

بازی‌های بومی و محلی؛ به مثابه آینه‌های هویت، فرهنگ و تاریخ یک کهن‌دیار (مطالعه موردی استان کهگیلویه و بویراحمد)

علی حسینی^۱

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۴/۴/۱۲

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۴/۵/۱۸

چکیده

در سایه ی هجوم فرهنگ‌های بیگانه و گسترش بازی‌های دیجیتال، بازی‌های بومی و محلی استان کهگیلویه و بویراحمد، این آینه‌های هویت‌بخش فرهنگ و تاریخ، رو به فراموشی نهاده‌اند. این پژوهش، با رویکردی میدانی و مردم‌شناختی، در پی پاسخ به این پرسش است که این بازی‌ها چگونه می‌توانند به مثابه روایانی صادق، از لایه‌های پنهان هویت تاریخی یک کهن‌دیار پرده بردارند و چه راهکارهایی برای احیای آن‌ها در عصر مدرن وجود دارد؟ کهگیلویه و بویراحمد، سرزمینی با قدمتی دیرینه و فرهنگی غنی، گنجینه‌ای ارزشمند از بازی‌های بومی و محلی است که هر یک، روایتی از زندگی، آرزوها و باورهای نیاکان این مرزوبوم را بازگو می‌کنند. این مقاله با هدف معرفی و مستندسازی این آیین‌های فراموش‌شده، به بررسی کارکردهای چندگانه‌ی این بازی‌ها در بستر تاریخ و فرهنگ این دیار پرداخته است. از بازی‌های نمادین مرتبط با آیین‌های کشاورزی و دامداری گرفته تا مسابقات رزمی و نمایشی که بازتاب‌دهنده‌ی شجاعت و همدلی قومی هستند، همگی به مثابه آینه‌هایی، لایه‌های پنهان هویت جمعی، نظام ارزشی و زیست‌جهان مردم این کهن‌دیار را منعکس می‌سازند. نتایج این پژوهش، ضرورت حفاظت از این میراث پویا را به عنوان بخشی جدایی‌ناپذیر از سرمایه‌های فرهنگی ناملموس ایران زمین، آشکار می‌سازد.

کلید واژگان: بازی‌های بومی و محلی، هویت، فرهنگ، کهن‌دیار.

^۱دانشیار گروه فلسفه، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه یاسوج، یاسوج، ایران. a.hoseini@yu.ac.ir

۱. مقدمه

در مورد نامگذاری و وجه تسمیه کهگیلویه و تقسیم‌بندی ایلات آن، میرزا حسن فسایی، اطلاعاتی ارائه داده است که برخی از مطالب مؤلف، نادرست است، اما با وجود اینکه، از معتبرترین نوشته‌های تاریخی ایران دوره قاجاریه در مورد تاریخ و جغرافیای فارس بزرگ محسوب می‌شود، نقد نگارنده سطور بر برخی نظرات و مطالب مضبوط فارسنامه به معنای نادیده گرفتن اثر سترگ و ارزشمند تاریخی فارسنامه نمی‌باشد، هدف از آن، تنبیه اصلاح اشتباهاتی که تاریخ‌نویسان از اطلاعات آن، بهره می‌گیرند، می‌باشد. در آغاز، نقد وارد در مورد وجه تسمیه کهگیلویه که در فارسنامه آمده است، تفسیر نادرست وی مبرهن است و می‌نویسد: «گیلو... نام میوه‌ای است در کوهستان که در فارسی آنرا کیالک و در اصفهان کویح و در طهران زال زالک گویند و درخت کیالک در کوهستان این بلوک بیشتر از همه جای مملکت فارس باشد» (فسایی، ۱۳۷۸: ۱۴۶۷/۲). مؤلف فارسنامه ناصری، وجه تسمیه کهگیلویه را مأخوذ از نام میوه‌ای به نام «کیالک» دانسته است، اما برخی از محققین با کمک از علم زبانشناسی دیدگاه فسایی را نادرست دانسته و می‌نویسد: «درختی به نام گیلویه در منطقه وجود ندارد و هیچ یک از ایلات و طوایف مسکون منطقه- با همه اختلافات گویشی و لهجه ای- کیالک یا زال زالک را گیلویه نمی‌نامند. این درخت در تلفظ مرسوم محلی، سیسه *sisā* نامیده می‌شود» (سیاهپور، ۱۳۸۸: ۷۸). این دیدگاه از منظر زبانشناسی بومی و محلی صحیح می‌باشد و برای تکمله بر دیدگاه زبانشناختی می‌توان به متون تاریخی و جغرافیایی متقدم رجوع شود، که گیلویه، اسم شخصی بوده که در قرن سوم هجری حکمران این منطقه کوهستانی بوده است. اصطخری از جغرافی‌نویسان مشهور در قرن چهارم هجری آورده است که جیلویه مهرجان (= گیلویه مهرگان) پس از مرگ سلمه بن روزبه حاکم زم زمیجان (= رمیجان) شد و قدرت و عظمت او در این ناحیه چنان فزونی یافت «که الی یو مانهذا آن زم را به وی نسبت می‌برند و قوت و شوکت او به مقام ذو

مرتبه‌ای رسیده بود که با فرزندان ابی‌دلف محاربت آغاز نهاد و معقل بن عیسی را که برادر ابی‌دلف بود بکشت...» (اصطخری، ۱۳۷۳: ۱۳۴). بنابراین، نام کهگیلویه برگرفته از نام شخصی به نام جیلویه بن مهرگان بود که در قرن سوم بر این منطقه فرمانروایی داشته است. تاریخ نویسانی چون محمود باور در تاریخ کهگیلویه و ایلات آن (باور، ۱۳۲۴: ۷). محمدعلی امام شوشتری در تاریخ جغرافیایی خوزستان (امام شوشتری، ۱۳۳۱: ۱۹۲). احمد اقتداری در تاریخ خوزستان و کهگیلویه و ممسنی (اقتداری، ۱۳۵۹: ۳۶۳-۳۶۷). هانیس گاوبه در تاریخ ارجان و کهگیلویه از فتح عرب تا پایان دوره صفوی (گاوبه، ۱۳۵۹: ۱۱). در نوشته‌هایشان، دیدگاه مؤلف فارسنامه ناصری را نادرست دانسته‌اند و روایت اصطخری را صحیح‌تر می‌دانند. بر پایه آنچه بیان شد، چه از دیدگاه زبان‌شناسی بومی و چه از نظر مطالب مضبوط در منابع متقدم، تفسیر فسایی درباره نامواژه کهگیلویه صحیح نمی‌باشد. زیرا که گیلویه نام فرمانروایی بوده است که در قرن سوم هجری بر این کوهستان، حکمرانی می‌نمود.

روشن نیست که فسایی بر چه مبنایی ایلات کهگیلویه را سه ایل آقاجری، باوی و جاک‌دانسته است (فسایی، ۱۳۷۸: ۱۴۷۹/۲). آگاهی‌ها و دانستنی‌های فسایی از تاریخ و جغرافیای فارس بر مبنای مطالعات، مشاهدات و مصاحبه‌ها بوده است (خیراندیش، ۱۳۷۹: ۱۶). هر چند تاریخچه سیاسی ایلات کهگیلویه به طور مختصر و موجز گزارش شده است، اما مهم و ارزشمند است زیرا که، برخی مطالب مضبوط، در دیگر منابع یافت نمی‌شود. تقسیم‌بندی ایلات کهگیلویه به سه شعبه در فارسنامه قابل تأمل است، چنانکه برخی منابع تاریخی قبل از نگارش فارسنامه ناصری، ایل کهگیلویه را شامل باوی، بویراحمد، نویی، طیبی و بهمئی ذکر می‌کند (دوبد، ۱۳۷۱: ۱۷۸-۱۷۶). یا در سفرنامه ممسنی از میرزا فتاح گرمرویی به بویراحمد، بابوئی (=باوی)، نویی، بهمئی، چرامی و طیبی به عنوان ایلات کهگیلویه نام می‌برد (گرمرویی، ۱۳۷۰: ۱۶۲-۱۴۶).

محمد جعفر خورموجی از دیگر مورخان دوره قاجاری که به اسامی ایلات کهگیلویه اشاره دارد، و ایلات کهگیلویه را شامل «باوی، بویراحمد، نویی، طیبی، بهمئی، چروم،

آقاجری، شیرعلی، یوسفی، شهرویی و دشمن زیاری» ذکر می‌کند (خورموجی، ۱۳۸۰: ۱۰۳). فسایی ایلات مسکون در کهگیلویه را سه ایل آقاجری، باوی و جاکي نام می‌برد و ایل جاکي را به دو شعبه چهاربنیچه و لیراوی تقسیم می‌کند که چهاربنیچه؛ بویراحمد، چرام، دشمن زیاری و نوئی را شامل می‌شود و لیراوی به دو قسمت؛ لیراوی کوه که بهمنی، شیرعلی، طیبی و یوسفی را در بر می‌گیرد و لیراوی دشت که بندر دیلم را مرکز این ناحیه بیان می‌کند (فسایی، همان، ج ۲ / ۱۴۷۹). امروزه ایلات ساکن در استان کهگیلویه و بویراحمد مشتمل بر شش ایل هستند که عبارت‌اند از: بویراحمد، باوی، بهمنی، طیبی، چرام و دشمن زیاری.

اما محدوده جغرافیایی کهگیلویه در دوره قاجاریه وسیع‌تر از جغرافیای کنونی آن می‌باشد که مؤلف فارسنامه ناصری طول و عرض محدوده جغرافیایی کهگیلویه را این‌چنین می‌نویسد: درازای آن از «تُل خسروی بویراحمد» تا ناحیه «لیراوی دشت» و پهنای آن از قریه «آنا باشت و باوی» تا قریه «ابوالفارس حومه بهبهان» را شامل می‌شود (همان، ۲ / ۱۴۶۷). کریم‌خان زند ناحیه کهگیلویه را به دو قسمت نموده، که قسمت مشرقی و شمالی آن را وسیع‌تر و کوهستانی بود «کوه گیلویه و پشتکوه» و قسمت جنوبی و مغربی آن را «زیرکوه و بهبهان» نام‌گذاری نمود. پشتکوه در اصل شامل سه ناحیه: بلاد شاپور، ناحیه تُل خسروی و ناحیه رَوَن بود، و زیرکوه شامل پنج ناحیه: باشت، حومه بهبهان، زیدون، کوه مَره و ناحیه لیراوی می‌شد (همان، ۲ / ۱۴۶۹). کلانتری نواحی زیرکوه و پشتکوه بلوک کوه‌گیلویه از سال ۱۰۹۰ تا سال ۱۲۸۰ ق. در سلسله سادات طباطبایی بود. در حدود سال ۱۰۹۰ ق. به دستور حسین‌علی‌خان زنگنه والی و حکمران کوه‌گیلویه، کلانتری بهبهان و ضابطی حومه آن را به میرزا حبیب‌اله طباطبایی واگذار نمود (همان، ۲ / ۱۴۷۵). اما در زمان کریم‌خان زند، نواحی پشتکوه را به هیئت‌اله خان باوی و ناحیه زیرکوه را به رئیس علی‌رضا قنوتی سپرد (همان). در سال ۱۲۱۳ ق. حکومت کوه‌گیلویه به محمدحسین‌خان برادر ارشد حاج ابراهیم کلانتر برقرار گردید، در سال ۱۲۱۷ ق. کوه‌گیلویه و بهبهان به صادق‌خان آقای قاجار سپرده

شد، که از اقدامات شنیع او، دستگیری و نابینا ساختن برخی از سران ایلات کوه‌گیلویه و بهبهان از جمله؛ میرزا سلطان‌محمدخان والی و برادرش میرزا اسماعیل‌خان، محمدطاهرخان کلانتر ایل بویراحمد و شریف‌خان کلانتر ایل باوی بود (همان، ۲/ ۱۴۷۶). بعد از این عمل غیرانسانی، صادق‌خان آقای قاجار به دستور فتحعلی‌شاه قاجار از حکومت کوه‌گیلویه و بهبهان برکنار شد و به جای او، میرزا سلطان‌محمدخان حاکم گردید (همان). بعد از میرزا سلطان‌محمد، میرزا منصورخان که فرزند او بود به حکومت کوه‌گیلویه رسید، در سال ۱۲۳۷ ق. به فردی به نام نجف‌قلی میرزا سپرده شد و مجدداً در سال ۱۲۴۹، ایالت کوه‌گیلویه به میرزا منصورخان واگذار گردید و بعد از وفات او در سال ۱۲۵۵ ق. فرزندش میرزا سلطان‌محمدخان حاکم کوه‌گیلویه و بهبهان گردید (همان، ۱۴۷۷). محدوده جغرافیایی که «فسایی» برای بلوک کوه‌گیلویه ذکر می‌کند، بسیار وسیع‌تر از محدوده جغرافیای کنونی استان کهگیلویه و بویراحمد می‌باشد که امروزه از حدود تاریخی و جغرافیایی بلوک کوه‌گیلویه کاسته شده و بخشی از آن مناطق به استان‌های همجوارى چون خوزستان، فارس، بوشهر و چهارمحال و بختیاری ملحق و ضمیمه شده است. شهرستان‌های بویراحمد، گچساران، کهگیلویه، دنا، باشت و باوی، چرام، بهمئی و لنده استان امروزی کهگیلویه و بویراحمد را تشکیل می‌دهد.



نقشه فعلی استان کهگیلویه و بویراحمد

۲. طرح مسئله

استان کهگیلویه و بویراحمد به سبب بافت قومی، ترکیب قبیله‌ای و کوهستانی بودن اقلیم، سخت‌کوش بودن مردم، محکم و مقاوم بودن جمعیت انسانی، از دیرباز دارای مردمی فعال، جسور، بانشاط، جویای نام و یک‌ه‌تاز در خانواده، ده، ایل (که از چند ده ترکیب می‌یافته) و حتی شهر بوده‌اند. روحیه و رویه مسابقه‌طلبی و برتری‌جویی در مسابقات تدارک‌دیده خود که در تمامی بازی‌های فردی و دسته‌جمعی این امکنه‌های این استان و در همه ازمنه‌های آن یافت می‌شود، ما را به اعتراف وا می‌دارد که واقعاً این گفته را که بازی و سرگرمی جزء لاینفک زندگی روزمره افراد کهگیلویه و

بویراحمدی بوده و هست و خواهد بود و اگر در سطور آخر مقدمه و پیشگفتار اشاره رفته بر این که محقق قصد دارد تمامی زندگی یک شخص کهگیلویه و بویراحمدی را آن وقت که تن به انجام فعالیتی تحت عنوان بازی و یا سرگرمی و یا مسابقه می‌دهد در ارتباط با خوراک، پوشاک، مسکن، گویش، و... بررسی نماید،

با توضیح فوق متوجه خواهیم شد که تمامی روحیات ورزشی و پهلوانی و مسابقه‌ای این شخص جدا از بافت وجودی آن که چه بخورد تا در مسابقات قوی ظاهر شود و چه بپوشد تا در مسابقات دست‌وپاگیر نباشد و چه بنوشد تا در جریان بازی‌ها کم نیاورد و کجا زندگی کند و چه بیاموزد و... همه و همه در نوع گزینش بازی‌ها و نحوه استفاده از ابزارها و مدل برنده شدن نقش حیاتی را بازی می‌کند. از این رو می‌توان گفت بازی فعالیتی جسمی یا فکری است که با هدفی خاص مانند سرگرمی، شادی و لذت، ارضای نیازهای درونی و... انجام می‌شود که اگر این بازی ریشه در فرهنگ، آداب و رسوم و پیشینه تاریخی داشته باشد، بازی محلی است.

بازی‌های محلی استان کهگیلویه و بویراحمد نقش مهمی در فرهنگ و آداب و رسوم این استان دارد. بازی محلی را می‌توان همزاد آدمی دانست چرا که آدمی حیوان ناطقی است که به سبب حیوان بودن آن نشاط‌طلب و اهل غرایز است و ناطق بودن آن به جهت آن است که اهل گزینش و زبانمند است و با توجه به نحوه انجام برخی بازی‌ها می‌توان فهمید که بازی‌هایی که از آدمی سر می‌زند و یا به وسیله آن طرح‌ریزی می‌گردد با هدفی خاص ساخته شده‌اند.

از آنجایی که بازی‌های محلی بخش مهمی از فرهنگ یک جامعه محسوب می‌شوند و وسیله پر کردن اوقات فراغت آن جامعه و هم نشان‌دهنده جهان‌بینی افراد آن جامعه است، استان کهگیلویه و بویراحمد جامعه‌ای است که فرهنگ خاص خود را دارد و بازی‌های محلی این استان جدا از فرهنگ این استان نیست و جمعیت پراکنده در این استان به جهت فضای حاکم بر اقلیمی که در آن زیست می‌کنند و فصلی که در آن قرار می‌گیرند، کشتی که می‌گیرند و دامی که پرورش می‌دهند و به موازات آداب و رسمومی

که بر هر قوم و قبیله و طایفه حاکم است بازی‌های محلی خاص خود را می‌طلبد. چرا که؛ در واقع ایجاد و ثبت یک بازی محلی نشان از هوش و خلاقیت و از همه مهم‌تر بهره‌وری مردم آن محل دارد، که با کمترین امکانات و فضا دست به خلق یک نوع سرگرمی برای تنوع در لحظات زندگی زده است. با توضیحات فوق می‌توان به جد گفت که بازی‌های محلی در استان کهگیلویه و بویراحمد مسبوق به سابقه چندصدساله بوده و شکل و محتوای این بازی‌ها، ابزار و فضای شکل‌گیری این بازی‌ها، تعداد و افراد درگیرشده با این بازی‌ها، نشاط و شادابی حاصل از انجام این بازی‌ها، و... جدا از بافت زندگی جمعی ایلی و عشایری و حتی شهری این استان نبوده و نیست و در شکل‌گیری و شکل‌دهی این بازی‌ها زیست‌زندگی هر خانواده یا ده و ایل با تنوع خوراکی، پوشاکی، ارتباطات و... گره خورده است.

بازی‌های بومی و محلی علاوه بر آن‌که گونه‌های مختلفی را در برمی‌گیرد مناطق مختلفی را هم شامل می‌شود. این مناطق را به‌طور کلی می‌توان به ملی و محلی تقسیم نمود. در مناطق ملی، بازی‌های محلی عمومی و کشوری هستند و در مقابل، دولت آن کشور به‌طور کلی مورد توجه قرار می‌گیرد. اما در سطح محلی، بازی‌های محلی سطوح فروتر از سطح ملی (به‌عنوان مثال، بازی‌های بومی و محلی در مقابل دستگاه‌های دولتی در یک استان یا شهر مشخص) مورد توجه قرار می‌گیرد. در برخی از کشورها با توجه به این دو سطح علاوه بر تدوین قوانین و مقرراتی برای حفاظت از بازی‌های بومی و محلی در سطح کلان و ملی، اخیراً قوانین و مقرراتی هم برای محافظت از بازی‌های بومی و محلی در سطوح محلی هم تدوین شده است.

تحقیق حاضر به سطح دوم می‌پردازد. به عبارت دیگر، تحقیق حاضر تلاش می‌کند وضعیت بازی‌های بومی و محلی شهروندی را در سطح محلی (استان کهگیلویه و بویراحمد) ارزیابی نماید و مشخص کند شهروندان تا چه حد با بازی‌های بومی و محلی آشنایی دارند و یا انجام می‌دهند و دستگاه‌های دولتی تا چه حد از انجام این بازی‌ها حمایت می‌کنند. در این پژوهش همچنین این موضوع مورد بررسی قرار می‌گیرد که

رسانه استانی (شبکه استانی دنا) به چه شکل می‌تواند به تقویت و ترویج انجام این بازی‌ها و بهبود وضعیت آن‌ها در استان کهگیلویه و بویر احمد کمک نماید. بنابراین مسئله این تحقیق عبارت خواهد بود از: الف: بازی‌های بومی و محلی در استان کهگیلویه و بویر احمد چه وضعیتی دارد؟، و ب: رسانه استانی چه کمکی می‌تواند به بهبود وضعیت این بازی‌ها و احیای آن‌ها که در بعضی از نقاط استان به فراموشی سپرده شده‌اند، بنماید؟، و ج: بازی‌های بومی و محلی تا چه حد در شکوفایی ذهنی، نشاط روحی، سلامت بدنی در مقابل بازی‌های رایانه‌ای که سبب بی‌حرکی، امراض جسمانی، ثبات و قفل فکری می‌گردند، مفید واقع شوند.

با چالش جملات فوق؛ می‌باید گفت استان کهگیلویه و بویر احمد نیز همچون دیگر جوامع و شهرها در داشتن بازی‌های محلی و سرگرمی‌های جمعی مستثنی نبوده است چرا که؛ از زمانی که شکل ایلی و قومی و پس از آن روستایی و شهری به خود گرفته دارای بازی‌های محلی و سرگرمی‌های دسته‌جمعی بوده است. این طرح در راستای تبیین زمینه‌ها، علل و عوامل شکل‌گیری و آسیب‌شناسی بازی‌های محلی استان کهگیلویه و بویر احمد است؛ که نگارنده این سطور با مراجعه حضوری خود به روستاها، شهرها، مواجهه مستقیم با افراد کهنسال، میانسال و حتی جوان‌ها و... از تاریخچه، زمینه و زمانه شکل‌گیری، معضلات و مشکلات بازی‌ها و آسیب‌شناسی آن اطلاعاتی به دست آورده است که با طرح سوالات ذیل درصدد تبیین و تحلیل موارد ذکر شده می‌باشد.

۱-۲. سوالات تحقیق

- سؤالاتی که این نوشتار درصدد پاسخ به آن است، به شرح ذیل است؛
- (۱) زمینه‌ها و بسترهای داخلی استان کهگیلویه و بویر احمد چه تأثیری بر ایجاد و شکل‌گیری بازی‌های محلی و سرگرمی‌های دسته‌جمعی داشته است؟
 - (۲) بازی‌ها چه نقشی در حیات اجتماعی شهری و روستایی ایفا کرده و به چه میزان توانسته نقش و کارکرد خود را به‌عنوان یک سرگرمی سنتی ایفا نماید؟

۳) ابزار و ساختار بازی‌های محلی و بومی این استان چه نقشی در زوال و کم‌رونی فضای غم‌آلود و کسادزای آن شهر یا روستا داشته است؟

۴) رشد روزافزون فرهنگ و مؤلفه اجتماعی هر شهر چه نقشی در دوام و ثبات و یا تعطیلی سرگرمی‌های دسته‌جمعی آن تا به اکنون داشته است؟

۵) چه طیف اجتماعی و فرهنگی از این سرگرمی‌های دسته‌جمعی بیشترین صرفه و سود و یا بیشترین ضرر و زیان را برده است؟

۶) مدیریت شهری یا روستایی استان کهگیلویه و بویراحمد چگونه و تا چه اندازه توانسته نقش خود را در دوام و بقا و یا زوال این بازی‌ها و سرگرمی‌های دسته‌جمعی ایفا نماید؟

۷) بازی‌ها و سرگرمی‌های دسته‌جمعی چه نقشی در پیشگیری از وقوع جرم با توجه به بیکاری خیل عظیمی از جوانان این استان داشته است؟

۸) بازی‌های بومی و محلی در استان کهگیلویه و بویراحمد چه وضعیتی دارند و رسانه استانی چگونه می‌تواند به بهبود و احیای این بازی‌ها کمک نماید؟
گفتنی است آمارها و اطلاعات به‌دست‌آمده، پردازش و تحلیل پرسشنامه بر اساس برداشت میدانی و توسط نگارنده تهیه شده است.

۲-۲. فرضیه‌های تحقیق

- شهروندان استان کهگیلویه و بویراحمد به‌ویژه نسل کودک و نوجوان اطلاعات چندانی در خصوص ارزشمند بودن و اهمیت بالای بازی‌های بومی و محلی خود که نیاکان آن‌ها در گذشته‌ای نه چندان دور با آن‌ها زندگی می‌کردند، ندارند و نمی‌دانند که آن بازی‌ها چه نقش حیاتی را در زندگی روزمره گذشتگان خود بازی می‌کرد، که امروز نبود آن چه معضلاتی را متوجه جامعه ساخته است. در عین حال رسانه استانی می‌تواند با تدوین برنامه‌ها و سیاست‌های مناسب به بهبود و احیای بازی‌های بومی و محلی در استان کمک نماید.

- بازی‌های محلی و سرگرمی‌های دسته‌جمعی استان کهگیلویه و بویر احمد نقش مهمی در ایجاد دوستی، مساعدت، نشاط، شادابی و سلامتی روحانی و جسمانی طیف ضعیف جامعه اعم از پیشه‌ور و مرفه داشته است؛ که با توجه به فضای سنتی شهری و روستایی، افراد را چه به‌صورت ثابت و چه به‌صورت عشایری و کوچ‌رو در کنار هم گرد آورده است.

۲-۳. ضرورت و اهمیت تحقیق

احیای بازی‌های بومی و محلی در این استان از آن جهت که انجام آن‌ها، آموزش و ترویج اصولی آن‌ها در مدارس، به‌کارگیری و استفاده از آن‌ها که شکوفایی فکری، نشاط روحی، سلامت جسمانی، تحرک و پویایی، تجدید هویت و حیات دوباره، فعالیت کاری، خلاقیت و ایده‌سازی را به همراه دارد و از جهت دیگر سبب حذف بی‌تحرکی، تنبلی جسمانی، توقف ذهنی، منفعل بودن، مصرف‌گرایی، سربار بودن و درجا زدن می‌شود حائز اهمیت است، و ضرورت آن زمانی مضاعف خواهد شد که جامعه و به‌ویژه نسل کودک و نوجوان از دنیای مجازی و خشونت‌زا فاصله می‌گیرند و با دنیای واقعی آشتی خواهند نمود. رعایت اصول این بازی‌های آباء و اجدادی و انجام آن‌ها نه تنها مسکن‌الآلام دنیای اعتیادآور دنیای کودک و جوان در فضاهای نظام‌مند رایانه‌ای (بازی‌های کامپیوتری، انیمیشن‌ها، کارتون‌ها و...) خواهد شد بلکه سبب افزایش روحیه و رویه مسئولیت‌پذیری برای آقا پسرها و دختر خانم‌ها خواهد بود. یافته‌های تحقیق حاضر که به بررسی وضعیت بازی‌های بومی و محلی در استان کهگیلویه و بویر احمد می‌پردازد می‌تواند مورد استفاده سیاست‌گذاران حوزه فرهنگی در سطح ملی و استانی قرار گیرد. در تحقیق حاضر همچنین نقشی که رسانه استانی می‌تواند در بهبود و احیای بازی‌های بومی و محلی در سطح استان ایفا نماید مورد بررسی قرار گرفته است و از این رو یافته‌های این بخش از پژوهش هم می‌تواند مبنای سیاست‌ها و برنامه‌ریزی‌های مسئولان رسانه استانی در این حوزه قرار گیرد.

۴-۲. پیشنهاد تحقیق

در راستای این موضوع تحقیقاتی هرچند به صورت پراکنده، و نه به صورت منسجم انجام گرفته است، که در ذیل به کارها و آثار مرتبط با این حوزه اشاره خواهد شد، اما آنچه که این طرح تحقیقاتی را با بقیه آثار مرتبط، متفاوت می‌کند، گره زدن بازی‌های بومی- محلی با جامعه فرهنگی و بستر عقلانیت می‌باشد که تحت عنوان فصلی جداگانه محقق به آن پرداخته است و تفاوت دیگر مواجهه مستقیم نگارنده با فعالان این حوزه و تجربه زندگی شخصی خود با سروکار داشتن با این بازی‌هایی که امروزه نه تنها از اسم و رسم افتادند بلکه ردپایی از آن‌ها هم به جا نمانده است، می‌باشد.

- سیاهپور، کشواد در سال‌های ۱۳۸۸ و ۱۳۹۱ در مقالاتی با عناوین؛ قیام عشایر جنوب ۱۳۴۳-۱۳۴۱، و خاندان گیلویه و نقش سیاسی- اجتماعی آنان در عصر عباسیان (سده‌های دوم و سوم هجری قمری)، به ریشه‌های تاریخی و تعامل و تقابل کهگیلویه‌ای‌ها با دولت‌های وقت اشاره نموده است و می‌شود از فحوای متون ایشان فهمید که کهگیلویه‌ای‌ها افرادی جسور، ورزیده و کنجکاو بودند که ریشه در تربیت مبتنی بر آموزش فعالیت‌ها و انجام بازی‌های بومی و محلی می‌باشد.

- غفاری، یعقوب، در سال‌های ۷۴، ۹۰ و ۹۱، در کتاب‌هایی تحت عنوان؛ شناسنامه ایلات و عشایر استان کهگیلویه و بویراحمد، مراسم عروسی و دگرگونی‌های آن در کوهگیلویه و بویراحمد و دانشنامه فرهنگ و تمدن پوشاک سنتی مردم استان کوهگیلویه و بویراحمد، همان‌گونه که از عنوان آثار پیداست به کلیت وضعیت ایلی- قبیله‌ای و جشن‌های عروسی که انجام بعضی از بازی‌ها چون؛ چوبازی، تفنگ بهون، رقاصی، نشانه‌زنی و تیراندازی، ساز و نقاره در چنین مراسمی مرسوم است و وضعیت پوشاکی که شاید به نحوه پوشش در انجام بازی‌ها هم اشاره رفته باشد، پرداخته است، اما به طور خاص به بازی‌های بومی و محلی نپرداخته است.

- مجیدی، نورمحمد، در سال ۱۳۷۱، در کتاب تاریخ و جغرافیای کهگیلویه و بویراحمد، بیشتر کلیتی از سابقه تاریخی و موقعیت جغرافیایی استان کهگیلویه و

بویراحمد به دست داده است و دیده می‌شود که به صورت گذرا، وضعیت و موقعیت تاریخی و جغرافیایی را به فرهنگ، آداب و رسوم و حتی هویت قومی و قبیله‌ای گره زده است و کمتر اشاره‌ای به بازی‌ها و سرگرمی‌های بومی و محلی داشته است.

۲-۵. اهداف تحقیق

هدف اصلی

- هدف اصلی تحقیق حاضر بررسی وضعیت بازی‌های بومی و محلی استان کهگیلویه و بویراحمد (میزان آگاهی ساکنان این استان از بازی‌های بومی و محلی) و نقش رسانه استانی در بهبود و احیای این بازی‌ها چگونه می‌باشد.

اهداف فرعی

- نقش و کارکرد مثبت بازی‌های بومی و محلی در زندگی روزمره کودکان و نوجوانان در گذشته و اکنون
- نقش و کارکرد بازی‌های بومی و محلی در شکل‌گیری شخصیتی و احساس مسئولیت نسل گذشته و امروز
- داشتن رابطه مستقیم سرزندگی و سلامتی جسمانی و نشاط روحانی با بازی‌های بومی و محلی
- نقش و اهمیت رسانه در جهت‌دهی و تبلیغ و ترویج بازی‌های محلی

۲-۶. تعریف مفاهیم (نظری و عملی)

- **استان کهگیلویه و بویر احمد:** یکی از استان‌های لرنشین کشور ایران است. مرکز آن شهر یاسوج است و با مساحتی حدود ۱۶ هزار و ۲۴۹ کیلومتر مربع، سرزمینی نسبتاً مرتفع و کوهستانی است کهگیلویه و بویر احمد به سرزمین آبشارهای خروشان معروف است. از ره‌آورد‌های استان کهگیلویه و بویر احمد می‌توان به گردو، عسل طبیعی، ماهی قزل‌آلا و مرکبات اشاره کرد. استان در دو شهر یاسوج و دوگنبدان دارای منابع غنی نفتی است این استان غنی‌ترین نفت را در میان استان‌هایی هایی نفتی ایران دارد.

- **بازی‌های بومی و محلی:** بازی فعالیتی جسمی و یا فکری است که با هدفی خاص مانند سرگرمی، شادی و لذت ارضای نیازهای درونی و ... انجام می‌گیرد که اگر این بازی ریشه در فرهنگ، آداب و رسوم و پیشینه تاریخی داشته باشد، بازی محلی است. از این رو؛ بازی محلی را می‌توان همزاد آدمی دانست و با توجه به نحوه انجام برخی از بازی‌ها می‌توان فهمید که بازی‌ها با هدفی خاص ساخته شده‌اند. بازی‌ها به طور عام دارای یک بار فرهنگی هستند که چه در عصر حاضر و چه در گذشته، با هدف پر کردن اوقات فراغت انسان طراحی شده‌اند. بازی‌های بومی، قبیله‌ای، محلی و سستی ایران که علاوه بر بار فرهنگی، از جذابیت و تنوع بالایی نیز برخوردارند، نه تنها می‌توان تاریخ و سنن این مرز و بوم را به شکلی پویا و عمیق به نسل‌های آینده منتقل نمایند، بلکه از آن به عنوان بهانه‌ای برای گریز از عواقب اعتیاد به تکنولوژی و معنا و مفهوم بخشی دوباره به زندگی می‌توان استفاده کرد. چرا که؛ در بسیاری از این بازی‌ها، قوانین ساده و اولیه‌ای از شکل بهینه اداره زندگی و هدایت آن آموزش داده و تمرین می‌شود تا افراد را به مهارت‌های لازم برای روبرویی با موقعیت‌های دشوار زندگی مجهز کند.

- **فرهنگ:** واژه‌ی فرهنگ از ریشه‌ی culture مشتق شده است. و در اصل به معنای کاشتن، پروردن، آباد کردن، شکل منظم دادن و آراستن است. کلمه‌ی agriculture به معنای زراعت نیز از ریشه‌ی culture گرفته شده است که به معنای آباد کردن و محصول دار کردن زمین است. در معنای اصطلاحی نیز عبارت است از: ظریف و لطیف کردن قوای بدنی و عقلی انسان و اصلاح محیط اجتماعی او در شکلی که کمال جسمی و روحی انسان اقتضا می‌کند (حسینی و رفیع‌نژاد، ۱۳۹۴).

- **عقلانیت:** واژه‌های عقل^۱ و عقلانیت^۲ و دیگر مشتقات آن از ریشه‌ی مشترک و واحد لاتین ratio به معنی خرد یا عقل برخاسته‌اند. در گذشته واژه‌های عقلانی^۱ و معقول^۲

^۱ Reason

^۲ Rationality

مترادف و هم معنی هم به کار می‌رفتند. در عصر حاضر در اندیشه غربی این دو واژه تا حدودی از هم متغایر شده‌اند و هر کدام جنبه‌ی تخصصی‌تری یافته است. عقل اصطلاحاً به استعداد یا موهبتی اطلاق می‌شود که نوع بشر را قادر به تمیز دادن، شناختن، قاعده‌مند ساختن و نقد حقایق می‌سازد. انسان‌ها از این طریق موجودات عقلانی به شمار می‌روند که می‌توانند برای اعتقاد، اعمال، احساسات و خواسته‌های خود دلایل عقلی و منطقی اقامه کنند. البته معتقدات و گزینه‌های افراد می‌تواند با خواسته‌های عقلانی منطبق یا نامنطبق باشد. بنابراین واژه عقلانی دو مفهوم مرتبط به هم دارد: یک بیانگر موجود عقلانی در مقابل موجود غیرعقلانی و دوم بیانگر عمل عقلانی در مقابل عمل غیرعقلانی یا ضد عقلانی. موجود عقلانی موجودی است که بر اساس عقل و استدلال، فکر و عمل می‌کند. البته عقیده بر این است که چنین موجودی باید دارای زبان باشد (نوذری، ۱۳۷۲: ۸۴-۸۳).

- رسانه: در حالت کلی منظور از رسانه، وسایل ارتباط جمعی^۳ از قبیل رادیو، تلویزیون، سینما، روزنامه و خبرگزاری و سایت خبری است که عموماً به عنوان رسانه از آن‌ها یاد می‌شود. به رسانه‌های اینترنتی و تعاملی و تحت موبایل مانند فیس‌بوک و تلگرام و غیره، شبکه‌های اجتماعی^۴ می‌گویند. در پژوهش حاضر منظور از رسانه، صداوسیما، مرکز استان کهگیلویه و بویر احمد می‌باشد (Watson and hill, ۲۰۱۲).

۷-۲. روش تحقیق

این تحقیق به لحاظ نحوه‌ی گردآوری داده‌ها، یک پژوهش توصیفی-پیمایشی بوده و از نظر هدف جزء پژوهش‌های کاربردی است. تحقیق توصیفی شامل روش‌هایی است که هدف آن‌ها توصیف کردن شرایط یا پدیده‌های مورد بررسی است. برای بررسی توزیع

^۱ Rational

^۲ Reasonable

^۳ Mass media

^۴ Social media

ویژگی‌های یک جامعه آماری روش تحقیق پیمایشی به کار می‌رود. این روش برای پاسخ به سؤالاتی از قبیل ماهیت شرایط موجود چگونه است؟ چه رابطه‌ای بین رویدادها وجود دارد؟ و... به کار می‌رود، و از متون، مقالات، وبگاه‌های اینترنتی، اسناد، بررسی‌های میدانی، و روش گلوله برفی استفاده شده است.

۳. بازی‌های بومی و محلی استان کهگیلویه و بویراحمد

در کهگیلویه و بویر احمد بیش از ۱۰۰ بازی شناخته شده و شناخته نشده فردی و جمعی وجود دارد. این بازی‌ها تماماً منحصر به جنس خاصی نیست مگر در برخی بازی‌ها. دختران بزرگسالان و زنان نیز در این بازی‌ها شرکت می‌کردند و از این طریق اوقات فراغت خود را پر می‌نمودند. مثل:

۳-۱. بازی پشکله غار

پشکل + غار

پشکل همان مدفوع بز یا گوسفند است و غار گودالی به عمق یک سانتی‌متر می‌باشد این بازی دونفره است، در این بازی دو کودک یا دو نوجوان پشکل‌های خشک شده را جمع می‌کردند، در هشت غار که به صورت چهارتا، چهارتا در مقابل هم قرار دارند به صورت مساوی بستگی به سلیقه خود از سه جفت گاهی تا هفت جفت حتی بیشتر یا کمتر پشکل می‌ریختند بعد از انداختن سکه (شیر یا خط) کسی که حدسش درست بود بازی را شروع می‌کرد، به این صورت که پشکل‌های یکی از غارهای خود را برمی‌داشت فقط یک‌دانه از آن‌ها را در غار می‌گذاشت و روی تمام خانه‌ها پشکل می‌ریخت، پشکل آخری اگر روی غار حریف بود آن غار را دوباره برمی‌داشت و روی تمام غارها می‌ریخت ولی اگر روی غارهای خود تمام می‌شد اون غار به عنوان قوچش انتخاب می‌شد، استرسی که در اینجا بر هر دو طرف حاکم بود این بود که شروع کننده بازی دوست داشت، تمام پشکل‌های غار رقیبش را روی تمام خانه‌ها بریزد و در آخر یکی از غارهای خود که پشکل زیاد در آن ریخته شده قوچش شود

و طرف مقابل دوست داشت هیچ‌کدام از غارهایش را خالی نکند و غاری را که پشکل‌هایش را داشت تقسیم می‌کرد قوچش شود نفر دوم هم مثل نفر اول یکی از غارهای خودش را خالی می‌کرد و روی غارها پشکل می‌ریخت اگر پشکل روی غارهای حریف تمام می‌شد آن غار را خالی می‌کرد ولی اگر روی مال خود تمام می‌شد آن غار به‌عنوان قوچش انتخاب می‌شد، بازی را ادامه می‌دادند تا اینکه پشکل‌ها همه غارها تمام شود جز قوچ‌ها، نکته جالب این بود بعد از اینکه قوچ‌هاشون مشخص شدند اگر طرف مقابل به‌صورت اشتباهی پشکل بریزد روی قوچ طرب مقابل و رقیبش همان لحظه آب دهانش را پرت کند روی قوچ یا دستش را بگیرد باید تمام پشکل‌های داخل دستش را روی قوچ بریزد. برنده بازی کسی بود که پشکل‌های قوچش بیشتر بود

۲-۳. بازی تاب: لری (هلی لکو)

تعداد شرکت‌کنندگان: از یک تا ۱۰ گاهی بیشتر متغیر بود این بازی به این صورت بود پدر یا مادر کودکان و نوجوان حتی گاهی خود نوجوان بند محکمی که در محیط روستاها اغلب از پشم و بز و گوسفند درست شده بود به شاخه محکمی از درخت بلوط به شکل تاب محکم می‌بستند و کودکان به ترتیب یکی و یکی در این تاب می‌نشستند کودکی که در تاب می‌نشست با دستانش بند را محکم می‌گرفت و کودک دیگر او را به جلو می‌راند هر چه بیشتر به سمت بالا و جلو حرکت می‌کرد کودکان هیجان‌زده، داد و فریاد می‌کردند در این بازی از برد و باخت خبری نبود

۳-۳. بازی لری (کل، کله برد)

در زبان لری به سنگ می‌گویند برد و (کل): یعنی نصف در این بازی که در زمین خاکی و سنگلاخ انجام می‌شد بچه‌ها به دو گروه تقسیم می‌شدند، و دو ردیف سنگ در مقابل هم به فاصله ۲۰ متری گاهی بیشتر و گاهی کم قرار می‌دادند، بستگی به سلیقه خود ۵ و گاهی ۷ سنگ و... قرار می‌دادند و یک سنگ نیز در جلو آن‌ها می‌گذاشتند بعد از اینکه مشخص کردند کدام گروه باید اول شروع

کند بازی را شروع می‌کردند به این ترتیب که به تعدادی که بودند قلوه سنگ (سنگ پرانی) به طرف کل (همان سنگ‌ها) طرف مقابل پرتاب می‌کردند رسم بازی این بود تا سنگی که جلو سنگ‌ها قرار دارد به زمین خوابیده نشود بقیه سنگ‌ها نباید زده شوند پس اگر سنگ جلویی را می‌زدند و بعد سنگ‌های پشتی را می‌زدند به عنوان برنده انتخاب می‌شدند اگر این اتفاق نمی‌افتاد گروه بعدی شروع می‌کردند به زدن و اگر این گروه سنگ‌ها را خوابانند به زمین به عنوان برنده بودند، اگر موفق نشدند بازی ادامه پیدا می‌کرد تا بالاخره یک گروه برنده شود



۳-۴. کشتی لری: گوش‌تیل

در این مسابقه ورزشی مهم که معمولاً در حضور جمع کثیری از افراد محل برگزار می‌شود دو نفر به شیوه سنتی کشتی می‌گیرند. هرکدام از آنان یک‌دست خود را زیر

دستان دیگری عبور می‌دهند و دست دیگر خود را بر بالای دست دیگری قرار می‌دهند. آنگاه با فشار و زور بی‌امان سعی می‌کنند که کمر همدیگر را به زمین آشنا کنند. اگر چنانچه یکی از کشتی‌گیران دست‌هایش باز شود و یا پای حریف را بگیرد بازی مجدداً شروع می‌شود گرفتن لباس سروصورت و پا ممنوع است.



۳-۵. سوار بازی (اسب‌سواری)

سوار بازی اکثراً در مراسمات عروسی و یا ختنه کنون صورت می‌گرفته. حتی گاهی کودکان به‌جای اسب از خر استفاده می‌کردند. به صورتی بوده که سوارکاران ماهر باهم به رقابت می‌پرداخته‌اند و یا اکثراً شیرین‌کاری‌هایی انجام می‌داده‌اند در اینجا سوارکاران با سرعت بالا باهم کورس بسته و از بالای اسب می‌پریده‌اند پایین در صورتی‌که از اسب جدا نشده باشند و دوباره می‌پریده‌اند سوار بر اسب یا از این‌طرف اسب به‌سوی دیگر اسب می‌پریده‌اند و همچنین خیلی سریع از زیر شکم اسب رد می‌شدند و یک دور کامل می‌زدند و دوباره بر پشت اسب سوار می‌شدند یا کاری انجام می‌داده‌اند که اسب روی دو دستش می‌خوابیده و یا بالعکس روی دو پا می‌ایستاده و... .

۳-۶. بازی بندپا

این بازی در بهار انجام می‌شود. ابتدا گودالی حفر می‌کنند یک نفر با طناب پای خود را می‌بندد و در گودال می‌نشیند. شخصی هم با طنابی که در دست دارد از نزدیک شدن سایر افراد نجات‌دهنده فرد نشسته جلوگیری می‌کند. افراد برای نجات شخص

درون گودال سعی می‌کنند بند پای وی را بر یابند. چنانچه طناب نگهبان به یکی از آنان برخورد کرد آن شخص به جای فردی که در گودال مانده می‌نشیند.

۷-۳. بازی چوگو

این بازی همان چوگان‌بازی قدیم است و ابزار آن چوب و گوی به معنی توپ است. بازی به صورت گروهی و در دو گروه مساوی انجام می‌شود.



۳-۸. بازی اسوم رأس

این بازی مانند قایم‌موشک است با این تفاوت که افراد جوینده چنانچه فردی از تیم مخفی شونده را پیدا کنند، یکی از آنان بر دوش شخصی مخفی شده تا محل جایگاه داوری سوار می‌شود. در غیر این صورت تیم مخفی شونده که موفق شده خود را به جایگاه داوری برساند و از سوی تیم مخالف پیداشده‌اند بر تیم جوینده سوار می‌شوند و به سوی خانه‌ای راه می‌افتند. از صاحب‌خانه می‌پرسند که سوار سواره؟ یا پیاده سواره؟ صاحب‌خانه احتمال دارد بگوید سوار سواره. در این صورت مجدداً تا محل داوری سوار بر تیم مخالف برمی‌گردند.

۳-۹. بازی چوب و کلی

دسته: بومی محلی

تعداد بازیکنان: گروهی

محل بازی: فضای باز

گروه سنی: ۸ تا ۱۷ سال این بازی با دو چوب یکی بزرگ و دیگری کوچک انجام می‌شد دوطرفه زمین بازی دوتا چاله کوچک می‌کندن بعد بازیکنان به دو گروه تقسیم می‌شدن هرکدام به یه سمت زمین قرار می‌گرفتن گروه اول چوب کوچک را روی چاله قرار می‌داد و با قرار دادن چوب بزرگ زیر آن ضربه می‌زد تا چوب کوچک پرتاب بشه چوب کوچک باید کنار گروه دوم قرار بگیرد در غیر این صورت باخت به حساب می‌آمد و باید مسافتی که تعیین می‌شد (هو... .) میکشیدن یعنی نفس خود را حبس می‌کرد از مبدأ تا مقصد این بازی بیشتر مخصوص پسران بود. شرح بازی و سرگرمی افراد به دو تیم ۶ یا ۷ نفری تقسیم می‌شدند بعد برای مشخص شدن تیمی که می‌بایست به «کلی» (کلی: چوب کوچکی به اندازه پنج سانتی متر را گویند) ضربه بزند اقدام به ضربه زدن‌های متوالی توسط «دار» (چوبی که بازیکنان کلی را با آن به مسافتی طولانی پرتاب می‌کردند) به کلی می‌کردند (مانند روپایی زدن به توپ) افراد هر تیم که تعداد بیشتری ضربه به کلی می‌زدند و مدت بیشتری آن را بدون اینکه به زمین بیفتد در هوا نگه می‌داشتند، می‌توانستند به عنوان تیم برنده آغازگر بازی باشند. به این نحوه شروع بازی «کلم کلو» می‌گفتند، آنگاه دایره‌ای بزرگ به قطر حدودی شش متر ترسیم می‌کردند که تیم شروع کننده بازی درون دایره قرار می‌گرفت و یک نفره از تیمی که می‌بایست ضربه‌های تیم شروع را بگیرد (به اصطلاح زیر آب بود) کلی را با صدای هو (هو: هشدار برای آماده باش گروه مقابل) به هوا پرتاب می‌کرد و یک نفر از تیم شروع کننده بازی (تیمی که به اصطلاح رو آب بود) با دار کلی (چوبی از نخل یا درخت) می‌بایست به کلی ضربه بزند به گونه‌ای که تیم مقابل قادر به دریافت کلی نباشد چنانچه ضربه به صورتی زده می‌شد که قبل از رسیدن کلی به زمین نفرات تیم

رقیب می‌توانستند کلی را در هوا بگیرند (در اصطلاح بازی به این ضربه «بُل» می‌گفتند) تیم مقابل بازنده می‌شد می‌بایست جای دو تیم عوض شده اما اگر تیم رقیب قادر به گرفتن کلی نبودند و کلی به زمین می‌افتاد می‌بایست آن را برداشته و به سمت دایره پرتاب نمایند چنانچه کلی پرتاب شده در دایره می‌افتاد، نفر ضربه زننده می‌سوخت (کنار می‌رفت) و نفری دیگر از تیم شروع‌کننده می‌بایست به کلی ضربه بزند اما اگر نفر ضربه زننده می‌توانست قبل از افتادن کلی به آن ضربه بزند و مانع از افتادن آن درون دایره گردد، همچنان بازیگر بود این بازی تا زمانی که تمامی نفرات تیم رو آب سوخته شوند یا اینکه تیم زیر آب بتواند بُل بگیرد و جای تیم‌ها عوض شود ادامه داشت و درنهایت تیمی که زمان بیشتری رو آب بود (آغازگر بازی بود) برنده بازی محسوب می‌گشت.

۱۰-۳. دوز بازی

یک بازی فکری ایرانی دونفره است که با یک مقوا و ۲۴ مهره در دورنگ بازی می‌شود طرحی هندسی با استفاده از چند خط روی مقوا رسم می‌شود. کودکانی که در روستاها زندگی می‌کردند به جای مقوا با نوک سنگ تیز دوز را روی سنگ صاف می‌کشیدند، از قطعه‌های کوچک چوب و سنگ‌ریزه‌ها به عنوان مهره استفاده می‌کردند در این بازی بازیکنان تلاش می‌کنند سه مهره خود را به ردیف در جایگاه‌ها بنشانند و همچنین مانع ردیف شدن مهره‌های حریف شوند. این بازی را می‌توان با طرح دیگری که ساده‌تر است و هر بازیکن سه مهره دارد و به آن دوز سه‌تایی می‌گویند بازی کرد؛ ولی دوز بازی دوازده‌تایی پیچیده‌تر است و فکر بیشتری نیاز دارد. انواع دیگر این بازی عبارت‌اند از: دوز شش‌تایی، دوز نه‌تایی و دوز یازده‌تایی در زمان‌های قدیم به جای مهره از تعدادی سنگ به رنگ‌های سیاه و سفید هم استفاده می‌شود

۱۱-۳. قایم‌باشک یا چشم‌گیری

لری: (دک، دک‌های) یک بازی است که در آن چند تن پنهان می‌شوند تا کسی پیدایشان کند. این بازی بیشتر در یک میدان باز انجام می‌شود و می‌تواند هراندازه بازیکن داشته

باشد، این بازی با شور و نشاط و هیجان دنبال می‌شود، کسی که چشمانش بسته، بعد از شمارش یک تا ۱۰ یا هر عددی که با آن توافق کردند، با صدای بلند می‌گویند آزاد بعد از اینکه چشمانش را باز کرد دنبال دوستانش می‌گردد و سریع‌تر از آن‌ها می‌دود به طرف جایی که نشسته بود، می‌گوید دکه مثلاً علی.

کسی که چشمانش را بست آگه همه را توانست پیدا کند برنده است ولی اگر از آن‌هایی که خود را قایم کردند نتوانستند به طرف صندلی (همان جایی که نشسته و چشمانش را بست) بروند و دکه کنند برنده اوست

۱۲-۳. بازی زیر پتو

اندازه زمین: محوطه‌ای ۳ در ۴ متر بازیکنان: بستگی به تصمیم‌گیری و تعدادشان دارد وسایل لازم: یک عدد پتوی گلبافت، یا هر پتویی که نتواند از زیرش کسی را ببیند. هدف بازی: تفریحی است شرح نحوه اجرای بازی: برای شروع ابتدا ۲ نفر به قید قرعه در وسط زمین باز می‌نشینند و افراد دیگر پتو را بر روی آن‌ها می‌اندازند و اطراف آن‌ها می‌نشینند، و افراد زیر پتو را با دست می‌زنند (البته یکی، یکی، می‌زنند) و افراد زیر پتو بعد از سه ضربه بلند شده و فرد زننده را حدس می‌زند اگر جواب صحیح بود جای خود را با شخص ضارب عوض می‌کنند و در غیر اینصورت بازی طبق روال اولیه انجام می‌شود. یادآوری: برای شیرین شدن بازی دو نفر که در زیر پتو هستند، یکی از آن‌ها، دیگری را می‌زند درحالی که آن شخص نمی‌داند و بعداً بلند شده و می‌گوید فلانی زده است، درحالی که فرد همراه او در زیر پتو، او را زده است.

۱۳-۳. هفت سنگ

نام یک بازی سنتی و محلی ایرانی است. امکانات لازم برای این بازی، هفت عدد سنگ صاف و تخت و یک توپ هفت سنگ (شبه توپ تنیس) است. بازیکنان در قالب دو تیم پنج یا شش نفره تقسیم می‌شوند. هر هفت عدد سنگ از بزرگ به کوچک روی هم چیده می‌شوند. وقتی که سنگ‌ها چیده شدند یکی از گروه‌ها به عنوان پرتاب‌کننده بازی را شروع می‌کند. شروع بازی به این ترتیب است که باید از فاصله

نسبتاً دور توپ را به طرف سنگ‌ها بیندازند. گروهی که توپ را پرتاب می‌کند باید سعی کند که کمترین مقدار سنگ را بیندازد چون در این صورت راحت‌تر می‌تواند بازی را تمام کند. وظیفه گروه دوم هم این است که نگذارد تیم پرتاب‌کننده سنگ‌های ریخته شده را دوباره روی هم بچیند و باید با توپ به آن‌ها بزند. هرکدام از بازیکنان تیم مهاجم که توپ به او برخورد کند از جریان بازی کنار می‌رود. و به این ترتیب اگر هیچ‌کدام باقی نمانند بازی به نفع تیم مدافع و اگر سنگ‌ها روی هم چیده بشوند بازی به نفع تیم مهاجم تمام می‌شود. اهداف کلی: ایجاد روحیه همکاری، تقویت و مهارت در نشانه‌گیری و بهبود سرعت اهداف جزئی: تقویت روحیه ایثارگری، ایجاد رقابت سالم و تمرکز حواس نتیجه بازی: این بازی گروهی است و باعث رشد و نمو و افزایش عکس‌العمل‌های کودک را به همراه دارد.

۱۴-۳. بازی محلی گرگ‌به‌هوا

مجموعه: بازی‌های محلی

برگزارکنندگان این بازی از ۴ تا ۱۵ نفر یا حتی بیشتر است. کودکان به شکل دایره روی زمین می‌نشینند. یکی از بچه‌ها گرگ می‌شود و دور دایره پشت سر دیگران می‌چرخد. او بی‌سروصدا و بدون این که کسی بفهمد، دستمالی را که در دست دارد، پشت سر یکی از کودکان می‌اندازد. آن‌ها باید حواسشان را جمع کنند و او را زیر نظر داشته باشند تا اگر دستمال را پشت سرشان انداخت، بفهمند. نفری که گرگ دستمال را پشتش می‌اندازد، باید آن را بردارد و دنبال گرگ بدود، اگر او را بگیرد، برنده می‌شود و نفر اول در جای او می‌نشیند. در حال تعقیب و گریز گرگ، بچه‌ها با هلهله و هیجان دوستشان را تشویق می‌کنند که گرگ را بگیرد. حالا برنده جای گرگ را می‌گیرد و دور دایره می‌چرخد و دستمال را پشت یکی از بچه‌های دیگر می‌اندازد. اگر کودکی که دستمال پشتش انداخته شده، نفهمد و بازیکن یک دور بچرخد، بچه‌ها باهم می‌خوانند: "نخم مرغ گندیده/ یکی ز ما رنجیده" و آنکه نفهمیده دستمال را پشت سر او انداخته‌اند، باید در وسط دایره بنشیند. این بازی در گذشته یکی از سرگرمی‌های

کودکان بود و جای اسباب‌بازی‌های متنوع امروزی را می‌گرفت، اما باهدف مشخصی انجام نمی‌شد. امروزه، می‌توان کودکان را باهدف تقویت سرعت عمل، دقت و کنجکاوی، تقویت حواس و تمرکز و لذت و هیجان به انجام این بازی تشویق کرد.

۳-۱۵. بالا بلندی

این بازی در فضای باز انجام می‌شود. شرکت‌کنندگان یک نفر را به‌عنوان گرگ انتخاب می‌کنند که باید دنبال بچه‌های دیگر شرکت‌کننده بدود و آن‌ها را بگیرد. وقتی گرگ به یکی از بچه‌ها نزدیک شود او باید روی یک بلندی که از پیش تعیین‌شده، برود و تا وقتی روی بلندی است گرگ نمی‌تواند او را بگیرد. گرگ، بازی را با دنبال کردن کودکان دیگر ادامه می‌دهد. هر کس را پیش‌ازاین که روی بلندی بایستد بگیرد، گرگ می‌شود و کار او را دنبال می‌کند. وقتی گرگ، دنبال کودکی می‌دود، دیگران شعر می‌خوانند و شادی می‌کنند و درعین‌حال مواظب‌اند گرگ هدفش را عوض نکند و آن‌ها را نگیرد. وقتی گرگ دارد دنبال کودکی می‌دود، بچه‌ها می‌خوانند: گرگ بازی تنبلی هرگز مکن / جان من! خود را به گوشه کز مکن

در این بازی ممکن است به‌جای بلندی، کودکان با گچ یا زغال، دایره یا مربعی بکشند و درون آن را جای امن بدانند. امروزه، می‌توان این بازی را به خاطر هیجان و سرعت و تحرکی که دارد، و باهدف ایجاد شور و شادی، تقویت عضلات، سرعت و دقت به کودکان آموزش داد.

۱۶-۳. وسط - وسطی

تعداد شرکت‌کنندگان در این بازی، محدودیت ندارد. کودکان هر چند نفر که باشند، دودسته می‌شوند و مشخص می‌کنند که اول کدام گروه، وسط باشد. گروهی که وسط نیست، هم دودسته می‌شود و هر دسته در یک‌طرف زمین بازی قرار می‌گیرد. آن‌ها توپی را از یک‌طرف به‌طرف دیگر پرتاب می‌کنند تا به یکی از افراد وسط بخورد. افراد وسط هم سعی می‌کنند با جاخالی دادن نگذارند توپ به آن‌ها بخورد. هر کس توپ به او بخورد، از بازی بیرون می‌رود. اگر کسی توپ را بدون تماس با بدن خود یا زمین در

هوا بگیرد (گل بگیرد) یا (بل بگیرد) در برابر هر بل می‌تواند یکی از یارانش را که از بازی بیرون رفته، دوباره به وسط بیاورد، یا اگر یک‌بار سوخت، از بازی خارج نشود. پرتاب توپ از این طرف به آن طرف آن‌قدر ادامه پیدا می‌کند تا چابک‌ترین و زرنک‌ترین کودکان در وسط باقی بمانند. بعد، بازی با عوض کردن جای وسطی‌ها با افراد دو طرف زمین ادامه می‌یابد. این بازی خیلی هیجان‌انگیز است و دو طرف ضمن پرتاب توپ گاهی شعر هم می‌خوانند: بپا که توپ نخوره به پات / بپا یهو، نیفته کلاتاین بازی در گذشته خیلی رایج بود و هنوز هم میان بچه‌ها طرفدار دارد. با اینکه انجام آن در فضای باز مناسب‌تر است، اما در اتاق هم می‌شود انجام داد، با توپ‌های پارچه‌ای، یا پیچیدن و گلوله کردن لباس‌های کهنه. امروزه می‌توان باهدف ایجاد هیجان و شادمانی، تقویت حس بینایی، واکنش سریع و همچنین مهارت در نشانه‌گیری، کودکان را به این بازی تشویق کرد.



۱۷-۳. بازی گرگم و گله می‌برم

شرکت‌کنندگان این بازی باید بیشتر از ۴ نفر باشند. از بین آن‌ها یکی گرگ می‌شود و دیگری چوپان. همه‌ی کودکان پشت چوپان، کمر یکدیگر را می‌گیرند. هرچه تعداد

بچه‌ها بیشتر باشد، بازی هیجان‌انگیزتر می‌شود. گرگ روبه روی چوپان و گله‌ای که پشت سرش است، می‌ایستد و می‌خواند: گرگم و گله می‌برم. گوسفندان هم می‌خوانند: چوپون دارم نمی‌ذارم. - گرگ دندان نشان می‌دهد و می‌گوید: کارد من تیزتره، لقمه‌ی من لذیذتره. - خونه‌ی خاله از کدوم وره؟- از این ور و از اون وره. گوسفندان شروع می‌کنند به راست و چپ حرکت کردن. گرگ هم همین کار را می‌کند. تا یکی از کودکان را که نتوانسته در حرکت با دیگران هماهنگ شود، می‌گیرد. او جزو دسته‌ی گرگ می‌شود، کمر گرگ را می‌گیرد و به جدا کردن گوسفندان از گله کمک می‌کند و با او شعر می‌خواند. این بازی یک سرگرمی پرشور و نشاط است و مشارکت و کار گروهی را به کودکان می‌آموزد. بازنده ندارد و هر دو گروه برنده‌اند.

گردو! شکستم این بازی درواقع مقدمه‌ای برای شروع بازی‌های دیگر است. برای تعیین سرگروه یا جای ایستادن هر گروه یا گروهی که باید بازی را شروع کند یا در بازی «وسطی» برای تعیین گروه وسط، بچه‌ها اول این بازی را می‌کنند. دونه‌ی را با فاصله‌ای انتخاب می‌کنند. دو نفر نماینده‌ی هر گروه در نقاط این طرف و آن طرف قرار می‌گیرند. یکی، درحالی‌که پای راست را در جلوی شست پای چپ گذاشته است، ازیک طرف شروع می‌کند و می‌گوید: گردو! دومی با انجام همین کار می‌گوید: شکستم. هر کس هنگام انجام این کار، یعنی در "گردو" گفتن یا در "شکستم" گفتن، پایش روی پای دیگری برود، گردو را شکسته و برنده است و گروه او بازی را شروع می‌کند. کودکان و تماشاچیان هم شعر می‌خوانند و هیجان‌های خود را تخلیه می‌کنند: گردو با پا می‌شکنم / چه بی‌صدا می‌شکنم

۱۸-۳. طناب بازی

این بازی هم به صورت انفرادی انجام می‌شود، هم به شکل گروهی. انفرادی: یک کودک به تنهایی با طناب به بالا می‌پرد و طناب را با دست از پشت سرش به بالا می‌چرخاند و در جلو از زیر پایش رد می‌کند یا طناب به پای بازیکن گیر کند یا نتواند بپرد. تعداد پرش هر کس شمرده می‌شود. هر کس بیشتر پرید، برنده است. گاهی این

بازی مسابقه‌ی سرعت است و اطرافیان خیلی تند می‌شمارند و بازیکن باید پرش خود را با شمردن آن‌ها هماهنگ کند. گروهی: دو کودک دو سر طناب را می‌گیرند و به فاصله‌ی مناسبی که بتوانند طناب را خوب و هماهنگ بچرخانند، به‌طوری‌که هم در چرخش به زمین بخورد برعکس. طناب در فضا دور کودک می‌گردد و بچه‌های اطراف می‌شمارند ۱، ۲، ۳... تا وقتی که و هم هنگام چرخش به‌اندازه‌ی قد یک کودک بالا برود، می‌ایستند. کودکان نام‌گذاری می‌شوند: سرخ، سبز، آبی، گلابی و... یک کودک وارد طناب می‌شود و می‌پرد. دیگران دم می‌گیرند: سرخ، سبز، آبی گلابی... روی نام هر کس سوخت، نفر بعدی اوست. این بازی به‌صورت "یک در رو"، "دو در رو" و... هم انجام می‌شود: کودکان پشت سر هم وارد می‌شوند. دفعه‌ی اول یک‌بار می‌پرند، دفعه‌ی دوم دو بار، دفعه‌ی سوم... کودکان دیگر هم دم می‌گیرند: "یک در رو"، "دو در رو" و... کودکی که پایش به طناب گیر کند یا در پریدن تأخیر داشته باشد، به‌طوری‌که یک‌بار طناب خالی به زمین بخورد، می‌سوزد و از بازی کنار می‌رود. بازی ادامه پیدا می‌کند تا یک نفر در صف بماند که برنده است. طناب‌بازی و «یک در رو» و... بازی‌ای هیجان‌انگیز و دوست‌داشتنی است که موجب تقویت عضلات، بالا بردن میزان دقت، واکنش درست و سریع، مشارکت و رقابت سالم می‌شود.

۱۹-۳. کله روانک

نوع بازی گروهی ورزشی است. تعداد بازی کنان بین ۶ تا ۱۰ نفر است. این بازی یک نوع رقابت گروهی است. بازی در میدان ده یا صحرای خارج از آبادی برگزار می‌گردد. نحوه بازی بدین شکل است که گروه به دو دسته مساوی تقسیم می‌گردند. یک گروه در زمین به‌صورت پشت به هم می‌نشینند. گروه دیگر به‌صورت ایستاده در بالای سرشان قرار می‌گیرند. دسته ایستاده سعی می‌نمایند که کلاه دسته نشسته را برداشته و فرار نمایند و به جایگاه مخصوصی که "دک" نام دارد می‌برند. گروه نشسته نیز باید پا به‌پای آن‌ها تا زانو بزنند. اگر پا به‌پای یکی از افراد ایستاده بخورد باید جای گروه عوض شود. هم‌چنین اگر کلاه ربنده شده قبل از رسیدن به دک توسط گروه صاحب

کلاه باز پس گرفته می‌شد نیز جای گروه عوض می‌شد. اگر کلاه به دک می‌رسید گروه رباینده باید بر گروه صاحب کلاه تا میدان بازی سوار می‌شدند. پس از رسیدن گروه به جایگاه بازی گروه نشسته همچنان باید بنشیند تا از یکی از طرفی که گفته شد موجب تغییر وضعیت می‌شد.

۲۰-۳. بازی گرنا

بازیکنان بعد از اینکه به دو گروه تقسیم شدند دایره‌ای را به اندازه‌ای که همه افراد در آن جای‌گیرند روی زمین می‌کشند. سپس چند طناب یا کمر بند به تعداد یک گروه از افراد بازی، به موازات شعاع دایره گذاشته می‌شود. دو گروه ابتدا قرعه‌کشی می‌کنند و قرعه به نام هر گروهی که درآمد آن گروه وارد دایره شده و گروه دیگر به دور دایره جهت بردن طناب‌ها (کمر بندها) حرکت می‌کنند. افراد داخل دایره باید از طناب‌ها مواظبت نموده تا به وسیله افراد بیرون از دایره برده نشود. و بازیکنان خارج از دایره هم باید مراقب باشند تا به وسیله افراد و بازی‌کنان داخل دایره زده نشوند. اگر افراد داخل دایره فردی از گروه دیگر را با پا بزند در صورتی که فرد زنده از دایره بیرون نیاید (یعنی حتماً یکی از پاهایش باید بیرون از دایره باشد) و به هنگام زدن پایش از نشیمنگاه به پائین فرد مذکور بخورد. جای دو گروه عوض می‌شود. اما اگر چنانچه افراد بیرون از دایره موفق شوند یکی یا تعداد بیشتری از طناب‌ها را بر بایند با تمام توان افراد گروه داخل دایره را مورد حمله و کتک‌کاری قرار می‌دهند و تا زمانی که یکی از آن‌ها زده نشود این وضع ادامه می‌یابد. بنابراین ممکن است تمام طناب‌ها ربوده شوند که در آن موقع وضع افراد داخل گروه وخیم‌تر خواهد بود.

۲۱-۳. کبریت بازی

دسته: بومی محلی

تعداد بازیکنان: گروهی

محل بازی: فضای باز

گروه سنی: ۸ تا ۱۸ سال به بالا

اهداف بازی: سرگرمی و تفریح و هماهنگی عصبی و عضلانی شرح بازی و سرگرمی تعداد بازیکنان در این بازی ۶ تا ۲۰ نفر می‌باشد. روی دو سطح بزرگ کبریت یک سمت دزد و سمت دیگر پلیس و روی یک طرف سطح باروتی کبریت شاه و طرف دیگرش وزیر نوشته می‌شود. سپس بچه‌ها دایره وار می‌نشینند و به نوبت کبریت را پرتاب می‌کنند تا یک نفر شاه را بیاورد. این روش ادامه پیدا می‌کند تا وزیر هم پیدا شود. از آن پس هر فردی که دزد بیاورد باید بدین گونه مجازات شود: وزیر می‌گوید: پادشاه یک دزد داریم. پادشاه: دزد کیست؟ وزیر: (اسم دزد را می‌گوید) پادشاه: چی دزدیده؟ وزیر: میز همسایه (هر وسیله‌ای را می‌تواند نام ببرد) در این قسمت پادشاه یک دستور می‌دهد و دزد باید اجرا کند و وزیر نیز ناظر اجرای دستور است. حال نوبت به فرد بعدی می‌رسد که باید کبریت را بیندازد؛ اگر پلیس بیاورد هیچ آسیبی نمی‌بیند ولی اگر دزد بیاورد به روشی که اشاره شد با او برخورد می‌کنند. کبریت انداختن بین دو نفر ادامه می‌یابد و کسانی که مقام وزیر و پادشاه را دارند نیازی نیست که کبریت بیندازند، ولی اگر کسی شاه یا وزیر بیاورد او صاحب این مقام است و فرد قبلی خلع می‌شود و گرنه تا پیدا شدن شاه یا وزیر جدید این مقام ثابت است و صاحب آن به انداختن مجدد کبریت نیازی ندارد. بازی تا هر موقع می‌تواند ادامه یابد. توضیح: مجازات می‌تواند انجام دادن کارهایی نظیر آب آوردن، کلاغ پر رفتن و غیره باشد.

۲۲-۳. بازی کلاغ پر

یک نفر به انتخاب دیگران اوستا (یا اوسا) می‌شود و همه به شکل دایره در کنار هم می‌نشینند و انگشت‌های اشاره خود را روی نقطه‌ای در کنار هم قرار می‌دهند. وقتی اوستا می‌گوید: «اوستا بدوش» انگشت خود را به شکل مستقیم عقب می‌کشد و بقیه هم این کار را انجام می‌دهند. اگر اوستا از روی عمد بگوید: «زن اوستا ندوش» و کسی انگشت خود را عقب بکشد بازنده حساب می‌شود و طبق قرار بازیکنان تنبیه می‌شود. یا اینکه می‌گویند کلاغ پر، گنجشک پر، باید دستشان را بالا ببرند، اوستا برای اینکه

دوستانش را به اشتباه بیندازد، گاهی اوقات می‌گوید گاو پر. اگر دوستانش دستشان را بالا بردند سوخته حساب میشن این بازی دقت و سرعت عمل را در بچه‌ها بالا می‌برد

۲۳-۳. یا الله یا الله بارونی

در زبان فارسی یا خدا باران ببارد.

گاه که کم‌بارانی رخ می‌داد و اهالی روستا نگران خشک شدن زمین‌های کشاورزی و سبز نشدن علف برای دام‌های خود می‌شدند، در یک شب تمامی بچه‌ها و نوجوانان جمع می‌شدند دسته‌جمعی به در تک‌تک خانه‌ها می‌رفتند. با صدای بلند و هماهنگ شعارهای زیبایی سر می‌دادند، مثل سر خط حونه رئیس یا خدا بارون بریزه، یا خدا بارون و سی عیال دارون (خدا برای خانواده پرجمعیت باران ببار) و یالا، یالا بارونی (یا الله بارونی) صاحب‌خانه بیرون می‌آمد به سر و روی آن‌ها آب می‌پاشید. بچه‌ها می‌گفتند: (اَوْشَ دایی، نونشَ بیه) 'آبش را دادی، نان‌ش را هم بده' و صاحب‌خانه به آن‌ها مقداری آرد می‌داد. وقتی در همه خانه‌ها را زدند و مراسم را تمام کردند بعد زنی می‌آمد آردهای جمع‌آوری‌شده را خمیر می‌کرد یکی از ریش‌سپیدهای آبادی یا همان زن سنگ‌ریزه‌ای را یواشکی و به‌صورت پنهان درون یکی از چونه‌های خمیر می‌گذاشت. بعد چونه‌های خمیر را یکی‌یکی به بچه‌ها می‌داد. آنگاه بچه‌ها به ترتیب در حضور ریش‌سپید چونه‌های خمیر را بر سفره می‌گذاشتند. باز ریش‌سپید با دقت چونه‌ها را در دست می‌فشرد و روی سفره می‌گذاشت. تا چونه موردنظر که حاوی سنگ‌ریزه بود به دستش برسد. فوری به صاحب‌چونه خمیر می‌گفت زود فرار کن. اگر توانست فرار کند، فرار می‌کرد و همه او را دنبال می‌کردند. وقتی او را می‌گرفتند. آرام به کمرش می‌زدند، می‌گفتند: پَره مَشْکُول سیاه، بوی بارون وَش اییا. (از تکه پاره‌ای مشکول یا مشک سیاه بوی باران می‌آید). بعد بچه‌ها او را با خود حمل می‌کردند که ببرن در چشمه آب در آبادی بیندازن، در این موقع بود که ریش‌سپید (پیرمرد) می‌آمد او را رها می‌کرد و می‌گفت: من ضامن او می‌شوم تا سه روز و امیدوارم که در این سه روز باران ببارد. اگر بعد از سه روز باران نبارید باز بچه‌ها جمع

می‌شدند جلو درب خونه کسی که ریگ داخل چونه اش بود و باشعار یاالله بارونی از او می‌خواستند که بیرون بیاید زیرا سه روز تمام شد و باران نبارید در ضمن اگر خانه‌ای به آن‌ها آرد نمی‌داد، بچه‌ها می‌خواندند: حُونی که خُشک خُشکه، پرش گی گله مُشکه. 'خانه‌ای که خسیس یا دست خشک است، پر از فضله موش است!'. (منظور صاحب‌خانه خسیس است).

۲۴-۳. بازی ۵ سنگ (زبان لری گل زدن)

مجموعه: بازی‌های محلی بازی محلی ۵ سنگ نام بازی: پنج سنگ (یک گل، دو گل) نام محلی: بش داش

اهداف کلی: ایجاد حس تفکر و اندیشه و خیال، دقت در نگاه و حرکات موزون دست‌ها اهداف جزئی: سرگرمی و درک کاربرد ریاضی در مسائل زندگی و اقتصادی تعداد بازیکن: ۲ نفر (یا دو گروه ۲ الی ۳ نفره) سن بازیکنان: محدودیتی ندارد ابزار لازم: ۵ سنگ گرد، که کمی بزرگ‌تر از فندق باشند محوطه بازی: محدودیتی ندارد شرح بازی: ابتدا با جفت و تک آمدن، این‌گونه که یکی از بازیکنان سنگ‌ها را در مشت می‌گیرد تا دیگری بگوید زوج است یا فرد، شروع‌کننده‌ی بازی مشخص می‌شود. هرکدام مرتکب اشتباه شوند سوخته، دیگری بازی را شروع می‌نماید و هر یک در نوبت خود از هر مقطع که مانده باشد، بازی را پی می‌گیرد این بازی چندین مرحله دارد و بازیکن با اجرای موفق هر مرحله، یک امتیاز کسب می‌کند و به مرحله‌ی دیگر راه می‌یابد. مرحله اول: ۵ سنگ را به‌گونه‌ای که جدا از هم بایستند روی زمین پخش می‌کند، یکی را برداشته و به بالا می‌اندازد، در فاصله‌ی پایین آمدن، یکی از سنگ‌ها را از روی زمین برداشته و با همان دست، سنگ بالا انداخته را که در حال سقوط است می‌گیرد و به همین نحو، همه‌ی آن‌ها را برمی‌دارد. مرحله‌ی دوم: ۵ سنگ را به‌گونه‌ای که دوه‌دو قرار بگیرند، روی زمین پخش می‌کند، یکی را برداشته و به بالا ... و سنگ‌ها را ۲ تا، ۲ تا، از روی زمین درو می‌کند. مرحله‌ی سوم: مانند مراحل فوق، منتهی چهار سنگ روی زمین را در دو حرکت: ۱ تابی و ۳ تابی، برمی‌دارد.

مرحله‌ی چهارم: مانند مراحل قبلی، منتهی ۴ سنگ روی زمین را یکجا و در یک حرکت برمی‌دارد. مرحله‌ی پنجم: بازیکن باز سنگ‌ها را پخش کرده، یکی را برداشته و بالا می‌اندازد و در فاصله‌ی بازگشت، یکی از سنگ‌های روی زمین را برداشته و سنگ هوا را می‌گیرد و با یک پرتاب دیگر، سنگی را که از روی زمین برداشته، با یکی دیگر از سنگ‌ها، عوض می‌کند و به همین طریق، مرحله را با تعویض تمامی سنگ‌ها، به پایان می‌برد. پنج سنگ (یک گُل، دو گُل) مرحله‌ی ششم: در این مرحله، بازیکن با دست چپ، توسط انگشتان شست و میانی به صورتی که انگشت اشاره روی آن سوار شده باشد پُلی عریض، روی زمین می‌سازد. سنگ‌های پخش‌شده را به حریف اشاره می‌کند تا یکی را به‌عنوان قراول انتخاب کند. پس‌از آن، یکی را برداشته و به‌طرف بالا می‌اندازد. . . و دوباره می‌گیرد و در این فاصله، سنگ‌ها را یکی‌یکی حداکثر با ۳ ضربه، به ضرب انگشت میانی که از انگشت شست به حالت فتری یا بشکن، رها می‌شود از زیر پل می‌گذرانند. چون سنگ قراول، و آخرین گذرنده از زیر پل خواهد بود، بدیهی است حریف سنگی را به‌عنوان قراول، انتخاب خواهد کرد که سد معبر سایر سنگ‌ها باشد و مسلم است در اثر برخورد یکی از سنگ‌ها قراول بازیکن سوخته و نوبت بازی حریف خواهد شد. مرحله‌ی هفتم: در این مرحله، بازیکن بعد از ریختن سنگ‌ها روی زمین، دست چپ را در یک‌طرف آن‌ها به‌صورت عمودی بر زمین گذاشته و دیواری درست می‌کند. باز با دست راست یکی را بعد از برداشتن به‌طرف بالا انداخته. . . و دوباره می‌گیرد و در این فاصله بایستی، یکی از سنگ‌ها را برداشته و به آن‌سوی دیوار بگذارد، این حرکت را برای تمامی سنگ‌ها، اجرا می‌کند. مرحله‌ی هشتم: در این مرحله بازیکن همه‌ی سنگ‌ها را یکجا به‌طرف بالا می‌اندازد، در فاصله‌ی بازگشت آن‌ها، فوراً دست‌ها را از کناره به هم می‌چسباند و سنگ‌ها را با کف دودست می‌گیرد، دوباره آن‌ها را در همان حال با دودست به‌طرف بالا می‌اندازد و در این فاصله دست‌ها را وارونه کرده و از ناحیه‌ی انگشت سبابه به هم می‌چسباند و آن‌ها را با پشت دست‌هایش می‌گیرد و سپس عکس آن را انجام داده و باز سنگ‌های پرتابی را با کف

دودست می‌گیرد، افتادن حتی یک سنگ، موجب سوختن است و هرکدام این مرحله را گذرانده باشد، برنده‌ی بازی است. مرحله‌ی آخر، مرحله‌ی تنبیه است و دو بازیکن روبروی هم می‌نشینند (و یا اگر به صورت گروهی اجرا می‌شود، دو سرگروه). بازنده کف دستش را به زمین می‌زند و نفر برنده، سنگ‌ها را یکی‌یکی با اسامی تنبیه‌ها (مانند: مش، سیلی، نوازش، پیچش و برداشتن عسل از کندو) پشت دست او می‌چیند سپس او بایستی با یک حرکت همه‌ی سنگ‌ها را به طرف بالا بیندازد و با دست بگیرد، اگر توانست همه را بگیرد، تنبیه‌ی متوجه او نیست، ولی بر اساس آنچه بر زمین انداخته باشد، تنبیه می‌شود. نکات: ۱- البته این بازی، بنا بر ذوق و ابتکار بازیکنان ماهر، می‌تواند مراحل زیادی داشته باشد. به طوری که در بعضی نقاط آذربایجان بازی بش داش را در بیش از ۲۰ مرحله هم اجرا می‌کنند. ۲- مرحله‌ی نهم شیرینی مخصوص به خود را دارد، مخصوصاً وقتی تنبیه و مجازات فرد بازنده، انجام عمل برداشتن عسل از کندو باشد (یعنی برداشتن سنگی از زیر دست فرد برنده)، تا خاتمه انجام کار، فرد برنده با ظرافت تمام ناخن خود را به حالت نیش زنبور بر دست او فشار می‌دهد و مانع این کار او می‌شود. نتیجه بازی: این بازی، اهداف آموزشی نیز دارد، به خصوص در رابطه با علم ریاضی: آشنایی و درک مفهوم دسته‌بندی اعداد و مجموعه‌های پنج عضوی و جمع افزاری آن‌ها که در دوران تحصیل مقطع پایه‌ی اول، مدت‌ها طول می‌کشد تا این عناوین تدریس شود و این بازی قادر است همان‌ها را با چند دور تکرار بیاموزد. در این بازی است که کودک می‌تواند، مهارت‌ها و قابلیت‌های فراوانی، در دست‌ها و انگشتانش ایجاد کند.

۲۵-۳. شاه، دزد

وزیر یک بازی گروهی است. این بازی با ۴ بازیکن انجام می‌شود. ابتدا تکه‌های هم‌شکل و کوچکی از کاغذ تهیه می‌شود و روی هرکدام کلمات شاه، وزیر، جلا و دزد نوشته می‌شود و سپس کاغذها به شکل یکسان تا می‌شود تا کسی از داخل آن خبردار نشود، سپس هر یک از بازیکنان کاغذی را برمی‌دارند. وقتی همه کاغذها را

برداشتند، هر یک کاغذ خود را پنهان از دیگران می‌خواند تا از سَمَت خود آگاه شود. فعلاً غیر از شاه کسی نامش را لو نمی‌دهد. شاه رو به دیگران می‌گوید: «وزیر من کیست؟» آنگاه وزیر هم با نشان دادن کاغذ، خود را به شاه معرفی می‌کند. سپس شاه می‌گوید: «دزد را از میان این دو پیدا کن». وزیر باید دزد را از میان دو نفر باقیمانده پیدا کند. بالاخره وزیر یک نفر را به‌عنوان دزد معرفی می‌کند که دو حالت در پی خواهد داشت. اگر حدس وزیر درست بود، شاه فرمان شکنجه‌ای را به جلاد صادر می‌کند و جلاد هم دزد را شکنجه می‌کند. اما اگر حدس وزیر اشتباه بود و جلاد را به‌اشتباه به‌عنوان دزد معرفی کرده بود، معمولاً جلاد بلافاصله پس از حدس وزیر و معرفی او خواهد گفت: «چرا به جلاد توهین کردی؟» و سپس شاه شکنجه‌ای را به جلاد می‌گوید تا جلاد انجام دهد.

۲۶-۳. کی بود کی بود ؟ من نبودم!

کی بود کی بود ؟ من نبودم!

دسته: سرعتی

تعداد بازیکنان: گروهی

محل بازی: فضای باز

گروه سنی: ۶ تا ۱۸ سال به بالا از اهداف این بازی می‌توان به موارد زیر اشاره کرد. تکامل و رشد مهارت‌های فیزیکی و هماهنگی بین عضلات و تقویت نیروی تجسم و حدس شرح بازی و سرگرمی ابتدا دو نفر بازیکن‌ها را جدا کرده و بقیه دستان همدیگر را گرفته و یک دایره بزرگ درست کرده و حلقه دست‌ها را باز کرده (منظور آن‌که به‌اندازه بازوان باز بین بچه‌ها فاصله وجود داشته باشد) سپس می‌نشینند آن دو نفر هم در داخل دایره قرار می‌گیرند. چشم‌های یک نفر از افراد وسط حلقه را با دستمال بسته و دو عدد سنگ را پیش پای او روی زمین بگذارید. (برای درک بهتر شرح بازی نام او چشمان بسته می‌گذاریم) نفر دوم (نام او را چشمان باز می‌گذاریم) درحالی‌که در پشت بازیکنی که چشم‌هایش بسته است قرارگرفته به یکی از بچه‌ها اشاره می‌کند تا وارد

میدان شده و آن دو سنگ را بر هم بکوبد و به جای خود بازگردد. سپس (چشمان باز) چشم‌های دوستش (چشم‌های بسته) را توأم با کف زدن و تکرار عبارت «کی بود کی بود، من نبودم»، از سوی بچه‌ها باز می‌کند حالا نفر وسط که چشم‌هایش را باز شده است، بایستی حدس بزند و آن شخص را پیدا کند که اگر حدسش درست بوده باشد جای خود را با او عوض می‌کند و این بار چشم‌های او بسته می‌شود و بازی از نو شروع می‌شود.

۲۷-۳. بازی نشانه‌گیری

در این بازی باید در زمان معین به هر تعداد بطری که می‌توانید سنگ پرتاب کنید. هر راند سخت‌تر می‌شود همچنین مرحله ویژه وجود دارد که می‌توانید در آن بطری را بدون وجود مانع مانند بمب‌ها و قفسه‌ها بشکنید. قوانین بازی بسیار ساده هستند. کار شما پرتاب سنگ با کشیدن انگشت روی صفحه است. که اگر در زمان معین یا کمتر کارتان به اتمام برسد برنده‌اید.

۲۸-۳. عروسک بازی

اسباب‌بازی کودکان و گاهی نوجوانان است و معمولاً شبیه انسان ساخته می‌شود. کودکان و نوجوانان استان کهگیلویه و بویراحمد که همراه و پدر و مادر زندگی عشایری را تجربه کرده بودند از چوب‌های بستنی برای خود عروسک درست می‌کردند، نکته جالب اینجا بود که نوع پوشش آن‌ها را مانند زنان ایل بختیاری و بویراحمدی با دست می‌دوختند، از اهداف مهم بازی‌های عروسکی این است، که عروسک به قوه تخیل کودکان کمک می‌کند به گونه‌ای که هنگام بازی، کودک آن را فردی زنده تصور کرده و برای آن شخصیت و اعمال متصور می‌شود. با توجه به لزوم ایجاد یک پل ارتباطی بین بزرگسال و کودک که توسط آن بزرگسال بتواند هم کودک را بشناسد و هم دنیای خویش را به او معرفی کند، ساخت و ارائه اسباب‌بازی به کودک یکی از مؤثرترین راه‌کارهایی است که با درگیر کردن احساسی کودک می‌تواند وی را به واکاوی و جستجو در مفاهیم دنیای بزرگسالان وادار کند. از سوی

دیگر کودکان در بازی‌های خود استعدادشان را در زمینه‌ی تجرید و قدرت تخیلشان به نمایش می‌گذارند. خیلی از بچه‌ها با عروسک خود ارتباط برقرار می‌کنند و این به قوه تکلم آن‌ها کمک می‌کند.

۲۹-۳. گل بازی برای کودکان

گل بازی یکی از بازی‌های قدیمی است که در زمان پیامبر نیز رواج داشت، در استان کهگیلویه و بویر احمد نیز گل بازی و شل بازی از بازی‌هایی بود که کودکان انجام می‌دادند.

بچه‌های سالم بازی کردن با گل می‌تواند سبب سلامت بیشتر کودک شود شاید بارها از اینکه کودکان در هر جایی که گل می‌بینند دست‌وپایشان را در آن فرومی‌برند ناراحت و عصبانی شده‌اید. من هم با شما موافقم که تمیز کردن گل بسیار زمان بر است و واقعاً مشکل‌ساز می‌شود ولی بد نیست از ابعاد دیگری هم این موضوع را بررسی کنیم. واقعیت این است که کودکان واقعاً از گل بازی لذت می‌برند. دانشمندان با دقت در وضعیت روحی کودکانی به این نکته پی بردند که وقتی آن‌ها در گل بازی می‌کنند حالشان دگرگون می‌شود. مطالعات اخیر نشان می‌دهد درون گل، باکتری‌های میکروسکوپی‌ای به نام میکوباکتریوم واکائی وجود دارد که سطح سراتونین را در مغز افزایش می‌دهد و باعث آرامش و تسکین روح می‌شود. گل بازی باعث می‌شود کودکان با طبیعت ارتباط برقرار کنند. اگر کودکان درباره موضوعی چیزی ندانند خیلی سخت است که بخواهند به آن اهمیت دهند. بازی کردن در محیط‌های طبیعی خارج از خانه مثل پارک، حیاط منزل یا طبیعت آن‌ها را با مفاهیم جدیدی روبرو می‌کند و خاطره خوبی را برای آن‌ها در ذهنشان ترسیم می‌کند و با پایه‌ای‌ترین مفهوم این دنیا یعنی طبیعت ارتباط برقرار می‌کنند. بازی کردن با گل می‌تواند سبب سلامت بیشتر کودک شود. دانشمندان می‌گویند از مواد شستشوی دست آنتی باکتریال دوری کنید زیرا تحقیقات نشان داده است باکتری‌های موجود در گل مرطوب برای سیستم دفاعی کودک مناسب است. از نتیجه تحقیقات نتایج اجتماعی نیز حاصل شده است. محققان

معتقدند گل بازی کردن سبب ارتقاء هوش کودکان می‌شود و آن‌ها را با هنرهای پایه مثل خلق اجسام آشنا می‌کند. همچنین اگر این بازی در محیط‌های شلوغ به همراه دیگر کودکان باشد باعث بالاتر رفتن ارتباطات و تعامل‌های اجتماعی می‌شود. و به نظر من از همه مهم‌تر این است که گل بازی همیشه در حافظه کودک خاطرات کودکی‌اش را می‌سازد. بنابراین شاید بهتر باشد کمی تغییر موضع دهیم و از این فرصت عالی و ارزان بهتر بهره‌جوییم.

۳-۳۰. فلاخن در زبان لری کهوار

کهوار وسیله دست‌ساز بود، که چوپانان مقداری از کفش پلاستیکی پاره شده را می‌آوردند و به هردو سر آن کش می‌بستند، از این وسیله برای تیراندازی استفاده می‌کردند، به این صورت که سنگی را در وسطش که همان مقدار پلاستیکی بود قرار می‌دادند و کش را از هر دو طرف می‌کشیدند و بعد سنگ پرتاب می‌کردند

۳-۳۱. لیلی بازی (لری یه کایی یا یه پای)

اهداف کلی: حفظ تعادل، تقویت عضلات پا، ایجاد هماهنگی بین دست و پا و چشم‌ها، ایجاد روحیه فداکاری اهداف جزئی: افزایش ضربان قلب و در نتیجه بهبود جریان خون تعداد بازیکن: محدودیتی ندارد سن بازیکنان: ۸ الی ۱۵ ساله ابزار لازم: کفش مناسب ورزشی محوطه بازی: یک مربع 6×6 متر شرح بازی: ابتدا دو بازیکن به عنوان سرگروه تعیین می‌شوند و سایر بازیکنان را به‌طور مساوی تقسیم می‌کنند. بعد به قید قرعه (مانند شیر و خط) گروهی داخل زمین بازی قرار می‌گیرند و گروه دیگر در بیرون زمین به عنوان مهاجم. بازی بدین ترتیب آغاز می‌شود که به پیشنهاد سرگروه مهاجم، یکی از یاران با یک پا وارد زمین بازی می‌شود و به‌صورت لی‌لی به طرف بازیکنان داخل زمین حمله کرده و با دست آن‌ها را لمس می‌کند که موجب سوختن و خارج شدن آن‌ها از داخل زمین بازی می‌شود. البته در این میان فردی که لی‌لی می‌رود سعی دارد با سرعت بیشتر و حفظ تعادل، وظیفه‌اش را انجام دهد و بازیکنان داخل زمین نیز سعی بر این دارند که با فرار کردن، از دسترس حریف مهاجم دور بمانند.

حال چنانچه اگر بازیکن مهاجم خسته شده و پای دیگرش را نیز روی زمین بگذارد خواهد سوخت. و بایستی نفر دیگری بنا به پیشنهاد سرگروه داخل زمین بیاید و روند بازی را حفظ کند. این بازی تا لی لی رفتن آخرین نفر از گروه مهاجم ادامه می‌یابد چنانچه اگر توانسته باشند تمام بازیکنان داخل زمین را لمس کنند، در دور بعدی جای دو گروه عوض می‌شود و آن‌ها داخل زمین قرار می‌گیرند و گرنه در دور بعدی نیز به‌عنوان گروه مهاجم بازی خواهند کرد. هر بُرد یک امتیاز دارد و در آخر بازی، هرکدام از گروه‌ها بتواند امتیازات خود را به حدنصاب برسند برنده بازی اعلام می‌گردد. نکات: محوطه بازی را می‌توان به شکل دایره نیز خط‌کشی کرد. در بعضی مناطق بازی فوق با این چاشنی توأم است که بازیکنان داخل مین می‌توانند پای بالایی بازیکن مهاجم را به سطح زمین برسانند و از بازی برکنار کنند. نتیجه بازی: این بازی نه‌تنها باعث تحرک و نشاط جسمی کودکان می‌شود، بلکه موجب می‌گردد، حس نیکی و از خود گذشتگی در آن‌ها به اوج برسد، به‌طوری‌که ملاحظه می‌شود هر بازیکن سعی دارد خستگی لی لی را تحمل کند و تعدادی را از گروه مقابل لمس کند تا سایر بچه‌های گروهش کمتر خسته شوند و شانس بیشتری برای برنده شدن و نهایتاً داخل زمین قرار گرفتن داشته باشند که این موارد باعث افزایش سرعت و بهبود عمل‌ها و عکس‌العمل‌ها خواهد گردید.

۳-۳۲. بازی کپروشک

تعداد بازیکنان بیش از ۸ نفر است. این بازی ویژه پسران می‌باشد. شرح بازی: بعد از یارگیری و تعیین آغازکننده بازی دسته بازنده دست‌های خود را روی شانه یکدیگر می‌اندازند و به‌صورت دایره می‌ایستند و از جلو خم می‌شوند، که سرهای همه باهم تماس داشته باشد. یک نفر به‌عنوان «سلار» درحالی‌که دستش به پشت گردن و کمر افراد خم‌شده تماس دارد، دور آن‌ها می‌چرخد و از آنان دفاع می‌کند. گروه برنده می‌کوشند، بر پشت افراد بازنده سوار شوند. اما باید مراقب باشند که «سلار» با پا آن‌ها را نزند. زدن به کف دست و پای حمله‌کنندگان قابل قبول نمی‌باشد ولی به هر جای

دیگر بدن حمله‌کنندگان ضربه وارد شود باید فوراً جای برنده‌ها و بازنده‌ها عوض گردد. افراد مهاجم به محض یافتن فرصت به پشت بازنده‌ها می‌پرند و به سواری ادامه می‌دهند. زدن افراد سوار مجاز نیست. سواره‌ها هرچقدر مایل باشند به سواری ادامه می‌دهند و هرگاه تصمیم بگیرند می‌توانند به زمین بپرند و از خطر دوری جویند. اما باید مواظب باشند که هنگام پریدن «سلار» آن‌ها را نزند. بازیکنان مهاجم و تماشاچیان با راه انداختن سروصدا باعث تشجیع بازیکنان می‌شوند. در این هنگام بازیکنان مهاجم می‌گویند: هدر، هدشک و سلار در پاسخ آن‌ها جواب می‌دهد: اوشه تیت، سی طوم شلت. تا وقتی که یکی از حمله‌کنندگان توسط «سلار» زده نشود دسته برنده به حمله و گریز و سواری ادامه می‌دهند. اگر تمام حمله‌کنندگان موفق شوند که هرکدام بر پشت یک نفر از بازنده‌ها سوار شوند در آن صورت «سلار» باید مواظب باشد که به محض پریدن به زمین، یکی از آن‌ها را بزند. بعضی از افرادی که سوار شده‌اند، برای اینکه شجاعت و چالاکی خود را به رخ حاضرین بکشند می‌کوشند به‌طور متناوب بر پشت افراد سوار شوند و به زمین بپرند و مجدد در فرصت مناسب بر روی پشت بازنده‌ها سوار شوند

۳-۳۳. بازی شالکو (لری گره دوال)

تعداد بازیکنان: گروهی

محل بازی: فضای باز

گروه سنی: ۹ تا ۱۶ سال

این بازی به نام شال کو یا گرنا دوال هم معروف است. بازی به‌صورت دو گروه از مردان صورت می‌گیرد. هدف این بازی تقویت چالاکی، پرورش قوای جسمانی و مبارزه، پرورش حواس و تمرکز، جنگاوری و قدرت بدنی است.

شرح بازی و سرگرمی

تعداد مناسب بازیکنان: به‌صورت گروهی (۲ تا ۸ نفر)

این بازی به نام شال کو یا گرنا دوال هم معروف است. بازی به صورت دو گروه از مردان صورت می‌گیرد. یک دایره به شعاع تقریبی ۲ متر روی زمین کشیده می‌شود. وسیله بازی طناب یا کمر بند (دوال) است و یک تیم در میدان از طناب‌ها (دوال‌های) خود محافظت می‌کنند. تیم مقابل سعی دارد طناب‌های (دوال‌های) تیم داخل میدان را بازور و یا زیرکی برباید. افراد درون میدان با پای خود به پای افراد بیرون از دایره می‌زنند. برنده بازی تیمی است که فرد بیرون از میدان یا دایره را بزند. در غیر این صورت تیم بیرون دایره با طناب‌هایی که ربوده‌اند افراد درون دایره را تا ناحیه زیر زانو می‌زنند.

قوانین این بازی به این شکل است که ضربه نباید بالاتر از زانو زده شود، افراد چیزی روی ساق پاهایشان نبندند (به عنوان محافظ ضربه) و اینکه افراد داخل دایره نباید از خط خارج شوند.

در پایان در صورتی که گروه بیرون از دایره برنده شوند، جای دو گروه عوض می‌شود در غیر این صورت با همان ترکیب قبل بازی مجدد اجرا می‌شود.

۴. نتایج و یافته‌های تحقیق

نگارنده این سطور با مراجعه حضوری و مشاهده بعضی از افراد روستاها، ایل‌ها، عشایر و شهرهای استان کهگیلویه و بویراحمد در حین انجام بازی‌های محلی، ضمن شنیدن صحبت‌های متنوع و رؤیت حرکات افراد در حال بازی و گاه سرباز زدن مشغولین به بازی از معرفی نمودن خود به جهت اینکه محقق به یکی از ارگان‌های دولتی وابسته است، نهایت تلاش خود را به کار برد تا با اطمینان خاطر از آنچه برای این تحقیق لازم و ضروری است دست پیدا کند، اگرچه مراجعات محقق بیشتر در تمام وقت‌های روز و گاهی شب صورت می‌گرفت گلابه‌های افراد پاسخگو از بابت نبود و یا کمبود امکانات همراه با مصادیق عینی از قبیل نبود روشنایی و بسنده نمودن به حداقل‌ها و نبود امنیت و ترس از گم شدن و یا سرقت وسایل و لوازم بازی‌های خود

بود که از حاصل این پی‌جویی‌ها و تحقیق و جستجوگری آمار و نتایج ذیل به‌دست آمد:

- کهگیلویه و بویراحمد با تاریخی کهن و فرهنگی بومی بیش از ۱۰۰ بازی بومی و محلی دارد که امروزه متأسفانه حتی نامی از آن‌ها باقی نمانده است، بازی‌هایی که به اقتضای زندگی در طبیعت و فرهنگ عشیره‌ای و کوچ‌نشینی زاییده شده بودند و هر کدام خود حاوی بخشی از فرهنگ حماسی این دیار کهن بودند.

- جالب‌توجه این‌جاست که؛ همگونی و نظم مشخص و قابل‌قبولی در انجام بازی‌ها و چینش افراد یافت نمی‌شد.

- فصول بهار، تابستان، پاییز و زمستان هر کدام بازی بومی - محلی خاص خودش را دارد که به اقتضای شرایط جوی فصل انجام بازی تدارک دیده می‌شود.

- بازی‌هایی که تنها یک بازی نبودند بلکه مدرسه‌ای برای کسب تجربه، ورزیدگی، شجاعت، معرفت، تدبیر و یادگیری راه و رسم زندگی گروهی و تقابل با حوادث و پیش‌آمدها و تعامل با طبیعت بودند.

- بازی‌هایی که به دختران ایل، آیین زندگی، همسررداری، عشق، وفا و حجب و حیا می‌آموخت و به پسران عشایر، شجاعت، دلاوری، مردانگی، تواضع و فداکاری یاد می‌داد.

- محروم بودن نسل امروزی از انجام بازی‌های شاد و پرتحرک بومی به دلیل شرایط زندگی و فضای کوچک منازل و زندگی آپارتمان‌نشینی.

- ورود بازی‌های رایانه‌ای به فرهنگ و جامعه ما و استقبال مشتاقانه و روزبه‌روز از این بازی‌ها در خانه‌ها و در میان کودکان و نوجوانان، امروزه متأسفانه کودکی را نمی‌توانی بیابی که گاهی در دورافتاده‌ترین روستاهای این استان از بازی‌های کامپیوتری خبر نداشته و یا حداقل اسمش را نشنیده باشد.

- بازی‌های رایانه‌ای خشن، بزنبکش، رانندگی‌های سریع و... ذهن کودک را تخریب و او را ضداجتماعی، قانون‌شکن و عصبی بار می‌آورند و این تغییرات برای همیشه در آن‌ها باقی خواهد ماند.

حال آنکه بازی‌های بومی و محلی ورزش‌هایی هستند که نه تنها جسم کودک و نوجوان و بزرگسال را سالم نگه می‌دارد، بلکه در پرورش ذهن و اجتماعی شدن افراد نیز بسیار مؤثر هستند.

- رشد بازی‌های کامپیوتری سبب فراموشی بازی‌های بومی و محلی و متأسفانه باعث بیگانه شدن نسل جدید با آداب و آیین‌های بومی گردیده است.

- مثبت نبودن تأثیر بازی‌های کامپیوتری بالاخص در کودکانی که زمان زیادی را در این خصوص صرف می‌کنند.

- استفاده بیش از حد از بازی‌های رایانه‌ای باعث نوعی وابستگی که منجر به خستگی، کسالت بیش از حد، افسردگی، بی‌اشتهایی، کندی کلامی و اختلال حرکتی می‌شود، می‌گردد.

- محتوای برخی از بازی‌ها ممکن است خشونت و بدرفتاری را به دنبال داشته باشد که این مسئله در درازمدت می‌تواند بر روان کودک تأثیر منفی بگذارد.

- بازی‌های خشن مانند فیلم‌های خشن موجب بروز رفتارهای تهاجمی در این کودکان می‌شود.

- داشتن مشکلات و عواقب جسمی در کنار آثار مخرب روحی بازی‌های رایانه‌ای، برای استفاده‌کنندگان از آن‌ها را به دنبال دارد.

- خیره شدن کودکان به صورت مداوم به صفحه کامپیوتر خود که چشمانشان از نظر بینایی دچار عوارض می‌شود.

- به اعتقاد پزشکان، کودکانی که به مدت طولانی از رایانه استفاده می‌کنند در معرض خطر نزدیک‌بینی قرار می‌گیرند.

- بازی‌های پرتحرک و بانشاط در بین کودکان و نوجوانان، جای خود را به بازی‌های کم‌تحرک و مضر کامپیوتری داده است، که مشکلات عدیده‌ای را، کودکان و نوجوانان از جمله تنبلی، چاقی و خشونت را به همراه دارد.

- بودن ده‌ها و صدها بازی محلی و بومی و فراموش شدن آن‌ها در استان کهگیلویه و بویراحمد که کودکانمان حتی نام آن‌ها را نیز نمی‌دانند.

- رسانه‌های جمعی، نظیر رادیو و تلویزیون، می‌توانند نقش مهمی در آگاهی‌بخشی به‌طور کلی و در حوزه‌ی احیای بازی‌های بومی و محلی به‌طور خاص ایفا نمایند و روشن شد که رسانه‌ها می‌توانند به دو شکل مستقیم و غیرمستقیم بر آگاهی مردم این استان و حتی استان‌های هم‌زبان و هم‌جوار از کم و کیف بازی‌های بومی و محلی خود نسبت به شهر محل زندگیشان مطلع گردند و آموزش ببینند. در شکل مستقیم، رسانه‌ها به‌طور روشن با تدوین برنامه‌هایی که مستقیماً می‌تواند به بحث از بازی‌های بومی و محلی و نقش اثرگذار

آن‌ها بر شکل‌گیری زندگی سالم و پناه آوردن به انجام آن‌ها در هنگام فراغت دارد تأکید نماید و در کنار سایر نهادهای آموزشی، نظیر خانواده و مدارس، در آموزش‌دهی این بازی‌ها به مردم این استان اثرگذار باشد. اما در شکل غیرمستقیم، رسانه‌های جمعی با تدوین برنامه‌هایی که به‌صورت مستقیم و صریح با موضوع امور ورزشی و کارهای تفریحی مرتبط نیستند، نظیر فیلم، سریال، مسابقه و غیره به آموزش این مدل بازی‌های بومی و محلی بپردازند. در ادامه به نقشی که شبکه استانی دنا می‌تواند در ارتقا و تقویت وضعیت آگاهی مردم استان کهگیلویه و بویراحمد از نقش مثبت و مؤثر بازی‌های بومی و محلی خود ایفا نماید، پرداخته شود و راهکارهایی در این زمینه ارائه گردد.

منابع

- آشتیانی، اقبال،- اصطخری، ابواسحق ابراهیم. (۱۳۷۳). *ممالک و مسالک*، ترجمه محمد شبستری، به کوش ایرج افشار، تهران: بنیاد موقوفات دکتر محمود افشار.
- اسمیت، فلیپ. (۱۳۸۳). *درآمدی بر نظریه‌ی فرهنگی*، ترجمه حسن پویان، تهران: نشر دفتر پژوهش‌های فرهنگی و مرکز بین‌المللی گفت‌وگو تمدن‌ها.
- الهیاری، فریدون. (۱۳۹۱). *مبانی تاریخ اجتماعی ایران*، ابادان: پرسش.
- انجو شیرازی، میر جمال‌الدین. (۱۳۵۹). *فرهنگ جهانگیری*، دانشگاه مشهد، چاپ دوم، مشهد.
- اقتداری، احمد. (۱۳۵۹). *خوزستان و کهگیلویه و ممسنی*، ج ۳، تهران: انجمن آثار ملی.
- امام شوشتری، محمدعلی. (۱۳۳۱). *تاریخ جغرافیایی خوزستان*، تهران: مؤسسه مطبوعاتی امیرکبیر.
- باور، محمود. (۱۳۲۴). *کوه گیلویه و ایلات آن*، بی‌جا، شرکت سهامی چاپ.
- باوند، داوود. (۱۳۷۷). «چالش‌های برون مرزی و هویت ایرانی در طول تاریخ»، *ماهنامه اطلاعات سیاسی - اقتصادی*، سال دوازدهم، شماره ۱۲۹، ۱۳۲.
- بشیری، ابولقاسم. (۱۳۸۹). *از خود بیگانگی*، مجله معرفت، شماره ۹۱، تابستان ۱۳۸۹، ۷۱-۸۳.
- بیرو، آلن. (۱۳۸۰). *فرهنگ علوم اجتماعی*، ترجمه باقر ساروخانی، چاپ چهارم، تهران: نشر کیهان.
- پوپر، کارل. (۱۳۸۸). *ناکجا آباد و خشونت*؛ ترجمه خسرو ناقد، رحمان افشاری. چاپ دوم. تهران: مؤسسه فرهنگی - هنری جهان کتاب.
- تقوی مقدم، مصطفی. (۱۳۷۷). *تاریخ سیاسی کهگیلویه*، تهران: مؤسسه مطالعات تاریخ معاصر ایران و مؤسسه مطالعات و پژوهش‌های سیاسی.
- حبیبی، محسن. (۱۳۸۴). *از شار تا شهر*. تهران: انتشارات دانشگاه تهران.

- چسنکو، د. (۱۳۵۶). *جامعه، طبیعت، علم، فرهنگ و زبان* (محمدتقی فرامرزی، مترجم). تهران: نشر شباهنگ.
- حسینی، علی؛ رفیع‌نژاد، زهرا. (۱۳۹۵). *هویت سه‌گانه فرهنگ ایرانی*. اولین همایش بین‌المللی و دومین همایش ملی اسلام ارزش‌های متعالی با تأکید بر فرهنگ. تهران: دانشگاه تربیت دبیر شهید رجایی.
- حسینی، اکرم. (۱۳۹۵). *مقایسه مفهوم آزادی، حل مسئله و انضباط از دیدگاه جان دیویی و ریچارد رورتنی و دلالت‌های آن در تعلیم و تربیت* (پایان‌نامه کارشناسی ارشد). استاد راهنما مهین چناری، دانشگاه قم.
- حسینی فسایی، حاج میرزا حسن. (۱۳۸۲). *فارس‌نامه ناصری* (به تصحیح منصور رستگار فسایی). چاپ پنجم، تهران: امیرکبیر، ج ۱.
- حسینی فسایی، میرزا حسن. (۱۳۷۸). *فارس‌نامه ناصری* (تصحیح و تحشیه منصور رستگار فسائی). چاپ دوم، تهران: امیرکبیر، ج ۲.
- حسینی منشی، محمد میرک بن مسعود. (۱۳۸۵). *ریاض‌الفردوس خانی* (به کوشش ایرج افشار و فرشته صرافان). تهران: بنیاد موقوفات محمود افشار.
- خلف تبریزی، محمدحسین. (۱۳۶۱). *برهان قاطع* (به اهتمام محمد معین). تهران: امیرکبیر، ج ۴.
- خورموجی، محمدجعفر. (۱۳۸۰). *آثار جعفری* (تصحیح احمد شعبانی). شیراز: بنیاد فارس‌شناسی.
- خورموجی، محمدجعفر. (۱۳۸۰). *نزهت‌الانخبار* (تصحیح علی آل‌داوود). تهران: انتشارات مجلس شورای اسلامی.
- خیراندیش، عبدالرسول. (۱۳۷۹). *حاج میرزا حسن فسایی، فارس‌نامه ناصری و مسئله اوقاف مدرسه منصوریه شیراز*. کتاب ماه تاریخ و جغرافیا، دی.
- دهخدا، علی‌اکبر. (۱۳۶۶). *لغت‌نامه دهخدا*. تهران: انتشارات مجلس شورای ملی.

- دو بُد، بارون. (۱۳۷۱). *سفرنامه لرستان و خوزستان* (محمدحسین آریا، مترجم). تهران: علمی و فرهنگی.
- ریتزر، جورج. (۱۳۹۳). *نظریه جامعه‌شناسی* (هوشنگ ناییبی، مترجم). چاپ اول، تهران: نشر نی.
- ریویر، کلود. (۱۳۸۳). *درآمدی بر انسان‌شناسی* (ناصر فکوهی، مترجم). چاپ چهارم، تهران: نشر نی.
- سوکی‌نیک، دایان و دیگران. (۱۳۸۶). *برنامه آمادگی شغلی* (مرجان فرجی، مترجم). چاپ سوم، تهران: نشر آرین.
- شربتیان، محمدحسین. (۱۳۹۳). *ضرورت فرهنگ‌پذیری در مطالعات اجتماعی و فرهنگی*. اولین کنفرانس بین‌المللی ملی توسعه پایدار در علوم تربیتی و روان‌شناسی، مطالعات اجتماعی و فرهنگی تهران. مؤسسه آموزش عالی مهر اروند، مرکز راهکارهای دستیابی به توسعه پایدار.
- صفی‌نژاد، جواد. (۱۳۷۷). *تحلیل و تفسیر مجموعه اسناد روستایی و عشایری ایران*. تهران: آتیه، ج ۲.
- فره‌وشی، بهرام. (۱۳۷۰). *ایران‌ویچ*. تهران: دانشگاه تهران.
- فوران، جان. (۱۳۹۰). *تاریخ تحولات اجتماعی ایران* (احمد تدین، مترجم). چاپ یازدهم، تهران: رسا.
- قدیمی، علی‌اکبر. (۱۳۴۷). *مونوگرافی یاسوج بویراحمد علیا*. تهران: دانشگاه تهران، مؤسسه مطالعات و تحقیقات اجتماعی، گروه عشایری.
- کاسیرر، ارنست. (۱۳۸۰). *رساله‌ای در باب انسان؛ درآمدی بر فلسفه‌ی فرهنگ* (بزرگ نادرزاده، مترجم). تهران: نشر پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
- کوئن، بروس. (۱۳۸۵). *درآمدی به جامعه‌شناسی* (محسن ثلاثی، مترجم). چاپ بیست و هفتم، تهران: نشر توتیا.

- گاووبه، هانیس. (۱۳۵۹). *ارجان و کهگیلویه از فتح عرب تا پایان دوره صفوی* (سعید فرهودی، مترجم؛ تحشیه و تصحیح احمد اقتداری). تهران: انجمن آثار ملی.
- عضدانلو، حمید. (۱۳۸۶). *آشنایی با مفاهیم اساسی جامعه‌شناسی*. چاپ دوم، تهران: نشر نی.
- علیخواه، فردین. (۱۳۷۶). *کنش ارتباطی و زبان در اندیشه هابرماس*. راهبرد، (۱۳)، ۷۱.
- غفاری، یعقوب. (۱۳۹۰). *مراسم عروسی و دگرگونی‌های آن در کهگیلویه و بویراحمد*. اصفهان: انتشارات نقش مانا.
- غفاری، یعقوب. (۱۳۹۱). *دانشنامه فرهنگ و تمدن پوشاک سنتی مردم استان کهگیلویه و بویراحمد*. اصفهان: انتشارات بهتا پژوهش.
- غفاری، یعقوب. (۱۳۷۴). *شناسنامه ایلات و عشایر استان کهگیلویه و بویراحمد*. چاپ اول، تهران: نشر روایت.
- محمدی، مهدی و همکاران. (۱۳۹۲). *خودراه‌بری و مدیریت دانش فردی مدیران دوفصلنامه‌ی پژوهش‌های مدیریت منابع انسانی دانشگاه جامع امام حسین (ع)*، (۲)۵، ۱۰۷-۱۲۵.
- مک‌کلانگ لی، آلفرد و همکاران. (۱۳۶۹). *مبانی جامعه‌شناسی* (محمدحسین فرجاد و هما بهروش، مترجمان). چاپ دوم، تهران: انتشارات ققنوس.
- مهارتی، یعقوب و همکاران. (۱۳۹۳). *بررسی نقش واسطه مدیریت دانش بر رابطه بین عدم اطمینان محیطی و نوآوری سازمانی*. پژوهش‌نامه مدیریت تحول، ۶(۱۲)، ۹۱-۱۱۱.
- مرادی‌نژاد، محمدجواد. (۱۳۹۴). *ساختار اجتماعی و اقتصادی ایل‌های کهگیلویه و بویراحمد*. تهران: ساورز.
- میرسپاسی، علی. (۱۳۹۴). *تأملی در مدرنیته ایرانی* (جلال توکلیان، مترجم). چاپ دوم، تهران: نشر ثالث.

- میرفردی، اصغر. (۱۳۸۷). *آموزش اجتماعی زمینه فرهنگ اجتماعی*، در *نظارت همگانی شهروندی*. تهران: موسسه تحقیقات و توسعه علوم انسانی.
- مجیدی، نورمحمد. (۱۳۷۱). *تاریخ و جغرافیای کهگیلویه و بویراحمد*. تهران: انتشارات علمی.
- مختاری، محمدعلی. (۱۳۸۸). *رسانه و جهت‌گیری افکار عمومی در تصمیم‌گیری عمومی*. کتاب ماه علوم اجتماعی.
- مصلی‌نژاد، عباس. (۱۳۹۱). *مبانی علم اقتصاد و سیاست*. چاپ پنجم، تهران: نشر غزال.
- مطهری، مرتضی. (۱۳۶۳). *خدمات متقابل ایران و اسلام*. تهران: دفتر انتشارات اسلامی.
- نوایی، عبدالحسین؛ غفارفرد، عباسقلی. (۱۳۹۰). *تاریخ تحولات سیاسی، اجتماعی، اقتصادی و فرهنگی ایران در دوره صفویه*. تهران: سمت.
- نوذری، حسینعلی. (۱۳۷۲). *جایگاه عقلانیت در اندیشه سیاسی یورگن هابرماس* (پایان‌نامه کارشناسی ارشد). استاد راهنما حسین بشیریه، دانشکده حقوق و علوم سیاسی دانشگاه تهران.
- هابرماس، یورگن. (۱۳۹۲). *نظریه‌ی کنش ارتباطی* (کمال پولادی، مترجم). چاپ اول، ویرایش دوم، تهران: نشر مرکز.
- سیاهپور، کشواد. (۱۳۸۸). *قیام عشایر جنوب ۱۳۴۳-۱۳۴۱*. تهران: مؤسسه مطالعات و پژوهش‌های سیاسی.
- سیاهپور، کشواد. (۱۳۹۱). *خانندان گیلویه و نقش سیاسی-اجتماعی آنان در عصر عباسیان* (سده‌های دوم و سوم هجری قمری). پژوهش‌های ایران‌شناسی، ۱(۲). سایت.
- باشگاه خبر نگاران جوان، سه شنبه ۶ دی ۱۳۹۷.
- خبرگزاری تسنیم، مرضیه جوشن، ۲۶ آبان ۹۷.

- یاسوج، ایرنا.

- یاسوج، دنا

- یاسوج، بویرنیوز

- یاسوج، کبنیوز

- Beak, ulrich. (۱۹۹۲). Risk Socity: Towards a New Modernity. Landon: Sage.
- Habermas, Jurgen. (۱۹۸۴). the teory of communcative action vol. london: heine man.
- Rorty, Richard. (۱۹۹۸). Achieving Our Country: Leftist Thought in Twentieth Century America (Harvard University press, Cambridge. Mass).
- Rorty, Richard, (۱۹۸۹). Contingency, Irony, and Solidarity. Cambridge University Press.
- Watson, James and Hill, Anne (۲۰۱۲). Dictionary of Media and Communication Studies,