَه كِين خَلُوت» و ناگهان و پنهانی مهره را به داخل دست یکی از افراد می‌اندازد. فرد دریافت‌کننده با چالاکی می‌باید از داخل صف به جلو بدد و طوری که مجاوران وی نتوانند با دست ضربه‌ای به او بزنند و گرنے او می‌سوزد و بازی دوباره شروع می‌شود. شخصی که مهره به دست وی رسیده چند متري می‌دود و بعد روی روی صف بازی کنان می‌ایستد. آن‌گاه اوستا بر هر یک از افراد صف، آهسته و مخفیانه نام حیوان یا پرندۀ‌ای را می‌گذارد و بعد خودش به همراه افراد صف می‌خواند: «ته پَير بُومِيه». شخص دارای مهره می‌پرسد: «چه چی بُرده». اوستا جواب می‌دهد: «نخود و کشممش». صاحب مهره می‌گوید: «بخار و بیا». اوستا می‌پرسد: «با صدای چه» و نام پرندگان یا حیوانات را به طور درهم می‌گوید؛ آن شخص هم، نام حیوان یا پرندۀ‌ای را می‌گوید. سپس شخصی که نام پرندۀ یا حیوان مذکور را دارد از داخل

صف به سوی شخص صاحب مهره می‌رود و او را کول می‌گیرد و تا جلوی صف، سواره می‌آورد و راکب و مرکوب همانجا می‌مانند. سوار با دستان خود چشم سواری دهنده را کاملاً^۱ می‌بندد. سپس اوستا در حالی که دست بر جایی و عضوی از بدن خود گذاشته است با خنده و لودگی می‌خواند: «اُصول لولو» شخص سواری دهنده هم از روی حدس و گمان خود دست بر عضوی از اعضای بدن خود می‌گذارد و مکرر مانند گوید: «لولو». کار اوستا و آن شخص سواری دهنده با خنده و شوخی آنقدر ادامه می‌یابد تا اتفاقاً اوستا و شخص سواری دهنده هر دو به یک عضو دست بگذارند، آنگاه بازی تمام می‌شود و سوار از کول سواری دهنده پایین می‌آید و بازی دوباره آغاز می‌شود.

کارکرد بازی، تقویت هوش و شادی و نشاط زاید الوصف بچه‌هاست.

اوستا سه پایه *'ustā səpāyə*

این بازی گروهی بین دو گروه با نفرات مساوی، هر گروه از ۶ تا ۸ نفر، انجام می‌شود. هر دسته یک نفر سر دسته به نام اوستا دارد. برای تعیین گروه‌های مدافع و مهاجم قرعه‌کشی انجام می‌شود. پس از انجام قرعه‌کشی گروه بازنده به عنوان گروه مدافع، دایره وار دستهای خود را روی شانه یکدیگر قرار می‌دهند و کنار هم می‌ایستند و با سرعت دورخیز می‌کنند و با پرش بر پشت و شانه آنها سوار می‌شوند و بازی ادامه پیدا می‌کند.

پلاپر چینه مزا *palaparcine maza*

بازی «پلو پختن» یکی از بازیهای دسته جمعی دختران و پسران خردسال و نوجوان اسلام تالش است که تا اواسط دهه اخیر رایج بود. در واقع

شرکت‌کنندگان در آن، خود را برای زندگی آماده می‌ساختند. این بازی فقط در سیزدهم فروردین اجرا می‌شد. در این روز گروهی از کودکان و نوجوانان دختر محله جمع می‌شدند. برای شروع بازی هر پسر نوجوان، دختری را انتخاب کرده، به همراه بچهای خردسال تشکیل یک خانواده می‌داد؛ پس از تشکیل چند خانواده، یک محله کوچک طرح ریزی می‌شد و سپس با در کنار هم گذاشتن سنگها خانه‌هایی ساخته می‌شد که معمولاً سعی می‌شد شکل خانه‌ها متفاوت باشد. پس از تشکیل خانواده و ساختن خانه، مرد خانه برای آوردن هیزم با داسی که قبلاً از خانه آورده بود و گاهی هم بدون داس به جنگل فرضی می‌رفت و زن خانه نیز شروع به چیدن انواع علفهای وحشی قابل استفاده می‌کرد تا با آن خورش pata (تره) درست کند.

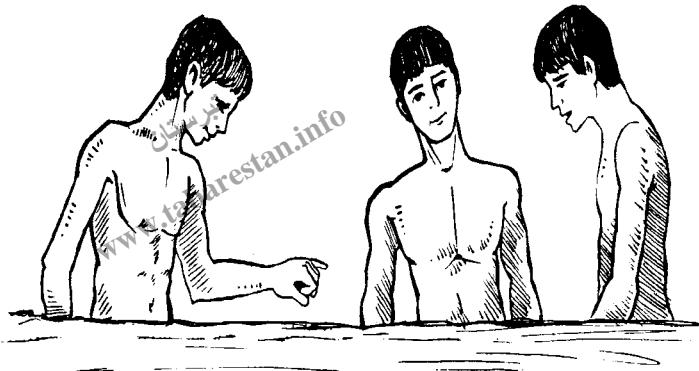


کدبانوی نوجوان پس از روشن کردن آتش، شروع به پختن پلو و انواع غذاهای دیگر می‌کرد. این غذاها که معمولاً شامل: نیمرو، پته، پلو و کوکو می‌شد، گاهی اوقات خوب پخته نمی‌شد؛ ولی به طریق نمایشی مصرف می‌شد. افراد خانواده هنگام ظهر مشغول صرف ناهار می‌شدند. گاهی همسایه‌ای به مهمانی همسایه‌ای می‌رفت و یا ممکن بود شخصی خارج از محله نو ساخته شده، خواهر یا برادرش را دعوت نماید. اعضای نوجوان محله و خانوارها سعی می‌کردند با یکدیگر دید و بازدید داشته باشند و به هم‌دیگر سر می‌زدند و درباره مسائل اجتماعی و مشکلات تبادل نظر می‌کردند. هنگام عصر، بازی تمام می‌شد و هر کس به خانه خود برمی‌گشت.

تونگوله آب بازی *tungulə ʻab bāzi*

«تلنگر بازی در آب» اغلب در فصل تابستان و در هنگام آب تنی کردن انجام می‌شد. به این ترتیب که چند نفری دور هم جمع می‌شدند و به نوبت هر یک تلنگری بر سطح آب می‌زدند؛ صدای حاصل از برخورد تلنگر با سطح آب یا پوچ بود یا مغز. صدای شفاف و بلند و توأم با حبابهای هوا، مغز محسوب می‌شد و صدای خفه و بی حباب، پوچ بود. هر کس «تونگوله» اش مغز بود کناری می‌ایستاد. پوچ شده‌ها دوباره تلنگر می‌زدند تا اینکه تنها یک نفر به عنوان بازنده باقی بماند. بازنده وظیفه داشت جمع حاضر را که به سرعت پراکنده و از او دور می‌شدند تک تک بگیرد و پس از گرفتن، بازی از نو شروع می‌شد.

این بازی از دهه پنجاه، که شنا در تالاب حداقل از کپورچال تا آبکنار تقریباً به کلی از بین رفت، منسوخ شد.



tungulə bāzi

یک بازی دو نفره بود و در داخل خانه انجام می‌گرفت. در این بازی کودکان و بزرگترها به صورت مختلط شرکت می‌کردند. روش آن به این صورت بود که یک نفر یک انگشت، فندق یا تکه سنگ یا هر شیء دیگر را در یک فرصت مناسب در دو مشت خود قایم می‌کرد، نفر دیگر باید مشخص می‌کرد که آن شی در کدام مشت است و اگر برنده می‌شد، شخص بازنده باید صورت و چشم خود را با دو دستش می‌پوشاند و دیگری به دستش تلنگر می‌زند و دو انگشت را بالا می‌آورد. بازنده نیز می‌باید ندیده از او تقلید می‌کرد و همان دو انگشت را بالا می‌گرفت، اگر وضع انگشتان زننده و خورنده مطابق هم در می‌آمد، بازی وارونه می‌شد و گرنه همان شکل ادامه پیدا می‌کرد.

جا بدا بازی (دوخسا ماری جابده بومام) *Jâbâda bâzi*

این بازی خاص کودکان و نوجوانان به این شکل است که گروهی دور هم دایره وار می‌ایستند، مرشد و اوستا با خواندن و زدن روی سینه بجهه‌ها می‌گویند: «ده - بیست - سی ...» شماره صد به سینه هر که خورد او از دایره کنار می‌رود. این کار آنقدر ادامه می‌یابد که تا سرانجام یک نفر باقی بماند. فرد باقی مانده گرگ نام می‌گیرد و چشمان خود را بهستان خود می‌پوشاند و *duxsā mârey jabâda bumām*. می‌خواند «دوخسا ماری جا بده بومام». هر کدام از افراد خود را در جایی پنهان می‌کنند. بعد از مدتی گرگ چشم خود را باز می‌کند و به هر طرف می‌دَوَد و اشخاص پنهان شده را با دست می‌زند، هر که رازد، او گرگ می‌شود و بازی دوباره توسط او ادامه می‌یابد. افرادی که خود را پنهان کرده‌اند با چالاکی از جلوی گرگ فرار می‌کنند و خود را به جایگاهی که قبلاً تعیین شده است، می‌رسانند. وقتی به آن جا می‌رسند می‌گویند: «اوستا سلام» و بدین ترتیب از حمله گرگ مصون می‌مانند.

کارکرد بازی تقویت عضلات پا و چالاک شدن تمام بدن و فرز و زرنگ بودن در جاگیری است.

چارسنگ (هفت سنگ)

این بازی خاص کودکان و نوجوانان است.

شکل بازی: ابتدا گروه دایره وار جمع می‌شوند با شمردن ده، بیست، سی... صد، توسط اوستا و زدن دست به سینه یک یک نفرات، سرانجام فردی که آخر از همه باقی مانده، گرگ محسوب می‌شود. سپس چهار یا هفت تکه سنگ مسطح و کوچک و صاف را در مرکز محوطه بازی روی

هم می‌چینند. دیگر نفرات از فاصله‌ای چند متری با توب کوچکی، سنگها را هدف قرار می‌دهند (هر کدام از بازی‌کنان فقط یک بار حق پرتاب توب را دارد). اگر توب به سنگها بخورد و آنها را بریزد نفری که گرگ شده است، باید توب را برابر دارد و به سمت افراد دور یا نزدیک پرتاب کند. اگر توب به شخصی اصابت کند، او گرگ می‌شود و بازی دوباره از سرگرفته می‌شود، اما اگر توب به کسی نخورد، افراد سمعی می‌کنند به سرعت سنگها را روی هم بچینند و مرتب نمایند. گرگ هم با پرتابهای مکرر یا شخصی را می‌زند و او را گرگ می‌کند و یا نفرات سنگها را روی هم می‌چینند و بازی دوباره شروع می‌شود.

کارکرد این بازی، تقویت دید چشم و مهارت در شکار پرندگان و حیوانات کوچک بود که با پرتاب سنگ انجام می‌شد.

خونکه بازی (سالک بازی) *xonkə bāzi*

شکل بازی: عده‌ای دختر بچه و پسر بچه جمع می‌شوند و هر کدام می‌گردند و مقداری تکه‌های چینی و سفال شکسته (سالک) پیدا می‌کنند و سپس مانند مادران و پدران خود به ساختن خانه‌ای بازیچه‌ای از گل و چوب و تعیین حدود حیاط و محوطه زندگی و سنگ چین کردن محوطه و آراستن و چیدن تکه‌های سفال شکسته به عنوان ظروف خانه و انجام کارهای روز مرہ و خواندن ترانه‌ها و لالایهای، و سپس پیدا کردن جای جدید، کوچ کردن به آن منطقه و ساختن و پرداختن خانه و زندگانی جدید می‌پردازند و ساعت‌های متواالی مشغول این بازی می‌شوند.

کارکرد این بازی نمایشی، مشق کردن زندگانی پر فراز و نشیب و نقش پذیری اجتماعی این کودکان و نوجوانان در زندگی آینده است.

دولا ملا mollā

این بازی پرطریف دار گروهی در زمین صاف و در میان گروه سنی کودکان و نوجوانان انجام می‌شود. انتخاب اعضای گروه، شروع بازی و تعیین گروه سوار و سواری دهنده مانند موارد پیشین با قرعه و خشک و ترو یا پوچ و مغز انجام می‌شود.

تذکراین نکته لازم است که ملایا ملا به کسی گفته می‌شد که با سواد و یا دانا باشد. سرفاق (سرگروه) گروه سواری دهنده اعضای گروه را به طور منظم در گوشه‌های محوطه به فاصله ۲ تا ۴ متر از هم می‌کارد و آنها خم می‌شوند و کف دستها را بر زانوان تکیه می‌دهند تا بستر مناسبی برای آنها فراهم کنند. اعضای گروه سوار با هدایت سرگروه سوار می‌شوند. سرفاق پس از سوار شدن همگی با یک دست چشمان سواری دهنده‌اش را می‌گیرد و این مکالمه را با او انجام می‌دهد:

سرگروه سوار: دولا ملا، دولا ملا؟

بازی کن سواری دهنده: بعله ملا.

سرگروه سوار: دولا ملا، چندتا ملا؟

در اینجا سرگروه سوار همزمان انگشتان دست آزادش را بالای سر خویش می‌گیرد و در هر مرحله می‌تواند یک تا پنج انگشتش را باز بگذارد و دولا ملا باید تعداد انگشتان باز را حدس بزند. در صورت درستی حدس، گروه سوار جایش را با گروه سواری دهنده عوض می‌کند. در صورت غلط بودن حدس، گروه سوار پیاده می‌شود و به ترتیب روی نفر بعدی سوار می‌شود. شیوه سؤال کردن نیز بعد از مرحله اول می‌تواند عوض شود.

مثال: دولا ملا (۲) بعله ملا - تی پئر چندتا زاک داره؟

dullā mollā (2) ti pe:r čəntā zak dāre

(ملا) دولا(۲) / بله ملا / پدرت چند تا بچه دارد؟)
یا می سر مو چن تایه؟ mi sərə mu čəntəyə (موی سرم چند تاست؟)
یا آمی بخار چن تا بج کنه؟ 'ami bəjär čəntə bəj kune (شالیزار ما
چقدر برج محصول می دهد؟)
یا تی مار چن تا کرک داره؟ ti mār čəntə kərk dare (مادرت چند تا
مرغ دارد؟)

گاه سر گروه (سر رفاق) می تواند از انگشتان دست هم استفاده کند. در
صورتی که سواری دهنده سرش رو به پایین باشد، غیر از او، همگان
می توانند تعداد انگشتان سر گروه را ببینند و طبعاً پاسخ شخص مورد
سؤال را نیز بشنوند. اگر در حین سؤال و جواب یکی از اعضای گروه سوار
از مرکب خویش سقوط کند گروه او می سوزد و باید جایش را با گروه
سواری دهنده عوض کند. هر نوع حرکت سواری دهنده ها به قصد سقوط
سواران ممنوع است. هر گونه کمکی به سواری دهنده مورد سؤال برای
دادن پاسخ درست، چه با صدا و چه با اشاره، به کلی ممنوع است و جواب
درست متقلبانه صحیح محسوب نمی شود. این بازی در دهه ۶۰ منسوخ شد.

سولنگه بازی suləngə bāzi (سه لنگه بازی)

این بازی به دو صورت گروهی و یا دو نفره انجام می شود و مخصوص
نوجوانان و جوانان بین ۹ تا ۱۸ ساله است.

شکل بازی: نخست دایره‌ای رسم می کنند، سپس چوبی دوشاخه (نوک
آن به شکل ۷ است) در وسط آن فرو کرده، به دو طرف آن دو چوب نازک
تکیه می دهند.

هر کدام از دو دسته به فاصله ۱۰ تا ۲۰ متر نسبت به مرکز دایره

می ایستند و هر یک از بازی کنان یک توب را به طرف سه چوب مرکز دایره پرتاب می کنند. اگر توب به هر یک از چوبهای کوچک سه لگه اصابت کند و هر کدام از آن سه چوب را بیندازد به تعداد چوبها افراد گروه مقابل از صحنه خارج خواهد شد و هر گروه که زودتر به هدف بزند و زودتر چوبها را بیندازد، برنده شناخته خواهد شد و طرف دیگر باید آنها را از جای تعیین شده تا آخر میدان کول بگیرد و سواری بدهد.

شنده‌گنی sendə geni

در این بازی، بازی کنان در سینمای ۱۰ الی ۱۲ سال می باشد و محدودیتی از لحاظ تعداد بازی کنان وجود ندارد. افراد تریا خشک می اندازند و یکی از آنها در وسط اتاق قرار می گیرد و بقیه به دور او، دایره وار، می نشینند. افراد کناری کمربندی در اختیار دارند که آن را از زیر پای خود عبور می دهند و فرد نشسته در وسط را می زندن. اگر فرد، موفق به ربودن کمربند شد، جایش را با نفر کمربند به دست عوض می کند و بازی ادامه می یابد.

کاکوزنه‌ی kāku zəney (کوکو کردن)

در این بازی گروهی یک نفر چشم خود را می گرفت و یا می بست و بقیه بازی کنان خود را پنهان می کردند. محل پنهان شدن پشت خانه، داخل تلمبار و یا طوبیله بود. یکی از افرادی که پنهان شده بود، صدای فاخته در می آورد و می گفت: کاکو. بازی کنی که چشمش بسته بود باید محل اختفای او را پیدا می کرد؛ اگر موفق می شد جای این دو با هم عوض و بازی ادامه پیدا می کرد. این بازی در روستایی پی بیجار گفشه لشت نشا رایج بود.

گازدهان *gāz dahān* (گازدادن)

در این بازی که مختص کودکان و نوجوانان است، نوعی رقابت انفرادی است. محوطه بازی زمین چمن و باز است. تعداد بازیکنان از سه نفر به بالا است؛ بازی برندۀ و بازنده ندارد و داوری آن همگانی است. این بازی به دو صورت انجام می‌شود: ۱. حالت معمول، ۲. هر کی بزن؛ در حالت «معمولی» و «هر کی بزن» شروع بازی با پرتاب توپ به هوا و یا کوییدن آن به زمین توسط یک بازیکن است. توپ بازی «لب = تاب یا هفلایی تاب» است.

در حالت معمولی پس از پرتاب توپ به هوا هر کس که توپ را بگیرد صاحب توپ است و در لحظه تصاحب توپ فقط مجاز است به نزدیک‌ترین بازیکن به عنوان هدف نگاه کند. پس از گرفتن توپ، بازیکن باید گاز بدهد، یعنی سه بار توپ را به هوا پرتاب کند و بگیرد. در این مرحله اگر توپ از دستش بیفتد، می‌سوزد و اگر توپ را بگیرد آن را به سوی نزدیک‌ترین بازیکنی که در لحظه تصاحب توپ در کنارش بوده، پرتاب می‌کند. هدف، زدن توپ به پیکر بازیکن است، بدون هیچ نقطه ممنوعه. بازیکن پرتاب‌کننده، مجاز به تغییر مکان نیست. پس از پرتاب، همه بازیکنان برای تصاحب توپ به طرفش می‌دوند. در حالت هر کی بزن، صاحب توپ بدون گاز دادن مجاز است تا هفت قدم به طرف هر بازیکنی که بخواهد بدد و بعد توپ را به سویش پرست کند. در هر شکل در این بازی «آلنگ زئن = *aləng ze:n*» (پشت پا زدن) و «داساکول زئن = *dəsəkʊl ze:n*» (هل دادن) و «تنه زئن *tənə ze:n*» (تنه زدن) که باعث به زمین خوردن بازیکن شود، ممنوع است و موجب اخراج خاطی از بازی می‌شود.

گاو گورانه بازی *gāv gurānə bāzi*

«گاو گورانه» یک نوع ساز بادی است که از پوست درختان کهل و توسکا درست می‌کنند و صدای آن شبیه صدای گاوی است که در حال فرار است و کمک می‌طلبید و شبیه به سرنا است.

نحوه ساخت ساز به این شکل بود که شاخه درخت خرمالوی وحشی را می‌بریدند و چوبی را به اندازه دو وجب که به قطع شمعهای معمولی بود، از آن جدا می‌کردند. سپس با تیغه داس به شکل اُربب دورش خط می‌انداختند تا پوست به راحتی از چوب جدا شود. آنگاه پوست را دور خودش می‌بیچیدند که به شکل و اندازه شاخ گاو در می‌آمد و در انتهای پوست با خاری از درخت لالکی، منگنه شیپوری فرو می‌کردند. وقتی در آن می‌دمیدند صدای شیپور می‌داد و به آن گاو گورونای می‌گفتند که شبیه به سرنا بود.

گاو، گوساله

این بازی به صورت دسته جمعی در داخل و بیرون از خانه انجام می‌گیرد. تعداد بازیکنان در این بازی از ۵ تا ۱۰ نفر است.

روش بازی: ابتدا بازیکنان یک نفر را به عنوان اوستا انتخاب می‌کنند؛ اوستا پنج سنگ در دست می‌گیرد، بزرگ‌ترین سنگ را گاو، دومی را که از آن کوچک‌تر است به نام «گوساله» و به همین ترتیب سومی را «جین گیلی» و چهارمی «فین گلی» و آخری را که معمولاً سفید رنگ است «پنیری» می‌نامند. این سنگها را با این اسماء به بازیکنان نشان می‌دهد و بعداً یکی از آنها را در دستی می‌گیرد و جلوی بازیکنان می‌برد و از ایشان می‌پرسد: «گاو - گوساله - جین گلی - فین گلی - پنیری»؟ هر کدام نام اصلی سنگی را که در دست اوستا است بگویند، از بازی بیرون می‌روند. از نفر آخر سه

بار اضافه بر نوبت خودش سؤال می‌شود. در صورتی که نام سنگ را گفت، همین عمل را از اول شروع می‌کند، و گرنه اوستا چشم‌های او را می‌گیرد و سایر بازی‌کنان هر کدام در محلی خود را مخفی می‌کنند. بعداً اوستا نام هر یک از بازی‌کنان را با صدای بلند صدا می‌زند؛ بازی‌کنی که نام او برده شد باید با زدن دو دست به هم صدایی در آورد و یا سوت بزنند. اگر کسی که چشم‌های او را بسته بودند، محل این بازی‌کن را می‌بیند، از او کولی می‌گیرد و اگر نتوانست جای پنهان شدن او را بگوید به او کولی می‌دهد. باز اوستا برای شخص کولی دهنده یکی از سنگها را در دست می‌گیرد و سؤال سابق را از او می‌پرسد. اگر جواب داد، بازی از نو شروع می‌شود و در صورتی که جواب نداد، آن نفری که بر او سوار شده یک چشم او را می‌گیرد و می‌گوید «یک چشم کور». باز اوستا سنگی را در دست می‌گیرد و از نام آن را می‌پرسد، اگر گفت، بازی از نو شروع می‌شود و اگر نگفت دو چشم او را می‌گیرد و اوستا سؤال را تکرار می‌کند. برای سومین بار هم اگر نتوانست بگوید، اوستا سه نوبت دیگر به او فرست می‌دهد؛ اگر بعد از سه نوبت هم باز نام سنگ را نگفت، استاد چیزی را که در دسترس دارد، به صورت کولی دهنده می‌مالد و می‌گوید: «ایسی لی لو isilili» باگفتن این لفظ، بازی از نو آغاز می‌گردد. این بازی در روبدنه لاھیجان به همین نام معروف است.

گاو، گوساله، فینگلی

این بازی در فضای باز در میان نوجوانان انجام می‌گرفت و در آن هوش بچه‌ها سنجیده می‌شد.

شکل بازی: بازی‌کنان، نخست یک نفر را به عنوان اوستا یا کارگران بر می‌گزیدند. اوستا سه سنگ به اسمی گاو، گوساله و فینگلی در مشت

می‌گرفت و به ترتیب بازی‌کنان به او جواب می‌دادند. کسانی که جواب درست می‌دادند از جمع بازی‌کنان به طور وقت کنار می‌رفتند. اوستا از همه بازی‌کنان این سؤال را می‌کرد. پرسشها آنقدر ادامه می‌یافتد تا سرانجام یک نفر باقی می‌ماند که از دادن جواب درست عاجز شده بود. اوستای بازی چشم بازنده را می‌بیند و به بازی‌کنان دستور می‌داد که هر کدام در جای دلخواهشان پنهان شوند، بعد چشم بازی‌کن را باز کرده، مخفیگاه تک تک را می‌پرسید. بازی‌کن چشم بسته هن‌یک را که درست نمی‌گفت، باید اورا از مخفیگاهش تا مرکز بازی کول می‌کرد. پس از آن، همه بازی‌کنان نزد اوستا می‌آمدند و برندۀ روی کول بازنده سوار می‌شد. اوستا از مرکوب می‌پرسید: گاو، گوساله، فینگلی؟ اگر او جواب درست می‌داد، سوار، پیاده می‌شد و نوبت به دومی می‌رسید. اگر مرکوب جواب درست نمی‌داد، اوستا می‌گفت: «یک چشمش کور» و سوار می‌باید با دست راست خود یک چشم کول‌دهنده را محکم بگیرد تا طرف راست را نبیند؛ اگر مرکوب برای بار دوم از جواب درست عاجز می‌ماند اوستا می‌گفت: «هر دو چشمش کور» و آن وقت راکب هر دو چشم کول‌دهنده را می‌گرفت. در این هنگام راکب، کنترل خود را از دست می‌داد و تلوتلو می‌خورد. اوستا به عضوی از بدن راکب اشاره می‌کرد و می‌گفت: «أسول لولو» مرکوب باید از ادا و اطوار اوستا تقليید می‌کرد و همان عضو را نشان می‌داد تا کول دادنش تمام شود، و گرنه ادا و اطوار اوستا تا پاسخ درست او تکرار می‌شد.

گردالو بازی bāzi gərdalu

گردالو چوب تراشیده از جنس گردو بود که سرش پهن و پایش باریک بود. این و آن را به اندازه یک تخم مرغ یا قدری بزرگ‌تر و کوچک‌تر تهیه

می شد و روی زمین صاف به گردش در آورده، با شلاق پارچه‌ای می نواختند. گردالو به دور خودش می چرخید و این حرکت مدت‌ها ادامه پیدا می کرد و بازی کن با آن سرگرم می شد. معمولاً این بازی به صورت انفرادی انجام می گرفت. در این بازی، ماهیچه‌های دست و پا تقویت می شد. بازی در زمین صاف و فضای بیرون خانه انجام می گرفت.

بلاستان
www.tabarestan.info

گرز بازی

به آن «ترنا = tornā بازی» نیز می گفتند و در میان جوانان و بزرگسالان رایج بود. شکل بازی: بازی کنان به دو گروه تقسیم می شدند و هر کدام یک اوستا از میان خود انتخاب می کردند. اوستاها شیر یا خط می انداشتند. دایره‌های روی زمین رسم می کردند و گروهی که قرعه به نام آنها افتاده بود، در داخل دایره قرار می گرفتند. وسیله بازی شال کمر بود که به هم تاب داده به شکل گرز «ترنا» در می آوردند. گروهی که گرز را به دست آورده بود به افراد داخل دایره حمله می کرد. اگر دست یا پای مدافع با دست یا پای مهاجمین بر می خورد، یا یکی از گرزها به دست محصورین می افتاد، مهاجمین بازنده می شدند و باید به داخل دایره رفته، ضربات گرز مقابل را تحمل کنند. در این بازی جسارت، سرعت عمل و تحمل ویژه‌ای لازم بود.

گرگ بازی

به صورت گروهی انجام می شود و مختص نوجوانان است. شکل بازی: ابتدا گروهی دور هم جمع می شوند و یک نفر از بازی کنان را به عنوان گرگ انتخاب می کنند، سپس گرگ تلاش می کند که به پشت تک تک بازی کنان ضربه‌ای بزند و با این ضربه به تعداد گرگها بیفزاید. اگر موفق

شود، خودش رئیس گرگها می‌شود و بازی به این شکل ادامه پیدا می‌کند. این بازی در مناطق غرب گیلان از جمله تالش و اطراف رشت رایج بود. نوع دیگر گرگ بازی به این صورت است که از میان گروهی از بازی‌کنان یک نفر به عنوان گرگ انتخاب می‌شود، سپس چشمش را می‌بندند و بقیه بازی‌کنان دورش جمع شده، اذیتش می‌کنند. گرگ برای گرفتن افراد تلاش می‌کند و آنها از اطراف گرگ می‌گریزند. در این اثنا اگر دست گرگ با یکی تماس پیدا کند، او باید جای گرگ‌کن باشد. این بازی در محدوده‌ای مشخص و از پیش تعیین شده انجام می‌گیرد.

گرگ دایره

بازی به شکل گروهی در داخل اتاق یا بیرون خانه انجام می‌شود و مخصوص نوجوانان است.

شکل بازی: نخست گروهی دور هم جمع شده، دایره‌ای رسم می‌کنند. سپس افراد دور خط می‌نشینند و یک نفر هم به عنوان گرگ در مرکز هسته می‌نشینند و دستش را روی چشمش می‌گذارد. در این حالت یک نفر از بازی‌کنان از جایش بلند شده، ضربه‌ای به پشت دست گرگ می‌زند. پس از جاگیری، گرگ می‌تواند دستش را از روی چشمش بردارد و فقط یک بار حدس بزند که چه کسی او را زده است. اگر موفق به این کار شود، جایش را بازنده عوض می‌کند، در غیر این صورت برای انجام نوبت بعدی بازی نیز گرگ باقی می‌ماند.

گرگم گرگم

این بازی جمعی در مناطق کوهپایه‌ای شرق گیلان از جمله دیلمان رایج

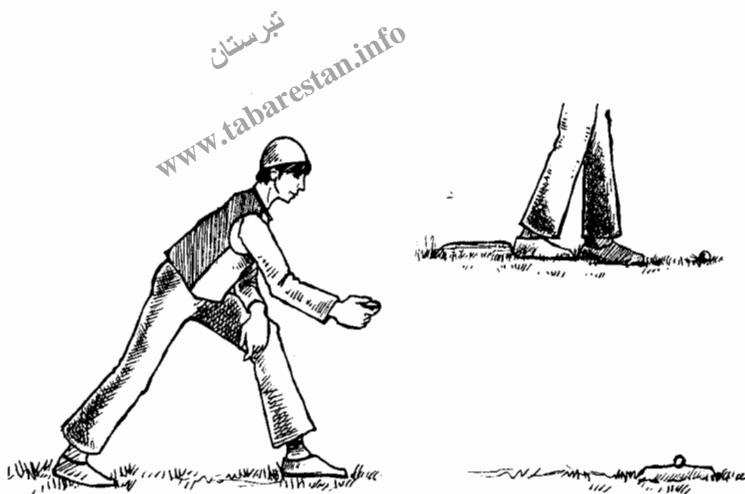
است و نباید آن را با «گرگم و گله می‌برم» فارسی زبانها اشتباه کرد.
شکل بازی: زمانی که چند نفر در یک جا جمع شده‌اند و سرگرم گفتگو
هستند، ناگهان یک نفر با غافلگیر کردن دیگران به عنوان گرگ وارد
می‌شود و به هر طرف حمله می‌کند و ادای گرگ را در می‌آورد. در بعضی
از درگیریها و زد و خوردهای محلی هم که به صورت جدی یکدیگر را
کتک نمی‌زنند و فقط داد و هوار می‌کشند، این ضرب ^{المثل} را می‌گویند:
چیزی نیست، گرگم گرگم بازی است؛ یعنی فقط ادای گرگ را در آورده است.

گولی بازی guli bāzi

این بازی کودکانه به صورت دو به دو انجام می‌گیرد. در این بازی دختر و
پسر به صورت مجزا و گاه مختلط در رقابتی انفرادی بازی را پی می‌گیرند.
مکان بازی، زمین صاف و بدون چمن می‌باشد و ابزار بازی «لیس = lis» و
«گولی = guli» است. «لیس» سنگ یا سفالی مدور با ضخامت کمتر از ۲
سانتی متر و به اندازه تقریبی نصف کف دست است که هر قدر صاف‌تر،
گردد و نازک‌تر باشد، مناسب‌تر است. «گولی = guli» (گلوه) معمولاً
تیله‌ای شیشه‌ای است و به جای آن سنگی گرد به همان اندازه نیز مورد
استفاده قرار می‌گیرد.

محل استقرار گولی و محل شروع بازی قبلًا با توافق، تعیین می‌گردد.
 نقطه استقرار «گولی» معمولاً روی سنگی که هم سطح زمین بازی است
مشخص می‌شود و یا با علامت × روی زمین تعیین می‌شود. محل شروع
بازی خطی است که در فاصله ۴ تا ۸ متری «گولی» روی زمین رسم
می‌شود و بازی کن حق ندارد پایش را جلوتر از خط قرار دهد. ترتیب
شروع بازی در بین بازی‌کنان با توافق یا توسط قرعه تعیین می‌شود.

نفر اول در ابتدای خط ترسیم شده می‌ایستد و «لیس» را به طرف گولی پرتاب می‌کند. هدف ضربه زدن به گولی و به جلو راندن آن است. در صورت اصابت نکردن، بازی کن اول می‌سوزد و نفر بعد شروع می‌کند، اما در صورت اصابت کردن «لیس» به «گولی»، بازی کن به سمت محل استقرار



اولیه «گولی» می‌رود و از آن نقطه تا نقطه‌ای که «گولی» حرکت کرد، قدم شمار حرکت می‌کند. یعنی مسیر طی شده را با قدمهای متواالی چسبیده به هم می‌شمارد و تعداد قدمها را اعلام می‌کند. این نتیجه بازی او محاسب می‌شود و سپس بعد نفرات به ترتیب تعیین شده بازی را ادامه می‌دهند. بازی کن برآنده کسی است که تعداد قدمهایش به حد نصاب تعیین شده از قبل برسد و حد نصاب هم معمولاً مضربی از پنجاه می‌باشد. این بازی معمولاً در مناطق اனزلی و روستاهای کپورچال و آبکنار اجرا می‌شود.

لینگره واوا lingare vā vā

این بازی هم توسط دختران نوجوان و جوان و هم توسط پسران انجام می‌گیرد. شیوه اجرای بازی به این شکل است که بازی‌کنان، تیرچوبی کلفت و محکمی را روی دیواری یا تکیه‌گاهی به ارتفاع یکی - دو متر قرار می‌دهند؛ طوری که توازن و تقارن داشته باشد. سپس به ترتیب دو نفر دو نفر هر یک روی سر چوب می‌نشینند و خود را تکان می‌دهند و با چوب بالا و پایین می‌روند. هر کس تعادل خود را از دست بدهد و به زمین بیفتد نفرات دیگر جای او را می‌گیرند و آنکه چابک‌تر از همه بوده و مدت بیشتری روی چوب بماند، بیشتر سواری می‌خورد. به نظر می‌رسد کارکرد این بازی مهارت در نشستن روی شاخه‌های بلند درختان زیتون و غلبه بر ترس از بلندی و ارتفاع، برای چیدن زیتون در فصل آن است.

ماده‌بازی

این بازی تقریباً با حضور ۸ نفر که در دو گروه چهار نفری تقسیم می‌شوند و در نیم دایره‌ای که به دیوار منتهی است، انجام می‌شود. برای شروع بازی قرعه کشی کوچکی صورت می‌گرفت و یکی از دو گروه برنده می‌شد. گروه برنده بیرون و گروه بازنده داخل نیم دایره قرار می‌گرفت. گروه بیرونی سعی می‌کرد که به داخل ماده (نیم دایره) نفوذ کند و گروه درونی سعی می‌کرد که از این کار جلوگیری نماید. نیمی از نفرات گروه داخلی باید به دنبال نفرات گروه دیگر بروند و تا هر جای ممکن دنبالشان کنند و پس از گرفتن آنها با زدن سه ضربه منحصرأ به پشت آنها به اصطلاح آنها را بکشند. در این بازی کافی است پای حتى یک نفر از گروه بیرونی به داخل ماده (نیم دایره) وارد شود تا برنده شوند و در دور بعدی نیز باز در

بیرون قرار گیرند، در غیر این صورت همه بازنده‌اند و باید جایشان را با گروه دیگر عوض کنند. این بازی در اطراف رشت و دیگر مناطق گیلان رایج بود.

مایه مزا (سنگ بازی)

این بازی بیشتر مورد علاقه دختران نوجوان است و در داخل خانه و یا بیرون به صورت نشسته انجام می‌گیرد. www.takhtarestan.info سیال بازی شامل ۵ عدد سنگ کوچک صیقلی و گرد به اندازه فندق است و بر هر گلدام از سنگها نام خاصی گذاشته می‌شود و به مجموع این ۵ سنگ «مایه» می‌گویند.

مایه مزا به دو صورت گروهی و انفرادی انجام می‌گیرد. روش بازی در هر صورت به یک شکل است. آغاز بازی با شیر یا خط شروع می‌شود. یکی از بازی‌کنان مایه را که در جلوی دیگر بازی‌کنان است برمی‌دارد و به هوا پرتاب می‌کند. قبل از اینکه سنگ پرت شده به زمین برسد، بازی‌کن باید یکی از سنگ‌های ولو شده در زمین را ببردارد و در گوشه‌ای قرار دهد و در همان حال سنگ پرت شده را در هوا برباید. در صورتی که سنگ معلق در هوا به زمین برخورد کند و بازیگر تواند آن را به سرعت برباید، موقعتاً از دور بازی کنار گذاشته می‌شود و نفر بعدی بازی را به همان شکل که ذکر شد، ادامه می‌دهد. بازی در پنج مرحله انجام می‌گیرد:

۱. بازی‌کن آنقدر به این کار ادامه می‌دهد تا تک تک سنگها را از روی زمین ببردارد. به این مرحله «یک به یک» می‌گویند.

۲. وقتی بازی‌کن یکی از مایه‌ها را به هوا پرت کرد، مایه‌های روی زمین را دو تا دو تا برمی‌دارد و در همان حالت سنگ معلق در هوا را نیز می‌رباید. به این مرحله «دو به دو» می‌گویند.

۳. ابتدا سه تا از سنگها و سپس سومین سنگ را برمی‌دارد که به این

مرحله «سه به سه» می‌گویند.

۴. هر پنج سنگ را به اختیار با یکی از دستها که برای بازی کن کارایی بیشتری دارد، در مشت می‌گیرد و یکی را به هوا پرتاب می‌کند و بقیه را بر زمین می‌گذارد. آنگاه سنگ پرتاب شده را در هوا ربووده، دوباره بدون مکث به هوا پرتاب می‌کند و در زمانی که سنگ در هواست بقیه سنگها را از زمین جمع می‌کند و بلا فاصله دوباره سنگ معلق در هوا را با همان دست می‌رباید. به این مرحله «آکه» می‌گویند.

۵. وقتی چهار مرحله را با موفقیت پشت سر گذاشت، مرحله پنجم که عروس نام دارد، آغاز می‌گردد. در این مرحله، بازیکن انگشتان شست و میانی یکی از دستانش را طوری بر زمین قرار می‌دهد که به شکل طاق در آید و در همان حال انگشت نشانه را بر روی انگشت میانی قرار می‌دهد. بازی کن دیگر یکی از مایه‌ها را که معمولاً رد کردن آن از زیر طاق دستی مشکل‌تر است، به عنوان عروس انتخاب می‌کند. شخص بازی کن، یکی از مایه‌ها (غیر از عروس) را به انتخاب خود برمی‌دارد و به هوا پرتاب می‌کند و قبل از اینکه سنگ پرتاب شده به زمین برسد، باید سه مایه باقی مانده را تک تک از زیر طاق دستی عبور دهد، مشروط بر اینکه هیچ کدام از مایه‌ها و نیز دست بازیگر به عروس برخورد نکند. البته او مختار است که این کار را با بیش از یک ضربه و یا فقط با یک ضربه انجام دهد و همه مایه‌ها - حتی عروس را - یکجا از طاق عبور دهد.

مِخ سِخ (میخ سیخ) mex sex

سرگرمی گروهی است و تعداد بازی‌کنان آن معمولاً پنج نفر یا بالاتر است. بازی در محوطه باز انجام می‌گیرد و مخصوص کودکان ۶ تا ۱۲ ساله است که هم به صورت مختلط و هم به صورت جداگانه انجام می‌شود. در آغاز بازی

يکی از بازی‌کنان به عنوان گرگ انتخاب می‌شود؛ گرگ به تعقیب يکی از بازیگران می‌پردازد و زمانی که به يکی از آنها نزدیک شد، آن بازی‌کن با ادای کلمه «مُخ» می‌ایستد و گرگ ناگزیر به تعقیب سایر بازیگران می‌پردازد. دیگر بازی‌کنان، بازی‌کن مُخ (میخ) شده را پس از دور شدن گرگ از او، با گفتن کلمه سخ (سیخ) آزاد می‌سازند و دوباره وارد جریان بازی می‌کنند. ادای کلمات «مُخ» و «سخ» باید رسا باشد تا دیگر بازی‌کنان آن را بشنوند.

ملا ملا mullā mullā

مخصوص نوجوانان بود و در فضای بیرون ساختمان و یا ایوان خانه انجام می‌گرفت. روش بازی به این صورت بود که میان دو نفر، آن که سر شده بود، روی گردهٔ دیگری سوار می‌شد و با کف دست ضربه‌هایی روی پشتش می‌زد و می‌پرسید: «ملا ملا!» و او جواب می‌داد: «بله ملا» مجدداً سؤال می‌کرد: «راستی، راستی، امانت، صداقت، چند تا ملا؟» و یک یا چند انگشت خود را بلند می‌کرد. اگر پاسخ مرکوب دربارهٔ تعداد انگشتان درست بود، برنده می‌شد و جا عوض می‌شد و گرنه باز همان پرسشها و ضربات ادامه می‌یافت. این بازی به صورت دسته جمعی نیز انجام می‌گرفت. یعنی بازی‌کنان به دو دسته تقسیم شده و حلقه وار می‌ایستادند، هر دسته یک اوستا از میان خود بر می‌گزید. اوستاهای دو دسته با شیر یا خط، یا تر و خشک، سبقت هر یک از دو دسته را در سواری تعیین می‌کردند و همین که نتیجه معلوم می‌گردید اوستای حاکم و شاگردانش روی پشت اوستای محکوم و شاگردانش سوار شده، چشمانش را با دست چپ می‌بست و با وارد کردن ضربه‌های مکرر به پشت مرکوب، تعداد انگشتان دستش را روی سر او به هوا بلند می‌کرد و همان سخنان و پرسش

را تکرار می‌کرد. اوستای محکوم باید با جواب درست گفتن دسته‌اش را برنده می‌کرد و بازی معکوس می‌شد و گرنه اوستای راکب از پشت اوستای مرکوب فرود می‌آمد بر پشت یکی از شاگردان دسته‌محکوم می‌نشست و شاگردانش نیز مرکوبشان را تعویض می‌کردند و این سؤال و جوابها بدون کمترین ایراد و اعتراض تکرار می‌شد و بازی ادامه می‌یافت.

برستان

وروره بازی *bāzi* *vərvərə*

هم به صورت انفرادی و هم چند نفره انجام می‌شد. فضای بازی، زمین‌هموار و ابزار بازی چوبی به اندازهٔ تخم مرغ بود که آن را طوری می‌تراشیدند که ته آن پهن و سر آن تیز شود و شبیه به دوک و از رویه رو به شکل متساوی الساقین باشد. وسیلهٔ دیگر بازی شلاق بود که آن را از پوست سرشاخهٔ درخت توت به طول ۳۰ تا ۴۰ سانتی‌متر می‌بریدند و به سرچوب می‌بستند، تهیه می‌کردند. وروره را با سر روی زمین به چرخش در می‌آوردند. وروره رقص زیبایی را آغاز می‌کرد و بازی‌کنان از دیدن آن لذت می‌بردند. با کند شدن چرخش وروره، ضربهٔ شلاق به دوران آن سرعت می‌داد. «ور» در زیان گیلکی به معنای کج است و «وروره» نیز چون دوکی است که به صورت افقی پیچ و تاب می‌خورد. به این حرکت دوک «ماموس» *māmus* می‌گفتند.

یه لنگه *yeləngə*

این بازی به صورت گروهی و در فضای بیرون خانه انجام می‌گیرد و مختص نوجوانان است.

شکل بازی: یکی از بازی‌کنان به قید قرعه گرگ می‌شود و یک پایش را از عقب تاکرده، بالا می‌کشد. او باید با یک پا بددود و دیگران را بگیرد. اگر او

در کارش موفق شود، جایش را به کسی که طعمه شده است می‌دهد. در این بازی، زمین بازی محدود است و تقریباً با توجه به نفرات که از ده نفر تجاوز نمی‌کند، دایره‌ای به شعاع ۲ متر رسم کنند. اگر گرگ در حین رسیدن به یکی از بازی‌کنان از دو پایش استفاده کند، می‌بازد و باید دوباره از مرکز دایره بازی را شروع کند. این بازی در مناطق مختلف گیلان از جمله در اطراف شهرستان رشت رایج بود.

یه‌لنگی پادشا *yeləngi pādšā*

یک بازی کودکانه برای سنین ۵ تا ۹ ساله است.

شکل بازی: به فاصله معینی خطی رسم می‌کنند و از جای تعیین شده تا آنجا با یک پا لی لی می‌کنند و شادمانه سرگرم می‌شوند. خواننده با خواندن هر جمله از شعر، دست به پای یکی از بازی‌کنان می‌گذارد، وقتی که شعر تمام شد، همه بازی‌کنان پاهای خود را روی زمین به جلو و عقب می‌کشند و به طور گروهی می‌گویند: هولی هولی هولی.

آیینها و بازیهای مناسبتی

تبرستان

www.tabarestan.info

آیینها و مناسکی که در گردهش یک سال خورشیدی انجام می‌شوند در گیلان علاوه بر سال رسمی خورشیدی، تقویم دیگری در میان روستاییان معمول است که آن هم مبتنی بر گردهش خورشید و شامل دوازده ماه است که از نیمهٔ تابستان آغاز می‌شود. آیین «شب چله» (یلدا)، در آخرین شب پاییز، «تیر ما سیزه» (در سیزدهمین روز از تیر ماه محلی) و آیین نوروز باستانی که در اولین روز فصل بهار آغاز می‌گردد از مهم‌ترین و بزرگ‌ترین آیینهای ملی و قومی محسوب می‌گردد.

آیینها و مناسکی که در گردهش یک سال قمری انجام می‌شوند از میان آیینهای مربوط به سال قمری، به ویژه مراسم سوگواری محرم و روز عاشورا و آداب مربوط به آن مانند: دسته گردانی، قمه زنی، شام غریبان، قفل زنی (چار آینه)، کربپ زنی و تعزیه، در اینجا به اختصار از تعزیه، به سبب داشتن درونمایهٔ نمایشی و بازیگردانی، سخن می‌گوییم.

ایمچه سر imčesər

«ایمچه سر» در هشتپر یک نوع رقص و بازی دسته جمعی است که ترانه مخصوص به خود را دارد و اغلب در جشنها و اعیاد و هنگام شادیها به کار

می‌رود. اینچه سر نوعی رقص دسته‌جمعی، ویژه زنهاست. رقصنده‌ها دست به دست یکدیگر داده و دایرهٔ کامل تشکیل می‌دهند و آنگاه یک نفر از رقصنده‌ها ترانه مخصوص اینچه سر را می‌خواند و بقیه، قسمت‌های دیگرش را تکرار می‌کنند. گاهی در حین انجام کارهای گروهی و تقسیم شده با اجرای این رقص دسته جمعی نوعی وجود و سرود جمعی پدید می‌آید. اجرای این کار در لذت آن است و نه در تابع مادی که در آن تهفته است.

تعزیه (عزاداری و شبیه‌خوانی خاندان علی (ع))

تعزیه نوعی مراسم و نمایش عامیانه مذهبی است که در گیلان رواج دارد. تعزیه را نوعی ذکر یا وسیلهٔ تبلیغ مذهبی نیز می‌توان به شمار آورد. این نمایش از دل مراسmi به وجود آمد که مربوط به مصائب خاندان پامبر (ص) و علی (ع) بود و در ماه محرم، به خصوص در ده روز اول آن، انجام می‌شد. واژهٔ تعزیه به مفهوم عزاداری و برپا داشتن یادبود نیکان است.

الگو و ریشهٔ تعزیه شاید به حوادث اسطوره‌ای و سوگ نامه‌هایی دربارهٔ سیاوش برگردد. به متن تعزیه، «تعزیه‌نامه» و به نویسندهٔ آن تعزیه‌نویس یا مقتل‌نویس می‌گویند. به تعزیه، شبیه‌خوانی و شبیه‌گردانی نیز می‌گویند. به کارگردان آن شبیه‌گردان و به بازیگرانش شبیه، شبیه‌خوان یا نسخه‌خوان گفته می‌شود. شبیه‌سازی، کار تغییر چهره یا آرایش در تعزیه است.

اما اصطلاحهای دیگری هم برای بازیگران استفاده می‌شود که نوع نقش آنها را مشخص می‌سازد. مثلاً «مخالف خوان» به بازیگری گفته می‌شود که نقش مخالفان امام را بازی می‌کند. به همین سیاق، اصطلاحهایی مثل «امام خوان»، «شمرخوان»، «بچه خوان»، «عباس خوان» و «زنخوان» یا «زنخوان» بیانگر نقش بازیگران مختلف است.

تعزیه‌های خنده‌آور نیز به مرور زمان شکل گرفتند که به تعزیه مضمون معروف هستند. در این نوع تعزیه دشمنان ائمه اطهار مورد طنز و تمسخر قرار می‌گیرند.

در تعزیه، شخصیتهای بازیگر به دو دسته خوب و بد تقسیم می‌شوند. رنگ لباس بازیگران نیز از پیش معلوم است: قرمز برای اشقيا و سفید و سبز برای اولیا. عاقبت داستان همیشه معلوم و مشخص است: بازیگران نقش اشقيا از خود به زشتی و از امام به نیکی یاد می‌کنند بازی در مکانی میدان مانند انجام می‌گیرد. امروزه برای اجرای تعزیه از ابزاری چون بلندگو و غیره نیز بهره می‌گیرند.

صحنه تعزیه می‌تواند بیانگر زمان و مکانی متفاوت باشد، مثلاً بازیگر با چرخیدن دور میدان نشان می‌دهد که زمان عوض شده و یا راه بسیار دوری را طی کرده است. در بعضی از صحنه‌ها از جمله در تعزیه قاسم، تماشاگران به عنوان مهمان پذیرایی می‌شوند.

تعزیه به دستور شاهان آلبويه که گیلانی و شیعه مذهب بودند به وجود آمد و در دوره صفویه رشد کرد و در عصر قاجاریه به اوج خود رسید.

«در تاریخ ابن‌کثیر شامي آورده است که معزالدوله احمدبن بویه در بغداد در دهه اول محرم امر کرد تمامی بازارهای بغداد را بسته، سپاه عزا پوشیدند و به تعزیه سیدالشهداء پرداختند و چون این قاعده در بغداد رسم نبود، لهذا علمای اهل سنت آن را بدعتی بزرگ دانستند و چون بر معزالدوله دستی نداشتند، چاره جز تسلیم نتوانستند. بعد از آن هر ساله تا انقراض دولت دیالمه، شیعیان در ده روز اول محرم در جمیع بلاد رسم تعزیه به جا آوردند و در بغداد تا اوایل دولت سلجوقی برقرار بود.» (بیضايی، ۱۳۷۹: ۱۱۵)

از همان آغاز اجرای تعزیه، در سال ۳۴۲ شمسی، گیلانیان که به

مذهب تشیع مشرف شده بودند به اجرای آن علاقه بیشتری نشان دادند و مراسم سوگواری و ذکر مصائب خاندان و فرزندان علی(ع) را به نحو شایسته‌ای به اجرا گذاشتند.

بیش از ۷۵ مجلس تعزیه در میان تعزیه‌خوانهای گیلان ثبت و ضبط شده است. از میان این هفتادوپنج مجلس بیش از هفت مجلس مربوط به زندگی حضرت علی(ع) است. در این نمایشها و مجالس حضرت علی(ع) به نوعی نقش آفرین است و داستان به زندگی حضرت علی(ع) ارتباط دارد. از جمله این مجالس: وفات پیغمبر(ص)، مجلس وفات فاطمه زهرا(س)- حجه الوداع «اعلام خلافت حضرت علی(ع) در غدیر خم»، مجلس شهادت حضرت علی(ع) (مجلس قدامه و ابن ملجم) و... را می‌توان نام برد.

تعزیه از مهم‌ترین، پرشورترین و پر جاذبه‌ترین مراسم مذهبی و در عین حال کامل‌ترین گونه نمایش سنتی و مردمی ایرانیان است و در نزد گیلانیان با توجه به پیشگامی تاریخی شان در روی آوردن به تشیع و حمایت از امام زادگان از جایگاه ویژه‌ای برخوردار است.

در گیلان، مکانی خاص که به منظور خواندن تعزیه ساخته شده باشد وجود ندارد. فضای باز جلوی مسجدها را تکیه می‌نامند و مجالس تعزیه در آنجا برگزار می‌شود. تکیه سردار معتمد در سنگر و تکیه چارده، از تکیه‌های مشهور است.

مجلس تعزیه خوانی معمولاً یک یا چند بانی دارد. بانی ممکن است هر ساله ثابت باشد و یا بر حسب مورد، کسی یا کسانی بانی شوند و مخارج برگزاری تعزیه را بپردازند. در قدیم، مالکان دهات و روستاها بانیان چنین تعزیه‌هایی بودند و بعد از اصلاحات ارضی که از قدرت مالکان کاسته شد، بانیان برگزاری تعزیه از کسبه و بازاریان بوده‌اند. شیوه

دوران کردن قبلاً در میان تعزیه خوانان رواج نداشت و این رسم مریب‌بط به چند دههٔ اخیر می‌شود.

در گیلان، تعزیه نامه‌ها یا نسخه‌های تعزیه به زبان فارسی است، اما در بعضی قسمتهای آن، بیتها بی‌هم به زبان گیلکی آمده است. صاحبان نقش‌ها در یک گروه تعزیه خوانی مثل هر جای دیگر عبارتند از: امام خوان، زنانه خوان، شهادت خوان، علی‌اکبر علی‌اکبر خوان و وردست مخالف یا تخت خوان. سرپرست گروه تعزیه خوان «میلاد» نامیده می‌شود که خود باید از تعزیه خوانان با تجربه و کار آزموده باشد. او هر واقع کارگردان نمایش تعزیه نیز هست.

در گیلان علاوه بر تعزیه‌هایی که در سایر نقاط ایران اجرا می‌شود، چند تعزیهٔ خاص هم وجود دارد، از جمله: تعزیهٔ حضرت شاهزاده ابراهیم که بقעה و بارگاهش در قسمتهای کوهستانی شفت قرار دارد و مجلس تعزیهٔ حضرت سید جلال الدین اشرف که مزارش در آستانه‌اشرفیه مهم‌ترین زیارتگاه مردم گیلان است.

خوانچه بردۀ *xânce barde*

«خوانچه بردی» از طرف خانوادهٔ داماد به خانهٔ عروس از مراسم زیارت دلنشین و سرگرم‌کننده در هشتپر است: «هنگامی که مراسم شیرینی خوران در خانهٔ عروس به ساعات آخر خود می‌رسد، چند تن از زنان با تجربه سرگرم آراستن عروس می‌شوند. در همان حال گروهی از زنان و دختران به دعوت والدین داماد برای آوردن «خوانچه» به خانه او می‌روند. تعداد خوانچه‌هایی که در روز شیرینی خوران برای عروس بردۀ می‌شود، حداقل باید هفت تا باشد. در داخل خوانچه‌ای که مخصوص

عروس است، چند قواره پارچه، چند کله قند، یک جفت کفش، چند عدد شمع، یک عدد آینه و گاهی هم آلات تزیینی نقره قدیمی گذاشته می‌شود. زنان و دخترانی که مأمور حمل خوانچه‌ها می‌شوند، آنها را روی سر خود می‌گذارند و با نظم و ترتیب خاصی، فاصله بین خانه داماد و عروس را پیاده طی می‌کنند و خوانچه‌ها را با تپیک و تهییت به مادر عروس تحولی می‌دهند و خوانچه مخصوص عروس از اینجا به هنگام حنابندان در مقابل او می‌گذارند و پارچه روی آن را بر می‌دارند و آینه‌ها خلش را طوری قرار می‌دهند که عروس خود را در آن ببیند.

در طول مراحل مختلف یک ازدواج، «خوانچه بردن» در چند مورد صورت می‌گیرد، از جمله هنگام بردن عروس به خانه شوهر و مرحله تدارک جشن شیرینی خوران و عروس بردن. در مورد اخیر فامیل و همسایگان و دوستان خانواده داماد به رسم تعاون و یاری مالی رساندن به داماد، هر یک مقداری مواد خوراکی لازم از جمله برنج، قند، شکر، گردو و پیاز و سبب زمینی، ادویه و غیره را در مجتمعه‌ای چیده، به صورت خوانچه در می‌آورند و زنان خانه آن را روی سر می‌گذارند و به خانه داماد می‌برند. هنگام حمل خوانچه، آهنگ مخصوص خوانچه‌بری به وسیله سُرنازن (نوازنده سرنا) نواخته می‌شود و زنان و دختران دسته جمعی می‌رقصند. مراسم رقص و سرنانوازی تا پاسی از شب ادامه می‌یابد.

دوك گردانی

دوك آگاردون یا دوك گردانی مراسمی سنتی در تالش است که نمونه‌های فراوانی از آن در میان اقوام دیر پای وجود دارد. ریشه یابی علل برگزاری این مراسم در تالش و فلسفه وجودی آن در مقایسه با سایر مراسم مشابه

در این بخش مورد بررسی قرار گرفته است.

یکی از مراسم آیینی که در منطقه تالش وجود دارد، آین مُرده‌گیری یا دوک گردانی است.* مراسم دوک گردانی به وسیله زنی انجام می‌شود که به او دوک آگاردون "duk āgārdon" می‌گویند.**

مراسم چنین است که در برخی از نقاط تالش اگر کسی به سردرد شدیدی گرفتار آید که کاهش نیابد و مداوا شنید، می‌گویند او را مُرده گرفته است. چنین شخصی را باید به منزل زنی که مراده‌گیری و یا دوک آگاردونی می‌کند، ببرند، تا دوک بیندازد و علت گرفتاری او را بیابد. یعنی باید نخ پشمی بر دست گرفته، دوک را از نخ آویزان کند و آن را به چرخش در آورد و یک یک نام نیاکان مرده شخص بیمار را از او پرسد. به نظر دوک گردان، آنگاه که دوک از حرکت بایستد، هم‌زمان خواهد بود با ذکر نام مرده‌ای که بیمار را مورد غصب قرار داده است، چرا که بیمار این مرده را به فراموشی سپرده یا روح او را آزرده است. بار دیگر مرده‌گیر دوک را به چرخش در خواهد آورد و زیر لب از روح نیای مرده خواهد پرسید که چه درخواستی از خلف خود دارد و چرا او را بیمار ساخته است؟ آیا شخص مرض در راه خشنودی جد یا جده مرده خود خیراتی نکرده است؟ آیا بر سر خاک مرده نرفته و فاتحه‌ای برای او نخوانده است؟ ... در مقابل یکی از این پرسشها ناگهان دوک از حرکت خواهد ایستاد و مرده‌گیر از زبان مرده سخن خواهد گفت: بیمار باید سفره بگستراند، نذری دهد و شادمانی روح مرده و رضایت او را فراهم آورد و ضمن گستردن سفره و مهمانی دادن باید

* دوک ابزاری است چوبی که پشم چیده شده گوسفند را به وسیله آن می‌ریستد و به نخ تبدیل می‌کنند.

** در آذربایجان، این مراسم را الیک ('alik) می‌گویند. الیک نوعی قاشق چوبی است.

مرتب نام مرده را ببرند و برای او صلوات بفرستند و ذکر خیر کنند و از خاطرات خود درباره مرده سخن گویند.

اجرای آین مرده‌گیری باید در سحرگاه روزهای شنبه و چهارشنبه انجام گیرد. لوازم و اجناس مورد نیاز این آین عبارتند از: ۱. دوک، "duok"، ۲. زغال، ۳. برنج یا نان (برنج به اندازه یک مشت یا یک قرص نان)، ۴. نمک، ۵. یک عدد سینی تغزیل‌بازرگ برای نهادن اجناس و وسایل فوق در آن.

شخص مرده‌گیر، دوک را از نخ آویزان می‌کند و آنگاه با خواندن سوره‌های «فاتحه و اخلاص» و ذکر «صلوات» و نامهای مرده‌های شخص بیمار، دوک را در بین زغال، برنج و نمک که در اطراف سینی چیده شده، می‌چرخاند. آنگاه که بازیستادن دوک از حرکت با نام مرده‌ای مصادف شد، بیمار باید نذری از اجناس نهاده شده در سینی، برای شادی و رضایت روح مرده خود ادا نماید. تعیین نذر بدین صورت است که هر گاه نوک دوک به سمت یکی از اجناس قرار گیرد، باید همان جنس ادا شود. مثلاً اگر به سمت نان یا برنج باشند باید خیرات بدهد و اگر به طرف زغال باشند، باید بر سر گور شخص مرده، شمعی یافروزد و اگر به سمت نمک قرار گیرد فرد بیمار باید از انجام کارهای بد و بی احترامی نسبت به روح نیای خود اظهار ندامت و طلب بخشش نماید و برای آرامش و رضایت روح مرده قرآن بخواند و فاتحه بدهد.

شرطه‌خاش بازی xāš bāzi

این بازی در جشنها و نشستهای خانوادگی پس از صرف شام یا ناهار انجام می‌شود و دونفره است. وسیلهٔ بازی نیز شرطه‌خاش (استخوان جناق) است.

هر کدام از بازی‌کنان انگشت سبابه‌ی خود را در یک طرف استخوان
می‌اندازند و روی چیزی شرط می‌بنندند و می‌گویند:
شرط کونم شرط علی - هر کی فانده دشمنده علی
šərt kūnəm šərtə 'ali - harki fandə dušməndə 'ali

(شرط می‌کنم شرط علی، هر کس ندهد، دشمن علی است)
هر یک از بازی‌کنان سعی می‌کنند در یک فرست مناسب شیئی را به
بازی‌کن مقابل بدهد و برنده شود. اگر بازی‌کن این قصیه را به یاد داشته
باشد، هنگام گرفتن شیئی می‌گوید:
(مره یاد دره = *məra yâd dərə* = یادم هست) و اگر یادش نباشد،
دهنده شیئی فوری می‌گوید:

(مره یاده تره فراموش = *məra yâdə tərə fərāmuš* = من یادم است، تو
فراموش کرده‌ای) و به این صورت برنده می‌شود. در این بازی حافظه نقش
مهی دارد؛ آدمهای فراموش کار در اولین دقایق بازی بازنده می‌شوند.

عروس کمر بسته بازی مخصوص عروس و داماد است.

شكل بازی: در شب عروسی، بستگان نزدیک عروس با دستمال نازک به
کمر عروس گره‌های مختلف می‌زدند و داماد باید آن گره‌ها را باز می‌کرد.
هم زمان بستگان داماد پای داماد را با نخ می‌بستند و عروس وظیفه داشت
گره نخها را باز کند. اگر عروس زودتر گره‌ها را باز می‌کرد از حاضران
جایزه و هدیه می‌گرفت و اگر داماد گره‌ها را زودتر باز می‌کرد، جایزه به او
می‌رسید. حاضران با خنده و شادی، عروس و داماد را تشویق می‌کردند و
اوقات با شادی و شعف سپری می‌گردید.

کترا رقص ketərā rəqs

از بازیها و رقصهای بومی و سنتی گیلان است. رقص به آهنگ تق و توق دو کفگیر چوبی است که رقص کنندگان در ضمن رقص به هم می‌کوبند.

گاز فوروشان gāz furušān

بیرون از نخستین نشانه‌های خودگذاری در این جشن، خوشبختی و نزدیکان ذوقت می‌شوند، قبلاً به تناسب مهمانها مقداری برنج و گندم خیس شده را در تابه‌گلین سرخ و بر شته می‌کنند و همچنین تخم کدو و هندوانه و خربزه و اندکی نخود و عدس بر شته می‌کنند و بو می‌دهند و تقریباً به همین نسبت نیز آجیل و مقداری نقل خریده، همه را با هم مخلوط می‌کنند. این آجیل بر سفره‌ای که در وسط اتاق گسترده است جای دارد. بر این سفره آیینه، قیچی، کتاب، مداد و برخی اشیای دیگر که در واقع هر یک معرف پیشه‌ای است چیده می‌شود. بعد از حضور همه میهمانان و پذیرایی از آنها با چای و شربت و شیرینی و میوه، بچه را که نخستین دندانش نیش زده و بیرون آمده در کنار سفره می‌نشانند تا کودک به غریزه خاص کنجکاوی به سوی یکی از این اشیا رفته، آن را بردارد؛ زیرا اهل مجلس بر این باورند که کودک هر چیزی را که نخستین بار به دست گیرد در بزرگسالی هم به دنبال همان پیشه خواهد رفت. مجلسیان این انتخاب کودکانه را با شادمانی و شور و ش忿 زاید الوصفی شادباش می‌گویند و سلامتی کودک را از بی‌دان می‌خواهند و هر یک هدایایی را که به همراه آورده‌اند نثار کودک می‌کنند. مادر کودک نیز در این هنگام آجیل مخصوص گاز فوروشان را بین میهمانان تقسیم می‌کند.

گولله بازی *bâzi gudolé* (گلوله بازی)

این بازی در همه جای ایران خصوصاً در آذربایجان و کردستان معمول و رایج بود و هر جا به شکلی و در موقع به خصوصی از سال انجام می‌شد. معمولاً در مناطق شرق گیلان در شب شش پسروان نوزاد انجام می‌گرفت، چون عame به این اصل اعتقاد داشتند که پس از گذشت شش روز از زایمان پسر، آل یا جن به پسر آسیب می‌رساند؛ به همین علت ^{پرسنل}_{دانش} خانه صاحب نوزاد جمع می‌شدند و معتقد بودند در شلوغی، ^{پرسنل}_{دانش} آن خانه دور می‌شود.

ابتدا افراد به دو دسته تقسیم می‌شدند، سپس شیر یا خط می‌انداختند، گلوله به اعضای گروه برنده داده می‌شد. سر گروه گلوله یا شیء را در میان مشت بازی‌کنان گروه خود قرار می‌داد؛ بازی‌کنان گروه مقابل باید حدس می‌زدند که گلوله در مشت کدام یک از بازی‌کنان است. بعضی از افراد با شناخت خلق و خوبی و روان‌شناسی چهره به خوبی در می‌یافتنند که گلوله در دست کیست.

فهرست منابع و مأخذ

۱. اشکوری، کاظم سادات، *ماهنشامه گیلهوا*، شماره ۸ و ۹؛ ۱۳۷۱.
۲. اطاقوری، حسین، *تیرگان یا جشن تیر ماه سیزده*، گیلهوا، شماره ۳۸؛ ۱۳۷۵.
۳. ———، *جشن خرمن یا علم و اچینی*، گیلهوا، شماره‌های ۲۲ و ۱۳۷۳؛ ۲۳.
۴. ایمانی، محمد، *دوك‌گردنی در تالش - فصل نامه تحقیقات تالش*، سال دوم، شماره‌های ۵ و ۶ (پاییز و زمستان ۱۳۸۱).
۵. انجوی شیرازی، سید ابوالقاسم، *جشنها و آداب و معتقدات زمستان* (جلد اول)، تهران، امیرکبیر، ۱۳۷۹ ص ۱۶۶.
۶. برومبرژه، کریستیان، *گاویازی یا ورزاجنگ*، ترجمه زهرا آرم عثمانوندانی، گیلهوا، شماره ۸۱، ۱۳۸۳.
۷. برومبرژه، کریستین، *از آقادار تا مرغانه جنگ*، چکیده مقالات میراث مشترک اقوام حاشیه دریای خزر و آسیای میانه، مازندران - ساری، ۱۳۸۵.
۸. بیضائی، بهرام، *نمایش در ایران*، تهران، روشنگران ۱۳۷۹.
۹. پاینده، محمود، آئینها و باورداشت‌های گیل و دیلم، تهران، بنیاد فرهنگ ایران ۱۳۵۶.
۱۰. ——— *مثلها و اصطلاحات گیل و دیلم*، تهران، بنیاد فرهنگ ایران ۱۳۵۲.
۱۱. ——— آبریزگان و آخرین جشن آبپاشان در گیلان و دیلمان، گیلهوا، شماره ۱، ۱۳۷۱.
۱۲. پوراحمد جكتاجي، محمد تقى، *گیلان نامه* (جلد اول و دوم) - رشت،

طاعتنی ۱۳۶۶ .

۱۳. پور داود، ابراهیم، اوستا، گزارش استاد ابراهیم پور داود، نگارش جلیل دولتخواه، تهران، مروارید، ۱۳۴۳ .
۱۴. پتروشفسکی، ایلیا پاولویچ، اسلام در ایران، تهران، پیام ۱۳۵۴ .
۱۵. ترکمان منشی، اسکندر بیک، تاریخ عالم آرای عباسی، جلد اول، به کوشش ایرج افشار، تهران، امیرکبیر ۱۳۴۴ .
۱۶. ثایی، سیده کبری، آمارهای پایه‌ای استان گیلان، بخط مان مدیریت و برنامه‌ریزی استان گیلان، رشت، ۱۳۸۳ .
۱۷. خودزکو، الکساندر، سرزمین گیلان، ترجمه سیروس سهامی، تهران، پیام ۱۳۵۴ (چاپ اول) .
۱۸. چرافی، رحیم، آغوزبازی، گیله‌وا، شماره‌های ۱۳ و ۱۴ و ۱۵ و ۱۶ و ۱۷ .
۱۹. دو هفته‌نامه دامون - شماره‌های ۱ تا ۱۰ (سال ۱۳۵۹) .
۲۰. رایینو، هل، ورزشهای باستانی در گیلان، ترجمه عبدالحسین ملکزاده رشت، مؤلف، بی‌تا .
۲۱. دورمسون، ژان، بازیهای جدی و بی‌تفريح، مجله پیام یونسکو، شماره ۲۰۲، خرداد ۱۳۷۹ .
۲۲. دهخدا، علی‌اکبر. لغت‌نامه دهخدا، تهران، دانشگاه تهران، چاپ اول.
۲۳. سرتیپ‌پور، جهانگیر، ویژگیهای دستوری و فرهنگ واژه‌های گیلکی، رشت، نشر گیلان چاپ اول، ۱۳۶۹ .
۲۴. روح‌الامینی، محمود، درگستره فرهنگ (نگرش مردم شناختی)، تهران، انتشارات اطلاعات، چاپ اول، ۱۳۸۳ .
۲۵. شایگان، داریوش، ادیان و مکتبهای فلسفی هند (جلد دوم) - تهران،

انتشارات دانشگاه تهران ۱۳۴۶.

۲۶. شاملو، احمد، فرهنگ کوچه (دفتر اول و دوم)، تهران، مروارید ۱۳۷۷.
۲۷. طاهری، طاهر، فرهنگ زندگی در آینه نمایش «عروس گولی» گیلهوا، سال چهارم، شماره چهارم، بهمن ۱۳۷۴، فروردین ۱۳۷۵.
۲۸. عباسی، هوشنگ، لشت نشاء سرزمین عادلشاه، رشت، گیلکان ۱۳۷۶.
۲۹. ——— عروسه گلی، گیلهوا، شماره ۱۵، رشت، گیلستان ۱۳۷۶.
۳۰. ——— سیمای علی در فرهنگ عامه گیلان، رشت، دست نوشت ۱۳۸۰.
۳۱. ——— فرهنگ بازی و ورزش‌های بومی گیلان، رشت، دست نگاشت، ۱۳۸۲.
۳۲. عمامی. عبدالرحمن، رابرچره، گیلهوا، شماره‌های ۸ و ۹ و ۱۱ و ۱۳۷۱.
۳۳. عناصری، جابر، مراسم آئینی و تئاتر، تهران، نشر هنر ۱۳۵۸.
۳۴. عنصرالمعالی، کیکاووس بن و شمگیر، قابوستامه، به کوشش سعید نفیسی تهران، فروغی ۱۳۴۲.
۳۵. فخرایی، ابراهیم، گیلان در گذرگاه زمان، تهران، جاودان ۱۳۵۴ (چاپ اول).
۳۶. فردوسی، ابوالقاسم، شاهنامه فردوسی، تهران، امیرکبیر ۱۳۶۳ (چاپ ژولمول).
۳۷. کمالی دزفولی، عزیز و نگار، تهران، فرمه ۱۳۴۸.
۳۸. قزل‌ایاغ، ثریا (و همکاران)، راهنمای بازیهای ایران، تهران، دفتر پژوهش‌های فرهنگی کمیسیون ملی یونسکو در ایران، ۱۳۷۹.
۳۹. گیلهوا (دوره ماهنامه).

۴۰. لهسایی‌زاده، عبدالعلی، تحولات اجتماعی روستاهای ایران، شیراز، نوید، ۱۳۶۹ (چاپ اول).
۴۱. مرادیان گروسی، علی‌اکبر، مثلاها و ترانه‌های گیلک، رشت، مؤلف ۱۳۴۷.
۴۲. مرعشی، احمد، واژه‌نامه‌گویش گیلکی، رشت، طابعتی، (چاپ اول) ۱۳۶۳.
۴۳. نوزاد، فریدون، گیله‌گب، رشت، دانشگاه گیلان، چاپ‌های اول، ۱۳۸۱.
۴۴. هدایت، صادق، نیرنگستان، تهران، جاویدان، ۱۳۵۶.
۴۵. موسوی، سید‌هاشم و هوشنگ عباسی، بررسی ساخت اجتماعی و فرهنگی اقتصادی روستاهای گیلان، دست نگاشت، ۱۳۸۳.
۴۶. میرشکرائی، محمد، مردم‌شناسی و فرهنگ عامه (کتاب گیلان، جلد سوم، به سرپرستی ابراهیم اصلاح عربانی، تهران، گروه پژوهشگران ایران، چاپ اول، ۱۳۷۴).

تبرستان

www.tabarestan.info

تبرستان

www.tabarestan.info

تبرستان

www.tabarestan.info

استان گیلان با شرایط اقلیمی کوتاه‌گونش: جنگل، کوهایه و کوهستان، حلوای هزار رنگ دارد. تنوع فرهنگی آین خطة نیز به رنگ اقلیمی، در مقایس با دیگر استان‌های کشور، بسیار چشمکنیر است. بازی‌ها و نمایش‌های سنتی از منظره‌های جالب توجه‌ای است که می‌تواند کوشه‌هایی از فرهنگ مردم آین بهنره را تشاند. این تحقیق با نگاهی مردم‌شناسی، ضمن شناسایی، گردآوری، تبت و تحلیل این عناصر من کوشید تا خصوصاتی جوان را با هوستاریخی - فرهنگی خود پیشتر آشنا کند. نیز در این باوریم که احیا و رونق دوباره بازی‌ها و نمایش‌های سنتی در جذب گردشگر و علماء انتقال ز و دستیابی به توسعه پایدار ناایم به اینرا خواهند داشت.

فرستادند

