



وزارت علوم، تحقیقات و فناوری

دانشگاه فنی و حرفه‌ای

آیین نامه و دستور العمل اجرایی

مسابقات ورزشی درون دانشگاهی

(همگانی و بومی - محلی)

دانشگاه فنی و حرفه‌ای سال ۱۳۹۳

دانشگاه
فنی و حرفه‌ای

مدیریت تربیت بدنی دانشگاه فنی و حرفه‌ای

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

فهرست مطالب

صفحه	عنوان
۴.....	مقدمه.
۵.....	فصل اول "اهداف جشنواره های ورزشی درون دانشکده ای دانشگاه"
۷.....	فصل دوم "آئین نامه عمومی جشنواره های ورزشی درون دانشکده ای دانشگاه"
۱۰.....	فصل سوم "آئین نامه فنی جشنواره های ورزشی درون دانشکده ای دانشگاه"
۱۳.....	فصل چهارم: "عناوین، شرح و مقررات برخی از رشته های ورزشی همگانی"
۳۲.....	فصل پنجم: "عناوین، شرح و مقررات برخی از رشته های ورزشی بومی-محلی"

مقدمه

توجه به ورزش های همگانی و تفریحات سالم به منظور ایجاد سلامتی جسمی و روحی، محیطی سالم و با نشاط و پر کردن اوقات فراغت از نیاز های همه آحاد جامعه جامعه به ویژه قشر فرهیخته و آینده ساز دانشگاهی است و نیازمند برنامه ریزی متناسب با علائق، استعداد ها، ظرفیت ها و شرایط فرهنگی و بومی محلی می باشد. در همین راستا اداره کل تربیت بدنی نیز به

منظور

علی ساختن تاکیدات فوق اقدام به طراحی جشنواره های ورزشی درون دانشگاهی در چهار مرحله به مناسبت های کرامیداشت روز ملی خلیج فارس، هفته تربیت بدنی، هفته دانشجو و دهه مبارک فجر در قالب مسابقات ورزشی همگانی و بازی های بومی و محلی نمود.

امید است با مساعدت و بهیلى همه دست اندرکاران، این امر محقق گردد.

فصل اول

اهداف

جشنواره های ورزشی درون دانشکده ای

دانشگاه فنی و حرفه ای

"اهداف جشنواره ورزشی درون دانشکده ای دانشگاه فنی و حرفه ای"

الف – هدف کلی:

ایجاد بستر مناسب به منظور تقویت سلامت جسمانی، روانی، عاطفی و اجتماعی و ایجاد نشاط و شادابی در بین دانشجویان و همکاران دانشگاه فنی و حرفه ای

ب – اهداف جزئی:

- ۱- ایجاد زمینه مساعد برای وفاق جمعی، همدلی
- ۲- تقویت روحیه شور و نشاط و شادابی و جلوگیری از رخوت و سستی در بین دانشجویان و همکاران دانشکده و آموزشکده های فنی و حرفه ای کشور
- ۳- توسعه مشارکت و مسئولیت پذیری دانشجویان و همکاران در سازماندهی و اجرای فعالیت های ورزش
- ۴- بکار گیری ساز و کار های اجرایی مناسب، برای طولانی کردن مشارکت دانشجویان و همکاران
- ۵- ایجاد احساس نیاز به فعالیت های ورزشی
- ۶- تغییر رویکرد از ورزش قهرمانی به ورزش همگانی
- ۷- احیاء و توسعه تفریحات سالم ورزشی و بازی های بومی محلی

تبصره: واژه دانشکده در تمامی بندهای این بخشنامه، به کلیه دانشکده ها و آموزشکده های فنی و حرفه ای اطلاق می گردد.

فصل دوم

آئین نامه عمومی

جشنواره ورزشی درون دانشکده ای

دانشگاه فنی و حرفه ای

"آئین نامه عمومی جشنواره درون دانشکده ای دانشجویان دانشگاه فنی و حرفه ای در سطوح مختلف"

آئین نامه عمومی مسابقات جشنواره ورزشی دانشگاه فنی و حرفه ای شامل ضوابط و مقرراتی است که به منظور ایجاد نظم در برگزاری مسابقات ورزشی درون دانشکده ای در بخشهای ذیل تدوین گردیده است.

تعاریف:

۱- ورزش همگانی: انجام مستمر فعالیت های بدنی و ورزش با هدف کسب، حفظ و ارتقای سلامت جسمی و نشاط بدون محدودیت

سنی، جنسی و... با تاکید بر ویژگیهایی چون علایق، ارزان، در دسترس بودن و بدون نیاز به مربی، داور و مسابقات قانونی با حفظ

ارزش هاسی اسلامی و ارتباطات اجتماعی انجام پذیرد

۲- بازی های بومی - محلی: هرگونه فعالیت بدنی و فکری که که ریشه در تمدن و فرهنگ و سنن هر منطقه داشته باشد و به صورت

فردی یا جمعی بدون رعایت مقررات مصوب رسمی در جهت گذران اوقات فراغت، آمادگی جسمانی با حفظ ارزش های اسلامی و

ارتباطات اجتماعی انجام پذیرد.

توضیح بسیار مهم:

شایان ذکر است اداره کل تربیت بدنی دانشگاه فنی و حرفه ای در این دستور العمل به معرفی برخی از بازی های بومی - محلی استان های مختلف پرداخته است. لیکن همکاری و همفکری مسوولین تربیت بدنی مراکز تابعه و ارسال شرح و قوانین بازی هایی که در این دستور العمل درج نگشته است کمک شایانی به تکمیل مستندات مربوط به بازی های بومی محلی نواحی مختلف کشور پهناورمان خواهد نمود.

۳- ورزش های باستانی و زور خانه ای: به مجموعه حرکات ورزشی با اسباب و بی اسباب و آداب و رسوم مربوط به آن است که در

محدوده تاریخی و فرهنگی ایراتن اسلامی از گذشته های دور رواج داشته اطلاق می گردد و نام دیگر آن آئین پهلوانی و جوانمردی

ایرانیان است فعالیت های خوابگاهی: این فعالیت ها تنها شامل دانشجویان ساکن خوابگاه هاست. کارشناسان تربیت بدنی مراکز

تابعه با همکاری انجمن های ورزشی دانشجویی هر مرکز می بایست برنامه ریزی لازم را جهت برگزاری فعالیت های ورزشی ویژه

دانشجویان ساکن خوابگاه ها داشته باشند و با درج فهرست فعالیت های خوابگاه ها برنامه ریزی لازم جهت جشنواره درون دانشکده ای را ارائه نمایند.

۴- فعالیت های درون دانشکده ای: این فعالیت ها عبارتند از مسابقات، فعالیت ها و برنامه هایی کارشناسان تربیت بدنی مراکز تابعه

با همکاری انجمن های ورزشی دانشجویی هر مرکز بنا بر نیاز سنجی دانشجویان در آغاز ترم در سالن ها و اماکن ورزشی دانشکده و

آموزشکده های فنی و حرفه ای برنامه ریزی می نمایند و شامل کلیه دانشجویان اعم از خوابگاهی و غیرخوابگاهی می باشد.

۵- فعالیت های برون دانشکده ای: این فعالیت ها عبارتند از فعالیت ها و برنامه هایی (گلگشت، کوهپیمایی و پیاده روی های

عمومی و ...) که کارشناسان تربیت بدنی مراکز تابعه با همکاری انجمن های ورزشی دانشجویی هر مرکز برنامه ریزی می نمایند و

شامل کلیه دانشجویان اعم از خوابگاهی و غیرخوابگاهی می باشد

لزوم رعایت سادگی در اجرا:

سادگی در اجرا و رعایت اصل صرفه جویی ضامن استمرار این حرکت سازنده است و باعث گسترش مشارکت دانشجویان مراکز تابعه

دانشگاه فنی و حرفه ای در اجرای هرچه بهتر جشنواره و حمایت مسئولین در اجرای آن خواهد شد. لذا در این رابطه موارد زیر تاکید می

گردد:

۱- حذف و تعدیل مقررات و قوانین دست و پا گیر رشته های ورزشی و ساده کردن آنها به شکل همگانی

۲- در برگزاری جشنواره از دانشجویان علاقمند، نیروهای داوطلب و اعضای انجمن های ورزشی دانشجویی در کلیه حوزه های اجرایی

جشنواره استفاده گردد.

۳- با توجه به برگزاری کلاس های دآوری در اغلب مراکز تابعه دانشگاه فنی و حرفه ای، واگذاری قضاوت داوطلبانه مسابقات رشته های

مختلف به دانشجویان توصیه می شود.

۴- در دانشکده و آموزشکده های فنی و حرفه ای که رشته تربیت بدنی دارند، جذب دانشجویان رشته تربیت بدنی در برگزاری جشنواره

باعث بهبود کیفیت برگزاری گردیده و زمینه مناسبی را برای کارآموزی و کسب تجربه دانشجویان فراهم می نماید.

فصل سوم

آئین نامه فنی

جشنواره ورزشی درون دانشکده ای

دانشگاه فنی و حرفه ای

"آئین نامه فنی جشنواره ورزشی درون دانشکده ای دانشگاه فنی و حرفه ای"

آئین نامه فنی مسابقات جشنواره ورزشی دانشگاه فنی و حرفه ای شامل ضوابط و مقرراتی است که به منظور ایجاد نظم در برگزاری

مسابقات تدوین گردیده است

۱- هر مرکز می تواند با توجه به مقتضیات مرکز خود و نیاز دانشجویان ، همچنین با استناد به پرسشنامه پیشینه و علایق دانشجویان

و همکاران جمع آوری می گردد نسبت به برگزاری رشته های جشنواره ورزش های همگانی اقدام نماید. لازم به ذکر است در برگزاری

جشنواره به سهل الوصول بودن رشته ها ، ایجاد شادی و نشاط در دانشجویان و امکان برگزاری در محیط هایی به جزء فضاهای

ورزشی مراکز توجه گردد.

۲- هر مرکز بنا به امکانات موجود و شرایط خود از بین رشته های ورزشی اجتماعی ، انفرادی ، همگانی و بومی - محلی مندرج در دستور

العمل اجرایی مسابقات ورزشی سال ۱۳۹۱-۱۳۹۰ و دستور العمل اجرائی جشنواره های ورزش های درون دانشکده ای سال ۱۳۹۳،

رشته هایی را که امکان برگزاری مسابقات آنها در جشنواره درون دانشکده ای میسر می باشد را برگزار نماید و رشته هایی را که در

دستور العمل درج نشده است با رعایت و حفظ ارزش های اسلامی برگزار نموده و شرح بازی و قوانین و مقررات آن را به اداره کل

تربیت بدنی دانشگاه ارسال نماید

نحوه توزیع مدال ، حکم و جام در کلیه سطوح جشنواره های ورزشی درون دانشکده ای

از مقام آوران هر یک از رشته های ورزشی همگانی و بومی - محلی برگزار شده (مقام های اول تا سوم) در هر مرحله با توجه به شرایط ،

به نحو مقتضی تقدیر و تشویق به عمل می آید.

زمان برگزاری چهار مرحله جشنواره های ورزشی درون دانشکده ای دانشگاه فنی و حرفه ای

۱- مرحله اول : اردیبهشت ماه به مناسبت گرامیداشت شکست حمله نظامی آمریکا به ایران در طبس ،روز ملی خلیج فارس تا فتح

خرمشهر در عملیات بیت المقدس .

۲- مرحله دوم : مهر ماه به مناسبت گرامیداشت هفته تربیت بدنی

۳- مرحله سوم: آذر ماه به مناسبت گرامیداشت هفته دانشجو

۴- مرحله چهارم: بهمن ماه به مناسبت گرامیداشت دهه مبارک فجر

نحوه ارسال گزارش جشنواره به دانشگاه فنی و حرفه ای:

شایان ذکر است ارائه گزارش هریک از مراحل برگزاری جشنواره ورزشی درون دانشکده ای فقط از طریق پورتال مورد تایید می باشد و

ارسال هرگونه گزارش از طریق ایمیل ،اتوماسیون و ... قابل بررسی و ارزیابی نمی باشد.

اقدامات دانشگاه فنی و حرفه ای:

از دانشکده و آموزشکده های فنی و حرفه ای و مسئولین برگزاری دانشکده و آموزشکده های فنی و حرفه ای برتر به نحو مقتضی تقدیر و

تشکر به عمل خواهد آمد.

فصل چهارم

عناوین ، شرح وقوانین و مقررات

برخی از رشته های ورزشی

همگانی

"عناوین برخی از رشته های ورزشی همگانی"

ردیف	عنوان	ردیف	عنوان
۱	چند گانه همگانی	۳۷	ایروبیک
۲	ایستگاهی	۳۸	بدمینتون
۳	صحرائوردی	۳۹	بسکتبال
۴	گلگشت	۴۰	بسکتبال سه نفره
۵	پیاده روی	۴۱	تکواندو
۶	ماست خوری	۴۲	پرتاب حلقه
۷	دو صحرائوردی	۴۳	پرواز بادبادکها
۸	داژبال	۴۴	تنیس روی میز
۹	پینت بال	۴۵	تیر اندازی با تفنگ بادی
۱۰	هندبال	۴۶	تیر و کمان
۱۱	جشنواره آدم برفی	۴۷	جودو
۱۲	مسابقه دو	۴۸	حلقه کمر
۱۳	پرتاب پناالتی بسکتبال	۴۹	دوچرخه سواری
۱۴	حرکات نمایشی و ژیمناستیک	۵۰	دوومیدانی
۱۵	طناب زنی	۵۱	شطرنج
۱۶	ورزش باستانی	۵۲	شنا
۱۷	وزنه برداری	۵۳	شوت فوتسال
۱۸	پرس سینه	۵۴	فریزی
۱۹	پرتاب وزنه	۵۵	فوتبال
۲۰	پرش طول	۵۶	فوتبال دستی
۲۱	دارت	۵۷	فوتبال گل کوچک
۲۲	کبدی	۵۸	فوتسال
۲۳	پرتاب دیسک	۵۹	قویترین دانشجو
۲۴	قویترین دانشجو	۶۰	کار با دستگاه بدنسازی
۲۵	پرش	۶۱	کاراته
۲۶	ضربات پناالتی فوتبال	۶۲	کارتینگ
۲۷	پناالتی گل کوچک	۶۳	کشتی
۲۸	صخره نوردی	۶۴	کوهپیمایی
۲۹	والیبال	۶۵	کوهنوردی
۳۰	والیبال ساحلی	۶۶	کیوکشین
۳۱	فوتبال ساحلی	۶۷	مچ اندازی
۳۲	اسکی روی آب	۶۸	موشک آبی
۳۳	کفش پیاده روی	۶۹	نرمش صبحگاهی
۳۴	آمادگی جسمانی	۷۰	ماهگیری
۳۵	اسکیت	۷۱	هفت سنگ
۳۶	والیبال ۴ نفره		

نکته: تمامی بازی ها می تواند بر اساس قوانین رسمی فدراسیون و یا در نظر گرفتن اقتضای شرایط موجود برگزار شود.

"قوانین و مقررات فنی چندگانه همگانی"

این رشته از ترکیب چند رشته ورزشی در قالب یک رشته تیمی به نام چندگانه تعریف می گردد که مسابقات آن می بایست در چند روز متوالی اجرا گردد. (مثال: روز اول هفت سنگ- روز دوم داذبال - روز سوم دارت- روز چهارم کبدی - روز پنجم کفش پیاده روی) .

مقررات فنی

- ۱- مسابقه گروهی (تیمی) می باشد
- ۲- حداقل چهار رشته ورزشی در چندگانه به کار گرفته شود
- ۳- انتخاب رشته های ورزشی بر عهده مرکز می باشد.
- ۴- طول برگزاری مسابقه حداقل ۳ روز می باشد
- ۵- تعداد نفرات هر تیم حداقل ۴ نفر می باشد

امتیازات :

تیم ها می بایست جهت کسب امتیاز در همه رشته های تعیین شده شرکت نمایند و در صورت عدم شرکت در هر یک از رشته های تعیین شده امتیاز آن مرحله صفر لحاظ می گردد.

امتیاز هر رشته در هر روز به تفکیک برای تیم ها محاسبه می گردد.

امتیاز نهایی هر تیم بر اساس مجموع امتیاز کسب شده در هر رشته ورزشی محاسبه خواهد شد.

تعیین میزان امتیاز و قوانین مسابقات بر عهده مرکز می باشد.

"قوانین و مقررات فنی دارت"

وسایل مورد نیاز

- ۱- دارت
- ۲- پایه دارت
- ۳- تیر

فاصله

فاصله خط استارت تا دارت ۲/۷۳ متر و ارتفاع آن از سطح زمین تا نقطه وسط دارت ۱/۳۷ متر می باشد.

مقررات فنی

- ۶- مسابقه دارت مسابقات انفرادی می باشد
- ۷- هر بازیکن مجاز است با اجازه داور از سه پرتاب قلق گیری استفاده نماید.
- ۸- برای پرتاب اصلی هر بازیکن مجاز است فقط ۵ پرتاب انجام داده و جمع امتیازات ۵ پرتاب به عنوان امتیاز کل دربرگه مخصوص امتیازات ثبت خواهد شد.

امتیازات :

دایره قرمز وسط ۵۰ امتیاز- دایره سبز وسط ۲۵ امتیاز- خارج از دایره بزرگ صفر امتیاز در صورت افتادن دارت از تخته صفر امتیاز- مثلث های سیاه و سفید امتیاز خانه خودش- منطقه رنگی بیرونی امتیاز خانه با ضریب ۲ و مناطق رنگی درونی امتیاز خانه با ضریب ۴ محاسبه می شود.

خطاها:

- پرتاب جلوتر از خط استارت خطا محسوب می گردد.
- بازیکن حق دست زدن به تخته دارت را ندارند.
- در صورت مساوی بودن امتیازات چند بازیکن به صلاح دید سرپرست فنی مرحله دوم برای آن گروه تکرار خواهد شد.

"قوانین و مقررات فنی کفش پیاده روی"

وسایل مورد نیاز

- ۱- کفش پیاده روی دسته جمعی
- ۲- گچ یا نوار رنگی جهت ایجاد کانالهای به عرض ۲ متر و طول ۱/۵ متر

مقررات فنی

- ۱- هر تیم متشکل از ۶ نفر می باشد. (حضور حداقل ۵ نفر الزامی است).
- ۲- کفش پیاده روی دسته جمعی (سه نفره) مسابقات تیمی می باشد
- ۳- طول حرکت تیم ها ۱۵ متری باشد.
- ۴- تیمی که مسیر ۱۵ متری را در زمان کمتری طی نماید برنده محسوب می گردد.
- ۵- در صورت مساوی شدن زمان چند تیم مسابقه نهایی برای گروه های مزبور برگزار می گردد.

خطاها

- ۱- خروج هر تیم از کانال مربوط خطا محسوب می گردد.
- ۲- تیم ها باید مسیر را با سه نفر تمام نمایند. خروج هر کدام از یاران گروه موجب حذف تیم می گردد.

"قوانین و مقررات فنی فریزی"

وسایل مورد نیاز

پارچه ای به ابعاد ۲*۲۰ دارای ۴ مربع آبی - قرمز - زرد - سیاه دایره اول آبی به شعاع یک متر دایره دوم به شعاع ۸۰ سانتی متر دایره سوم زرد به شعاع ۶۰ سانتی متر دایره چهارم یا دایره مرکزی مشکی رنگ به شعاع ۴۰ سانتی متر

مقررات فنی

۱. مسابقات فریز بی مسابقات انفرادی می باشد
۲. فاصله خط استارت تا سیبل که بر روی زمین پهن شده ۵ متری باشد.
۳. هر بازیکن مجاز است با اجازه داور از سه پرتاب قلق گیری استفاده نمایند.
۴. برای پرتاب اصلی هر بازیکن مجاز است فقط ۵ پرتاب انجام داده و جمع امتیازات ۵ پرتاب بعنوان کل امتیازات در برگه مخصوص ثبت خواهد شد.

امتیازات

- دایره مشکی ۱۰۰ امتاز
- دایره زرد ۷۵ امتیاز
- دایره قرمز ۵۰ امتیاز
- دایره آبی ۲۵ امتیاز
- بقیه مناطق صفر امتیاز

خطاها

۱. پرتاب جلوتر از خط استارت خطا محسوب می گردد.
۲. در صورت مساوی بودن امتیازات چند بازیکن با صلاح دید سرپرست فنی مرحله دوم برای آن گروه تکرار خواهد شد.
۳. در صورتی که فریزی مابین دو دایره قرار بگیرد امتیاز نزدیکترین دایره محاسبه خواهد شد در صورتیکه فریزی بطور مساوی در بین دو دایره قرار بگیرد جمع امتیاز دو دایره تقسیم بر دو است.

"قوانین و مقررات فنی داژبال"

- ۱- شماره پیراهن بازیکنان در وسط پشت ۲۰ سانتی متر و در وسط جلو ۱۵ سانتی متر و به پهنای ۲ سانتی متر باشد.
- ۲- مسابقات با توپ والیبال برگزار می شود.

شرح بازی و قوانین و مقررات فنی

- ۱- مسابقات داژبال مسابقات تیمی می باشد
- ۲- تیم مدافع: تیمی که در وسط زمین قرار می گیرد.
- ۳- تیم مهاجم: تیمی که در دو طرف زمین قرار می گیرد.
- ۴- شروع بازی با قرعه کشی بوده و برنده قرعه حق انتخاب مدافع یا مهاجم بودن را دارد. تیم مدافع در وسط زمین قرار می گیرد و تیم مهاجم نیز به دو گروه تقسیم شده و در دو طرف محل تعیین شده مستقر می شوند. بازی با سوت داور شروع شده و کرنومتر روشن می شود.
- ۵- زمان بازی ۱۲ دقیقه می باشد.
- ۶- مسابقه در زمین والیبال برگزار می گردد.
- ۷- اگر بازیکن وسط توپی را که تیم مهاجم پرتاب می کند بگیرد، گل محسوب شده و بنام خودش منظور می گردد.
- ۸- بازیکنی که گل داشته باشد اگر با توپ زده شود در بازی می ماند و گل او از بین می رود (در صورتیکه ۲ یا ۳ بازیکن در زمین باشند این بازیکن می تواند گل خود را به افراد دیگری از تیم خود که از زمین خارج شده اند بدهد. در ابتدا نفر اولی که زمین را ترک نموده است باید وارد زمین گردد).
- ۹- آخرین نفری که در زمین می ماند بعد از ۵ رفت و برگشت موفق (حداکثر ۱۰ پرتاب) باید یکی از افراد تیم را به داخل زمین دعوت نماید. (در ابتدا نفر اولی که زمین را ترک نموده است باید وارد زمین گردد).
- ۱۰- اگر توپ پاس داده شود و به بازیکن وسط زمین بخورد بازیکن نباید از زمین خارج شود.
- ۱۱- بازیکنان مهاجم می توانند در جریان بازی به جای اینکه بازیکنان وسط را با توپ بزنند با اعلام کلمه پاس توپ را مستقیماً به بازیکنان هم تیمی خود پاس دهند.
- ۱۲- استراحت بین دو گیم ۵ دقیقه می باشد.

خطاها

- ۱- پرتاب توپ بشکل شوت با پا خطا محسوب می‌شود و بازیکن خاطی باید زمین بازی را ترک نماید.
- ۲- بازیکنان مدافع که در وسط قرار دارند اگر در جریان بازی پای یکی از آنها از خط زمین به طور کامل عبور کند خطا محسوب شده، باید زمین را ترک نماید.
- ۳- اگر بازیکنان مدافع توپ را پس از دریافت به محل دورتر پرتاب نمایند (اتلاف وقت) همان بازیکن پرتاب‌کننده باید از دور بازی خارج شود.
- ۴- چنانچه یکی از بازیکنان مهاجم خطای عمد روی بازیکنان مدافع انجام دهد خطا محسوب می‌شود. بازیکن مهاجم نباید پایش را روی خط محوطه بگذارد.

تبصره ۱: مربی در هر دور بازی می‌تواند از بین ۵ بازیکن خود چهارنفر را به عنوان نفرات اصلی وارد زمین بنماید.

تبصره ۲: قبل از شروع بازی مربیان باید اسامی ۴ بازیکن اصلی را به طور کتبی به منشی ارائه دهند. (استفاده از بازیکن ذخیره در جریان بازی فقط در صورت آسیب جدی بازیکن اصلی و با تأیید سرپرست فنی انجام می‌پذیرد).

- ۵- بازیکنان باید سعی کنند توپ را به سمت بازیکنان وسط زمین پرتاب نمایند. به گونه‌ای که توپ به آنها برخورد کند. بازیکنی که توپ به او اصابت کرده از زمین بازی خارج می‌شود هنگامی که آخرین نفر با توپ زده شد کرنومتر خاموش شده و زمان بازی برای بازیکنان وسط زمین ثبت می‌گردد. با فرمان داور جای دو تیم عوض شده و به همان صورت زمان بازی تیم دوم نیز ثبت می‌گردد. تیمی که زمان بیشتری بازی کرده باشد برنده بازی اعلام می‌گردد. اگر یک بازیکن مدافع باقی بماند بعد از ۵ رفت و برگشت می‌تواند یک یار به داخل زمین دعوت نماید و بازیکن پرتاب کننده اگر با واژه پاس توپ را برای یاران خود بفرستد و نفر وسط به توپ ضربه بزند به اصطلاح می‌گویند پاس شکسته شده یک نوبت از پنج نوبت به حساب می‌آید. در حالیکه اگر توپ با واژه پاس به یار خودی برسد فقط پاس است و نوبت محسوب نمی‌شود. استفاده از واژه پاس فقط زمانی میسر است که یک نفر از بازیکنان مدافع داخل زمین باشد. تیم مهاجم نمی‌تواند از ۲ پاس پی در پی استفاده نماید در صورت انجام ۲ پاس یک نوبت از ۱۰ نوبت محسوب می‌شود

"قوانین و مقررات فنی کبدی"

شرح بازی

زمین بازی به دو قسمت مساوی تقسیم می‌شود بازیکنان تیم‌ها در هر دو طرف زمین رو به روی همدیگر قرار می‌گیرند با قرعه‌کشی بین تیم‌ها تیم برنده، الف (مهاجم) و تیم مقابل، ب (مدافع) نامگذاری می‌شود، با فرمان داور، بازی شروع می‌شود و یکی از بازیکنان تیم مهاجم به سمت بازیکنان تیم مدافع با صدا درآوردن کلمه (زو) حمله می‌نماید. این بازیکن قبل از اینکه صدای (زو) وی قطع شود و یا اینکه بازیکنان تیم مدافع آن را بگیرند، می‌بایست یک یا چند نفر از بازیکنان تیم مدافع را با دست زده و به سمت زمین خود برگردد. کلیه بازیکنانی که با دست نفر حمله کننده لمس شوند باید از بازی خارج شوند، اگر مهاجم از بازی خارج شد (پوچ گردید) در آن صورت نفر دوم از تیم (الف) وارد زمین مدافع می‌گردد، سپس نوبت تیم (ب) می‌شود که به صورت مهاجم وارد زمین تیم (الف) شود و در صورت برگشت به زمین خود، دوباره نوبت تیم (الف) می‌شود. در صورتی که کلیه بازیکنان یک تیم از بازی خارج شوند (مدافع یا مهاجم) تیم مقابل برنده مسابقه در آن نیمه بازی بوده و یک امتیاز مثبت کسب می‌نماید و نیمه دوم بازی نیز به روش مذکور انجام می‌گیرد.

قوانین و مقررات فنی

- ۱- مسابقات کودی (زو) مسابقات تیمی می‌باشد
- ۲- شماره پیراهن بازیکنان در وسط پشت ۲۰ سانتی‌متر و در وسط جلو ۱۵ سانتی‌متر و به پهنای ۲ سانتی‌متر باشد
- ۳- بازی در سه ست و حداکثر زمان در هر ست ۵ دقیقه می‌باشد.
- ۴- تیمی برنده بازی است که برنده ۲ ست شود.
- ۵- هر بازیکنی که از محوطه زمین خودش بیرون برود از بازی خارج می‌شود.
- ۶- بازیکن یا بازیکنانی که توسط مهاجم لمس شود از بازی خارج می‌شود.
- ۷- اگر مهاجم قبل از رسیدن به زمین خود، صدای (زو) او قطع شود از بازی خارج می‌شود.
- ۸- اگر مهاجم توسط مدافع یا مدافعی گرفته شود و مهاجم خود را به خط وسط زمین برساند و خط را لمس کند، نفراتی که مهاجم را گرفته‌اند از بازی خارج می‌شوند.
- ۹- در پایان هر ست تیمی برنده است و دو امتیاز می‌گیرد که تعداد بازیکنان باقی‌مانده آن در زمین بیشتر باشند.

- ۱۰- در پایان بازی اگر امتیازات تیم‌ها برابر گردید تیمی برنده است که تعداد نفرات باقی مانده آن در ست (گیم) برنده بیشتر باشد و اگر تعداد نفرات نیز مساوی بود تیمی برنده است که در زمان کمتری توانسته نفرات تیم مقابل را حذف نماید.
- ۱۱- گرفتن سر و گردن بازیکنان و همچنین پیراهن آنان خطا محسوب می‌شود.
- ۱۲- در پایان هر ست تعداد نفرات و زمان تیم برنده باید اعلام گردد.
- ۱۳- در صورتیکه پس از دو دقیقه بازیکن از بازی خارج نشد تیم مهاجم تغییر می‌یابد (قانون ۲ دقیقه)
- ۱۴- بازیکن مهاجم حتماً باید از منطقه یک سوم زمین مدافع عبور نماید و وارد منطقه دو سوم شود.
- ۱۵- زمین بازی ۱۸ متر

"قوانین و مقررات فنی طناب کشی"

قوانین و مقررات فنی

- مسابقات طناب کشی مسابقات تیمی می باشد

لوازم و تجهیزات:

طناب: طول طناب حداقل ۳۳ متر و قطر طناب (محیط) ۱۰ تا ۱۲ سانتیمتر بوده و فاقد هرگونه گره است و دو سر طناب نیز باید بسته باشد. جنس طناب از کنف خواهد بود.

علامت طناب: بمنظور انجام هر چه بهتر مسابقات و بالابردن سطح قضاوت داوران نوارها و علامت‌های روی طناب درج می‌گردند که اگر طناب کشیده یا جمع شود. داور بتواند آن را به راحتی ملاحظه نماید.

در موقع مسابقات پنج نوار یا علامت رنگی روی طناب درج میشود.

(الف) یک نوار رنگی در مرکز طناب (وسط) قرمز

(ب) ۲ نوار رنگی هر کدام به فاصله ۴ متر از علامت مرکزی (وسط طناب) - زرد

(ج) ۲ نوار رنگی هر کدام به فاصله ۵ متری از علامت مرکزی طناب (وسط طناب) مشکی

* وزن و تعداد بازیکنان: در تیمهای طناب کشی ۶ نفر عضو هستند که مجموع وزن ورزشکاران در مسابقات به شرح زیر است .

وزن بازیکنان: به مجموع وزن بازیکنان یک تیم گفته می‌شود و مسابقات در اوزان زیر برگزار می‌شود :

۳۰۰ - ۳۳۰ - ۳۶۰ - ۳۹۰ - ۴۲۰ - ۴۵۰ - ۴۸۰ - ۵۱۰ - ۵۴۰ - ۵۷۰ کیلوگرم

فضا یا محوطه طناب‌کشی:

- ۱- زمین و محوطه طناب‌کشی بایستی تخت- هموار و یا پوشیده از چمن باشد.
- ۲- طول محوطه طناب‌کشی بایستی حداقل ۳۰ متر و عرض آن بیشتر از ۳ متر باشد.

نحوه گرفتن طناب:

- ۱- هیچ ورزشکاری نباید طناب را جلوتر از نقطه‌ای که با رنگ یا نوار مشخص شده است بگیرد.
- ۲- در آغاز هر کشش، اولین ورزشکار می‌تواند تا جایی که امکان دارد نزدیک علامت رنگی یا نوار طناب قرار بگیرد.
- ۳- هیچ حلقه‌ای یا گره‌ای نباید در طناب وجود داشته باشد و هیچ نقطه‌ای از طناب نباید به بدن ورزشکار قفل شده یا بسته شده باشد.
- ۴- هر ورزشکار باید طناب را با دستان لخت و بدون پوشش (دستکش) بگیرد یعنی کف هر دو دست رو به بالا باشد و طناب از بین بدن و بازی ورزشکار عبور کند. هر نوع مانعی که باعث آزاد حرکت نکردن طناب شود خطا محسوب می‌شود. پاها باید به سمت جلو دراز شده باشد و جلوتر از زانوها قرار داشته باشند. کلیه ورزشکاران در تمام وقت مسابقه به حالت کشش قرار بگیرند.

برنده یک کشش

هر تیم زمانی برنده یک کشش است که طناب را در مسافت مورد لزومی که با علامت مشخص گردیده، حرکت دهد و آنقدر طناب را بکشد که علامت مرکزی روی طناب از خط روی زمین بگذرد.

امتیاز دهی:

- ۱- هر تیم زمانی برنده مسابقه اعلام می‌شود که در ۲ کشش از ۳ کشش بر حریف چیره شود.
- ۲- هر تیم که در یک کشش برنده شود یک امتیاز می‌گیرد. و هر تیمی که در ۲ کشش متوالی برنده شود مسابقه را برده است تیمی که بتواند در ۲ بار کشش متوالی، ۲ بر صفر بر حریفش غلبه کند، ۳ امتیاز بدست می‌آورد و تیم بازنده هیچ امتیازی بدست نخواهد آورد، تیمی که در ۳ بار کشش با حساب ۲ بر ۱ بر حریفش غلبه کند، ۲ امتیاز و حریفش یک امتیاز کسب می‌کند.
- ۳- زمان استراحت: وقت استراحت بین هر کشش ۲ دقیقه است.

"قوانین و مقررات فنی هفت سنگ"

وسایل بازی :

الف : توپ در اندازه توپ تنیس

ب: هفت قطعه سنگ پهن تقریباً به اندازه کف دست یا هفت عدد مکعب چوبی به ابعاد ۱۰ سانتی متر با شماره‌های ۱ الی ۷ که شماره گذاری آن در یک طرف انجام شود و چوب‌ها باید به ترتیب از پایین به بالا چیده شود.

زمین بازی :

زمینی است مستطیل شکل به عرض ۴ متر تا ۱۰ متر و طول ۱۵ تا ۳۰ متر

زمان بازی :

۲۰ الی ۳۰ دقیقه می‌باشد که کمیته فنی مشخص می‌نماید.

شرح بازی

۱- شروع بازی با قرعه‌کشی بوده و برنده قرعه حق انتخاب مدافع یا مهاجم بودن را دارد تیم مهاجم به فاصله ۷ متر از سنگ‌ها،

پشت‌خط شروع (خط پرتاب) قرار می‌گیرد. و تیم مدافع هفت قطعه سنگ را در دایره ای به قطر ۲۰ سانتی متر روی هم

چیده و در مقابل تیم مهاجم پشت نیم‌دایره مستقر می‌شوند.

۲- با سوت داور، نفر اول تیم مهاجم از پشت خط پرتاب، توپ را با دست به سمت سنگ‌ها در مدت کمتر از ۳ ثانیه پرتاب

می‌نماید. اگر توپ به سنگ‌ها اصابت نکند نفر بعدی تیم مهاجم پرتاب را انجام می‌دهد و پس از اینکه سنگ‌ها به زمین

ریخته شد بازیکنان مدافع توپ را برداشته و سعی می‌کنند با پاس‌کاری و حرکت، بازیکنان تیم مهاجم را که قصد چیدن

سنگ‌ها را دارند با توپ بزنند. بازیکنی که توپ به او اصابت نماید از زمین بازی خارج می‌شود. اگر مدافعین همه بازیکنان

مهاجم را با توپ بزنند برنده خواهند شد. اما اگر قبل از اینکه همه بازیکنان تیم مهاجم از بازی خارج شوند بازیکنی موفق به

چیدن سنگ‌ها شود، آن تیم برنده بازی خواهد بود.

قوانین و مقررات فنی

۱- مسابقات هفت سنگ مسابقات تیمی می‌باشد

۲- بازی در سه ست و حداکثر زمان در هر ست ۵ دقیقه می‌باشد.

"قوانین و مقررات فنی طناب‌زنی"

ورزش طناب‌زنی یک فعالیت بدنی کامل و مفرح است که بصورت انفرادی، دونفره و گروهی با استفاده از طناب‌های کوتاه و بلند و بصورت ۲،۱ و چند طنابی انجام می‌شود. این ورزش از گذشته‌های دور بعنوان یک بازی و تفریح بین سنین مختلف رواج داشته و ورزشکاران رشته‌های دیگر نیز جهت چابکی و استقامت و هماهنگی عصب و عضله و در نهایت آمادگی جسمانی از این رشته استفاده می‌کردند.

وسایل و تجهیزات:

- ۱- فضا و زمین: برای انجام این ورزش به زمین یا فضای حداقل به مساحت ۳ متر مربع و چنانچه در سالن یا فضای سرپوشیده انجام شود ارتفاع آن حداقل ۳ متر خواهد بود.
- ۲- کفش: بهترین کفش، کفشی است که کف آن ضمن داشتن ضخامت کافی انعطاف‌پذیر باشد.
- ۳- طناب مناسب: در این رشته از طناب‌های مختلف استفاده می‌شود که با توجه به یک یا دو یا چند نفره برگزارشدن مسابقات طول آن قابل تغییر می‌باشد.
- ۴- ابعاد زمین مسابقه: مسابقه این رشته در زمین‌های به اندازه زیر انجام می‌شود.
- ۵- مسابقات انفرادی: الف: سرعت و سرعت استقامت: اندازه ۴×۴ متر ب: آزاد (نمایشی): اندازه زمین ۹×۹ متر
- ۶- مسابقات تیمی ۲ یا ۴ نفره: الف: سرعت: اندازه زمین ۵×۵ متر ب: آزاد (نمایشی): اندازه زمین ۱۲×۱۲ متر

مواد مسابقات:

انفرادی:

- الف- سرعت: در ۳۰ ثانیه بیشترین گام پای راست
- ب- سرعت، استقامت: در ۳ دقیقه بیشترین گام پای راست
- ج- سه ضربی یا تریپل: منظور سه بار عبور طناب از زیر پا در یک جهش بدون محدودیت زمانی است.

د- ورزشکار در مدت ۷۵ - ۴۵ ثانیه بهترین حرکات نمایشی را انجام می دهد.(انفرادی)

تیمی:

۱- بین ۲ تا ۴ نفر، هر نفر یک طناب (سرعت و دوپل امدادی: (۴×۳۰ ثانیه) ۲ نفر اول هر کدام بصورت جاکینگ (سرعت) به مدت ۳۰ ثانیه و دو نفر بعدی بصورت دوپل هر کدام بمدت ۳۰ ثانیه حرکت را اجرا می کنند)

۲- آزاد(نمایشی) دونفره: در مدت ۷۵-۴۵ ثانیه دو نفر هر کدام با یک طناب کوتاه حرکات را بصورت هماهنگ اجرا می کنند.

۳- آزاد (نمایشی) چهارنفره: در مدت ۷۵-۴۵ ثانیه چهار نفر هر کدام با یک طناب کوتاه حرکات را بصورت هماهنگ اجرا می کند.

مسابقه دبل داچ: مسابقه با دو طناب بلند (دابل داچ) انجام می شود.

۱- سرعت: در مدت ۴۵ ثانیه هر ۴ نفر بیشترین گام پای راست را انجام می دهند.

۲- آزاد (نمایشی): در مدت ۷۵-۴۵ ثانیه هر ۳ نفر بهترین حرکات نمایشی را انجام می دهند.

" قوانین و مقررات فنی پرواز بادبادکها "

یکی از رشته‌های تحت پوشش فدراسیون ورزشهای همگانی پرواز بادبادکها می‌باشد، این رشته بدلیل علاقمندی در بین کلیه اقشار جامعه دارد از جایگاه ویژه‌ای برخوردار می‌باشد که در پرکردن اوقات فراغت نوجوانان - جوانان و بزرگسالان بویژه خانواده‌ها نقش بسزایی دارد و از گذشته‌های دور یعنی قبل از اینکه رشته‌های مختلف کلاسیک ورزشی رشد نمایند انجام می‌گرفته و مردم به آن می‌پرداختند این امر ریشه دیرینه در فرهنگ این مرز و بوم و سایر کشورها دارد که مردم با علاقه و سلیقه خود به ساخت بادبادک می‌پرداختند و نسبت به پرواز درآوردن آن اقدام می‌کردند.

نحوه امتیازدهی به شرکت‌کنندگان و انتخاب نفرات برتر در مسابقات

برای شرکت در مسابقات رسمی کلیه شرکت‌کنندگان باید مورد پذیرش قرار گرفته و نسبت به اخذ شماره اقدام نمایند.

برای هر ۱۰ تا ۱۵ نفر یک نفر داور انتخاب می‌گردد که داور نظارت لازم را بر مسابقه دهنده خواهد داشت و در برگه‌های مخصوص داوری به آن امتیاز می‌دهد.

سعی می‌گردد ورزشکاران بصورتی در مسابقه شرکت نمایند که مزاحمتی برای یکدیگر ایجاد ننمایند.

فاکتورها و شاخصهایی که در مسابقات به آن امتیاز تعلق می‌گیرد

- ۱- نوع بادبادک (دست‌ساز یا آماده) هر کدام امتیاز خاص خود را دارند.
- ۲- تعداد گوشواره‌های هر بادبادک
- ۳- رنگ‌آمیزی بادبادکها و ترسیم آرم و شکل با توجه به فرهنگ منطقه .
- ۴- مدت زمان جهت شروع پرواز بادبادکها از زمان شماره‌گیری یا شروع پرواز

۵- میزان ارتفاعی که بادبادک‌ها به پرواز در می‌آید.

مسابقات توسط سه داور و یک نفر منشی اداره و مجموع امتیازها ثبت و نفرات برتر مشخص می‌شوند.

در پایان امتیازهای بدست آمده جمع و هرنفری که امتیاز بیشتری را بدست آورد رتبه اول را بدست می‌آورد و تا نفر ششم نیز مشخص می‌شود.

در هر مسابقه معمولاً به مسن‌ترین - خردسال‌ترین - قشنگ‌ترین - با ارتفاع‌ترین و بعضی از شاخصها نیز هدایایی تقدیم می‌شود.

امتیازات :

۱- ساخت بادبادک دست ساز : حداکثر ۲۰ امتیاز

۲- ارائه بادبادک آماده : حداکثر ۵ امتیاز

۳- رنگ آمیزی و طراحی : حداکثر ۱۵ امتیاز

۴- انتخاب الگوی ساخت متناسب با فرهنگ ایرانی و بومی : ۵ امتیاز

۵- مدت زمان پرواز بادبادکها : حداکثر ۱۰ امتیاز

۶- زمان به پرواز در آوردن بادبادکها : ۵ امتیاز

۷- ارتفاع پرواز : حداکثر ۱۰ امتیاز

۸- انجام حرکات نمایشی در هوا : ۵ امتیاز

۹- ابعاد بادبادک حداکثر ۱۵ امتیاز

" قوانین و مقررات فنی سوارکاری و حرکات نمایشی با اسب "

سوارکاری وانجام حرکات نمایشی روی اسب از سالیان دوروبا توجه به ضرورت زندگی وامورفرهنگی اجتماعی ، استفاده از اسب ومواهب طبیعی مورد توجه وعلاقه اغلب مردم ایران بوده واین علاقه درمناطقى كه داراى ویژگی هاى لازم جهت پرورش ونگهدارى اسب است بیشتر مشاهده مى گردد.این ورزش بیشتر درزمینهای هموارومراتع كه مناسب اسب دوانى میباشد انجام میگردد .ومعمولا بصورت انفرادى میباشد.

تجهیزات مورد نیاز:

تجهیزات این رشته ورزشی با توجه به نوع فعالیت ونمایشی كه میخواهند روی اسب انجام دهند خواهد بود ودرحال حاضر بیشتراز لباس وكفش محلی وتجهیزات سواری موجودورزشكاران استفاده مى نماید.این رشته ورزشی را معمولا پیشكسوتان وریش سفیدان قضاوت مینمایند وسعی میکنند بهترین فرد ، كه شایستگی هاى لازم را داشته باشد انتخاب نمایند.

مواد مسابقات و نحوه محاسبه امتیازات :

كورس وپرش از موانع طبیعی :بمنظور برگزاری مسابقات كورس مسافتى بین يك یا دو كيلومتر انتخاب مى شود وسوار كاران درحالى كه لباس محلى به تن دارند باشماره سینه مشخص وبا علامت داور حرکت مى نمایند وهركس زودتر به خط پایان رسید برنده محسوب میگردد.

حرکات نمایشی:

حرکات نمایشی یا شیرین کاری با اسب شامل موارد زیر می باشد:

- ۱- برداشتن كلوخ از روی زمین ۱۰ امتیاز
- ۲- برداشتن كلاه از ارتفاع ۲۰ سانتى متری زمین ۱۰ امتیاز ،، ۳۰ سانتى متری ۶ امتیاز
- ۳- ایستادن وبالانس زدن روی اسب بصورت چهار نعل "ایستادن ۵ امتیاز"، "بالانس ۷ امتیاز"
- ۴- پریدن روی اسب وپیاده شدن بصورت چهار نعل هرکدام ۵ امتیاز
- ۵- تیراندازی روی اسب بصورت چهار نعل به هدف متحرک ۱۰ امتیاز
- ۶- بغل اسب پنهان شدن بصورت چهار نعل ۵ امتیازورزشكاران
- ۷-باید باتوجه به مواد اعلام شده در حرکات نمایشی كه معمولا توسط مسئولین وداوران تعیین میگردد به رقابت بپردازند وورزشكاری كه بتواند بیشترین امتیاز را كسب نماید برنده شناخته مى شود .

" قوانین ومقررات فنی دوگانه "

این مسابقات شامل دو مرحله دویدن و یک مرحله دوچرخه سواری می باشد

تجهیزات مورد نیاز:دوچرخه

نحوه برگزاری مسابقات:

بخش دختران :شرکت کنندگان ابتدا می بایست ۴۰۰متر بدوند ،بعد از یک کیلومتر دوچرخه سواری مجددا ۴۰۰متر بدوند.

بخش پسران :شرکت کنندگان ابتدا می بایست ۵۰۰متر بدوند ،بعد از دو کیلومتر دوچرخه سواری مجددا ۵۰۰متر بدوند.

خطا:در زمان استارت از خط استارت جلوتر آمدن خطا می باشد

فصل پنجم

عناوین ، شرح وقوانین و مقررات

برخی از رشته های ورزشی

بومی - محلی

"عناوین برخی از بازی های بومی – محلی"

ردیف	عنوان	ردیف	عنوان
۱	گلوله برفی	۱۹	برس و بزن (بزن بزن، همه بدو)
۲	زو (کودی کودی)	۲۰	جوز آغاجی (جوز مره)
۳	کرنا	۲۱	چوب در هوا (چوب عمودی)
۴	طناب کشی	۲۲	گیلدارک (چوب و توپ)
۵	پلان	۲۳	چوب و پل بازی (زو کشی)
۶	گوشه بازی	۲۴	چوب کلاه بردار
۷	سنگ و پنج	۲۵	کش بازی
۸	پیل و دسته	۲۶	لپر گاله
۹	دال پلان	۲۷	چلمبه (الک دو لک)
۱۰	استاد، شاگرد	۲۸	دال پلان
۱۱	دست رشته (دستش ده)	۲۹	چوره وردی (نان دادن)
۱۲	(گانبیه، خروس خروس، قلان) خروس جنگی	۳۰	دستمال – پایه
۱۳	استپ (برادر کمکم کن)	۳۱	دو با گونی
۱۴	پنجه کا	۳۲	کشتی سنتی
۱۵	لی لی (خونه خونه بازی)	۳۳	سوارکاری سنتی
۱۶	یک گل دو گل	۳۴	نشانه زنی تیمی
۱۷	(قلعه، بالابلندی) گرگم به هوا	۳۵	گرگم و گله می برم
۱۸	تله موش	۳۶	کلاه بران

"قوانین و مقررات فنی کلاه بران"

این بازی بیشتر در مناطق روستایی و عشایر نشین بصورت تیمی یا گروهی بنامهای کلاه پران یا کلاه بران در محیطهای باز و اغلب در روزهای تعطیل در بین جوانان و نوجوانان رایج می باشد.

وسایل و تجهیزات:

ابعاد زمین، جنس و زمان بازی: زمین بازی مربع مستطیلی است به عرض ۴۰ و طول ۶۰ متر که دایره ای بقطر ۳ متر در گوشه ای از آن قرار دارد و در انتهای زمین نیز محلی جهت استقرار تیرک مشخص می شود جنس زمین خاکی و یا چمن خواهد بود و زمان بازی ۳۰ دقیقه می باشد.

تعداد نفرات هر تیم: اعضای هر تیم مرکب از ۶ نفر بوده که ۵ نفر اصلی و یک نفر ذخیره خواهد بود.

لوازم و تجهیزات مورد نیاز: کلاه از نوع نمدی یا عشایری و یک قطعه چوب یک متری جهت تیرک و پارچه قرمز رنگی به طول ۴۰ و عرض ۳۰ سانتی متر

نحوه بازی: این بازی که اغلب با موزیک همراه است بین دو تیم ۵ نفره انجام می گردد و نحوه بازی به اینصورت است که یک تیم به عنوان مهاجم و یک تیم به عنوان مدافع بوسیله سکه توسط داور مشخص می شود.

چهار نفر از اعضا تیم مدافع در داخل دایره تعیین شده در حالی که کلاه به سر دارند به صورت نشسته که پشت به پشت هم دارند قرار می گیرند و یک نفر از بازیکنان که تحت عنوان سالار نامیده میشود وظیفه دفاع از افراد نشسته را بر عهده دارد.

تیم مهاجم سعی می کند به دایره و افراد مدافع نزدیک شده و کلاه را از سر بازیکنان بردارد و در این حالت سالار سعی می کند مانع اینکار شده و با پا به طرف پای بازیکنان مهاجم حمله می نماید و پای آنها را هدف قرار می دهد.

"قوانین و مقررات فنی خروس جنگی"

این نوع بازی در اغلب نقاط ایران در بین روستائیان و عشایر متداول می باشد که به صورت گروهی و تیمی متشکل از ۴ تا ۶ نفر انجام می گردد.

وسایل و تجهیزات:

ابعاد و جنس زمین و زمان بازی: این بازی معمولاً در زمینی به طول ۲۰ متر و عرض ۱۰ متر انجام می گردد و جنس زمین خاکی یا چمن می باشد و زمان بازی در این ورزش نا محدود بوده و اتمام بازی موقوف به مبارزه تمام نفرات تیم می باشد.

تعداد نفرات هر تیم: ۵ نفر اصلی و یک نفر ذخیره می باشد.

لوازم و تجهیزات مورد نیاز: این بازی نیاز به لوازم و تجهیزات خاصی ندارد.

تعداد داوران و برگزار کنندگان: تعداد داوران ۳ نفر است که یک نفر اصلی و دو نفر دیگر به عنوان کمک داور انجام وظیفه می نمایند و گروه برگزار متشکل از سرپرست مسابقات یک نفر، کمیته فنی یک نفر، کمیته انضباطی نیز یک نفر خواهد بود.

نحوه بازی: ابتدا داور اصلی وسط زمین قرار می گیرد و با اعلام ایشان یک نفر از هر تیم از دو خط طولی در حالیکه یک پای آنها با دست به

صورت جمع در پشت قرار دارد (به صورت لی لی یک دست پا را گرفته) وارد زمین می شوند و سعی می کند که بوسیله ضربه زدن با

سینه یا دست حریف را از حالت تعادل خارج و بر زمین بزند و پس از آن باید خود را تا انتهای خط طولی زمین برساند تا بتواند ۵ امتیاز

کسب نماید (برنده باید خود را به محل استقرار تیم مخالف برساند ۹ و بازی به همین نحو ادامه می یابد تا تمام بازیکنان تیم به مبارزه

بپردازند و برنده تیمی خواهد بود که امتیاز بیشتری کسب نماید.

امتیازات:

۱- چنانچه در حین مبارزه، دستی که پا را گرفته رها شود خطا محسوب و از دور مسابقه خارج و ۵ امتیاز به تیم مقابل تعلق گرفته و بازی بین نفرات دیگر آغاز می شود.

۲- خارج شدن از زمین بازی ۵ امتیاز منفی محسوب می گردد و فردی که از زمین خارج شده از دور بازی حذف و بازی بین نفرات دیگر ادامه خواهد یافت.

"قوانین و مقررات فنی ترنا یا ترانه بازی یا گرنا"

ترنا بازی یا کرنا بازی یکی از بازیهای متداول و رایج و مورد علاقه عشایر واکثر روستائیان می باشد که به صورت گروهی در زمینهای مسطح و عاری از چوب و سنگ انجام می گیرد .

وسایل و تجهیزات:

ابعاد و جنس زمین و زمان بازی :وسعت زمین بازی مربعی است به ابعاد ۱۰ در ۱۰ متر که در وسط آن دایره ای به قطر ۶ متر ترسیم می گردد و زمان بازی ۱۵ دقیقه خواهد بود و جنس زمین می تواند خاکی یا چمن باشد .
تعداد نفرات هر تیم : ۶ نفر می باشد که ۴ نفر بازیکن اصلی و دو نفر ذخیره خواهد بود.
لوازم و تجهیزات مورد نیاز : طناب بوده که معمولا از طناب نخی استفاده می گردد که طول آن ۳۰ / ۱ متر بوده که تعداد آنها ۴ عدد می باشد و نباید دارای گره یا شیئی اضافی باشد .

تعداد داوران و برگزار کنندگان :سرپرست مسابقات یک نفر ،کمیته فنی ،یک داور ، داور اصلی یک نفر ،کمک داور دو نفر .

نحوه بازی : پس از مشخص شدن تیم مهاجم و مدافع که بوسیله سکه توسط داور مشخص می شود تیم مدافع جهت دفاع از ترناها (همان طناب می باشد) داخل دایره وسط زمین قرار می گیرد و سعی می نماید که از ترناها به نحو مطلوب محافظت نماید و تیم مهاجم سعی می نماید که ترنا را از داخل دایره بردارد چنانچه موفق به برداشتن یکی از ترناها شوند بقیه ترناها به تیم مهاجم داده می شود و نفرات مهاجم سعی می نماید با ترنا نفرات تیم مدافع را مورد هدف قرار دهند .

توضیحات :

- ترناها باید به صورت کشیده و به فاصله یک پنجه پا از خط کشی داخل دایره قرار گیرد .
- تیم مدافع حق ندارد پا را روی ترناهای داخل دایره بگذارد .
- تیم مهاجم پس از برداشتن ترنا باید پائین بدن تیم مدافع را هدف قرار دهد
- هنگام زدن نفرات تیم مهاجم توسط تیم مدافع بایستی حتما یک پا داخل دایره باشد .

امتیازات:

- ۱- اصابت پای افراد تیم مدافع به افراد تیم مهاجم در زمان برداشتن ترنا ۱۰ امتیاز دارد و جابجایی انجام می شود .

- ۲- برداشتن ترنا توسط تیم مهاجم ۱۰ امتیاز محسوب می گردد .
- ۳- پس گرفتن ترنا ر بوده شده توسط تیم مدافع ۵ امتیاز دارد .
- ۴- اصابت هر ضربه ترنا به پائین بدن افراد تیم مدافع یک امتیاز محسوب می گردد.
- ۵- تیم مهاجم ۵ دقیقه فرصت دارد که ترنا را از داخل دایره بردارد چنانچه در این مدت نتواند ،اجبارا ۱۰ امتیاز از دست داده ،جابجایی صورت می گیرد .
- ۶- ضرباتی که از طرف تیم مهاجم به بالاتنه افراد مدافع اصابت نماید خطا محسوب و دو امتیاز به تیم مدافع داده خواهد شد.
- ۷- ترناها باید به فاصله مساوی در کمانه دایره قرار گیرد .
- ۸- بازی ادامه خواهد داشت تا مادامی که مدافع بتواند با زدن ضربه به پای بازیکن تیم مهاجم وگرفتن امتیاز جای دو تیم عوض شود .
- ۹- چنانچه تیم مهاجم موفق شود ترناها را بردارند یک دقیقه فرصت دارد که حمله نمایند وچنانچه در این مدت موفق به کسب امتیاز نگردند ۵ امتیاز به تیم مدافع تعلق خواهد گرفت وبازی ادامه خواهد داشت .

"شرح برخی از بازی های بومی – محلی به تفکیک استان"

بازیهای سنتی استان آذربایجان شرقی

بازی محلی آرادا ووردو

جهت انجام این بازی به بیش از چهار نفر بازیکن نیاز هست. آنها دو دسته شده و آن دسته که بازی را می‌خواهد شروع کند در وسط می‌ایستد و افراد دسته دیگر در دو جهت مخالف با فاصله‌ای معین می‌ایستند. وسیله لازم این بازی توپ است. افراد خارج از بازی سعی می‌کنند دیگر بازیکنان را با توپی که در دست دارند بزنند. هر بازیکن که توپ به او بخورد باید از بازی خارج بشود. برعکس، هر بازیکنی که بتواند توپ را بگیرد به حساب دو بازیکن است و باید دو بار توپ به او بخورد تا از دور بازی خارج گردد. گاه بازیکنی که توپ را گرفته است می‌تواند به جای یک «جان» خود بازیکن هم تیمی خود را که اخراج گردیده به داخل زمین بیاورد. بعد از اینکه تمامی بازیکنان توپ خورده و از زمین خارج شدند تیم بعدی وارد زمین می‌شوند. زمانی که تنها یک بازیکن در وسط زمین مانده است باید طرفین توپ را به صورت پاس هوایی بیندازند و اگر پنج بار آن را از زمین پاس دادند و به حریف نخورد تمام تیم دوباره به زمین برمی‌گردند. این بازی در فضای باز و زمینی صاف انجام می‌شود. انجام آن باعث تقویت جسمی کودکان گردیده و نیز موجب پرورش دقت و حس همکاری و نعدوسی را در آنها می‌گردد.

بازی محلی اته‌گه داش قویدو

برای این بازی باید بیش از پنج نفر بازیکن گرد آیند. بازیکنان کنار هم به ردیف می‌نشینند و «اوستا» با سنگ کوچکی در مشت در برابر آنها می‌ایستد. «شاگرد» نیز در کنار اوستا می‌ایستد. بازیکنان نشسته بر زمین جایی دنج در میان دامن خود معین می‌کنند آنگاه اوستا بدون آنکه شاگرد متوجه گردد سنگ را در دامن یکی از بازیکنان می‌گذارد. سپس نوبت شاگرد است که حدس بزند سنگ در دامن چه کسی است. اگر در یک حدس درست بگوید شاگرد به جای اوستا می‌ایستد و اوستا به جمع بازیکنان می‌پیوندد ولی اگر حدسش درست نباشد او به جای یکی از بازیکنان نشسته و یکی از آنها به جای شاگرد می‌آید. این بازی پایان ندارد و تا احساس خستگی کودکان به آن ادامه می‌دهند. این بازی تحرک بدنی ندارد و مخصوص هوای برفی و بارانی و داخل اطاق است و باعث تقویت فکر کودکان می‌گردد.

بازی محلی ائرمنی جیزیغی

به علت شباهت این شکل به صلیب آن را از ارمنی جیزیغی می‌نامند. تعداد بازیکنان هر چند نفر می‌تواند باشد اما بازی تیمی نیست و هر بازیکن به نفع خود بازی می‌کند. طریقه بازی بدین ترتیب است که بازیکن سنگ کوچکی را در خانه اول قرار می‌دهد و بدون اینکه پایش را در این خانه بگذارد به صورت لی لی تمام خانه‌ها را طی و دوباره برگشته و سنگ را برمی‌دارد. سپس به خانه دو - سه و ... الی آخر، سوختن در این بازی مستلزم این است که سنگ بازیکن یا پای بازیکن روی خطوط قرار بگیرند. بعد از اتمام خانه هشتم نوبت گذشتن از جهنم است. در این قسمت سنگ به دورتر از جهنم پرتاب می‌شود. اگر سنگ داخل جهنم بیفتد بازیکن باید از خانه اول شروع کند. اما اگر بتواند بازی دور جهنم را هم با موفقیت بگذراند از همان سمت جهنم سنگ را به طرف خانه‌ها می‌اندازد و در هر خانه‌ای که بیفتد آنجا خانه اوست و هیچ بازیکن دیگر حق ندارد از آن خانه عبور کند. هر بازیکن که در نهایت تعداد خانه‌های زیادی را صاحب شود برنده محسوب می‌شود. فعالیت بدنی این بازی متوسط اما نیاز به دقت و همت شخصی در آن بسیار است.

بازی های سنتی استان آذربایجان غربی: یافت نشد

بازی های سنتی استان اردبیل

جوز وردی

جوز بمعنی (فرفره) در زبان فارسی امروزی است و مراد از آن جسمی است که بدور خود می چرخد. این کلمه در اردبیل و در معنی خاص به تکه چوبی گفته می شد. که خراط ها آنرا بشکل استوانه و به قطر تقریبی سه تا چهار سانتی متر و ارتفاع ۷ تا ۸ سانتیمتر می تراشیدند و یک قاعده آنرا به شکل مخروط در می آوردند. وسیله بازی غیر از جوز «قمچی» بود و آن عبارت از ترکه ای از چوب بود به طول تقریباً نیم متر که بر یک سر آن نواری از پارچه و قماش یا نخ کنفی و غیره می بستند و طول این نوار به درازای چوب قمچی انتخاب می کردند. جوز را بر روی نوک تیز آن با دست و در روی زمین صاف می چرخانیدند و سپس بر آن می زدند و بدین طریق آن را به چرخش وا می داشتند و چه بسا که ساعت ها خود را با آن سر گرم می ساختند.

بل بلی جان

برای اجرای این بازی، چند بچه (معمولاً خرد سال) دور هم می نشینند و دست هایشان را جلو می آورده باز می کنند و با کف دست روی زمین می گذارند، یکی از آنها استاد بازی است که بیشتر مواقع بزرگسالی است که وظیفه مشغول کردن کودکان را بر عهده دارد. استاد، شروع به خواندن متل یا شعر می کند و در ادای هر کلمه، با دو انگشت دست راست خود یکی از انگشتان دست بازیکن ها را کنار می گذارد و پیش می رود تا به ادای آخرین کلمه متل یعنی "تول" که نیمی از کلمه قورتول به معنای تمام شده است، می رسد. آخرین انگشت دست بازیکنی که در ادای این کلمه با دو انگشت خود گرفته است کنار می گذارد (به داخل دست تا می شود)، باز از اول شروع می کند تا زمانی که همه انگشتان دست های بازیکنان از بازی کنار گذاشته شود، آخرین نفری که انگشت یا انگشتان دست او بجا مانده و از بازی کنار گذاشته نشده بازنده به حساب می آید، بازنده توسط بقیه بچه ها هو می شود.

گول گول

در این بازی نفرات موجود به دو دسته تقسیم می شوند اگر نفرات ۸ نفر باشند به دو دسته ۴ نفره تقسیم می شوند و اگر ۷ نفر باشند به دو دسته ۳ نفره تقسیم می شوند و نفر هفتم بعنوان "همیشه آرا" به هر دو گروه صاحب بازی می پیوندد و در صورت باخت گروهی به گروه روبرو می پیوندد. در این بازی چیزی همچون لوبیا یا نخود را به عنوان "گل" در نظر گرفته دسته ای آنرا در یک دست قایم می کند و برای رد گم کردن همه مشت هایشان را بسته و به جلو می آورند. حریفان با حدس و گمان گلی را که قایم گردیده پیدا می نمایند در مواقعی که این بازی توسط کودکان انجام می شود شعر زیر نیز به همراه این بازی خوانده می شود: یا بوندادیر یا اوندالو چای دوکانیندا ننه م دندی آل بوندان یا اللهیم دندی آچ بوندا هنگام تکرار این کلمات دست راست یکی از رقبا روی دستان بسته شده می چرخد اگر توانست گل را پیدا کند در این صورت بازی از گروه اول به گروه دوم منتقل می شود در غیر اینصورت یک امتیاز به گروه اول داده شده و بازی بوسیله گروه اول ادامه می یابد.

تخم مرغ بازی

تخم مرغ دارای شکل هندس بیضی شکل بوده و در انتهای محور بزرگ دو سر دارد که یکی نوک تیز بوده و درجه سختی بیشتری نسبت به جاهای دیگر تخم مرغ دارد که به اصطلاح سر (باش) می گویند و سر دیگر آن که نسبت به سر از درجه سختی کمی برخوردار بوده ولی نسبت به جاهای دیگر سفت و سخت می باشد .

در ابتدا هر دو نفر که می خواهد تخم مرغ بازی کند تخم مرغ ها را در دست گرفت و به همدیگر تعارف می کنند البته هر کس ادعای زدن را دارد یعنی چه ؟! مثلاً" می گوید: تخم مرغ را نگهدار من بزخم هیچکدام در ابتدا نمی داند که تخم مرغ طرف مقابل از چه درجه سختی برخوردار است خود را غالب نشان میدهد چنانچه یکی بگیرد و دیگری شاخ به شاخ بزند هر کدام بشکند باخته و تخم مرغ را از دست می دهد! بعضی مواقع افراد زرنک که تخم مرغ سست دارد به طرف مقابل تقاضای تعویض تخم مرغ را می کند و او هم قبول می کند چنانچه زد و خوردی صورت گیرد هر کس تخم مرغی را که در دست دارد و مال او شده بشکند باخته است بدین صورت بازی تخم مرغ انجام می شود با طرف سالم تخم مرغ که ته تخم مرغ محسوب می شود با همتای شکسته شده بازی صورت می گیرد یعنی سر پهن تخم مرغ. این تخم مرغ های شکسته نرخ بازار را پایین می آورد و افراد شکسته ها را می خرند با قیمت یک سوم تخم مرغ سالم این نوع بازی بسیار رایج بود .

گوز یوملو

گوز در ترکی به معنا چشم و یوملو به معنا بستن است که با هم به معنی چشم بستن یا همان معنای عامیانه خود چشم گذاشتن است. در این بازی تعداد نفراتی که گرد هم آمده اند ابتدا یک نفر را با قرعه انتخاب می نمایند تا چشمهایش را بسته و رو به دیوار بایستد و جایی را نگاه نکند سپس بقیه نفرات آرام و بی سروصدا خود را در پشت بوته ها، درختان، چاله ها و نقاطی دور از دید فردی که چشمان خود را بسته پنهان می سازند و فرد چشم بسته شروع به شمردن کرده و هر از گاهی صدا می زند: " گلیم ؟ " اگر فردی نتوانسته خود را قایم سازد فریاد می کند " گلمه " و در غیر اینصورت نفر چشم بسته اگر صدایی نشنود مطمئن می شود که همه قایم شده اند به اطراف سرک کشیده و به محض رؤیت یکی از نفرات سریعاً به جایگاه اصلی و اولیه برگشته و زودتر از آنان دستش را به دیوار می زند و می گوید: " سنی گوردوم " اگر این فرد بتواند همه را پیدا کرده و قبل از آنها خود را به جایگاه پیش بینی شده برساند نفرات دیگر برای انتخاب فردی بجای وی، مخفیانه برای خود اسامی را مشخص می کنند مثلاً برای تک تک افراد اسامی گلهای مختلف را گذاشته و به نزد این فرد می آیند و نام گلهای را می شمارند اسم هر گلی را که این فرد انتخاب کند آن فرد بجای وی مجبور خواهد شد چشمان خود را ببندد تا دیگران دوباره قایم شوند. چنانچه افراد هیچکدام پیدا نشده و یا قبل از آنکه دیده شوند خود را به جایگاه معین شده برسانند فردی که چشم خود را بسته بود مجبور است دوباره چشمانش را ببندد تا دوباره بازی پیگیری شود. همچنین اگر عده ای را موفق شود پیدا نماید و عده ای قبل از دیده شدن، خود را به جایگاه تعیین شده برسانند قرعه کشی جهت چشم بندی بین نفراتی انجام می پذیرد که دیده شده اند.

غجمه داش

ابتدا با جفت و تک آمدن، اینگونه که یکی از بازیکنان سنگها را در مشت می گیرد تا دیگری بگوید زوج است یا فرد، شروع کننده ی بازی مشخص می شود هرکدام مرتکب اشتباه شوند سوخته، دیگری بازی را شروع می نماید و هر یک در نوبت خود از هر مقطع که مانده باشد، بازی را پی می گیرد این بازی چندین مرحله دارد و بازیکن با اجرای موفق هر مرحله، یک امتیاز کسب می کند و به مرحله ی دیگر راه می یابد.

مرحله اول: ۵ سنگ را به گونه ای که جدا از هم بایستند روی زمین پخش می کند، یکی را برداشته و به بالا می اندازد، در فاصله ی پایین آمدن، یکی از سنگها را از روی زمین برداشته و با همان دست، سنگ بالا انداخته را که در حال سقوط است می گیرد و به همین نحو، همه ی آنها را برمی دارد.

مرحله ی دوم: ۵ سنگ را به گونه ای که دو به دو قرار بگیرند، روی زمین پخش می کند، یکی را برداشته و به بالا ... و سنگها را ۲ تا، ۲ تا، از روی زمین درو می کند.

مرحله ی سوم: مانند مراحل فوق، منتهی چهار سنگ روی زمین را در دو حرکت: ۱ تایی و ۳ تایی، برمی دارد.

مرحله ی چهارم: مانند مراحل قبلی، منتهی ۴ سنگ روی زمین را یکجا و در یک حرکت برمی دارد.

مرحله ی پنجم: بازیکن باز سنگها را پخش کرده، یکی را برداشته و بالا می اندازد و در فاصله ی بازگشت، یکی از سنگهای روی زمین را برداشته و سنگ هوا را می گیرد و با یک پرتاب دیگر، سنگی را که از روی زمین برداشته، با یکی دیگر از سنگها، عوض می کند و به همین طریق، مرحله را با تعویض تمامی سنگها، به پایان می برد.

مرحله ی 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 می سازد.

سنگ های پخش شده را به حریف اشاره می کند تا یکی را به عنوان قراول انتخاب کند. پس از آن، یکی را برداشته و به طرف بالا می اندازد... و دوباره می گیرد و در این فاصله، سنگها را یکی یکی حداکثر با ۳ ضربه، به ضرب انگشت میانی که از انگشت شست به حالت فنری یا بشکن، رها می شود از زیر پل می گذرانند. چون سنگ قراول، و آخرین گذرنده از زیر پل خواهد بود، بدیهی است حریف سنگی را به عنوان قراول، انتخاب خواهد کرد که سدّ معبر سایر سنگها باشد و مسلم است در اثر برخورد یکی از سنگها قراول بازیکن سوخته و نوبت بازی حریف خواهد شد.

مرحله ی هفتم: در این مرحله، بازیکن بعد از ریختن سنگها روی زمین، دست چپ را در یک طرف آنها به صورت عمودی بر زمین گذاشته و دیواری درست می کند. باز با دست راست یکی را بعد از برداشتن به طرف بالا انداخته... و دوباره می گیرد و در این فاصله بایستی، یکی از سنگها را برداشته و به آنسوی دیوار بگذارد، این حرکت را برای تمامی سنگها، اجرا می کند.

مرحله ی هشتم: در این مرحله بازیکن همه ی سنگها را یکجا به طرف بالا می اندازد، در فاصله ی بازگشت آنها، فوراً دستها را از کناره به هم می چسباند و سنگها را با کف دو دست می گیرد، دوباره آنها را در همان حال با دو دست به طرف بالا می اندازد و در این فاصله دستها را وارونه کرده و از ناحیه ی انگشت سبابه به هم می چسباند و آنها را با پشت دستهایش می گیرد و سپس عکس آن را انجام داده و باز سنگهای پرتابی را با کف دو دست می گیرد، افتادن حتی یک سنگ، موجب سوختن است و هر کدام این مرحله را گذرانده باشد، برنده ی بازی است.

مرحله ی آخر، مرحله ی تنبیه است و دو بازیکن روبروی هم می نشینند (و یا اگر به صورت گروهی اجرا می شود، دو سرگروه). بازنده کف دستش را به زمین می چسباند و نفر برنده، سنگها را یکی یکی با اسامی تنبیه ها (مانند: مشت، سیلی، نوازش، پیچش و برداشتن عسل از کندو) پشت دست او می چیند سپس او بایستی با یک حرکت همه ی سنگها را به طرف بالا بیندازد و با دست بگیرد، اگر توانست همه را بگیرد، تنبیهی متوجه او نیست، ولی براساس آنچه بر زمین انداخته باشد، تنبیه می شود.

نکات: ۱- البته این بازی، بنابر ذوق و ابتکار بازیکنان ماهر، می تواند مراحل زیادی داشته باشد. به طوری که در بعضی نقاط آذریایجان بازی بش داش را در بیش از ۲۰ مرحله هم اجرا می کنند.

نکات ۲- مرحله ی 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 می دهد و مانع این کار او می شود.

نتیجه بازی: این بازی، اهداف آموزشی نیز دارد، به خصوص در رابطه با علم ریاضی: آشنایی و درک مفهوم دسته بندی اعداد و مجموعه های پنج عضوی و جمع افزاری آنها که در دوران تحصیل مقطع پایه ی اول، مدتها طول می کشد تا این عناوین تدریس شود و این بازی قادر است همان ها را با چند دور تکرار بیاموزد.

قییش ووردی

بازی قییش ووردی که معنای لغوی فارسی آن کمر بند زنی است ، از بازیهای بسیار پر تحرک و جذابه که هنوز هم در بین جوانان روستا زرج آباد و روستا های دیگر استان اردبیل از محبوبیتی خاصی بین جوانان و حتی میانسالان و سالخوردگان برخورداره . در این بازی افراد به دو گروه تقسیم شده و به قید قرعه یک گروه در داخل دایره ای که مناسب تعداد بازیکنان است قرار می گیرند که هرکدام حافظ کمر بندی هستند که در داخل دایره طوری قرار گرفته که سر کمر بند با خط دایره مماس می باشد. افراد بیرون دایره سعی در بدست آوردن کمر بند دارند که در این صورت می توانند با کمر بند بدست آمده افراد داخل دایره را بزنند. اگر افراد بیرون دایره توسط افراد داخل دایره به درون دایره کشیده شوند و پایشان توسط پای افراد داخل دایره تماس داشته باشد سوخته و جای گروهها عوض می شوند . ضمناً اگر فردی از داخل دایره بتواند پایش را طوری بر روی پای یکی از افراد خارج از دایره قرار دهد که یک پایش در داخل دایره باشد ، گروه خارج دایره سوخته و جای گرهها عوض می گردد . گروهی که تمام کمر بندهای داخل دایره را بدست بیاورد ، شروع به زدن افراد داخل دایره می کنند و این کار تا زمانی که افراد بیرون دایره به واسطه تماس پای افراد داخل با پای آنها باعث سوختنشان شود ادامه خواهد داشت . این بازی از تحرک و شور و شوق بسیار بالایی برخوردار است.

بازی‌های سنتی استان اصفهان

چو و پل / نائین

چو و پل یک بازی گروهی جذاب است که در اکثر روستاهای منطقه نائین علی‌الخصوص لای مزیک(لا به معنی دهستان) رایج می‌باشد. این بازی که توسط دو گروه انجام و هر گروه از سه الی هفت نفر تشکیل می‌شود. آلت این بازی عبارتست از دو چوب که یکی بزرگ به اندازه حدوداً یک متر و بیست سانت و یک چوب کوچک به اندازه ی حدوداً چهل سانت و دو عدد خشت یا آجر یا سنگ. شروع بازی به این صورتست که گروه اول که به صورت قرعه انتخاب شده به عنوان پرتاب کننده، چوب بزرگتر را در دست میگیرد و به نوبت اعضای گروه با چوب بزرگتر، چوب کوچکتر را پرتاب میکنند؛ پرتاب چوب به این صورت است که دو عدد آجر که جزو وسایل بازیست را با فاصله ی حدوداً هفت سانت بصورت موازی کنار هم قرار داده و چوب کوچکتر را بر روی آجر ها گذاشته و با چوب بزرگتر آنرا به صورت فنی پرتاب میکنند.(فرد حق ضربه زدن به چوب کوچکتر را ندارد و برای پرتاب یک طرف چوب بزرگ در دست بازیکن و طرف دیگر بر روی زمین و در نزدیکی چوب کوچکتر گذاشته میشود و به صورت فنی پرتاب صورت میگیرد) اعضای گروه دوم که مسافت تقریبی پرتاب را حدس زده و در آن محدوده منتظر فرود چوب کوچک هستند باید سعی کنند تا چوب کوچک را بگیرند. اگر گروه دوم توانستند چوب کوچک را بگیرند بازیکن پرتاب کننده دیگر حق پرتاب نخواهد داشت و نفر بعدی وظیفه ی پرتاب را بر عهده میگیرد ولی اگر گروه دوم موفق به گرفتن چوب کوچک نشدند بازیکن پرتاب کننده چوب بزرگ را بر روی آجر ها گذاشته و یکی از اعضای گروه دوم باید از همانجا که چوب کوچک به زمین خورده، چوب کوچک را به سمت چوب بزرگ پرتاب کند و از این طریق چوب بزرگ را از روی آجرها بیندازد. اگر موفق به این کار شد باز هم بازیکن گروه اول حق پرتاب را از دست میدهد و اگر موفق نشد بازی ادامه پیدا میکند به این صورت که چوب بزرگ را از روی آجرها برداشته و با ضربه زدن به چوب کوچک باعث بلند شدن آن از زمین شده و با ضربه ای دیگر باعث دورتر شدن چوب کوچک از آجر ها می‌شود (بازیکن میتواند سه مرتبه ضربه را تکرار کند) گروه دوم باید از محل فرود چوب کوچک، برای انداختن چوب بزرگ از روی آجرها دوباره پرتاب انجام دهد و این روال ادامه دارد تا موقعی که گروه دوم بتواند چوب بزرگ را از روی آجر ها بیندازد و یکی یکی اعضای گروه اول را از دور مسابقه خارج کند و به همین ترتیب همه ی اعضای گروه حذف شوند و برای پرتاب نوبت به گروه دوم برسد. در حین این پرتابها امتیازهایی ثبت میشود که گروه برنده با آن تعیین میشود.

چوبی گی در اشکهران

این بازی نیز شبیه بازی گوبده است. با این تفاوت که هرکس چوب کوچک را در هوا با دست بگیرد برنده است. در این بازی به جای توپ از یک تکه چوب کوچک به اندازه ۱۰ سانتیمتر استفاده می‌شود. یک شیار روی زمین کنده می‌شود و چوب کوچک به صورت پهنای روی شیار قرار می‌گیرد. فرد ی با چوبدستی یک متری چوب کوچک را با یک حرکت به طرف هوا پرتاب می‌کند. کسی که چوب را در هوا بگیرد برنده است.

باغبانغو

افراد مقدري گل تهيه مي کنند . همه توافق مي کنند که یک چيزی با آن گل درست کنند. فردی که از همه بهتر درست انجام دهد برنده خواهد بود.

پنج قل در حسين آباد - اردستان

اين بازی مخصوص دختر بچه ها می باشد همان طور که از اسم بازی معلوم می باشد اين بازی دارای ۵ سنگ است که اين سنگ ها بايد تقريباً به اندازه ی هسته هلو باشد شايد اين بازی در جاهای ديگر ايران عزيزمان هم انجام می شود اما روش و مراحل پنج قلی که در روستای حسين آباد انجام می شود با بقیه جاها فرق دارد اين بازی دارای ۱۲ مرحله می باشد که مرحله اول آن به یکی نام دارد که اين مرحله به اين صورت اجرا می شود که ۵ سنگی که در دست داریم را روی زمین می ريزيم و یکی از سنگ ها را انتخاب و آن را با یکی ديگر از دست هايمن که راحت تر هستيم سنگ را بالا می اندازند و بايد در اين فاصله که سنگ در هوا معلق است با همان دستی که سنگ را پرتاب کرده ايم یکی از سنگ ها را بردارد و بعد سنگ در هوا را قبل از اين که بر زمین بيافتد بگيريم و به همين صورت اين کار را تا سنگ چهارم انجام می دهيم و اين مرحله تمام می شود

مرحله ی دوم مرحله دو دو تا است در اين مرحله هم مانند مرحله اول عمل می کنيم با اين تفاوت که هنگام برداشتن سنگ ها که ۴ تا ي آنها روی زمین است بايد دو تا سنگ را به جای یک سنگ در موقعی که یکی از سنگ ها در هوا معلق است برداريم يعني بايد در دو بار بالا انداختن یکی از سنگ ها ۴ سنگ ديگر را برداريم. مرحله ی سوم سه سه تا است که اين مرحله هم مانند مراحل اول و دوم اجرا می شود با اين تفاوت که بايد در هر نوبت بالا بودن سنگ یک مرتبه ۳ تا سنگ و یک مرتبه هم سنگ ديگر را بردارد تا ۴ تا سنگ از زمین برداشته شود و مرحله ی چهارم گوشت بار کنه است اين مرحله دقيقاً مانند مرحله اول می باشد با اين تفاوت که هنگامی که سنگ ها را روی زمین ريخته و شروع به جمع آوری سنگ ها می کنيم همين طور که سنگ اولی را برداشته نبايد سنگ را از دست خارج کنيم يعني همين طور که سنگ اولی را برداشته ايم داخل دستان است با همان دست یکی از سنگ ها را دوباره به هوا پرتاب کنيم و همين طور که سنگ در هوا است سنگ سوم را برداريم اين کار را تا آخر انجام می دهيم يعني هنگام برداشتن سنگ چهارم همين طور که چهار سنگ در دست است بايد یکی از سنگ ها را بالا و سنگ چهارم را برداريم . مرحله پنجم مرحله ی هواريزون است مثل مرحله گوشت بارکنه است با اين تفاوت که مثلاً هنگامی که سنگ اول برداشته شد برای اينکه سنگ دوم را برداريم بايد هر دو سنگ را به بالا پرتاب کنيم تا جایی که وقتی می خواهيم سنگ چهارم را برداريم بايد سه سنگ را به هوا پرتاب کرده و سنگ چهارم را برداريم . مرحله ششم مرحله جمع کنه است ، در اين مرحله بايد چهار تا سنگ ها را به صورت مربعی که سنگ ها در ۴ گوشه آن قرار دارند چيده شود و سنگ را به بالا پرتاب شود و اين سنگ ها را با همان دستی که سنگ را بالا انداخته می شود اين چهار سنگ را نزديک هم بياوريم تا ۵ مرتبه بازيکن حق دارد سنگ خود را بالا پرتاب کرده و ۴ سنگ را جمع کند در هنگامی که سنگ را بالا پرتاب می کند بايد همه سنگ ها را بردارد و اگر یکی از اين سنگ ها بر روی زمین باقی ماندگفته می شود مانده داری و تقريباً یک امتياز منفي محسوب می شود . مرحله هفتم مرحله تخم گذاره نام دارد که در اين مرحله بايد ابتدا سنگ اول را بردارد در دست خود نگه دارد و ويکی ديگر از سنگ ها را به هوا پرتاب کند و بعد در همين فاصله که سنگ پرتاب شده به زمین نزديک می شود بايد سنگ دوم را از زمین بردارد ولی بايد اين نکته را مد نظر داشته باشد که همين طور که سنگ دوم را از زمین برداشته سنگ اول که در دستش است را به جای سنگ دوم بر زمین می گذارد و تا سنگ چهارم همين طور عمل می کند و در آخر که سنگ چهارم را برداشته و سنگ سوم را به جای آن می گذارد دو مرتبه دوتا سنگ را دوتایی بالا انداخته و کف دست را بر زمین می کشد. مرحله هشتم که مرحله گنجتي نام دارد که اين مرحله خود دارای دارای سه قسمت می باشد که اين قسمت ها با نام

های گنجتی بریک ، گنجتی بر دو ، گنجتی بر سه انجام می شود و در این مراحل باید چهار سنگ را در دست نگه داشته و با همین دست ، سنگ پنجم را به بالا پرتاب کند در همین فاصله که سنگ در هوا معلق است باید فرد بازی کننده چهار سنگ را بر زمین بگذارد و باز آنها را بردارد . مرحله نهم مرحله کاکله می باشد چهار سنگ از آن پنج سنگ را بر زمین گذاشته و یکی دیگر از سنگ ها را به بالا پرتاب کرده و در همین فاصله که سنگ در هوا است باید بازیکن دو دست خود رابه هم بزند و بعد قبل از اینکه سنگ بر زمین بخورد آن را بگیرد این کار را تا ۶ مرتبه انجام می دهد و در بار هفتم باید همه سنگ ها را هم بردارد . مرحله دهم چولوقه نام دارد این مرحله دقیقاً مانند مرحله کاکله انجام می شود . مرحله یازدهم که مرحله دروازه نام دارد به این صورت انجام می شود که با یکی از دست ها دروازه ای درست می کنند و یکی از سنگ ها را برداشته و به عنوان داماد آن را نام گذاری می کنند و چهار سنگ دیگر را از پشت دروازه بر زمین پخش می کنند . در این چهار سنگ یکی از سنگ ها که در دورترین نقطه از دروازه قرار دارد به نام عروس نام گذاری می کنند و باید آن سنگ که داماد نام دارد را به بالا پرتاب کنند و با آن دستی که آزاد است یکی یکی این سنگ ها را وارد دروازه کنند این سه سنگ از چهار سنگ پخش شده از زمین که غیر از عروس هستند هر چند مرتبه ای که امکان دارد به آن ضربه می زنند تا وارد دروازه شود ولی آن سنگی که با عنوان عروس است باید با یک ضربه هنگامی که سنگی که داماد نام دارد و در هوا معلق است وارد دروازه شود . مرحله آخر که مرحله دوازدهم می شده است مرحله قپیچی نام دارد این مرحله هم مانند مرحله دوازدهم انجام می شود با این تفاوت که با دست خود به جای درست کردن دروازه حالتی دیگر درست می کنیم که در این حالت دست به صورت پل قرار می گیرد و بعد همان مراحل که برای مرحله دوازدهم انجام می داده اند این جا هم تکرار می شود.

پل چفتک

این بازی با یک چوب بلند به نام چفتک و یک چوب کوتاه به نام پل بازی می شود و شامل سه نوع " دکی ، خطی و الک دولک " می شود (الف) نوع " دکی " (دایره ای) : در این بازی ابتدا دایره ای کشیده می شود . سپس دو آجر کنار هم قرار می دهند و پل را روی آن ها می گذارند . یک گروه به اصطلاح داخل دک (دایره) هستند . یکی از آن ها داخل دایره رفته و با چوب بلند ، پل را بلند می کند و به آن ضربه می زند . هر بازیکن پل را بلند کند ولی نتواند به آن ضربه بزند به اصطلاح می گویند " چس " داده است ، اما اگر چوب ها به هم برخورد ولی داخل دک افتاد می گویند " شق ورق " شده است و دوباره ضربه می زند . اگر بازیکن ۳ بار چس بدهد باید از دک بیرون بیاید و گروه بعدی داخل دک شوند . وقتی که بازیکن با موفقیت پل را بزند اگر بازیکنان گروه دوم بتوانند پل را در حال حرکت بگیرند به اصطلاح می گویند " بل " گرفته اند و داخل دک خواهند شد . ولی اگر نتوانند این کار را بکنند ، باید از جایی که پل روی زمین افتاده است آن را به داخل دایره پرتاب کنند . کسی که داخل دایره ایستاده است با تکان دادن چوب خود سعی می کند که پل داخل دک نشود . در ضمن به ازای هر " چس " که هنگام پرتاب چوب داده شده باشد بازیکنان حریف می توانند پل را داخل کفش خود گذاشته و به جلو پرتاب کنند تا به دک نزدیک تر شوند . اگر بتوانند چوب را داخل دایره بیاندازند جای دو تیم عوض خواهد شد

(ب) نوع " خطی " : این بازی مشابه نوع دکی است ، با این تفاوت که به جای دایره دو خط موازی ۱ متری کشیده می شود و بازیکنان داخل آن می ایستند و پل را پرتاب می کنند . ولی پس از پرتاب پل ، چفتک را روی زمین می گذارند و بازیکنان حریف باید تلاش کنند پل را با دست طوری پرتاب کنند که به چفتک برخورد کند . هر بار که بازیکنان خارج دک نتوانند پل را به چفتک بزنند یک امتیاز محسوب شده و بنا بر قرار قبلی مثلاً اگر تیمی ۱۰ امتیاز می گرفته است از تیم مقابل " کولی " می گرفته است . ضمناً برای هر امتیاز جان یکی از بازیکنان خارج از زمین زنده می شود.

بازی‌های سنتی استان ایلام

کِلاوروان: در این بازی بازیکنان به دو دسته مساوی تقسیم شده و سپس روی زمین دایره‌ای به شعاع مناسب مشخص می‌نمایند و یک گروه به قید قرعه در درون دایره به حالت ۴ دست و پا قرار می‌گیرند و هر کدام کلاه‌ی به سر دارند و دسته دوم بایستی بدون آنکه ضربه پای تیم مقابل را خورده باشند، یکی از کلاه‌ها را برداشته و به سرعت به نقطه‌ای که در فاصله دورتر از قبل مشخص شده برساند. در حین فرار صاحبان کلاه (تیم درون دایره) بایستی سعی کنند او را بگیرند و همبازی‌های وی به او کمک کرده و ممکن است کلاه دست به دست گردد تا به مقصد برسد و اگر رسید یک امتیاز و اگر کلاه را پیش از رسیدن به محل باز پس گرفتند تیم مقابل بایستی در درون دایره قرار گیرد و بازی از نو شروع کند. ممکن است از قبل سقف امتیازی بازی مشخص شده باشد و هر تیمی زود به آن سقف امتیاز رسید برنده نهایی باشد. این بازی مختص مردان است.

پِلان: در این بازی افراد به دو گروه تقسیم و هر گروه سه قطعه سنگ باریک و بلند (حدود ۴۰ سانتیمتری) را در یک ردیف و به فاصله یک تا ۱/۵ متری از همدیگر قرار داده و بایستی فاصله هر دو گروه مناسب پرتاب سنگ اعضا باشد. سپس به قید قرعه یکی از گروه‌ها شروع نموده و هر فرد یک سنگ به طرف سنگ‌های تیم مقابل پرتاب می‌نماید و اگر یکی از آنها را انداخت سنگ دیگری پرتاب می‌کند، و همینطور تا آخر همه تیم سنگ‌های خود را به سمت هدف پرتاب می‌کنند. پس از آن تیم مقابل به همین روال شروع می‌کند. هر تیمی که زودتر از دیگری هر سه عدد سنگ کاشته شده را هدف قرار داد، یک امتیاز می‌گیرد و سپس جای تیم‌ها عوض و بازی از نو آغاز می‌گردد. اگر سنگ‌های یک گروه سالم ماند و هیچکدام زده نشدند و گروه دیگر هر سه سنگ (نشانه‌اش) افتاد، دو امتیاز محسوب و زمین هم جابجا نمی‌شود. سقف امتیاز از قبل مشخص و هر گروهی زودتر به آن سقف برسد، برنده است. این بازی بیشتر توسط مردان اجرا می‌شود ولی گاهی زنان نیز شرکت دارند.

بازی قلان: از جمله بازی‌های سنتی، جذاب و دلپذیر است. این بازی اغلب در هنگام رفتن به طبیعت خصوصاً در فصل بهار انجام می‌شود و با انتخاب یک نفر سرپرست یا مربی در محدوده زمینی که آن را خط کشی کرده‌اند صورت می‌گیرد. این بازی به دو صورت انجام می‌گیرد؛ نخست به صورت دو نفره و مبارزه تن به تن و دیگری به صورت جمعی. حال اگر تن به تن باشد دو نفر از هر دو گروه وارد دایره میدان بازی می‌شوند و هر کدام از پای درآید بازنده است و آن که برنده باشد اگر توان لازم را داشته باشد می‌تواند مجدداً با حریف دیگری مسابقه دهد. این مبارزه تا آخرین نفر هر گروه ادامه دارد. دو بازیگر با شانه‌های خود سر و کار دارند. دو شانه راست یا دو شانه چپ، ضربات از مرفق تا انتهای بالایی دست است و در حین بازی هر ضربه‌ای به غیر از شانه به شانه انجام بگیرد خطاست و انجام دهنده از بازی خارج می‌شود. تمام بازیگران در حالت بازی با یک پا، پای دیگر خود را از پشت تنه با دست محکم می‌گیرند و در حالت بازی یکی رو به پشت، یکی رو به جلو مبارزه می‌کنند تا خطرات ضربات پیش نیاید.

چُوَر (چوب طلایی): این بازی منحصراً در شب انجام می‌شود و بیشتر بوسیله نوجوانان (پسر و دختر) به اجرا درمی‌آید. در این بازی افراد به دو گروه تقسیم و سپس قطعه چوبی کوچک که دارای نشانه مشخص باشد و یا آن را مثلاً با بستن پارچه‌ای مشخص نموده باشند را تهیه نموده و سپس هر دو گروه رو به یک طرف نموده و یک نفر قطعه چوب را بدون آنکه خود نگاه کند به طرف پشت پرتاب می‌کند. پس از چند ثانیه مکث همه به آن طرف هجوم برده و به دنبال یافتن چوب برمی‌آیند و ضمن آن بایستی مراقب گروه دیگر باشند که اگر آن را یافتند فوراً آن فرد را گرفته و چوب را پس بگیرند. هر گاه فردی آن را پیدا نمود بایستی به شدت پنهان کاری نموده و به نحوی اعضای گروه خود را با خبر کند و کم کم به کناری کشیده و آماده فرار به سوی محل نشانه‌ای که از قبل تعیین شده بشود. به محض آماده شدن بایستی

با صدای بلند بگوید: «یافتم» و سپس فرار کند و از این لحظه مثل بازی «کلاروان» افراد هر دو گروه سعی در بردن چوب به محل نشانه و یا پس گرفتن آن هستند. امتیاز دهی این بازی نیز شبیه بازی کلاروان است.

قاچان یا قَمچان: این بازی که مشترک بین پسران و دختران انجام می‌شود، بسیار پیچیده است. این بازی به طور کلی عبارت از ۱۲ عدد ریگ (به اندازه حبه قند) می‌باشد و افراد شرکت کننده (حداکثر ۴ نفر) به ترتیب آنها را در مُشت گرفته و سپس در یک حرکت تند آنها را مقداری به هوا پرتاب می‌کند و سپس بایستی با پشت دست آنها را نگهدارد و تعدادی که روی مُشت دست قرار می‌گیرند بایستی کمتر از ۴ عدد نباشند. اگر کمتر از ۴ شد نوبت نفر بعدی است و اگر ۴ یا بیشتر شد بایستی با حرکت دیگر آنها را به هوا انداخته و مجدداً در مُشت بگیرد و سپس با حرکت دیگر ۳ عدد آنها را به دست دیگر پرتاب کند و یک عدد را نگه دارد.

در همه این حرکات بایستی هیچکدام از ریگ‌ها به زمین نیافتند. وقتی این عمل انجام شد به غیر از یک ریگ باقی را به هوا پرتاب و همزمان یک ریگ از آنهایی که در زمین هستند با همان دست برداشته و فوراً ریگ پرتاب شده به هوا را بدون رسیدن به زمین بگیرد. این عمل تکرار می‌شود تا وقتی که مجموع ریگ‌ها به عدد ۴ رسیده و مثل عمل قبل سه عدد آنها را با دست دیگر پرتاب می‌کند و همینطور تا همه ریگ‌ها را از زمین بردارد و عمل جدا سازی را به دسته‌های سه تایی انجام دهد. اگر موفق شد، به همه طرف‌های دیگر بازی (به هر تعداد که باشند) می‌گوید: «کرر» به معنی (کرج شدن مُرغ و خوابیدن روی تخم‌ها) و بازی را از اول مجدداً شروع می‌کند. در هر مرحله که شکست بخورد نوبت به نفر بعدی می‌رسد و اگر موفق شد با هر مرحله یک عدد از ریگ‌ها را به عنوان تخم زیر ران دیگر بازیکنان می‌گذارد و اگر تا آخر موفق شد و فقط سه عدد ریگ ماند بایستی هر سه عدد ریگ را به پشت دست نگهدارد و مجدداً به داخل دست (با پرتاب کردن به هوا) برگرداند و گاهی برخی اعمال دیگر برای سنگ آخر انجام می‌گیرد و در نهایت پس از اتمام سنگ‌ها آن فرد برنده می‌شود. ولی اگر در حین بازی نتوانست و دیگران موفق شدند بایستی ابتدا «کرج» شدن خود و سپس تک تک ریگ‌ها را پس بدهند و سپس طرف را «کرج» نمایند. بازی‌های محلی و سنتی فراوان دیگری در استان ایلام رواج دارد، از جمله: هِشار هِشاره (قایم موشک)، آکاوَتی (آلک دولک)، هفت سنگ، جَوزان، تيله بازی، دالِگه دخیل (گرگم به هوا، مخصوص دختران)، قُلان (لنگران) و ...

ورزش‌های باستانی: شاخص‌ترین ورزش‌های سنتی رایج در استان ایلام مجموعه ورزش‌های باستانی در گود زورخانه است که در اکثر شهرهای کشورمان رایج است. این ورزش در استان ایلام نیز نسل به نسل با قداست خاصی برگزار شده و علاقه‌مندان زیادی را به خود جذب کرده است. برخی از بازی‌های سنتی که در حال حاضر کما بیش در برخی از مناطق و روستاهای این استان رواج دارد و در فصولی از سال از جمله بهار که مردم به طبیعت می‌روند، انجام می‌گیرد عبارتند از: دال پلان، قلان در سه نوع: چنگ، پنجه گیر و آزاد، لنگران، کلاو روانه کی، کران، زوران، چوچزان در دو نوع: چز، گوان، کل پر، حبل، کیشان، اشتره لوان، قطان، هفت سنگ، جلیه روان، مله جوهره کی، جوزان، گلواز، شش خوان، زور مشتکی یا زر مشتکی، چو جنگ، هشارهشارکی.

بازی‌های سنتی استان بوشهر

چیل چیل بازی

این بازی با تقسیم دو گروه چند نفره انجام می‌گیرد گروه اول در یک طرفه جداگانه و گروه دوم هم در طرف دیگر با استفاده از خاک این بازی را انجام می‌دادند و خاک را به شکل جمع شده قرار داده که هر گروه می‌باید خاک گروه مقابل را پیدا می‌کرد و آن را خراب می‌کرد.

چوکیلی

این بازی مخصوص مردان می‌بود. یک چوب بزرگ ۸۰ سانتی‌متر و یک چوب کوچک ۱۰ سانتی تهیه کرده و زمین بازی به شکل یک دایره می‌باشد که به آن داکه می‌گویند و گروه برنده در آن دایره چوب کوچک را به سمت بیرون پرتاب می‌کنند و تیم مقابل متقابلاً آن را به طرف دایره (داکه) پرتاب می‌کنند که تیم برتر بایستی از ورود چوب کوچک (کیلی) به درون دایره جلوگیری بعمل آورند.

جیجه خروس

ابتدا، بازیکنان در قسمتی از آب دریا دور هم جمع می‌شوند. سپس یک نفر به نام استاد با دست آب را آن قدر به هم می‌زند تا کف کند. پس از چند دقیقه، رفته‌رفته آب صاف و راکد می‌شود. استاد پنجه‌های خود را به هم قفل کرده و دست‌های خود را دایره‌وار روی آب می‌گذارد. بازیکنان به آبهائی که بین دست‌های استاد قرار گرفته تلنگر می‌زنند. هنگام تلنگر زدن انگشت هرکس محکم به آب خورد و قلپ صدا کرد جیجه (جوجه) است و هرکس که انگشت آن آهسته صدا کرد خروس می‌شود. اگر تعداد خروس‌ها از یک نفر بیشتر بود، کار را تکرار می‌کنند تا فقط یک خروس باقی بماند. نفری که خروس شود، بازنده است. بازیکنان جائی را، مثلاً بند یک کشتی را به عنوان دکه انتخاب می‌کنند و بعد همگی به آب می‌زنند. در اینجا خروس موظف است به وسیلهٔ شُنا، جیجه‌ها را تعقیب کند. ضمناً باید مراقب باشد کسی خودش را به دکه نرساند. اگر خروس موفق شد یکی از جیجه‌ها را گر کند برنده می‌شود و اگر موفق نشد، یعنی اگر جیجه‌ای خود را به سرده رسانید، باز خروس بازنده است و بازی به همین ترتیب از نو شروع می‌شود.

بوجیکا فر

بازیکنان دایره‌وار می‌نشینند و از میان خود یک نفر را به نام استاد انتخاب می‌کنند. برای شروع بازی، بازیکنان یکی از انگشتان خود را روی زمین می‌گذارند. استاد در حالی که یکی از انگشتان خود را به زمین می‌گذارد و برمی‌دارد چنین می‌گوید: بوجیکا فر (گنجشک‌ها پر) کموترا فر (کیوتراها پر) پیلوسکا فر (پرستوها پر) قلاغا فر (کلاغ‌ها پر) بازیکنان با شنیدن کلمهٔ فر انگشتان خود را به علامت پریدن به هوا بلند می‌کنند. در همین حال استاد نام شیء یا حیوانی را می‌آورد که قادر به پریدن نباشد. مثلاً صندلی یا گاو را. هریک از بازیکنان به اشتباه انگشت خود را بلند کند، بازنده است. بازیکنان، نفر بازنده را خم می‌کنند و دست یکی از بازیکنان را به شکل سیخ یا سه کلمبه (سه پایه) روی پشت او قرار می‌دهند و می‌پرسند: 'سیخ یا سه کلمبه؟' اگر نفر بازنده درست گفت که او را رها می‌کنند و بازی دوباره شروع می‌شود. ولی اگر درست نگفت، با پشت دست او را کتک زده یا بازیکنان یکی یکی به پشت وی سوار می‌شوند و مسافتی کولی می‌گیرند.

سه سنگ سه هسته

محل بازی : فضای آزاد، روی زمین یا سطح صاف تخته سنگی مسطح

وسيله بازی : ۳ عدد ريگ ، ۳ هسته ی خرما

تعداد بازیکنان : ۲ نفر

برای شروع ابتدا مربعی به اضلاع تقریبی ۴۰ سانتی متر روی زمین رسم کرده و زوایای متقابل آن و همچنین وسط هر چهار اضلاع روبروی هم را طوری به یکدیگر وصل می کنیم تا در نقطه ای که مرکز مربع می باشد همدیگر را قاطع کنند. بدین ترتیب ۹ محل تقاطع روی مربع بوجود می آید . وسیله ی بازی سه سنگ خیلی کوچک و سه هسته ی مثلاً خرما می باشد . برای شروع بازی یکی از دو بازیکن داوطلب شده یک عدد از وسیله ی بازی خود را در مرکز مربع که محل تقاطع خطوط است می گذارد. فرص کنیم این کار را بازیکنی انجام می دهد که هسته ی خرما دارد . در این موقع نفر دوم یکی از ریگ های خود را به دلخواه روی یکی از تقاطع خطوط مربع می گذارد. بازیکن اول نیز عمل بازیکن دوم را تکرار می کند . به هر حال اگر دقت کنیم متوجه می شویم که دو هسته مقابل هم و روی یک خط قرار دارند که اگر این دو عدد هسته سه تا شوند و در یک خط مستقیم قرار بگیرند بازی به نفع بازیکن اول تمام می شود . سعی نفر دوم همواره باید این باشد که نگذارد نفر اول ردیف سه تایی خود را کامل کند و همینطور باید با دقت و مراقبت سعی کند تا خود نیز ریگ های خود را طوری در ردیف ها قرار دهد تا هر سه آنها در یک خط مستقیم قرار بگیرند ، که در این صورت برنده او خواهد بود و برای دور بعد اولین نفر است که باید بازی را به همین ترتیب شروع کند.

گرگته

محل بازی : فضای آزاد ، زیر درخت خرما ، یا سایه ی دیوار

وسيله بازی : ۱۴ یا ۲۰ عدد هسته ی خرما

تعداد بازیکنان : ۲ نفر

جنس بازیکنان : پسر

بازی به این شکل است که دو نفر روبروی هم می نشینند، آنگاه « پُر خالی » می کنند تا معلوم شود کدام یک باید بازی را شروع کند . وسیله ی بازی تعدادی «آسه ی» (هسته) خرما است. نفری که حق بازی با اوست، «آسه ها را پرتاب کرده، و بلافاصله پشت دستش را زیر آنها می گیرد. معمولاً تعداد زیادی «آسه » پشت دستش می ماند. در اینجا نفر رقیب از میان «آسه ها » یکی را که زیر همه قرار گرفته به عنوان گرگته انتخاب می کند. وظیفه نفر مقابل از این لحظه در دو مرحله شروع می شود .

مرحله اول : ابتدا باید خیلی محتاطانه و آهسته با تکان دادن دست و انداختن کلیه ی «آسه ها »، سعی کند گرگته را بین دو انگشت خود قرار دهد .

مرحله دوم : اگر موفق شد این کار را انجام دهد، ضمن این که گرگته را بین دو انگشت گرفته، یکی یکی «آسه ها » را از زمین بر دارد و در حین برداشتن تا آخرین «آسه » باید یک نفس بگوید (گرگته ، گرگته ، گرگته) اگر در حین گفتن گرگته نفسش بند نیامد ، برنده

شده و «آسه ها» را لای انگشت نفر رقیب قرار داده و فشار می دهد. در غیر این صورت سوخته و نفر دیگر بازی را به همین ترتیب از نو شروع می کند.

بیچ بیا بازی

بازیکنانی که از قبل با شنا در آب آشنایی دارند، وارد دریا می شوند و در عمق یک متری به صورت دایره روبروی هم قرار می گیرند. سپس یک به یک با استفاده از انگشت سبابه یک دست، پشت نوک انگشت وسطی، از ناحیه ناخن رو به آب دریا می گیرند و در یک لحظه به شدت به طرف سطح آب رهاش می سازند و به اصطلاح به آب «پنگالک» می زنند و بدین ترتیب هر یک به واسطه مهارتی که دارد، صدایی هر چه بیشتر در آب ایجاد می کند. با این روش بلندترین صدایی که ایجاد شود معروف به «اوسا» و کمترین صدا به عنوان «بازنده» شناخته می شوند. حال بازیکنان منتظر می مانند تا به دستور اوسا بازی را شروع کنند.

شیوه ی اجرای بازی :

(اوسا) به بازیکن بازنده دستور می دهد تا لحظه ای بدون تحرک در آب سر جایش ثابت بماند و خود به عنوان یک بازیکن به همراه سایرین با شنا به فاصله ی ۱۰ متریف در عمقی که پایشان به کف دریا نرسد پخش می شوند.

آنگاه بازنده با اجازه ی «اوسا» و شنیدن کلمه ی «بیچ بیا» در حال شنا در سطح یا زیر آب در جهت بازیکنان در حال فرار حرکت می کند، تا خود را هر چه زودتر به یکی از آنها برساند و او را «گر» کند و جایگزین خود نماید. مسلماً بازنده ای که قادر به شنای زیر آبی باشد می تواند دیگران را غافلگیر سازد و «گر» نماید. در این میان هر بازنده ای که بتواند «اوسا» را «گر» نماید خودش «اوسا» می شود تا بازی بدین منوال ادامه یابد.

بازی پندک چال

بازیکنان توپ را درون دایره ای به شعاع ده سانتی متر که قبلاً بوسیله ی یک قطعه سنگ، در میدان روی زمین ترسیم شده، می گذارند و به فاصله ی ۱۰ متری از آن، ابتدا به اختیار یکی از بازیکنان، یک پا جلو و پای بعدی به عقب، در حالی که از ناحیه کمر متمایل به پیش خم شده است، انتهای ناحیه ی باریک «گُرز» خود را در یک دست می گیرد و قسمت بیرونی قوس ما قبل انتهای دیگر آن، یعنی ناحیه ی «بُن گُرز» را روی خط شروع قرار می دهد و به منظور دقت در گرفتن نشانه، چند بار آن را در جهت توپ و بالعکس به روی زمین سُر می دهد و به قصد ضربه به توپ، رهاش می سازد. سپس بقیه بازیکنان یکی پس از دیگری همین کار را انجام می دهند. آنان که موفق شده، «گُرز» خود را به توپ بزنند، برای ادامه ی مرحله ی بعدی بازیف به صورت موقت به انتظار در گوشه ای می نشینند، و نفرات دیگر،

این مرحله از بازی را یک به یک آنقدر تکرار می کنند تا بازنده ی این مرحله ، یعنی کسی که نتوانسته « گرز » خود را به توپ بزند، معلوم گردد .

شیوه ی اجرای بازی

همه ی بازیکنان « گرز » به دست به فاصله ی ۱/۵ الی ۲ متری اطراف دایره ای که بازنده ی اصطلاحاً « پند » یعنی توپ را در آن گذاشته می ایستند و همچنان سر انحنایی دیگر « گرز » خود را روی خط دایره سر می دهند و به پس و پیش می برند و به اصطلاح « خرخرک » می کنند و ضمن بیان کلمه ی « کین کارت » بازنده را غافلگیر می کنند تا در فرصتی مناسب یک نفر از بازیکنان به خود جرأت دهد و با گرز خود ضربه ای به توپ بزند و همبازی وقت را غنیمت بشمرند و با گرز خود، توپ را پاسکاری کنند و با سرعت هر چه تمامتر آن را از محوطه و دسترس بازنده دور نمایند و به بیرون از محل ببرند .

در این میان، بازنده می بایست از شروع مرحله اول، تقریباً نزدیک به دایره، ثابت و بدون حرکت بی جا ، بایستد و هوشیارانه حرکات افراد را که قصد بردن توپ را دارند، کاملاً زیر نظر بگیرد و در صورت زدن ضربه به توپ، توسط یک بازیکن، بلافاصله در جا یا با تعقیب، قبل از زدن ضربه ی بعدی توسط دیگری، با نوک باریک « گرز » خود که به عکس دیگران در دست گرفته است، جایی از بدن زننده ی توپ را از گردن به پایین لمس یعنی « چز » نماید تا او را جایگزین خود کند .

گاهی بازی با طی مسیری طولانی و پشت سر گذاشتن چند کیلومتر، ادامه می یابد تا بدانجا که همگی خسته و کوفته شوند و قادر به ادامه ی بازی نباشند. در این حالت « گرز » های خود را روی دوش می گذارند و دسته جمعی، لنگ لنگان به طرف محل بر می گردند و خطاب به بازیکنی که احیاناً از اول تا آخر بازی، بازنده باقی مانده است، با صدای بلند شعر هایی با این مضمون می خوانند

پند پندکی ، پند نمکو یا اگر توپ مورد استفاده لکه ای باشد ، آن را سر چوب بند می آورند و چنین ادامه می دهند :

(پند بردیم ظلم آباد سی خاطر موی غباد

پند بردیم تو غوی محمود سیا دمش دوی)

بازی های محلی استان تهران

آسیاب بچرخ

بازیکنان دست های یکدیگر را گرفته و دایره وار می ایستند. آن گاه یکی از بازیکنان فرمان داده و می گوید: 'آسیاب بچرخ' . با این فرمان بازیکنان با سرعت زیاد شروع به چرخیدن می کنند تا آنکه سر آنها گیج رفته و بر زمین بی افتند .

آسیاب بشین

بازیکنان دست یکدیگر را گرفته و دایره وار می ایستند. یکی از آنها استاد شده و خطاب به بازیکنان می گوید: آسیاب بشین. آن گاه همگی نشسته و می گویند: 'می شینم' . بعد از آن هربار که استاد می گوید: 'جون خاله جون' یا 'جون عمه جون' ، همگی می گویند: 'پا نمی شم' و

زمانی که استاد می‌گوید: 'جون چمدون' همگی می‌گویند: 'پا می‌شم' و بعد بلند می‌شوند. دوباره استاد آنها را مورد خطاب قرار داده و می‌گوید: 'آسیاب قلیان بکش'؛ آن‌گاه همگی قلیان کشیده و در واقع ادای قلیان کشیدن را درمی‌آورند. سپس استاد می‌گوید: 'آسیاب بخواب' و همگی خود را کج می‌کنند و در آخر استاد می‌گوید: 'آسیاب بچرخ'، که همگی دست یکدیگر را گرفته و دور خود می‌چرخند و بازی پایان می‌گیرد.

الک دولک

بازیکنان به دو گروه تقسیم می‌شوند، یک گروه در بالای زمین، پشت خط شروع بازی و گروه دیگر در داخل زمین مستقر می‌شوند. در نقطه شروع سنگی را که بزرگتر از آجر معمولی است، قرارداده و چوب دولک را طوری روی آن می‌گذارند که موازی با خط طولی زمین و لااقل یکی از لبه‌های آن آزاد باشد. ابتدا یکی از نفرات بالا با الک ضربه‌ای محکم به سر آزاد دولک می‌زند. دولک از سر سنگ بلند شده و پس از چرخشی در هوا به داخل زمین فرود می‌آید. اگر افراد گروه پائین که داخل زمین هستند، دولک را در هوا 'بل' بگیرند، برنده می‌شوند و جای دو گروه عوض می‌شود. در غیر این صورت یکی از نفرات گروه پائین، دولک را از روی زمین برداشته و به طرف الک که پس از پرتاب دولک، در کنار سنگ و به موازات خط طولی زمین گذاشته می‌شود، پرت می‌کند. اگر الک به دولک اصابت کند، باز جای دو گروه عوض می‌شود و در غیر این صورت نوبت به نفر بعدی گروه بالائی می‌رسد و به همین ترتیب تا پایان نفرات گروه بالا ادامه پیدا می‌کند. در نوع دیگر الک دولک به جای سنگ، دو آجر موازی با فاصله حدود ده سانتی‌متر را روی زمین گذاشته و چوب الک را روی آن دو آجر می‌گذارند، یکی از بازیکنان گروه بالا با دولک زیر الک می‌زند تا الک حدود ۱ - ۵/۱ متر به هوا بلند شود، بعد ضربه‌ای محکم به آن زده و به طرف زمین بازی پرت می‌کند.

بامبک

اولین بازیکن از جمع بازیکنان پیش آمده و دو زانو روی زمین می‌نشیند. توپی را که قطر آن حدود ده سانتی‌متر است، در دست گرفته و آن را به زمین می‌زند، توپ پس از برخورد به زمین بالا آمده و بازیکن با ضربات کف دست خود، آن را دوباره به زمین می‌زند و ضربات را ادامه می‌دهد تا زمانی که توپ از دست وی رها شده و ضربات قطع گردد. پس از او یک‌یک بازیکنان مهارت خود را می‌آزمایند. بازیکنی که تعداد ضربات او بیش از دیگران باشد، برنده بازی شناخته می‌شود. در این بازی هر ضربه 'توپ' را یک 'زی‌یک' می‌نامند.

دستمال

بازیکنان به دو گروه مساوی تقسیم می‌شوند. آن‌گاه مقابل هم و به فاصله ده قدم از یکدیگر، در دو صف قرار می‌گیرند. استاد بازی یک دستمال بین دو صف می‌گذارد، طوری که فاصله آن از دو دسته به یک اندازه باشد. با فرمان استاد نفر اول هر دو صف باید به سرعت دویده و دستمال را بردارند. بازیکنی که زودتر دستمال را برداشته و به جای خود برگردد برنده بازی است. البته به شرطی که طرف مقابل او نتواند دست خود را بدن او بزند. پس از پایان بازی دو نفر اول، نوبت به نفر دوم صف می‌رسد و به همین ترتیب بازی ادامه می‌یابد تا همه نفرات دو صف به پایان برسند. در پایان گروهی که تعداد برنده‌های آن بیشتر باشد، برنده اصلی شناخته خواهد شد.

دوزبازی

هریک از دو بازیکن دوازده ریگ یا شیء کوچک دیگری مانند لوبیا را برمی‌دارند، طوری که رنگ شیء موردنظر هریک با دیگری متفاوت باشد. بعد روی زمین یا کاغذ سه مربع داخل هم می‌کشند. آن‌گاه به نوبت هربار یک شیء خود را در نقاط تقاطع خط‌ها می‌گذارند. بازیکنی که زودتر از دیگری بتواند، سه دانه از شیء خود را در یک خط مستقیم قرار دهد، برنده است.

بازیکنان به دو گروه مساوی تقسیم می‌شوند. روی زمین، مستطیل بزرگی رسم می‌کنند و هریک از دو گروه در یکی از دو نیمه^۴ مستطیل مستقر می‌شوند. آن‌گاه به‌ترتیب از هر گروه یک نفر، نفس را در سینه حبس می‌کند و با کشیدن زوو وارد زمین حریف مقابل می‌گردد. هریک از این دو نفر سعی می‌کند در حال زووکشیدن، یاران حریف را نیز لمس کند. یاران حریف نیز ضمن فرار از او، سعی می‌کنند او را محاصره کرده و بگیرند که نتواند از خط نیمه^۴ زمین بگذرد، زیرا در غیر این‌صورت تمام کسانی را که لمس کرده باشد، از بازی اخراج خواهند شد. در دور و دورهای بعدی دو نفر دیگر از دو گروه وارد زمین حریفان خود خواهند شد و به‌همان ترتیبی که گفته شد عمل می‌کنند. هر گروهی که زودتر یاران خود را از دست بدهد، بازنده است و به‌عنوان مجازات باید به افراد گروه برنده کولی بدهد؛ یعنی بازیکنان برنده هرکدام بر کول یکی از بازندگان سوار شوند و چند دوری سواری گیرند. در این بازی این نکته قابل ذکر است که فردی که برای زوو کشیدن نفس‌گیری کرده است، هرگاه احساس نماید که نفس خود رو به اتمام است باید بلافاصله به زمین بازگردد و اگر در زمین حریف نفس آن تمام شود، از دور بازی خارج می‌گردد.

سُک‌سُک

سُک‌سُک، نوع دیگری از بازی قایم باشک است. با این تفاوت که 'گرگ' هنگامی که یکی از بازیکنانی را که پنهان شده، می‌بیند، باید خود را به محل چشم گرفتن رسانیده و بگوید: سُک‌سُک. در این صورت بازیکنی که توسط گرگ دیده شده، گرگ بعدی خواهد بود. بقیه^۴ بازیکنان دوباره به محل شروع بازی آمده و دوباره بازی را آغاز می‌کنند.

طاق یا جفت

در این بازی که بیشتر بردو باخت موردنظر است، یکی از دو بازیکن، تعدادی ریگ یا شیء ریز دیگر را در مشت خود می‌گیرد و دو کف دست خود را روی هم گذاشته و آن اشیاء را در میان دستان خود تکان می‌دهد و یا دو دست خود را به پشت خود برده و آن اشیاء را در یکی از مشت‌های خود قرار می‌دهد. آن‌گاه شست خود را در مقابل بازیکن دوم گرفته و می‌گوید: طاق یا جفت. بازیکن دوم به میل خود یکی از دو کلمه^۴ طاق یا جفت را ادا می‌کند. سپس بازیکن اول مشت خود را باز کرده و تعداد اشیاء مشت خود را می‌شمارد، اگر با گفته^۴ بازیکن دوم مطابقت داشت که وی برنده است و در غیر این‌صورت بازنده خواهد بود.

گرگم به هوا

یکی را به‌عنوان گرگ انتخاب می‌کنند و چند محل را که کمی از سطح زمین بلندتر است به‌عنوان 'هوا' انتخاب می‌کنند. گرگ شروع به تعقیب دونده‌ها می‌کند. هرگاه بتواند دست خود را به پشت یکی از بازیکنان بزند آن بازیکن گرگ می‌شود و گرگ به‌جای او وارد بازی می‌شود. هرگاه بازیکنی خود را به 'هوا' برساند گرگ دیگر نمی‌تواند او را بزند. بازیکنان معمولاً برای آنکه گرگ را گیج کنند سروصدای زیادی راه می‌اندازند و شعرهایی را می‌خوانند.

لی‌لی

ابتدا زمین مستطیل همواری را انتخاب و آن را به شش خانه^۴ مساوی تقسیم می‌کنند. از اولین خانه^۴ دست راست شماره‌گذاری می‌کنند به طوری که خانه ۵ ای ۱ و ۶، ۲ و ۵، ۳ و ۴ در کنار هم قرار می‌گیرند. در بیرون دایره با فاصله^۴ دلخواه نیم‌دایره‌ای می‌کشند و آنجا را نقطه^۴ شروع بازی می‌دانند. قبل از شروع بازی روی پاره‌ای مقررات توافق می‌کنند (مثلاً عبور دادن سنگ از خانه‌ها با چند ضرب باید صورت

بگیرد). معمولاً خانه^۴ چهارم را خانه^۵ استراحت قرار می‌دهند. در اینجا هر بازیکنی می‌تواند از حالت لی لی بیرون آمده و استراحت کند. در هر نوبت یکی از بازیکنان بازی را انجام می‌دهد یعنی سنگ را در خانه^۶ اول می‌اندازد و براساس توافق قبلی که باید بازی مثلاً یک ضرب یا چند ضرب باشد با پا سنگ را به ترتیب از خانه‌ها عبور می‌دهد، تا از خانه^۶ به بیرون برود. دفعه^۷ بعد سنگ را به خانه^۲ و ۳ و ... می‌اندازد برای پرتاب سنگ به خانه^۶ که مجاور خانه^۱ است، باید بازیکن لی لی کنان خود را به خانه^۳ برساند و از آنجا سنگ را پرتاب کند. اگر پای بازیکن یا سنگ روی خط بین خانه‌ها قرار بگیرد بازیکن سوخته است. وقتی تمام مراحل بازی را با موفقیت به پایان رساند برنده شده و می‌تواند خانه‌ای بخرد (تنها خانه^۴ چهارم که محل استراحت است قابل خریداری نیست). وقتی فرد خانه‌ای می‌خرد بازیکنان دیگر باید با اجازه^۸ او از خانه خود عبور کنند. اتفاق می‌افتد که بازیکنی موفق شود تمام خانه‌ها را بخرد.

نون بیار کباب ببر

یکی از بازیکنان دست‌های خود را جلو می‌برد، طوری که کف آنها رو به هوا باشد. دیگری کف دست‌های خود را روی کف دست‌های بازیکن اول قرار می‌دهد. حال بازیکنی که دست‌های خود را زیر دست دیگری است، باید با سرعت و مهارت دست‌های خود را بیرون کشیده و روی دست دیگری بزند؛ بازیکن دوم هم باید به موقع دست‌های خود را کنار بکشد که مورد ضرب قرار نگیرند؛ در غیر این صورت، سوخته و جای دست‌ها عوض می‌شود. بازیکنان به هنگام بازی عبارت 'نون بیار کباب ببر' را مرتباً تکرار می‌کنند.

بازی های محلی استان چهارمحال و بختیاری

بازی گرتیتنا

در این بازی، یک نفر به قید قرعه یا با فر زدن انتخاب می‌شود، سپس چشمان او را با پارچه ای مشکی رنگ می‌بندند به طوری که نتواند چیزی ببیند، بعد از اینکه چشمان او بسته شد، افراد دیگر با دست او را گاز(تیت) می‌گیرند و فرد چشم بسته تنها در صورتی می‌تواند از این وضعیت نجات پیدا کند که بتواند یکی از این افراد را بگیرد. این بار پارچه را بر چشمان فردی که گرفته می‌شود می‌بندند و بازی به همین صورت ادامه می‌یابد.

بازی گروگرو

این بازی به صورت تیمی است و در شب برگزار می‌شود. در این بازی دو تیم و یک داور وجود دارد. در این بازی یک آتش روشن کرده و داور سنگ کروی مانند(گرد) را درون این آتش قرار داده تا این سنگ به خوبی داغ و سیاه رنگ شود، افراد دوتیم، چشم خود را بسته و پشت به داور می‌ایستند، داور سنگ داغ شده را به طرفی دلخواه پرتاب می‌کند، سپس بازیکنان دو تیم با دستور داور به دنبال سنگ می‌روند و تیمی که سنگ را پیدا کند، یک به صفر جلو می‌افتد و در مجموع تیمی که به تعداد بیشتری، سنگ را پیدا کند، برنده ی این بازی است. نکته: محدوده ای که داور باید سنگ را پرتاب کند، از قبل مشخص می‌شود.

بازی مِتروک

این بازی بیشتر مخصوص بچه های خرد سال می باشد. در این بازی فرد انگشتان یک دست را درون دست دیگر می گیرد و فرد دیگر باید انگشت وسط او را تشخیص دهد که اگر درست تشخیص دهد، نوبت به او می رسد که این کار را انجام دهد و اگر درست تشخیص ندهد باید مجازات شود و مجازات او معمولاً مانند حالتی است که در بازی شاه وزیر است. بازی به همین صورت ادامه می یابد.

بازی های محلی استان خراسان جنوبی: یافت نشد

بازی های محلی استان خراسان رضوی: یافت نشد

بازی های محلی استان خراسان شمالی

کلاغ پر

▪ اهداف بازی: سرگرمی و نشاط، افزایش تمرکز، دقت و هماهنگی عصبی عضلانی

▪ تعداد بازیکنان: ۴ تا ۱۰ نفر

▪ محوطه بازی: فضای بسته

▪ شرح بازی:

بازیکنان از بین خودشان یک استاد انتخاب می کنند. همه به همراه استاد به شکل دایره وار دور هم می نشینند. هر کدام از بازیکنان انگشت اشاره شان را روی زمین می گذارند و استاد نیز انگشتش را روی زمین می گذارد و عبارت هایی هم چون «کلاغ پر، گنجشک پر، عقاب پر، اتاق پر و اسب پر» را می گوید. هم زمان با گفتن هر مورد، به وسیله استاد، بازیکنان باید در صورت درستی در پریدن، انگشتشان را به بالا ببرند و در صورت اشتباه در پرش، انگشت را حرکت ندهند. استاد برای آزمایش هوش و ذکاوت بازیکنان و به اشتباه انداختن آنان، گاهی اوقات، انگشتش را به اشتباه بالا می برد و به طور مثال می گوید: «تلویزیون پر» و انگشت را به نشانه پریدن بالا می برد و یا می گوید: «پروانه پر» و انگشتش را بالا نمی برد. این بازی به همین شیوه ادامه می یابد و هر کس حرکت پریدن یا نپریدن را به اشتباه اجرا کند، می سوزد و باید از بازی خارج شود. در پایان فقط یک نفر باقی می ماند که به عنوان برنده بازی شناخته می شود و مورد تشویق دوستان قرار می گیرد.

بازی کچه کچه (گل یا پوچ)

▪ اهداف بازی: سرگرمی، افزایش دقت، ذکاوت و تیزهوشی

▪ تعداد بازیکنان: ۴ نفر به بالا

▪ ابزار بازی: چیزی که به عنوان گل استفاده شود (نخود یا سنگ)

▪ محوطه بازی: فضای بسته

▪ شرح بازی:

بازی کچه کچه بیشتر در عروسی ها انجام و گاهی در محافل و شب نشینی های خانوادگی اجرا می شود. ابتدا افراد به ۲ گروه تقسیم می شوند و هر گروه، یک سرگروه با نام استاد انتخاب می کند و استادها سر امتیاز با یکدیگر توافق می کنند؛ مثلاً پایان بازی تا امتیاز ۲۰ باشد. بعد دو گروه رو به روی هم می نشینند و بین دو استاد گروه اول و دوم قرعه کشی می شود و مثلاً قرعه کشی را گروه اول می برد. بازی به این گونه آغاز می شود که استاد گروه اول باید گل را به دست یکی از افراد گروهش بدهد. برای این کار بلند می شود و از نفر اول گروه تا نفر آخر، دستش را می چرخاند و به گونه ای اظهار می کند که گل را در دست هر شخصی می گذارد، به طوری که گروه دوم متوجه نشود که گل را در دست چه کسی گذاشته است، بعد خودش هم در بین گروه می نشیند. البته می تواند گل را نیز در دست خودش نگه دارد. بعد از این که استاد نشست، استاد گروه دوم باید حدس بزند که گل در دست کدام شخص است، البته افراد گروهش هم می توانند به او کمک کنند. در این جا ۲ حالت رخ می دهد: حالت اول: اگر استاد گروه دوم حدسش درست باشد، گل را می گیرد و این کار را در بین گروهش تکرار می کند. حالت دوم: اگر حدسش اشتباه باشد، گروه اول یک امتیاز می گیرد و استاد گروه اول دوباره گل را به دست یکی از افراد گروهش می دهد و دوباره باید گروه دوم حدس بزند. در این بازی، اگر استادها حدسشان درست باشد، گل را برای گروه خودشان می گیرند و اگر اشتباه حدس بزنند یک امتیاز به حریف واگذار می کنند. گروهی که زودتر به امتیاز مورد نظر برسد برنده بازی شناخته می شود و بازی تمام می شود. جایزه بازی را که گردو، آجیل، کشمش، خرما و میوه است، صاحب عروسی باید تهیه کند و اگر از لحاظ مالی ضعیف باشد، گروه بازنده تهیه می کند و هر دو گروه جایزه را که خوردنی است با هم می خورند.

بازیهای سنتی استان خوزستان

بازی ابو، امح جیم (مناطق عربی زبان خوزستان)

بازیکنان به دو گروه تقسیم می شوند و روی زمین دایره^۴ بزرگی می کشند، سپس به طریق قرعه کشی یارگیری می کنند و گروه مدافع و مهاجم را نیز به همان شیوه تعیین می کنند. آن گاه بازیکنان مدافع در داخل زمین که به شکل دایره کشیده شده قرار می گیرند و گروه مهاجم خارج از آن می ایستند. سپس همه^۵ بازیکنان دو گروه پای خود را بلند کرده و از پشت با دست پنجه^۶ پای مخالف را می گیرند، حال مهاجمان لی لی کنان وارد محوطه^۷ دایره شکل می شوند و هریک از آنها سعی می کند، به گونه ای تعادل فردی از گروه مدافع را برهم بزند تا پنجه^۸ گرفته شده^۹ او، رها شود. گروه مدافع نیز به همین ترتیب عمل می کند در این صورت فردی که تعادل او به هم خورده باشد از دور خارج می شود. در آخر بازی یک نفر بدون باخت در زمین باقی خواهد ماند که این فرد متعلق به هر گروه که باشد، آن گروه برنده^{۱۰} بازی خواهد بود.

باید یادآور شد که حمله^{۱۱} چند نفر از یک گروه به یک نفر از گروه مقابل بلامانع می باشد.

بازی آروبع (سوسنگرد)

بازیکنان به وسیله^۴ تر یا خشک به دو گروه مساوی تقسیم می‌شوند و پشک می‌اندازند تا گروه برنده و بازنده مشخص شود. روی زمین مستطیلی رسم می‌کنند و از طول آن را نصف می‌کنند. بازیکنانی که بازنده شده‌اند با فاصله‌های معین روی خط وسط می‌ایستند و بازیکنان برنده بیرون زمین صف می‌بندند و تک‌تک سعی می‌کنند از مقابل صف بازنده‌ها خود را به انتهای زمین برسانند. بازیکنان بازنده باید مانع حرکت این بازیکنان بشوند و آنها را با دست بزنند. بازیکنان برنده می‌توانند به‌طور مارپیچ عبور کنند.

بازی بردبرد گرگی (ایذه)

بازیکنان به دو گروه تقسیم می‌شوند. آتشی روشن می‌کنند و سنگ را در آتش می‌گذارند تا داغ شود. سپس قرعه می‌کشند تا گروهی که باید از آتش نگهداری کند، مشخص شود. بعد چشم‌های افراد گروه دیگر را می‌بندند و گروه نگهداری سنگ را از آتش بیرون آورده و در سیاهی‌ها به دور دست پرتاب می‌کند، بعد چشم‌های گروه مقابل را باز می‌کنند و آنها می‌روند تا سنگ را پیدا کنند؛ گروه نگهداری هم باید همین کار را بکند. اگر گروه نگهداری سنگ را بیابد و آن را در آتش بی‌اندازد بازی به همین روال تکرار می‌شود. اما اگر کسی از گروه مقابل این کار را بکند جای دو گروه عوض می‌شود.

بازی داداری پوداری دو تا بیار (دا به معنی مادر و پو به معنی پدر است) (مسجد سلیمان)

یکی از بازیکنان می‌گوید: هرکس مادر و پدر دارد دو تا انگشت خود را در دست من بگذارد. بازیکنان همین کار را می‌کنند. بازیکن اول چشم‌های خود را می‌بندد و می‌پرسد: تف کنم یا بگیرم؟ بچه‌ها می‌گویند: بگیر. بازیکن سعی می‌کند که یکی از بازیکنان را بگیرد. اگر موفق شد، چشم او را می‌بندد و دیگران می‌روند و گوشه‌ای پنهان می‌شوند. وقتی همه پنهان شدند، چشم‌های بازیکن را باز می‌کنند و به او می‌گویند: 'روغه ری سست گرده بر سیست' و او باید برود و پنهان شده‌ها را پیدا کند. اگر کسی را پیدا کرد باید بر سر او بزند و بگوید: 'کچل' کسی که کچل بشود از بازی کنار می‌رود تا دور بعدی. بعضی از بازیکنان که بتوانند خود را به بازیکن اولی برسانند و به او دست بزنند و بگویند: 'حلال حلال' دیگر کسی نمی‌تواند به آنها کاری داشته باشد. وقتی همه یا کچل شدند یا حلال بازی از نو آغاز می‌شود و کس دیگری انگشتان بچه‌ها را در دست می‌گیرد.

طناب‌بازی (اهواز - آبادان - مسجد سلیمان)

هریک از چهار بازیکن یکی از نام‌های سرخ، سبز، آبی و گلایی را برای خود انتخاب می‌کند. آن‌گاه دو نفر از بازیکنان هریک دو سر طناب را در دست گرفته و یکی دیگر از بازیکنان بین این دو قرار می‌گیرد. یک نفر دیگر هم کنار محوطه^۵ بازی می‌ایستد. دو نفر بازیکن طناب به‌دست شروع به چرخاندن طناب می‌کنند و فردی که در وسط ایستاده باید با نزدیک شدن طناب به پاهای او به هوا بپرد تا طناب از زیر پای او بگذرد. این کار به‌صورت متوالی انجام می‌گیرد. همراه با این کار، همان دو نفری که دو سر طناب را گرفته‌اند، مرتباً تکرار می‌کنند: سرخ، سبز، آبی، گلایی. بازی به‌همین ترتیب ادامه دارد تا زمانی که پای پرنده به طناب گیر کند و طناب از چرخش بی‌افتد. آن‌گاه روی هر نامی که این خطا صورت بگیرد، صاحب آن نام باید به وسط بیاید و از روی طناب بپرد و به‌همین شیوه بازی را تا هر زمان که مایل باشند، ادامه می‌دهند.

بازی گال (شوشتر)

بازیکنان در این بازی با مشتی چوب باریک، برد و باخت می‌کنند به این ترتیب که ابتدا طرف مقابل شرط خود را که طاق یا جفت است، مشخص می‌کند، آن‌گاه بازیکن اولی چوب‌ها را در لبه‌ای از دیوار که گال نامیده می‌شود، می‌اندازد، در نتیجه مقداری از آنها در لبه^۶ گال

باقی می‌ماند. تعداد چوب‌ها را می‌شمارد و اگر با شرط طرف مقابل مطابقت داشت، همه آنها را می‌برد.

بازی یزله

این بازی نمایشی جنبه حماسی و پهلوانی دارد و در مواقعی که دشمن سرزمین را تهدید می‌کند، برای بالا بردن روحیه مبارزه‌طلبی مردم اجراء می‌شود. یک نفر سردسته گروه می‌شود و شروع به حماسه‌سرایی می‌کند و دیگران به او پاسخ می‌دهند. حرکات موزون بازیگران و هماهنگی کامل بین این حرکات با گفتار آنها از ویژگی‌های مهم این مراسم است. این مراسم در شکل اصلی خود همراه با سلاح انجام می‌شده و بازیگران با لباس‌های محلی و خشاب فشنگ به این بازی می‌پرداخته‌اند. این بازی با نیایش پروردگار برای پیروزی پایان می‌گیرد.

بازی های سنتی استان زنجان

ال ال اپلک

سبک بازی: این بازی با تعدادی بیشتر از بازیکن ها انجام می گیرد و بیشتر در شب نشینی ها و زمانی که بیشتر افراد دور هم جمع بودند انجام می گرفت. تمام افرادی که بازی می کردند دست خود را به صورت باز روی زمین یا در زمستان روی کرسی قرار می دادند و با دست دیگر روی دست بازیکن ها نیز یک دست خود را روی زمین قرار می دادند با دست دیگر روی دست بازیکن ها می زد و شعر می خواند به این ترتیب «ال ال اپلک چایده پیخده گلبک، چایین سویو سویو خدی، دییر دیر آت منی آن منیآلات منی، یا قابالا قات منی، گئتدیمگور دوم باغیمیزداقوتور گچی اولو بدی قارقالار یغیشیب باشونه دییر جیز و جیز وجیز».

ترجمه شعر ترکی:

دست رو دست، از رودخانه قارچی درآمد، آب رودخانه سرد است، و می گوید مرا بینداز مرا بینداز، مرا گول بزن و با روغن و غسل قاطی کن، رفتم دیدم در باغمان بز گری مرده و کلاغ ها دورش جمع شدند و می گویند: جیز و جیز و جیز.

سومین جیز به دست هر کس که می افتاد آن دست از بازی خارج می شد تا وقتی که تمام دست ها به جز یک دست از بازی خارج می شد. آخرین دست بازنده می شد تمام افراد با دست خود روی آن دست می زدند و می خواندند «دگیر مانا گیردی کپک، اونی یالاتی قالدی کپک، ایبنه کتک ایبن کتک» بعد از کتک زدند نفر بازنده دوباره بازی را شروع می کند.

ترجمه شعر ترکی:

سگ وارد آسیاب شد، آرد خود را خورد و سیوسش به جای ماند پس این فرد را کتک بزنید.

چشم بندی (گوزی باغلاما)

تعداد نفرات: ۳ الی ۱۰ نفر

سبک بازی: در این بازی بازیکن ها به صورت دایره یا در یک ردیف می ایستادند و دو نفر از بازیکن ها شروع کننده بازی بودند چشم یکی از بازیکن ها را می بستند دیگری دو سنگ یا دو چوب بر می داشت و به هم می زد و کسی که چشمش بسته بودند به دنبال صدا می رفت تا شخص را بگیرد اگر موفق شد خودش جای او را می گرفت در غیر این صورت بازنده می شد و از بازی به کنار می رفت دیگری جای او را می گرفت این بازی نوع دیگری نیز انجام می دادند به این صورت که دختران روسری و پسران کلاه خود را روی زمین می گذاشتند تا کسی که چشمش را بسته بود برگردد و آن شی به زمین گذاشته پیدا کند و اگر پیدا می کرد برنده بود.

سس سز (سکوت)

تعداد نفرات: متغیر

سبک بازی: این بازی معمولا در شبها بین خانواده یا در شب نشینی ها انجام می گرفت. و بدین صورت بود که وقتی دور هم جمع می شدند نباید کوچکترین صدایی دریاورند و خودشان در اول بازی قرار می گذاشتند که هیچ کس صحبت نکند و نخندد و در اول بازی می گفتند «هرکس دانشسا او اشک قچه یسین» و یا می گفتند «باواده بیر پیشک وار، قویر قودولو بیت وار، هرکس دانشسا اونون آغزندا» هیچ کس صحبت نمی کرد و اگر کسی می خندید یا حرفی می زد از بازی کنار می رفت. البته افراد با ایما و اشاره در خنداندن یکدیگر سعی می کردند.

بورک تپه

تعداد نفرات: ۴ الی ۱۰ نفر

سبک بازی: در این بازی همه کلاه به سر بودند البته در قدیم بچه ها کلاه مخصوص به خود داشتند ولی این را بزرگترها هم انجام می دادند. بعد از انتخاب اولین بازیکنی که باید کلاه خود را روی زمین می گذاشت همه بازیکنها یکی یکی با چوب مخصوص بازی که ۴۰ سانتیمتر بود از فاصله یک متری کلاه را نشانه می گرفتند. هر کس که نمی توانست کلاه را بزند باید کلاه خود را به جای کلاه اولی به زمین بگذارد تا بقیه چوب را به کلاه او بزنند و اگر کسی تا آخر بازی کلاهش در سرش باشد در زمین نگذارند برنده بود. لازم به توضیح است که در باور مردم روستا حفظ کلاه در سر نشانه شهامت و مردانگی بود.

گیزلان پانچ

تعداد نفرات: بیشتر از دو نفر

سبک بازی: در این بازی که تعداد افراد از دو نفر به بالا می باشد تمام بازیکن ها از ده انگشت خود که در پشت خودشان قایم کرده اند به دلخواه چند انگشت خود را باز به بقیه نشان می دادند و انگشتان باز شمرده هر چند تا شد از نفر اول که به صورت گرد می ایستند شروع می کنند و می شمارند آخرین عدد که به هرکس رسید باید چشم بسته رو به دیوار بایستد و منتظر بماند تا همه قایم شوند و به او خبر می دهند که می تواند دنبال آنها برگردد در این فاصله اگر بازیکن های دیگر زودتر از بازیکنی که دنبال آنها می گردد به دیواری که او چشم گذاشته بود برسند باید دوباره همان بازیکن چشم می گذاشت ولی اگر توانست یکی از آنها را بگیرد و یا دستش به یکی از آنها برسد باید آن بازیکنی که گرفته شده است چشم بگذارد. به این ترتیب بازی ادامه پیدا می کند و آن کسی که هیچ وقت گیر آن کسی که چشم گذاشته نیفتد به عنوان برنده محسوب می شود.

تزدان حمزه علیده (اوستا دینده)

تعداد نفرات: ۲ الی ۱۰ نفر

سبک بازی: بازیکن ها به صورت پل (دولا) در یک ردیف با فاصله یکی متری قرار می گرفتند و شروع کننده بازی دورخیز می کرد و دست خود را پشت بازیکن هایی که به صورت پل قرار گرفته بودند می گذاشت و به طرف جلو می پرید و تا آخرین نفر این کار را انجام می داد و خودش پس از آخرین نفر به صورت پل قرار می گرفت و نفر بعدی کار را انجام می داد تا اینکه تمام بازیکن ها یکی یکی از روی همدیگر می پریدند. اگر پای کسی به شخصی که از روی آن می پرید می خورد می باخت و باید از بازی کنار می رفت و دو نفر آخر که یکی به صورت پل قرار می گرفت و دیگری از روی او می پرید سه بار باید از روی همدیگر می پریدند آخرین بار نفری که زودتر از دیگری محکم پشت خود را به پشت طرف مقابل می زد و به پایین می پرید برنده می شد و در هنگام پریدن باید این کلمات را تکرار می کردند: «تزدان حمزه علیده- ایکه دلیخان اکبریده- گچه گیرده بستانا- بستانچه اون گورد- آل ایله چماقا- چماقنه شکله- ورده ش قولن خور تاده- آپار دلار حکیم- حکیم دده وزیر- وزیر دده حکیم- اوتا خروس یان گچر- امبرده فیل فیل- اون ایکده بیر بالجا اینک مینک»

ترجمه شعر:

نام حمزه علی را باید از اول گفت- دو نفر به نام های اکبری دیوانه هستند- بز وارد بستان شد- باغبان بز را دید- و چوب دستی خود را برداشت- چوب خود را آماده کرد- بزه را زد و دست و پایش را شکست- بز را بردند پیش پزشک- پزشک او را فرستاد به وزیر- وزیر حکم داد و دوباره فرستاد پیش دکتر.

در مرحله دهم خروس از کنار نفری که پل واقع شده به جای پریدن رد می شود- در مرحله یازدهم نفر باید پل باید به صورت درازا پل قرار می گرفت و نفرات از روی او به صورت درازا می پریدند- در مرحله آخر (دوازدهم) باید یکی یکی آن گاو کوچک را سوار می شدند.

تورناوردی

تعداد نفرات: متغیر

سبک بازی: در این بازی هر کس باید یک چیستان می گفت و طرف مقابل جواب می داد البته به صورت گروهی بازی می کردند و جواب دادن و پرسیدن دو به دو انجام می گرفت. نفر اول که قرار بود چیستان را بگوید باید سعی کند سخت ترین چیستان را مطرح کند تا طرف مقابل نتواند پاسخ دهد، چون در این صورت او باید از بازی کنار می رفت ولی اگر نفر دوم نمی توانست جواب چیستان را بگوید با یک دستمال بزرگ که ته آن گره خورده بود باید کتک می خورد و از بازی کنار می رفت. در این صورت آن کسی که چیستان را مطرح کرده بود از نفر دیگر می پرسید، به این ترتیب کسانی که جواب نمی دادند ضمن اینکه کتک می خوردند از بازی کنار می رفتند تا آخرین نفر که می توانست جواب بدهد برنده می شد و او را از اول بازی ادامه می داد.

بازی های سنتی استان سمنان: یافت نشد

بازی های سنتی استان سیستان و بلوچستان: یافت نشد

بازی‌های سنتی استان فارس

آزنگه شیر (شیراز)

به قید قرعه یکی از بازیکنان انتخاب می‌شود. او خم می‌شود و به دیوار تکیه می‌کند و به اصطلاح شیر می‌شود. سایر بازیکنان هرکدام خود را عضوی از شیر دانسته با خواندن این ترانه: 'آزنگه شیر، بشین بشین، بالا بشین که سر شیر اومد، رسید.' بر دوش او می‌جهند. به‌همین ترتیب بازی ادامه پیدا می‌کند تا آنکه بازیکنی به خطا نام عضوی از شیر را که قبلاً کس دیگری انتخاب کرده بوده ببرد یا نتواند بر دوش شیر سوار شود یا در گفتار خود دچار لکنت شود.

اتل‌متل توتوله (کازرون)

یک نفر استاد می‌شود و بقیه بازیکنان در یک ردیف کنار هم می‌نشینند و پاهای خود را دراز می‌کنند. استاد ترانه‌ای می‌خواند و با دست روی پای بازیکنان می‌زند، آخرین کلمه به پای هرکس افتاد، آن بازیکن باید پای خود را جمع کند. این بازی این‌قدر ادامه پیدا می‌کند که تنها یک پا باقی بماند. صاحب این پا بازنده است. او چشم می‌گذارد و استاد انگشت خود را به‌شکل سیخ یا سه‌پایه بر پشت او می‌گذارد و با خواندن شعری از او می‌پرسد که آنچه بر پشت او است سیخ است یا سه‌پایه. اگر او درست جواب بدهد بلند می‌شود و گرنه سؤال و جواب ادامه پیدا می‌کند. غیر از ترانه 'متداول اتل‌متل توتوله ترانه' دیگری نیز خوانده می‌شود که به قرار زیر است: اتل‌متل، طوطی‌متل، تو تیشه بردار موتبر، بریم به جنگ کانظر ... کانظر هی کرد هو کرد، گله شاه رم کرد. سی و سه تاش گم کرد ... به حق شاه مردان یک پای خود برگردان.

انگوربازی (آباده)

دو نفر بازیکن خوشه انگوری را برمی‌دارند و پس از توافق روی میزان برد و باخت و نفری که باید بازی را آغاز کند، کار را شروع می‌کنند. نفر اول حبه‌ای می‌چیند و می‌خورد و نفر دوم نیز به‌همین ترتیب تا آخرین حبه به‌هرکس بیافتد آن بازیکن بازنده است. در این بازی معمولاً برد و باخت بر سر پول انگور و خوردن آن است.

بندک سرگو (شیراز - کازرون)

بازیکنان دو گروه می‌شوند. افراد یک گروه دست‌ها را روی شانه‌های هم می‌گذارند و دایره می‌زنند. دو نفر از افراد همین گروه دو سر طنابی را گرفته دور آنها حلقه می‌زنند تا از آنها محافظت کنند و دائماً طناب را تکان می‌دهند. افراد گروه دیگر باید سعی کنند خیز برداشته و بی‌آنکه طناب به آنها اصابت کند روی دوش بازیکنان داخل حلقه بپرند. اگر موفق شوند، تا آخر آن دور بازی سوار هستند ولی اگر طناب به کسی اصابت کرد او باید جای خود را به یاری که درون حلقه بوده عوض کند.

جو به جو (ابرقو)

یک نفر که بزرگ‌تر است و بهتر می‌تواند بازی را اداره کند استاد می‌شود. بچه‌ها به‌صورت دایره دور هم می‌نشینند و استاد می‌خواند: 'جو به‌جو هرکه نیایه سر جو علی هُپ' وقتی استاد کلمه 'هپ' را می‌گوید، دهانش را یاد می‌کند و محکم روی آن می‌زند و دهانش را می‌بندد. سایرین هم باید همین کار را بکنند. اگر کسی نتواند خودش را نکه دارد و بخندد، سوخته است. او را در وسط می‌خوابانند و می‌زنند یا اذیت می‌کنند تا زمانی که استاد بگوید که بلند شود. بازی به‌همین ترتیب ادامه پیدا می‌کند و کسی که تا آخر نسوخته باقی مانده برنده است.

حموم ما مورچه داره (آباده)

بازیکنان دایره می‌زنند و دست همدیگر را می‌گیرند و گروهی می‌خوانند: 'حموم ما مورچه داره، دور و برش غنچه داره، بشین و خیز خنده داره.' و در موقع گفتن 'بشین و خیز' باید بنشینند و بلند شوند. اگر کسی این کار را به موقع انجام ندهد سوخته است و از بازی کنار گذاشته می‌شود گاهی هم برای شیرین تر شدن بازی به جای آنکه اول بگویند 'بشین و خیز'، می‌گویند 'وخیز و بشین' که بازیکنان را به اشتباه بی‌اندازد.

سک‌سکنا (ممسنی)

هر بازیکن برای خود تعدادی چوب نوک‌تیز دارد. نفر اول یکی از چوب‌های خود را بر زمین می‌زند. نفر بعدی باید طوری چوب خود را در کنار چوب نفر اول بزند که چوب او را بی‌اندازد، بی‌آنکه چوب خودش بی‌افتد. اگر نتواند موفق شود، می‌بازد. به این بازی در شهر کازرون تنگسه می‌گویند.

شنبه یک‌شنبه (شیراز)

اگر گروهی انجام شود، بازیکنان به نوبت تویی را به دیوار زده و می‌گیرند و شعری را می‌خوانند که ابتدای آن با شمارش روزهای هفته آغاز می‌شود و پس از آن بازیکن می‌خواند:

'رفتم به باغی، دیدم کلاغی، سرش بریده، خورش چکیده، ننه‌اش می‌گه وای وای'.

پس از پایان هر دور، بازی به نفر دیگری واگذار می‌شود.

عمو زنجیرباف (کازرون)

بازیکنان دست یکدیگر را می‌گیرند و زنجیری درست می‌کنند. یک نفر از میان آنها استاد شده و از آنها سئوالاتی می‌کند و همگی با گفتن 'بعله' به او جواب می‌دهند و هربار با تقلید صدای حیوانی از زیر دست‌های زنجیرشده یکدیگر رد می‌شوند تا جایی که همه دست‌ها قفل شود. آن‌گاه زنجیر را آن‌قدر می‌کشند تا از جایی پاره شود.

گل از توتنه (نیریز)

بازیکنان به دو گروه مساوی تقسیم می‌شوند و قرعه می‌کشند تا گروه مدافع و مهاجم تعیین شود. گروه مهاجم در زمین بالائی و گروه مدافع در زمین پائینی مستقر می‌شوند. گروهی که در بالا هستند به نوبت توپ را با چوبدستی به طرف زمین پائین پرتاب می‌کنند و به محض پرتاب توپ، تا فاصله سی متری می‌دوند و دوباره به نقطه شروع برمی‌گردند. اگر در این فاصله گروه پائین توپ را در هوا بگیرد جای دو گروه عوض می‌شود. اما اگر نتوانستند آن را در هوا بگیرند، پس از اصابت به زمین توپ را گرفته و با آن سعی می‌کنند بازیکن حریف را که در حال دویدن است بزنند که اگر موفق شوند بازهم جای دو گروه عوض می‌شود. ضمناً این بازی زمان دارد و هرگاه در طول زمان تعیین شده گروه پائین نتواند با یکی از دو روش یادشده موفق شود، خود به خود پس از گذشت زمان تعیین شده جاها تغییر می‌کند.

بازی های سنتی استان قزوین

جرنگ جرنگ

یک نوع بازی محلی ایرانی است که در روستای رز جرد انجام می شود.

تعداد نفرات: حداقل چهار نفر

نحوه بازی:

دو نفر به عنوان داور در مکان مشخصی می نشستند و رنگی را بین خود انتخاب می کردند بطوری که بازیکنان از آن اطلاع نداشتند. سپس بازیکنان کنار یکدیگر و روبروی داوران در صفی ایستاده و برای تشخیص آن رنگ با یکدیگر رقابت می کردند. در این بازی به یک کمر بند نیز نیاز بود که هنگام رقابت بر سر تشخیص رنگ مورد نظر، یک طرف آن در دست داور و سر دیگر در دست بازیکنی که نوبتش رسیده بود، قرار داشت. سوال و جواب بین داوران و بازیکنان به این صورت انجام می شد: بازیکن: جرنگ جرنگ داور: اسب چه رنگ بازیکن: سفید (مثلاً) اگر جواب غلط بود داور: بده به سفید (بازیکن سر کمر بندی را که در دست داشت به بازیکن بعدی می داد) اگر جواب درست بود داور: بتراش در این هنگام بازیکنی که رنگ را بدرستی تشخیص داده بود حق داشت با کمر بند بازیکنان دیگر را بزند و بازیکنان دیگر نیز در صورت داشتن توانایی می بایست کمر بند را از او می گرفتند. داور نیز با گفتن کلمه «جو» و «گندم» به صورت مکرر حق زدن را از او می گرفت و دوباره به او می داد. یعنی بازیکن با شنیدن کلمه «جو» حق نداشت بازیکنان دیگر را بزند و باید در یک جا ایستاده و با چرخاندن کمر بند در بالای سر خود نمی گذاشت بازیکنان به او نزدیک شده و کمر بند را از او بگیرند. چنانچه دوباره از داور کلمه «گندم» را می شنید می توانست بازیکنان را بزند. چنانچه بازیکنان کمر بند را از او می گرفتند و یا به تشخیص داور بازی متوقف می شد، این مرحله از بازی به پایان رسیده و دوباره داوران با انتخاب رنگی دیگر مرحله بعد را آغاز می کردند.

سنگ کرنو

نحوه بازی

ابتدا دو نفر که بزرگتر بودند یارگیری می کردند و یک نفر نیز به عنوان داور (اوستا) انتخاب می شد. افراد دو گروه در یک صف به صورت یک در میان کنار یکدیگر قرار می گرفتند بطوری که هر بازیکن (بجز بازیکن اول و آخر صف) بین دو بازیکن حریف قرار داشت. تمام بازیکنان دست های خود را به پشت برده و قلاب می کردند طوری که بتوان سنگ بازی را که حجم آن به اندازه یک گردو (یک کمی کوچکتر یا بزرگتر) بود در آن قرار داد، سپس داور ضمن حرکت مداوم در طول صف (از پشت بازیکنان) سنگی را که در دست داشت با گفتن جمله «سنگ کرنو وردار در رو» در دست بازیکنان قرار می داد اما رها نمی کرد و هر زمان که این سنگ در دست بازیکنی قرار می گرفت، او می بایست طوری از صف به بیرون فرار می کرد که از ضربه بازیکنان کناری در امان می بود چرا که بازیکنان همیشه آماده بودند تا به هر بازیکنی که سنگ را از داور گرفته و قصد فرار از داخل صف را دارد ضربه ای (با پا) بزنند. چنانچه بازیکنی موفق به فرار از داخل صف می شد، گروه او برنده بازی بود. بازیکنان گروه بازنده می بایست بازیکنان گروه برنده را کول کرده و تا جایی که داور مشخص می کرد برده و دوباره به محل بازی برمی گردانند. پس از آن نیز بازی طبق روال قبلی و تا زمان توافق گروه ها ادامه پیدا می کرد.

بازی های سنتی استان کردستان: یافت نشد

بازی های محلی استان کرمان

بازی های استان کرمان عبارتند از: آروسو، اتصالو، ازکجا زنو، استخوان بازی، اشکست بازی، الاکلنگ، برنجک، بر، ناز نازو، پابالایو، پاوردیوارو، ترنه بازی، توخطو، جموجمو هویزه، جوسیا، چش تپه کا، چشم گریزا، خاله ستاره، خاموشان، خرسک، خرگوشو، خم پلی، دارپلان، دارتوپ، دستکی، دستمال بازی، روروقامی، زنجیرباف، سرگریزکو، سنگ تق تقو، سه پی گودالو، شنبه یکشنبه، شین خونه بازی، طناب بازی، عمو سبزی فروش، قاب بازی، قلعه بازی، کشامشا، کشتی کویری، کلاه دیوار، گردوبازی، گرگم به زمین، گرگم به هوا، گل ها چه گل، گو سه نگهداری، گوشیطونو، لپربازی، مار اومده موش اومده، مازندرون، من منی، ننه پیرزالو، هس بازی، یا داود، یه وردار دو وردار و ...

اشکست بازی (سیرجان)

بازیکنان با انتخاب دو استاد به دو گروه تقسیم می شوند. بعد لباس های خود را بیرون می آورند و پاچه های شلوار را بالا می زنند. زمین بازی را به دو قسمت 'لرد' (lord) و 'تو' (tu) تقسیم می کنند. یکی از دو گروه در قسمت 'لرد' زمین یعنی خارج آن و گروه دیگر در قسمت 'تو' زمین (داخل) قرار می گیرد. آن گاه افراد خارج سعی می کنند افرادی را که داخل هستند بگیرند و داخلی ها هم متقابلاً سعی در دستگیر کردن افراد گروه مقابل دارند. هریک از افراد دو گروه که بسوزند از بازی بیرون می روند. بازی را ادامه می دهند تا زمانی که همه افراد یک گروه کنار گذاشته شده باشند (کشته شوند) که در نتیجه گروه مقابل برنده خواهد بود.

دستمال بازی (جیرفت)

ابتدا دو نفر استاد انتخاب می شوند و به شیوه 'انتخاب اسامی' یاران خود را انتخاب می کنند. دو استاد یاران خود را در فاصله پنج متری از یکدیگر می نشانند و در وسط این فاصله سنگ یا چیز دیگری را به عنوان نشانه می گذارند. دو استاد کنار این نشانه ایستاده و دستمال بازی را در دست می گیرند. بعد قرعه کشی می کنند تا گروه شروع کننده بازی مشخص شود. آن گاه استاد گروه شروع کننده دستمال را پیش گروه خود برده و طوری که استاد گروه مقابل متوجه نشود، آن را زیر پای یکی از یاران خود پنهان می کند و خود یک قدم دورتر می ایستد. پس از آن استاد گروه دیگر باید بگوید دستمال زیر پای چه کسی از گروه مقابل است. اگر درست بگوید، خود دستمال را برداشته و مانند استاد اول عمل می کند، در غیر این صورت دستمال را از زیر پای آن بازیکن بیرون آورده و در محل نشانه می گذارند. بعد او باید از دور دویده پای خود را روی دستمال گذاشته، بپرد و همان جا بنشیند. بازی به همین ترتیب ادامه پیدا می کند و در پایان گروه بازنده باید چند قدمی به گروه برنده سواری بدهد.

گرگم به هوا (کرمان - سیرجان)

بازیکنان از میان خود یک نفر را به عنوان 'گرگ' انتخاب می کنند و خود روی پله و یا هر جای بلند دیگری می ایستند. گرگ در کمین است تا هنگامی که بازیکنان جای خود را عوض می کنند، به یکی از آنها دست بزنند، که در این صورت آن بازیکن گرگ می شود و جای گرگ قبلی را می گیرد و بازی را دوباره ادامه می دهند.

قایم موشک

این بازی در تمام نقاط ایران رایج بوده و در کرمان نیز انواع این بازی با نام های «د آ سَتکی»، «م آ لَبر آ س» و «قایم موشک» بازی می شود. یکی از بازیکنان سر می گذارد (چشمان خود را می بندد) و بقیه در جایی پنهان می شوند. بعد از پنهان شدن بازیکن، «سرگذار» فریاد می زند؛ «بر آ س» و پس از آن به دنبال پیدا کردن بازیکنان می رود. اگر او بتواند کسی را پیدا کرده و دستگیر کند، بازیکن گرفتار شده باید سر بگذارد. بازی به همین ترتیب ادامه می یابد.

ماچلوس

بازیکنان به دو گروه تقسیم می شوند. یک گروه (گروه بالا) دور دایره ای که با آب یا هر چیزی دیگری روی زمین کشیده اند، می ایستند و گروه دیگر در وسط دایره قرار می گیرند. یک نفر از گروه بالا گرگ می شود و پای خود را بلند کرده و به صورت «لی لی» دنبال افراد وسط دایره می دود. گرگ دستش را به هر کدام از آنها بزند، آن بازیکن سوخته و کنار می رود. وقتی همه سوختند، دو گروه جای خود را با هم عوض می کنند. این بازی را به صورت دونفره هم می توان انجام داد.

چوگو (چوب و توپ) (گوبازی)

این بازی در فضای باز در دو گروه مساوی (حداقل شش نفره) اجرا شده و ابزار آن تعدادی توپ پشمی و چوب گردی به قطر ۵ سانتیمتر و طول یک متر است. دو نفر سردسته به نام «س آ لار» انتخاب می شود و این دو سردسته یارگیری می کنند. نقطه ای را به عنوان محل شروع بازی مشخص می کنند و در فاصله چهل متری آن، جایی را به نام «د آ ک» انتخاب می کنند. سپس به روش «برانداختن» مشخص می کنند کدام گروه باید بازی را آغاز کند. گروه برنده، توپ را در اختیار می گیرد و گروه بازنده در داخل زمین جای می گیرد. از گروه بازنده یک نفر به نقطه ای شروع بازی که گروه برنده از آنجا توپ را پرتاپ می کند، می رود تا توپ را به زننده توپ پاس دهد.

بازیکن گروه برنده که چوب در دست دارد، باید توپی را که بازیکن گروه بازنده به او پاس داده است، با چوب بزند و بازیکنان گروه پایین تلاش می کنند بی آنکه توپ به زمین اصابت کند آن را در هوا بگیرند. اگر موفق شوند جای دو گروه عوض می شود. بازیکنی که توپ را با چوب زده است باید بلافاصله با حالت دویدن خود را به «دک» برساند و برگردد. در این فاصله افراد گروه ایین که توپ را به دست آورده اند، سعی می کنند او را بزنند که اگر موفق شوند جای دو گروه عوض می شود. ولی اگر گروه بازنده نتواند دونده را بزند، نوبت به یک نفر دیگر از اعضای همان گروه می رسد که توپ را با چوب بزند.

چوب بازی (ترکه بازی)

این بازی در مجالس جشن و عروسی اجرا می شود. ابزار بازی یک عدد چوب بلند و کلفت ۲ یا ۳ متری، یک عدد چوب کوتاه و نازک، طبل و شیپور است. بازی بدین صورت است که؛ طبل و شیپور نواخته می شود و دو بازیکن به میدان می آیند. یکی چوب بلند و دیگری چوب کوتاه را در دست می گیرد. برای گرم شدن مدتی حرکات نمایشی انجام می دهند. پس از آن بازیکنی که چوب بلند در دست دارد آن را در زمین فرو می کند و دیگری سعی می کند با چوب کوتاه خود به پای او بزند و بازیکن مقابل طبعاً جاخالی می کند. هرگاه چوب به پای بازیکن بخورد، بازیکنی که چوب را زده، چوب بلند را تصاحب می کند و با آن به بازی ادامه می دهد، درغیراین صورت بازی به همان

شکل ادامه می یابد. این بازی گاه رنگ خشونت به خود می گیرد ولی آنچه مورد تشویق حضار قرار می گیرد، بیشتر حرکات زیبای طرفین است نه عملیات خشن آنها.

شترسواری

در عروسی ها و جشن ها اجرا می شود. شترسواران از محل شروع مسابقه حرکت کرده و به سرعت خود را به مقصد تعیین شده، می رسانند. در مسابقه اصلی مسافتی که باید طی شود، معمولاً کمتر از ۵ کیلومتر نیست. این مسابقه در مقابل تماشاگران زیادی انجام می شود.

طناب کشی

بازیکنان دو سردسته انتخاب می کنند. سردسته ها یارگیری می کنند و خطی روی زمین می کشند که مرز بین دو گروه بازیکن محسوب می شود. بازیکنان هر دسته پشت سر دسته خود صف می بندند و دست ها را در کمر یکدیگر حلقه می کنند. به هنگام شروع بازی، بازیکنان هر دسته شروع به کشیدن دسته مقابل به داخل زمین خود می کنند. هر گروه موفق شود سردسته گروه مقابل را از مرز به طرف زمین خود بکشد، برنده است. اگر در این کشاکش دست بازیکنی از کمر بازیکن جلویی باز شود، آن دسته باخته است و باید به دسته برنده کولی دهد.

ترش بازی

در این بازی دو دسته ۵ نفری یا بیشتر شرکت می کنند. برای شروع بازی قرعه کشی می کنند. سنگی را یک طرفش را تر می کند یک طرفش خشک می باشد به طرف بالا پرتاب می کنند. روی تر یا خشک را هر کدام از گروه ها گفته بازی را شروع می کنند. گروهی که می خواهد بازی را شروع کند سرگروه در یک گروه در یک نقطه معین جمع نموده و با یک چوب دایره ای روی زمین به دور آنها رسم می کند و آنها در این محدوده سر یکدیگر را به گریبان می گیرند و اطراف خود را نگاه نمی کنند. رئیس سرگروه مقابل با یک دستمال چشم های سرگروه رقیب را می بندد و به گروه خود دستور می دهد که پراکنده شوند. به محض اینکه اعضای گروه مخفی شدند سرگروه چشم های سرگروه دیگر را باز می کند و به اتفاق همدیگر سعی در پیدا کردن اعضای گروه مخفی شده می کنند. سرگروه سعی می نماید که این فرد را منحرف سازد و او را از گروه خود دور می نماید. در همین موقع است که افراد گروه مقابل که قبلاً مخفی شده اند از جایگاه های خود درآمده و به حالت تهاجمی به گروهی که در نقطه معین جمع شده اند، هجوم می آورند. در این زمان همه افرادی که داخل دایره محدود شده اند فریاد برمی آوردند «برس به دادم کچلا رختن (ریختند) به دورم». سرگروه فوراً خود را می رساند و به دور آنها می چرخد و دستش را روی سرگروه حریف می چرخاند و می گوید «ترش، ترش» و با این الفاظ حمله را دفع می نماید. مگر اینکه یکی از افراد مهاجم بتواند یکی از اعضای داخل دایره را با پا بزند که حق زدن با دست را ندارد و در صورت موفقیت گروه بازنده می شود و جای خود را به گروه دیگر می دهد.

بازی های محلی استان کرمانشاه

بازی محلی خلورتانی:

از مخروط های چوبی استفاده می کردند و دور آن را نخ محکمی می پیچاندند و به نوک آنها یک میخ فلزی ته گرد که بیشتر در نعل اسب و قاطر استفاده می گردد می زدند سپس با کشیدن نخ مخروط شروع به دوران روی زمین می نمود و با چنان سرعتی می چرخید که صدایی نیز ایجاد می کرد . برای به حرکت درآوردن آن می بایست سر بالایی نخ را به صورت حلقه ای در آوردند و انگشت اشاره را در آن قرار دهند سپس مخروط ها را که در دست بود محکم به طرف زمین پرتاب می کردند و نخ را می کشیدند بعضی اوقات مخروط خود را به مخروط افراد دیگری که در حال چرخش بود می زدند و به این (خلورته مارانی) یا مخروط شکستن می گفتند اگر مخروط شخصی بدون ترک برداشتن موفق می شد مخروط دیگران را بشکند یا ترک اندازد مخروط او بهترین مخروط محسوب می گردید.

بازی محلی هه ملوقوانی یا گوره کانی:

هه ملوقوانی از بازیهایی است که دختران انجام می دادند به این صورت که پنج قطعه سنگ به اندازه ی بزرگتر از یک حبه قند انتخاب می کردند و هر کدام از بازیکنان به نوبت با آنها به بازی می پرداختند . برای این کار ابتدا با یک دست سنگ ها را روی زمین ولو می کرد و سپس یکی از آنها را بر می داشت و ضمن اینکه آن را هوا می کرد سنگی را از روی زمین برمی گرفت و می بایست قبل از اینکه سنگ هوا شده به زمین برسد او سنگ خود را برداشته باشد و با همان دست سنگ هوا شده را نیز بگیرد . این بازی چندین مرحله مختلف داشت ابتدا سنگ ها را تک تک بر می داشتند سپس دو تا دو تا سپس یک تکی و یک سه تایی و به همین ترتیب تا پایان تمام مراحل . اگر در حین بازی سنگ هوا شده به زمین می خورد بازیکن دیگر بازی را شروع می نمود و به همین ترتیب بازی دور می زد و هر بار بازیکن بازی را از مرحله ای آغاز می کرد که قبلاً نتوانسته بود تا اینکه یکی از آنها زودتر به پایان مراحل برسد و برنده محسوب شود. از دیگر بازی های دخترانه می توان به بازی آلنجی کولنجی یا آسمان رنگه و چوزی و خط خط اشاره نمود.

بازی محلی کلاوریزان:

فردی کلاهی را پر از سنگریزه می نمود و آن را وارونه روی یک سطح قرار می داد سپس می بایست کلاه را طوری از زمین بردارد که سنگریزه ای برجای نماند اما اگر موفق نمی شد می بایست سنگریزه های باقیمانده در روی زمین را تک تک طوری بردارد که بقیه سنگریزه ها موجود در سطح تکان نخورند در غیر این صورت بازنده اعلام می گردید . هر کس در این بازی موفق می شد که یا کلاه را پر از سنگریزه برگرداند یا اینکه سنگریزه ها را تک تک بردارد به طوری که بقیه ی آنها تکان نخورد برنده اعلام می شد در این بازی دقت زیادی لازم بود و کسی که نمی توانست اعصاب آرامی داشته باشد موفق نمی گردید.

بازی محلی هیلکه مارانی:

هیله مارانی (تخم مرغ شکستن) این بازی که به صورت برد و باخت انجام می گرفت به این صورت بود که در هر مرحله دو نفر با هم روبرو می شدند هر کدام از طرفین تخم مرغی را محکم در دستش نگه می داشت به طوری که یک سر تخم مرغ به طرف بالا باشد و دیده شود سپس فرد دیگری تخم مرغ خود را از طرف سر آن به تخم مرغ طرف مقابل می زد اگر تخم مرغ یکی از آنها ترک بر می داشت این بار دو سر دیگر تخم مرغ را به هم می زدند اگر این بار نیز همان تخم مرغ ترک بر می داشت صاحب این تخم مرغ بازنده محسوب می شد و می بایست تخم مرغ خود را به طرف مقابل بدهد و اگر هر دو ترک برمی داشتند آن طرفی بازنده محسوب می شد که تخم مرغش بیشتر شکسته باشد. به این طریق یک فرد ممکن بود در روز چند تخم مرغ را صاحب شود.

کبک پرانی (اسلام آباد غرب):

به‌هنگام آوردن عروس به خانه داماد، جوانان و بزرگان ورزیده و سوارکار دست به عملیات نمایشی جالبی می‌زنند. هر سوار یک کبک خوش‌خط و خال و زیبا در دست گرفته و شروع به تاختن در اطراف کاروان عروس می‌کند و با پرتاب کتک خود در حین تاختن به زمین و گرفتن مجدد آن باعث حیرت و شگفتی بیننده می‌شود. به ازاء هر پرتاب کبک و گرفتن یا عدم گرفتن آن، از سوی سر سوارکاروان امتیازی به سوارکار داده و یا امتیازی از او کم می‌شود. البته این امتیازها فقط لفظی است و از نظر مورد توجه قرار گرفتن سوارکار نزد مردم اهمیت دارد.

بازی های سنتی استان کهگیلویه و بویراحمد: یافت نشد

بازی های سنتی استان گلستان: یافت نشد

بازی های محلی استان کیلان

آغوزبازی (گیلان)

ابتدا بازیکنان برای جمع کردن افراد بیشتری در بازی، در کوچه‌ها فریاد می‌زنند: 'آلبازی - آغوزبازی' و پس از جمع شدن افراد، برای شروع بازی با سکه، شیر یا خط می‌کنند. سپس نقطه معینی را معلوم می‌نمایند و هریک از بازیکنان تیلۀ (تیره) خود را به سمت آن نقطه می‌اندازد. تیلۀ یا گردوی هرکس که به آن نقطه نزدیک‌تر باشد، استاد (پیشم) شده و بقیه به ترتیب نزدیک‌تر بودن گردویشان، نفر اول (نیشم)، نفر دوم (دوم نیشم)، نفر سوم (سوم نیشم) و الی آخر ... خواهد بود.

آونخوتی (لاهیجان)

بازیکنان دایره‌وار ایستاده و پشک می‌اندازند و بدین ترتیب فردی که باید چشم بگذارد را تعیین می‌کنند. این فرد باید با چشمان بسته، بازیکنان را دنبال کند و یکی از آنها را بگیرد که در نتیجه چشم فرد گرفته شده بسته می‌شود و بازی به همین طریق ادامه می‌یابد.

جوجو یک‌منه (لاهیجان)

بازیکنان به دو گروه مساوی تقسیم می‌شوند و با 'تر یا خشک' یا 'شیر یا خط' گروه کولی‌دهنده و کولی‌خورنده را معلوم می‌کنند. آن‌گاه روی زمین دایره‌ای می‌کشند و کولی‌خورندگان سوار بر کولی‌دهندگان می‌شوند. سپس استاد گروه سواره (پیلۀ شریک یا سرشریک) به یکی از افراد خود دستور می‌دهد که پیاده شود. این فرد پس از پیاده شدن باید دور دایره دویده و یک نفس بگوید: 'جوجو یک‌منه ...' و دوباره سوار بر همان بازیکن شود. اگر نفس وی بند آمد که جای دو گروه عوض می‌شود و در غیر این صورت یک‌یک افراد سواره همین کار را تکرار می‌کنند تا شاید نفس یکی ببرد و جای آنها عوض شود. اگر در طی چندین بار دویدن، نفس هیچ‌کدام نبرید، آن‌گاه محیط دایره را بزرگتر می‌کنند تا یک نفس

تکرار کردن مشکل تر و سوختن سواره‌ها امکان‌پذیرتر شود و به‌همین طریق بازی را ادامه می‌دهند.

دُم‌کشی (رودسر)

هریک از بازیکنان، پارچه باریکی به شکل نوار را در پشت و زیر کمر بند خود می‌بندد. پس از آن همگی در محوطه بازی پراکنده می‌شوند. بازیکنان سعی می‌کنند دم یکدیگر را بکشند. بازیکنانی که دم آنها کشیده می‌شود، از بازی اخراج می‌شوند. آخرین فردی که باقی می‌ماند، برنده بازی است. هیچ‌یک از بازیکنان نباید، پارچه را به کمر خود گره بزند، بهتر است پارچه آنقدر دراز باشد که مقداری از آن روی زمین قرار بگیرد، تا با گذاشتن پا روی آن کشیده شود.

بازی های سنتی استان لرستان

دال پلان یا پلو

در این بازی چند نفر به دو دسته تقسیم می‌شوند که معمولاً دو دسته سه نفری یا بیشتر هستند. هر دسته به فاصله ۱۰ الی ۲۰ متر دورتر از یکدیگر و روبروی هم قرار می‌گیرند. هر دسته در جایی که ایستاده‌اند سه عدد سنگ به عنوان هدف که هر یک تقریباً بطول ۲۵ و عرض ۱۵ سانتی متر است طوری در محل خود (روبروی دسته مقابل) پشت سر هم قرار می‌دهند که فاصله سنگها یک متر باشد و این سنگها را به صورت عمودی در یک خط مستقیم در زمین فرو می‌کنند که راست بایستد. بنابراین اکنون هر دسته سه عدد سنگ خود را که به آن "دال" (dal) یا هدف می‌گویند، در کنار خود و روبروی دسته مقابل قرار داده‌اند که حدوداً به فاصله ۱۰ الی ۲۰ متر دورتر از آنها و روبرویشان ایستاده‌اند. دسته‌ای که بازی را شروع می‌کند باید هر نفر یک سنگ که به وزن و اندازه توانایی جسمی او است به طرف دال‌های دسته مقابل پرتاب کند. البته اندازه سنگی را که به طرف دال‌ها پرتاب می‌کنند اختیاری است اما معمولاً این سنگها را به اندازه دو مشت و به شکل کروی یا بیضی انتخاب کرده به سوی هدفها پرتاب می‌نمایند. بعضی مواقع ممکن است یکی از دسته‌ها یک نفر کم داشته باشند، که در این صورت دسته مذکور حق دارد یک سنگ اضافه پرتاب کند. در هر صورت دسته‌ای که افرادش سنگها را پرتاب کرده باشند کنار می‌کشند تا افراد دسته مقابل به طرف دال‌های آنان سنگ پرتاب کنند. هر دسته اگر یک دور کامل یا یک دور غیر کامل هر سه دال دسته مقابل رابیاندازد، برنده بازی خواهد شد.

جوزو

جوزو، یک بازی گروهی است که در زمان های گذشته در لرستان بسیار رایج بوده و علاوه بر نوجوانان و جوانان حتی گاهی اوقات بزرگترها هم در آن شرکت می کردند ولی امروزه به علت گسترش وسایل و امکانات ارتباط جمعی و مشغله زیاد استقبال چندانی از آن نمی شود و در حال فراموش شدن است. تعداد نفرات هر گروه در بازی "جوزو" متفاوت است و هر گروه می تواند حداقل چهار و حداکثر هشت نفر باشد. در این بازی ابتدا سرگروه ها با خط یا شیر و یا هر روش دیگر شروع کننده بازی را مشخص می کنند سپس گروه بازنده بصورت یک حلقه دایره ای پشت به هم می نشینند و گروه دوم باید با دست دادن یکی یکی نفرات گروه نشسته را از جمع جدا کرده و به اصطلاح از دور خارج کند. دفاع گروه نشسته به این شکل است که دست یا پای افراد گروه مهاجم را گرفته و به داخل دایره - که حریم مجاز برای حمله گروهها در آن مشخص شده است و باید رعایت شود- می کشانند و او را مجبور می کنند که با صدای بلند کلمه "جوز" را سه بار تکرار کند که گفتن کلمه جوز یعنی تسلیم و به معنای باخت گروه است و در این لحظه یک دور بازی تمام شده و امتیاز به گروه نشسته

داده می شود و باید جای دو گروه با هم عوض شود. ولی اگر افراد مهاجم تمام افراد نشسته را از دور خارج کنند امتیاز برای گروه مهاجم محسوب می شود و گروه نشسته دوباره باید بنشینند و این بازی هفت دور اجرا می شود و جایزه آن توافقی است.

کلو رونکی

کلورونکی یکی از محبوبترین بازی های محلی است که تعداد بازیکنان آن بایستی حتماً جفت باشند. مثلاً دو دسته ۶ نفری که جمعا ۱۲ نفر شوند. در گروه اول که هر نفر کلاهی بسر دارد (یا اگر کلاهی در دسترس نباشد با دستمال چهار گوشه که ۴ گوشه اش را گره زده اند و بر سر می گذارند کلاهی درست می کنند) افراد بشکل دایره وار چهار دست و پا روی زمین می نشینند. دسته ۶ نفری ایستاده بنای حمله به دسته نشسته را می گذارد تا کلاه آنها را برابند و متقابلاً دسته نشسته نیز به حالت دفاعی در آمده و سعی می کنند با زدن قو (به معنی قوزک پا) از خود دفاع کنند. اگر یکی از ۶ نفر دسته نشسته موفق شد با پا به یکی از افراد ایستاده بزند، دسته ایستاده بازی را باخته و بایستی به جای گروه نشسته روی زمین قرار گیرند. در صورتیکه یکی از گروه ایستاده، موفق به ربودن کلاه رقیب شود، با قدم های بلند دوان دوان از میدان بازی دور می شود تا کلاه را به دالگه (مکانی دورتر از بازی که افراد قبل از شروع بازی بین خود مشخص و تعیین می کنند. این مکان می تواند درخت، چوب یا سنگ بزرگی نزدیک زمین بازی باشد) بزند. اگر شخص رباینده کلاه موفق شود آن را به دالگه برساند، افراد گروه ایستاده بازی را برده اند و دوباره گروه نشسته روی زمین باقی خواهند ماند. اگر فردی که کلاهش را ربوده اند موفق شود کلاه خود را از رباینده پس بگیرد، دو گروه جای خود را با یکدیگر عوض می کنند.

پنج قاچی

قبل از شروع بازی هر یک از بازیکنان ۵ ریگ جمع آوری می نمایند. در صورتی که بازیکنان دونفر باشند، فردی که نوبت اوست تمام ریگ ها را (۱۰ ریگ) در دست خود گرفته و آهسته به هوا پرتاب می کند تا کنار هم روی زمین قرار گیرد. سپس شخص پرتاب کننده ، ریگ ها را با دقت نگاه می کند تا برای شروع بازی فاصله آنها را از یکدیگر بسنجد . معمولاً ریگ هایی که فاصله شان از بقیه کمتر است برای شروع بازی انتخاب می شوند. برای بازی بهتر ، بایستی فاصله ریگ ها از یکدیگر بگونه ای باشد که بتوان یک بند انگشت را به آسانی از بین آنها عبور داد، وقتی به این ترتیب ریگ های نزدیک به هم انتخاب شدند ، بازیکن با ضربه دست یکی از ریگ ها را به ریگ دیگری می زند. سپس باید تلاش نماید تا با دقت تمام همان ریگ را بگونه ای با دست بر دارد که ریگ دیگر به هیچ وجه تکان نخورد. هر گاه به این ترتیب هر ۱۰ ریگ بازی را از زمین بردارد ، بازی را برده است و اگر از پنج ریگ حریف خود ۱ یا ۲ یا ۴ ریگ را بردارد نصف بازی را برده است. یک نوبت کامل برنده شدن را اصطلاحاً یک ((مر)) و نصف یک مر را ((تیل)) می گویند. هر گاه ضمن برداشتن یکی از ریگ ها، ریگ نزدیک یا چسبیده به آن نیز تکان بخورد فرد باریکن ، بازی را باخته است . همچنین اگر هنگام پرتاب آنها در ابتدای بازی ، ریگ ها به همدیگر برخورد نکنند ، نوبت بازی با حریف مقابل است .

گوم زایس

تعداد بازیکنان این بازی دو نفر است که هر نفر ۱۶ عدد ریگ (جمعا ۳۲ ریگ) برای بازی تهیه می کند . روی زمین هر کدام از بازیکنان ۴ گودال (به اندازه مشت بسته دست) روبروی خود می کنند (جمعا ۸ گودال باید کنده شود) و درون هر گودال ۴ ریگ می اندازند تا گودال ها

پُر شود کسی که زودتر چهار گودال خود را پر کند ، شروع کننده بازی خواهد بود. بازیکنی که شروع کننده است ابتدا از اولین گودال مربوط به خود ۴ ریگ بر می دارد تا آنها را به ترتیب داخل گودال های دیگر بیاندازد . بازیکن وقتی به گودال حریف خود می رسد باید یک دانه ریگ داخل گودال او انداخته و ریگ های طرف مقابل را از داخل گودال وی بر دارد و این کار را تا زمانی که ۴ خانه مربوط به خودش تمام شود ادامه می دهد. در این زمان حریف مقابل بازی را شروع می کند و به همین شکل عمل می کند . هر زمان ریگ های بازیکن اولی در گودال های مربوط به حریف مقابل تمام شود، دوباره یک دانه ریگ گذاشته ، بقیه را در گودال های یار مقابل می اندازد. گر مثلاً در یکی از گودال های یار مقابل سه عدد ریگ باشد و بازیکن اولی یک ریگ به سه ریگ گودال آن اضافه نماید و در صورتی که آن ریگی که اضافه می کند، آخرین ریگ باشد اصطلاحاً سر گاو او را خورده است و هرگاه بازیکن اولی تعداد ریگ های هریک از گودال هایش یکایک به ۴ عدد برسد ، اصطلاحاً گاوهایش زائیده است و بدین ترتیب تعداد ریگ های خارج از گودال هر کس نسبت به حریف مقابل بیشتر باشد او بازی را برده است.

کوشک صلاح

تعداد نفرات این بازی ۶ نفراند. ابتدا بازیکنان در دو دسته سه تایی بین خود قرعه کشی می کنند . آنگاه سه نفر از بازیکنان دسته اول پشت به پشت همدیگر خم شده و دست های خود را از میان پاهایشان عبور داده و به یکدیگر قفل کرده یا اصطلاحاً قلاب می کنند. در این هنگام سه نفر دسته دوم شروع به پشتک زدن های پی در پی بر روی نفرات دسته اول که دولا شده اند می کنند و این کار را آنقدر ادامه می دهند تا بالاخره یک نفر در این میان تحمل نیاورده و اصطلاحاً بسوزد و بازنده شود. زمانی که یک نفر از گروه پشتک زن ببازد، این گروه جای خود را با گروه خم شده عوض می کنند و بازی به همین منوال توسط گروه پشتک زن جدید ادامه می یابد.

دار، دارو

تعداد نفرات این بازی جفت هستند که به دو دسته مساوی تقسیم می شوند. قبل از هر چیزی برای بدست گرفتن نوبت بازی قرعه کشی می کنند. گروه بازنده روی زمین دایره ای را رسم نموده و درون آن می نشینند. سردسته گروه برنده چشم سر دسته گروه بازنده را می بندد و در این هنگام بازیکنان دسته برنده در جایی خودشان را مخفی می کنند. سپس سر دسته گروه برنده چشم سر دسته گروه بازنده را می گشاید و اطراف را برای یافتن افراد مخفی شده جستجو می کند. از سویی نیز بازیکنان دسته مخفی شده سعی می نمایند از فرصت ها استفاده نموده و به داخل دایره نزدیک شوند و افراد دسته مقابل را که درون دایره نشسته اند کتک زنند. افراد گروه نشسته در دایره فقط می توانند با داد و فریاد از خود عکس العمل نشان دهند بگونه ای که سر دسته اشان متوجه فریاد آنان گردد و جهت حمایت از آنان به درون دایره باز گردد. لذا گروه نشسته در دایره فریاد می زنند : دار، دارو- دار ، دارو. با فریاد آنان سر دسته اشان به حمایت از آنان برخاسته و سعی می کند با زدن قوزک پای افراد مقابل بازی را ببرد، در صورتی که سردسته موفق به زدن قوزک پای یکی از افراد مقابل گردد ، دو گروه جای خود را با یکدیگر عوض نموده و بازی به همین منوال ادامه می یابد.

خرمن چوش

این بازی بیشتر در شب های تاریک انجام می شود و تعداد بازیکنان آن نیز باید زوج باشند تا بدو دسته مساوی تقسیم گردند. یکی از بازیکنان ابتدا چوبی را به همه نشان داده و سپس آن را به نقطه ای دور پرتاب می کند . همه بازیکنان برای پیدا کردن چوب سستی به تکاپو می افتند. هرگاه یکی از هر دو دسته چوب را بیابد، پایش را بر روی آن قرار داده و فریاد می زند: خرمن چوش (من چوب را پیدا کرده ام) به محض اینکه دیگر بازیکنان صدای او را شنیدند به طرف او می دوند . افراد دسته برنده (دسته ای که چوب را پیدا کرده اند) از نقطه ای که چوب را یافته اند تا نقطه ای که چوب را پرتاب کرده اند ، بر دوش گروه بازنده سوار شده و بازی به همین منوال ادامه می یابد.

اچل مچلو، گله حالو مرده ره، کی می چرو

این بازی ۲۰ نفره اجرا می شود و در آن ابتدا بازکنان پشت سر هم صفی را تشکیل می دهند و یک نفر را بعنوان سر دسته انتخاب می نمایند. سر دسته سنگی را در کف دست افراد می گذارد. کسی که در بغل دست فردی که سر دسته ، سنگ کف دستش نهاده است باشد، باید زود متوجه شده به محض حرکت او با پا از پشت به او بزند . در این موقع آن فرد مجبور است سنگ را به سر دسته برساند تا سر دسته نیز این سنگ را در کف دست بازیکن دیگری بگذارد. هرگاه هنگام گذاشتن سنگ در کف دست یکی از بازیکنان ، نفر بغل دستی او متوجه این کار نشود ، شخص سنگ را برداشته و فرار می کند و این بار بازیکن بغل دست او باید بدنبال او دویده و سنگ را از دستش بگیرد. اگر شخص سنگ بدست بتواند فرار کند و خود را به مقصد یعنی دالگه (محلی که قبل از شروع بازی بعنوان محل مورد قرار داد انتخاب می شود) برساند، شخص تعقیب کننده او را بایستی بر کول خود سوار نموده و تا محل قرار گرفتن صف بازیکنان سواری دهد. در صورتی که شخص تعقیب کننده موفق به گرفتن سنگ شود، آن دیگری او را بر دوش خود سوار نموده و به صف بازیکنان می رساند و بازی به همین ترتیب تا به آخر ادامه می یابد.

ستاره شیپ شیپ

تعداد بازیکنان این بازی بایستی زوج یا جفت باشند تا بدو دسته مساوی تقسیم شوند. ابتدا یک دسته در نقطه ای ایستاده و نفرات دسته مقابل نیز در جایی قرار می گیرند تا هر دو دسته بتوانند صدای همدیگر را بوضوح بشنوند. افراد دسته اول برای خود نامی از بین اشیا انتخاب می کنند (مثلاً یکی کشمش ، یکی تفنگ و یا سنگ و....) سپس این دسته با صدای بلند خطاب به دسته دیگر فریاد می زنند: ستاره شیپ ، شیپ در این موقع دسته مقابل پاسخ می دهند: شیپ گاز بدر ، یپ گاز بدر . نفرات دسته اولی فریاد می زنند: دایی اومده، دایی اومده. افراد دسته مقابل پاسخ می دهند: چی چی آورده، چی چی آورده . دسته اولی جواب می دهند (مثلاً) تفنگ آورده و سپس دسته مقابل درخواست می کنند : تفنگ بیاد ، تفنگ بیاد. فردی که نام تفنگ برای خود انتخاب کرده به نزد دسته مقابل می رود و یکی از افراد آنها را از محل استقرارشان تا محل دسته خودشان بر دوش خود سوار کرده و سواری می دهد و بازی تا به آخر به همین منوال ادامه می یابد.

کرو

تعداد بازیکنان این بازی باید زوج و از ۴ نفر کمتر نباشند. افراد به دو دسته مساوی تقسیم می شوند و یک دسته در داخل دایره (که قبلاً با چوب یا گچ روی زمین کشیده شده است) و دسته دیگر به قید قرعه در خارج از دایره قرار می گیرند. افراد داخل دایره باید مرتب در حالت حرکت و راه رفتن باشند و افراد خارج از دایره در حالی که یک پایشان را بالا گرفته اند (لنگرو) متناوباً به داخل دایره حمله برده و با دست به یکی از افراد داخل آن بزنند. در صورتی که به یکی از افراد داخل دایره ضربه ای وارد شود ، او و یارانش باید همچنان در داخل دایره باقی بمانند . هرگاه یکی از افراد خارج از دایره که بصورت تک پایی حمله می نمایند، یک پایش را بزمین بگذارد ، او و یارانش باید جای خود را با افراد داخل دایره عوض نمایند و بازی به همین منوال ادامه می یابد.

سه پر

تعداد بازیکنان این بازی بایستی جفت باشد (مثلاً شش نفر) که به دو دسته مساوی تقسیم می شوند . بازیکنان ابتدا نقطه ای را روی زمین مشخص می کنند و از آنجا سه پرش یکجا انجام می دهند و آن را اندازه گیری می نمایند. دسته سه نفری بعدی هم از همان نقطه، یکجا سه پرش انجام می دهند. پس از اندازه گیری پرش ها نفرات دسته ای که بیشتر پریده باشند، سوار بر کول نفرات دسته بازنده می شوند و سواری می گیرند.

گوبازی

گو بازی بازی ای دو نفره است که هر کدام از دو نفر یک سنگ صاف و تخت از قبل برای خود انتخاب می کند. علاوه بر آن یک سنگ گرد

کوچک نیز بنام گو (Gu) برای این بازی لازم است. بازیکنان ابتدا سنگ گو را به روی زمین پرتاب می کنند و بعد به نوبت با سنگ خود به گو می زنند. هرکس موفق شود با سنگ خود گو را بزند یا اینکه سنگش به گو نزدیکتر باشد، می تواند یک بار هم با سنگ خود به سنگ دیگری بزند. اگر بازهم موفق شد که سنگ بازیکن حریف را بزند، فاصله سنگ خود را با گو با پا اندازه می گیرد. هرگاه فاصله سنگ بازیکن برنده با گو بعنوان مثال ۱۰ گام باشد، وی ده امتیاز از رقیب خود برده است. حد نصاب امتیازات و همچنین جایزه یا مجازات بازی بسته به توافق بازیکنان قبل از بازی مشخص می گردد.

کور و گردله

تعداد نفرات این بازی باید حتما جفت باشند. بازیکنان برای تعیین نوبت خود ابتدا با سکه ای شیر یا خط می اندازند. گروهی که نوبت به آنها نرسیده است، بشکل چهارپایه می ایستند و فردی که بعنوان سر دسته آنان انتخاب شده، رشته نخ بدست یکی از آنها داده دور تا دور آنها را می بندد و یک سر نخ را به دست خود می گیرد. گروه مقابل که در اطراف نفرات خوابیده گردش می کنند، باید سعی نمایند تا سوار بر کتف آنان شوند و سر گروه آنان نیز با پای خود سعی می کند تا به قوزک پای آنها بزند. هرگاه در این بین پای سردسته به پای یکی از افراد یورش کننده برخورد کند، آنان بازی را باخته و بایستی به جای افراد خوابیده قرار گیرند. ولی هرگاه یکی از افراد ایستاده سوار بر کتف یکی از افراد خوابیده شود، سرگروه دسته خوابیده حق زدن ندارد و باید دسته خوابیده همچنان در موقعیت خود باقی بمانند و بازی به همین طریق ادامه پیدا می کند.

خرمن چوش

این بازی بیشتر در شب های تاریک انجام می شود و تعداد بازیکنان آن نیز باید زوج باشند تا بدو دسته مساوی تقسیم گردند. یکی از بازیکنان ابتدا چوبی را به همه نشان داده و سپس آن را به نقطه ای دور پرتاب می کند. همه بازیکنان برای پیدا کردن چوب دستی به تکاپو می افتند. هرگاه یکی از هر دو دسته چوب را بیابد، پایش را بر روی آن قرار داده و فریاد می زند: خرمین چوش (من چوب را پیدا کرده ام) به محض اینکه دیگر بازیکنان صدای او را شنیدند به طرف او می دوند. افراد دسته برنده (دسته ای که چوب را پیدا کرده اند) از نقطه ای که چوب را یافته اند تا نقطه ای که چوب را پرتاب کرده اند، بر دوش گروه بازنده سوار شده و بازی به همین منوال ادامه می یابد.

کُلاورکنی

تعداد بازیکنان در این بازی از ۴ الی ۱۲ نفر و یا بیشتر هم می شود منتها تعداد افراد باید زوج باشد. شرکت کنندگان در این بازی باید از قدرت بدنی و سرعت در دوندگی به میزان کافی برخوردار باشند. پس معمولاً افراد جوان (پسر) و پر انرژی در این بازی شرکت می کنند. بازیکنان بر حسب قدرت بدنی و سرعت در کار با توافق در بین خودشان بدو دسته تقسیم می شوند (بطور مساوی). ضمناً زمینی که برای بازی انتخاب می شود باید محوطه ای صاف و وسیع و عاری از موانع طبیعی باشد تا بازیکنان به هنگام دوندگی دچار صدمه نشوند. حال برای شروع بازی باید یک دسته کلاه و شالی را روی سر خود بگذارند و برای اینکه مشخص شود کدام گروه باید کلاه یا شال بر سر بگذارند تر و خشک می کنند به این صورت که سنگ کوچک و نسبتاً صافی را پیدا کرده و یک طرف آن را تر می کنند و طرف دیگر آن را خشک می گذارند و هر کدام از دو دسته، یک طرف سنگ را مثلاً طرف خشک و یا طرف تر را انتخاب می کنند و سپس یک نفر سنگ را به هوا پرتاب می کند تا زمانی که سنگ پائین می آید هر دسته چیزی را که انتخاب کرده اند تکرار می کنند، مثلاً می گویند تَر تَر تر و یا می گویند خُشک خُشک خُشک. با فرود آمدن سنگ بر روی زمین هر طرف سنگ (تر و یا خشک) که رو به بالا بود باید دسته ای که طرف زیر سنگ را انتخاب کرده اند کلاه بر سر بگذارند مثلاً اگر طرف خشک سنگ رو به بالا بود دسته مقابل که تر را انتخاب کرده اند باید کلاه بر سر بگذارند. اکنون افراد گروهی که باید کلاه بر سر بگذارند پنجه دست را روی زمین گذاشته و البته همگی نیز در محوطه محدودی در کنار یکدیگر می نشینند ضمناً در فاصله مشخصی مثلاً ۲۰۰ یا ۲۵۰ متری، محلی را بعنوان دالگه با مشخص کردن یک نشانی از قبیل

سنگ و یا درخت انتخاب می کنند. اینک گروه مقابل یعنی گروهی که کلاه بر سر ندارند به دور گروه نشسته، به گردش درمی آیند و سعی می کنند که کلاه یکی از افراد دسته مقابل را از سرش برداشته و با سرعت تمام آن را به دالگه برسانند چون در این صورت برنده محسوب می شوند. حال اگر در حین بازی دسته ای که کلاه بر سر دارند بتوانند به پای هر کدام از افراد دسته مقابل بزنند در اصطلاح محلی می گویند قاو و برنده محسوب می شوند و باید افراد آن دسته، کلاه را بر سر گذاشته و بخوابند (منظور نشستن بر روی زمین و بر روی پنجه دست می باشد). بالاخره بازی اوج گرفته و اگر گروه ایستاده توانستند کلاه یکی از افراد نشسته را از سرش بردارند شخصی که کلاه را برداشته سعی می کند آن را با سرعت به دالگه برساند و ضمناً افراد گروهی هم که کلاه بر سر دارند همگی به دنبال او می دوند تا کلاهشان را از دست گروه مقابل بگیرند که اگر موفق به گرفتن کلاهشان تا قبل از رسیدن آن به دالگه شوند برنده محسوب می شوند و باید افراد گروه مقابل که کلاه را ربوده ولی نتوانسته اند آن را به دالگه برسانند کلاه بر سر بگذارند و اگر گروه مقابل بتوانند کلاه ربوده شده را به دالگه برسانند این گروه مغلوب بوده و باز هم باید بخوابد. ضمناً فردی که کلاه را از سر دیگری می رباید می تواند در صورت کم سرعت بودن کلاه را به یکی از افراد گروهش که سرعت بیشتری در دوندگی دارد پاس بدهد، تا آن را به دالگه برساند. این بازی بیشتر در ایام عید و سیزده بدر و نیز مناسبت‌های عروسی بین دو دسته از اطرافیان داماد و عروس برای به نمایش گذاشتن چابکی و زرنگی آنها انجام می شد.

دارد.

دال پَلو

تعداد بازیکنان در این بازی از ۲ الی ۱۰ نفر و بیشتر هم می شود. این بازی بیشتر در بین جوانان و نیز بزرگسالان در صورت داشتن توانایی انجام می شود. ضمناً بازی در زمینی هموار که البته دسترسی به قلوه سنگ نیز داشته باشند انجام می شود. افراد بر حسب سن و قدرت بدنی و نیز مهارت در نشانه گیری و پرتاب سنگ به دو دسته مساوی تقسیم می شوند. نکته قابل ذکر اینکه اگر تعداد بازیکنان در این بازی فرد هم باشد بازی صورت می گیرد به این ترتیب که بعد از تقسیم شدن افراد به دو گروه، دسته ای که عضو کمتری نسبت به گروه مقابل دارد می تواند به عوض عضوی که کم دارد یک نوبت بیشتر سنگ پرتاب کند. حال هر گروه سه عدد سنگ نسبتاً بزرگ به عنوان دال یا نشانه به فاصله ۵/۱ الی ۲ متری پشت سر هم در روی زمین قرار می دهند. ضمناً گروه مقابل نیز می بایست دالهای خود را درست در روبروی دالهای این گروه در فاصله مشخصی بنا به توافق دو گروه قرار دهند. اکنون برای اینکه مشخص شود ابتدا کدام گروه به طرف دالهای گروه مقابل هدفگیری کند تر و خشک می کنند به همان ترتیبی که در دو بازی پیشین توضیح داده شد. پس از مشخص شدن اینکه کدام گروه ابتدا باید تیراندازی با سنگ را شروع کند هر عضوی از آن گروه به نوبت سنگی را به طرف دالهای گروه مقابل پرتاب می کند و فقط در صورتی که یکی از آنها بتواند دالی از گروه مقابل را بزند یا به اصطلاح محلی (بکشد) می تواند بعنوان جایزه، سنگ دیگری نیز به طرف دالهای گروه مقابل پرتاب کند. به تعداد هر دال که کشته می شود یک سنگ بیشتر پرتاب می کنند. هنگامی که تعداد افرادی، که در این گروه هستند همگی سنگهای خود را پرتاب کردند اگر موفق شدند که همه دالهای طرف مقابل را بیندازند ولی دالی از خودشان بر زمین نیفتد. یک تَرُو برای آنها محسوب می شود. ضمناً کسی که آخرین دال از گروه مقابل را بزند باعث می شود که دیگر یارانش بمیرند یعنی حق تیراندازی را از آنها سلب می کند مگر اینکه در بازی بعد بتوانند آخرین دال را بکشند و فقط در این صورت است که دوباره یارانش زنده می شوند یعنی حق تیراندازی دارند. اگر گروهی بتواند هر سه دال طرف مقابل را بیندازد یک تَرُو برای او محسوب می شود و ضمناً اگر یک یا دو عدد از دالهای خودش هم زده شود یک تَبیل معادل نصف تَرُو است برای او محسوب می شود. بازی به همین نحو ادامه پیدا می کند، هر یک از دو گروه به نوبت به طرف دالهای یکدیگر سنگ پرتاب می کنند تا زمانی که به حدود و شروطی که از قبل برای بازی تعیین کرده اند برسند. مثلاً ممکن است انجام بازی را تا ۳ نرو یا ۴ نرو و ... مشخص کرده باشند و هنگامی که بازی به حد تعیین شده رسید ختم می شود این بازی (دال پلو) نیز در ایام نوروز و سیزده به در، همچنین در موقعیت های مناسبی از قبیل عروسی بین جوانانی از طرف داماد و نیز جوانانی از طرف عروس و گاهی نیز بین جوانان دو قبیله برای نشان داده قدرت بازو و هدفگیری و تیراندازی با سنگ به اجرا در می آید.

گل زَرکی

تعداد بازیکنان در این بازی از ۴ الی ۱۰ نفر و بیشتر هم می شود. این بازی معمولاً مخصوص نوجوانان پسر می باشد. بازی در شبهای مهتابی و بیشتر در شبهای تابستان و در زمین صاف و هموار انجام می گیرد تا خطر سقوط و افتادن برای افراد کمتر باشد. افراد به دو گروه مساوی تقسیم می شوند وسیله لازم برای انجام این بازی تکه چوبی است به اندازه حدوداً ۲۰ الی ۳۰ سانتیمتر. ضمناً محلی را هم بعنوان نشانه یا دالگه در نظر می گیرند از قبیل درخت، تخته سنگ و ... بنا به توافق طرفین، چوب را به دست یکی از افراد می دهند تا آن را به هر جهتی که می خواهد پرتاب کند. در هنگام پرتاب چوب، افراد دو گروه گوش خود را تیز می کنند تا از صدای افتادن آن بفهمند به کجا افتاده است. سپس همگی با سرعت به جستجوی آن می روند ضمناً در حین تلاش برای یافتن چوب، افراد هر دو گروه یکدیگر را نیز می پابند تا مبادا یکی از افراد گروه مقابل چوب را یافته و به دالگه برسانند. اگر فردی از یک گروه توانست چوب را یافته و به دالگه برساند آن گروه برنده است ولی اگر در حین رساندن چوب به دالگه افراد گروه مقابل چوب را از او بگیرند و خود به دالگه برسانند آن گروه برنده محسوب می شود.

جفتِ تیک یا تَمِ تیک

نحوه بازی به این صورت است که دو نفر تعداد مشخصی به طور مساوی چوب کبریت در اختیار می گیرند. ابتدا یکی از این دو نفر، پنهانی و دور از چشم فرد مقابل، تعدادی از کبریتهایش را بدون آنکه خود نیز شماره آنها را بداند در مشتش پنهان می کند و از طرف مقابل می خواهد که تعداد آنها را حدس بزند یعنی بگوید تعداد آنها جفت است یا تیک (فرد). پس از اینکه فرد مقابل هم جوابی داد شروع به شمارش کبریتها می کنند تا ببینند تعداد آنها زوج (جفت) است یا فرد (تیک) اگر جوابی که فرد مقابل داده بود درست باشد کبریتهای شخص اول از آن او می شود ولی اگر اشتباه جواب داده باشد به همان تعداد کبریت باید به شخص اول بدهد و این بازی تا زمانی ادامه پیدا می کند که یکی از دو طرف کبریتهایش را به کلی از دست بدهد و در عوض طرف مقابل صاحب همه کبریتها شود.

جفتُو

معنای این کلمه در اصل جفت دُو می باشد جفت دو به معنی دویدن به صورت جفت جفت می باشد و بازی به این صورت است که دو نفر محلی را بعنوان مقصد در نظر می گیرند و در حضور عده ای به عنوان تماشاچی و شاهد، اقدام به دویدن و یا در واقع مسابقه دو می کنند هر کدام از آنها زودتر به مقصد رسید برنده محسوب می شود. لازم به توضیح است که در گذشته این بازی بین دو سوار نیز انجام می گرفت

هیراز گُنی

این بازی بیشتر مخصوص زنان و کودکان می باشد که در ایام نوروز و سیزده بدر و در موقعیتهای مناسب که بدست می آید به انجام این بازی اقدام می کنند. هیراز گُنی همان تاب بازی می باشد که با انداختن چَله (رِسن) بر روی درخت به این بازی می پردازند. چَله رِسمانی سیاه و سفید می باشد که از موی بز بافته می شود و از استحکام زیادی برخوردار است بطوریکه اگر وزن زیادی روی آن قرار بگیرد پاره نمی شود. گاهی نیز مردان جوان و نوجوان به انجام این بازی مبادرت می ورزیدند.

کشتی های محلی لری

خرط پرت کن - دست زیرولا-زور و صافونه -زور مشتی و لنگ تیزکی

کشتی های لری حداقل در پنج مورد زیر وجه مشترک دارند:

- ۱- کلیه کشتی های لری در فضای باز و زمین های کشاورزی و چمن زارهای طبیعی (بدون سنگ و کلوخ) برگزار می شود.
- ۲- کشتی ها در هنگام جشن و شادمانی، عروسی و عیدها و فصل برداشت محصول (سرخرمنو) برگزار می شود لذا ساز و دهل ابزار لازم این کشتی هاست.
- ۳- کشتی ها بدون محدودیت زمانی است .
- ۴- داوران عمدتاً از میان پهلوانان پیشکسوت و ریش سفیدان منطقه انتخاب می شوند.
- ۵- معمولاً هم داوران و هم کشتی گیران با لباس های محلی (شال و ستره و چوغا) درمیدان مبارزه حاضر می شوند.

۱- خرط پرت کن

کشتی خرط پرت کن یکی از انواع کشتی های محلی لری است که کشتی گیران با لباس محلی (شال و ستره) به زورآزمایی می پردازند. با نواختن ساز و دهل این کشتی آغاز می شود. تماشاگران مشتاق دایره وار به دور محل برگزاری مسابقه حلقه می زنند و با ابراز احساسات فرد مورد نظر خود را تشویق میکنند. کشتی با گرفتن یک دست به زیر شال و گرفتن دست دیگر به کتف حریف شروع می شود. در صورتی که دو زانوی هر یک از زورآزمایان با زمین آشنا شود و بنشینند (همانند خاک شدن در کشتی آزاد و فرنگی) طرف مذکور بازی را به حریف خود باخته است.

کشتی خرط پرت کن معمولاً در مناسبت هایی خاص چون عروسی ها و جشن ها برگزار می شود. جوایز برندگان نیز معمولاً حیوانات و اشیا مورد مصرف در منطقه (گاو و گوساله و قوچ و کله قند و گیوه و ...) می باشد. هنگام شروع مسابقه یک نفر وارد محوطه مسابقه شده و با صدای بلند و رسا حریف می طلبد و می گوید: همآورد من در جهان مرد نیست اگر هست آید ببینم کیست؟ این فرد باید (در صورت پیروزی) تا پایان در میدان باقی بماند و حریفان را یکی پس از دیگری بازنده کند. در ایام گذشته عرف بر این بود که نفر اول لقب مرد طایفه و ایل را می گرفت. داوران این مسابقه هم مردانی هستند که خود زمانی از نامداران و قهرمانان کشتی خرط پرت کن بوده اند.

۲- دست زیرولا

از جمله معروفترین کشتی های محلی لری است که مقررات خاصی دارد. داور مسابقه معمولاً از پهلوانان پیشکسوت انتخاب می شود. او حریفان را به میدان مسابقه فرا می خواند. کشتی گیران انگشتان دست خود را به یکدیگر قلاب می کنند. شکل قلاب دست در این کشتی بدین صورت است که هر کدام یک دست از بالا و یک دست از قسمت پایین کمر یکدیگر می گیرند. با فرمان داور کشتی شروع می شود. دو کشتی گیر در همان حالت قلاب در کمر گاهی به سمت چپ و گاهی به سمت راست به کمر یکدیگر فشار می آورند. معمولاً فردی که از قد بلندتر و زور و بازوی بیشتری برخوردار باشد برنده حتمی مسابقه است، زیرا قد بلندتر باعث قفل شدن بهتر دستها به دور کمر می گردد. در صورت جدا شدن دستها به وسیله داور کشتی قطع می شود و دو حریف به حالت اولیه دست زیر و لا کشتی را در وسط میدان پی می گیرند. هر کسی بتواند پشت حریف خود را با خاک آشنا کند برنده مسابقه خواهد بود. چند سالی است که «فت پا» یا در اصطلاح لری «قل پشته» که سابق بر این مجاز نبود به این کشتی افزوده شده است. «پلنگ شکن» یا «شیراشکن» از دیگر فنون متداول در کشتی محلی دست زیرولا است.

۳- زور و صافونه

کشتی لری «زور و صافونه» مثل کشتی فرنگی است و از کمر به بالا باید مورد استفاده قرار گیرد و گرفتن پای حریف مجاز نیست. دو کشتی گیر بصورت آزادانه روبه روی یکدیگر قرار می گیرند. مقررات این کشتی همانند مقررات کشتی پهلوانی و زورخانه ای است. چنان چه کسی بتواند حریف خود را داخل گود بلند کند و بالای گود قرار دهد و یا حریف را روی دست بلند کند و یا یک زانوی حریف را با کف گود آشنا سازد پایان مسابقه اعلام و نفر برنده تعیین می شود. مشابه کشتی زور و صافونه در سیستان و بلوچستان به نام «کج گردان» و در میان ایل بختیاری به «گوشیل» معروف است.

بازی های محلی استان مازندران

آغوزکا یا گردو بازی:

بازیکنان گردو ها را دو به دو روی یکدیگر چیده و هر یک به نوبت با گردویی به نام کل یا تیره (گردوی بزرگ تر) به گردوها می زنند. اگر نفر اول به گردو ها زد و آنها را انداخت فعلاً " برنده محسوب می شود و بقیه بازیکنان باید به تیره او بزنند هر کسی موفق شد صاحب همه گردوها می شود در غیر این صورت نفر اول همه گردوها را جمع می کند.

چلیک مارکا :

بازیکنان به دو گروه تقسیم می شوند. برای بازی دو تکه چوب یا چلیک و و چوب بزرگ یا مارکا نیاز دارند. ابتدا گروه اول، چوب کوچک را روی گودالی قرار می دهند سپس با چوب بزرگ به زیر چوب کوچک کی زنند و آن را به طرف بالا پرت می کنند. چوب هر یک از بازیکنان که مسافت بیشتری را طی کند، آن گروه برنده می شود افراد بازنده باید به برندگان سواری بدهند.

ریسمان بازی:

از بازی های نمایشی سنتی مازندران به ویژه در غرب استان، ریسمان بازی است. این بازی غالباً در مراسم عروسی برگزار می شد. ریسمان بازان دو نفر هستند یک نفر به عنوان بند باز بالای طناب راه می رود و دیگری به نام شیطانک در پایین می ایستد. بند باز بالای طناب با گذاشتن مجمع روی سر یا سوار شدن روی دوچرخه روی طناب راه می رود و شیطانک نیز در پایین با درآوردن شکلک و حرکات خنده آور تماشاچیان را سرگرم می کند بعد از پایان نمایش شیطانک در بین تماشاچیان می چرخد و پول و شیرینی جمع می کند از صاحب خانه نیز پول و شیرینی می گیرند.

کشتی لوچو:

کشتی لوچو از کشتی های محلی استان مازندران است و در گذشته در مراسم عروسی اجرا می شد. اما امروزه در بعضی از نقاط استان این کشتی همه ساله در تابستان بعد از وجین شالی، هنگام فراغت کار روستاییان ، انجام می شود. در ایام دیگر مانند اعیاد مذهبی و ملی نیز کشتی لوچو برگزار می شود و جایزه برنده یک راس گاو است که توسط اهالی خریداری می شود.

برای مسابقه دو نفر از کشتی گیران با تجربه به عنوان داور انتخاب می شوند در این کشتی هر گونه ضربه زدن به بدن یا سر حریف، گرفتن انگشت دست ، سرچنگک و ضربه زدن به کتف و گرفتن گوش، خطا محسوب می شود. کشتی گیری که در این دو هفته تمامس حریفان را شکست دهد، برنده مسابقه است. در طول برگزاری مسابقه ساز و دهل نیز نواخته می شود تا شور و هیجان بیشتری به مسابقه بدهد.

گاو جنگی:

از دیگر سرگرمی های دیرپا، مراسم گاو جنگی در روستای شیر کلا شهرستان نور است که به زبان محلی تشک جنگی نامیده می شود. این مسابقه هر سال و یک هفته بعد از اتمام کشتی لوچو در اوایل مرداد ماه به مدت ۱۰ روز برگزار می شود. قبل از انجام مسابقه از اهالی محل مبلغی پول بابت هزینه های ضروری جمع آوری می شود. چند روز پیش از مسابقه از طریق نامه تاریخ برگزاری مسابقه به اطلاع اهالی روستاها و شهرها و حتی استان های همجوار رسانده می شود. هزینه نگه داری مهمانان در روستا و کرایه از پول جمع آوری شده پرداخت می شود.

بازی های سنتی استان مرکزی

ذو (ابرن ذو)

در این بازی دو نفر داور به تعداد مشخص و مساوی یار گیری نموده و بین خود قرعه کشی می نمودند. گروه بازنده به تعداد دفعاتی که چوبها را برهم زده بود با تمام قدرت که داشتند چوب کوچکتر را می زدند و افراد بازنده باید این مسیر را ذو بکشند اگر موفق می شدند که نوبت به آنها می رسید اگر موفق نمی شدند دوباره این بازی برای رقیب تکرار می شد

گردو بازی

معمولا این بازی بیشتر در فصل پاییز انجام می شد و مانند تيله بازی می باشد به این ترتیب که در یک مسیر افراد گردوهای خود را می گذاشتند و هر کس که گردوی رقیب را می زد این گردو مال فرد برنده می شد.

سوار سوار یا پیاده سوار

در این بازی دونفر به عنوان داور انتخاب می شود و داورها یار گیری می نمایند و دو داور اسم یکی از خانه های اهل روستا را به عنوان رمز انتخاب می نمایند که هر یک از اعضا اسم خانه مورد نظر را بیان کند باید اعضای گروه برنده سوار کول اعضای بازنده گردد و تا خانه مورد نظر افراد را بر کول خود ببرند و از صاحبخانه بپرسند که سوار سوار یا پیاده سوار که اگر صاحبخانه بگوید سوار سوار مجدداً افراد سواره تا جایگاه بر می گردند و اگر بگوید پیاده سوار افراد جایشان را عوض می کنند و پیاده ها بر کول گروه دیگر سوار می شوند و تا جایگاه اول بازی بر می گردند.

کوشک معلق

تعداد افراد این بازی متغییر بود و به این صورت انجام می پذیرفت که تعدادی افراد بین خودشان قرعه کشی می کردند یا (پلم پلوم پش) می انداختند که قرعه به نام هر کسی می افتاد به صورت خمیده در یک متری جایگاه قرار می گرفت و همه افراد از روی کمر او می پریدند تا نفر آخر بعد از جای خودش یک متر فاصله می گرفت تا بالاخره این فاصله به پنج یا شش متر میرسید که دیگر امکان پریدن برای بعضی افراد مقدور نبود که هر فردی نمی توانست این فاصله را بپرد جایش را با نفر اول عوض می کرد و به این ترتیب بازی ساعتها ادامه پیدا می کرد.

بگیر ، بزن - پادر کش

نحوه بازی ۲ یا ۳ نفر دور هم می نشینند . هر کدام دوتا انگشت دست خود را روی زمین می گذارد . یک نفر از آنها که هم بازی کن است و هم رهبری گروه را بعهده دارد، با نوک انگشت خود به ترتیب انگشت ها می زند و شعر بالا را می خواند . مثلاً انگشت اول ، تی تی - انگشت دوم تی تی - والا آخر ، وقتی تی تی گفت آن انگشت را فرد می بندد، تی تی بعدی روهر انگشتی خورد آن بسته می شود تا آخر . دو باره همین دور خوانی را انجام می دهد تا یک انگشت از مجموع انگشت ها نبسته می ماند . آن فرد بازنده اعلام می شود . وقتی این مرحله تمام شد ، دونفر از بازی کنان زمین نشسته و پاهای خود را به دست نفر مقابل می دهند، بطوری که زیر پاهای آنان به شکل تونل عبوری می شود . فرد بازنده باید از آنجا عبور کند . موقع عبور کردن دوبار او می پرسند ، کجا می روی ؟ او می گوید: می روم بغداد خرما بیارم . یارانش می پرسند به ما هم می آوری ؟ او می گوید ، بلی و به راحتی عبور می کند . بعد از چند لحظه نوبت برگشت فرامی رسد . وقتی قصد عبور از تونل پا ها را دارد ، یارانش سؤال می کنند . از کجا می آیی؟ جواب می دهد از بغداد . می پرسند چی می آوری ؟ پاسخ می دهد . خرما . سؤال می کنند آیا برای ما هم آورده ای؟ اگر بگوید بلی و انعام آنها را بدهد اجازه می دهند به راحتی عبور کند و این تنبیه بازندگی او می شود اما اگر بگوید یادم رفت یا... موقع عبور با پاها فشار می دهند تا مچاله شد و خود را از تونل عبور بدهد و به این شکل تنبیه می شود.

وَسْتَن وَسْتَن - بازی نوروزی در روستای وفس کمیجان

در این بازی ابتدا در زمین صاف و همواری در نقطه ای خاک می ریزند و یا پارچه ای را نشان می گذارند و یک نفر از بازیکنان در اول خط می خوابد و کسی که خوابیده، "زیاد کن" و "باش" را انتخاب می کند. زیادکن، کسی است که آخر از همه می پرد و در هر بار پریدن او، کسی که خوابیده تا هرجا که او پریده، جلو می رود و در همانجا می خوابد و اما باش، کسی است که اول از همه می پرد و بعد بقیه به ترتیب می پرند. اگر باش نتوانست بپرد به جای نفر خوابیده می رود و بازی ادامه می یابد. (وَسْتَن به وفسی یعنی پرش کردن).

بازی های سنتی استان هرمزگان

رماز در روستای کسه - بندر خمیر

این بازی به این دلیل رماز خوانده می شود که افراد یکی از پاهای خود را تا زانو خم می کنند و دست خود را به آن گره می زنند. این بازی از دو گروه مساوی تقسیم می شود و یک خان یا چیزی به عنوان (مالک) تعیین می شود و ترتیب قرار گرفتن افراد در صورتی که شش نفر باشد به شرح زیر است .

گروه الف در یک ردیف سه نفری که باید به صورت افقی با کمی فاصله از هم بایستند، قرار می گیرند و فاصله ی آن ها با گروه دوم در ۷ یا ۸ قدم بزرگ است. و گروه ب باید به همین طریق بایستند و افراد باید یک به یک در راست یکدیگر «با گروه الف» قرار گیرند .ابتدا بازیکنی از گروه الف با رماز می آید و بازیکن هم راست خود در گروه ب را محاصره می کند و بازیکن بعدی از گروه الف نیز با همین حالت بازیکن هم راست خود را در گروه یکسره می کند و حالا فقط یک بازیکن در گروه الف و یکی نیز در گروه ب قرار دارد. بازیکن گروه الف به حالت رماز به سمت بازیکن گروه ب می آید و می تواند از راه دیگری نیز برود تا به مالک برسد اگر در میان راه پاهایش را پایین آورد یا افتاد بازی دوباره شروع می شود و افراد گروه به ترتیب این کار را انجام می دهند و بعد گروه ب جای آنها را می گیرند و آنها نیز همین عملیات را انجام می دهند.

سنگ چاک

سنگ چاک(چاک در زبان محلی روستای بناب و بعضی مناطق غربی استان هرمزگان به معنی گیرمی باشد.مثال بچاک یعنی بگیر،درحالت پرتاب)

جنسیت بازیکنان :این بازی به علت این که در گروه بازی های آرام،ظریف و تاحدودی ساکت قرار می گیردو نیاز کمتری به فعالیت های بدنی داردودر آن شدت وخشونت بدنی وجود ندارد؛دختران بیشتر این بازی راانجام می دهندوبرای آنان لذت بخش تراست اما پسران نیز به انجام این بازی مبادرت می ورزند .

سن بازی :چون انجام این بازی به هماهنگی بیشتر بین چشم و دست بستگی دارد،ازسنین نه الی یازده سالگی شروع شده ودرسن سیزده الی چهارده سالگی به اوج خود می رسد .

شیوه ی انجام بازی :به صورت گروه های دو نفره ویا برای جلوگیری از خستگی و تکرار،می شود با ابتکار به گروه های زوج چهار یا شش نفره تقسیم شد ویانحوه ی انجام بازی را تغییر داد .

وسایل لازم برای انجام بازی :

پنج عددسنگ کوچک نسبتاً گرد

شرح بازی :

درکمترین تعدادافراد برای بازی؛ گروهی دو نفره تشکیل می شوند.هرکدام از افراد گروه رو در روی هم می نشینند.آنها باپنج عددسنگ نسبتاً گردی که دراختیار دارند بازی را شروع می کنند.ابتدا قرعه می اندازند تا یکی از آن ها آغازگر بازی باشد .

این بازی سه مرحله دارد :مرحله اول

در مرحله ی اول، فرد شروع کننده ی بازی سنگ ها را روی زمین می ریزد و یکی از سنگ ها را دوباره از زمین برمی دارد. سنگی که از زمین برداشته را به هوا می اندازد و همزمان سنگ های روی زمین را یکی یکی برمی دارد تا همه ی سنگ ها را به همین صورت جمع کند. اگر هیچکدام از سنگ ها از دست او نیفتاد و مرحله اول را با موفقیت پشت سر می گذارد .

مرحله دوم

برعکس روی زمین قرار می دهد. سنگ ها U صورت در مرحله ی دوم او انگشتان خود را جلوی دستش به صورت پراکنده روی زمین می ریزد و به همان صورت قبل یکی از سنگ ها را برمی دارد و از نفر روبه روی خود می خواهد یکی از سنگ ها را به عنوان نشانه (در اصطلاح محلی روزی) انتخاب نماید. همزمان با بالا انداختن سنگی که در دست دارد باید سنگهای ریخته شده جلو دستش را یکی یکی داخل سوراخ برعکس دستش ببرد و باید مواظب باشد که هیچکدام از سنگ ها به سنگ نشانه (روزی) برخورد پیدا نکند. در صورت برخورد، او می سوزد و بازی به رقیب واگذار می نماید .

مرحله سوم

در مرحله سوم، بازیکن سنگ ها را کف دست خود قرار می دهد. بایک حرکت سنگ ها را به بالا می اندازد و سعی می کند سنگ ها را پشت دست خود نگه دارد. مقداری از سنگ ها می مانند و مقداری می ریزند. بازیکنان حرفه ای تر می توانند تمام سنگ ها را پشت دست خود نگه دارند. در حرکتی دوباره باید بتوانند تمام سنگ های نگه داشته شده پشت دست رابه کف دست بیاورند. اگر در این مرحله سنگی بیفتد بازیکن می سوزد و نوبت به رقیب او می رسد . در صورت نیفتادن سنگ ها، همانقدر پای نفر رقیب می شود. (امتیاز برای بازی کننده محسوب می شود که بازیکن رقیب باید جبران نماید).

بازی سنگ گرتّه در روستای کسه - بندر خمیر

این بازی را شب انجام می دهند یک نفر سنگی را نشانه می کند و آن را دور می اندازد و آنهایی که بازی می کنند باید آن سنگ را پیدا کنند و هر کس توانست آن را پیدا کند برنده است.

بازی دار توپ (خلف اربع) در حمیران پارسیان

این بازی خاص روزهای عید سعید فطر و رمضان می باشد که به مدت دو هفته است و اکثر زنان به این بازی علاقه خاصی دارند

وسایل لازم : توپ بد مینتون - چوب مخصوص سنگ یا نشانه .

روش بازی : افراد شرکت کننده به دو دسته مساوی تقسیم شده و به قید قرعه شروع کننده بازی انتخاب می شود. تیم الف: در یک محدوده مشخص اقدام به زدن توپ با چوب می نمایند و رکس که به توپ ضربه می زند باید برای شارژ مجدد به محلی که قبلا به عنوان نشانی تعیین شده و از محل ضربه زدن ۵۰ متر فاصله دارد دور بزند در بین اعضا کاپیتان فقط حق دارد ۴ ضربه متوالی بزند و این امتیاز قابل واگذاری به اعضای تیم می باشد. تیم (ب) در صورتی که توپ تیم (الف) را بعد از ضربه زدن در هوا برابند یا در صورت دور زدن نشانی یکی از اعضای تیم ضربه زننده را مورد اصابت قرار دهند جای خود را تعویض خواهند کرد.

بازی مکسی

وسایل مورد نیاز: ۲ عدد چوب بلند و کوتاه ، عصا به طول ۷۰ الی ۱۰۰ سانتیمتر

مکسی (چوب کوتاه به طول ۱۲ سانتیمتر ، و آخرین مورد ، محدوده و نقطه پرتاب که اگر چوب کوچک از آن گذشت امتیاز به حساب می آید که به نام رادیات یا رادیان معروف است

شرح بازی : بازیکنان به دو دسته تقسیم و در محدوده ای مشخص دایره ای کشیده و در فاصله معین بستگی به سن بازیکنان سنگ چین یا (رادیات) تهیه می کنند و بازیکنان دو تیم به ترتیب ، مکسی را در حفره ای کوچک قرار داده و با ضربه زدن به سر چوب وچک(مکسی)، مکسی به هوا بلند شده و اقدام به ضربه زدن به آن می نمایند هر تیمی که بتواند تعداد بیشتری چوب کوچک را از نقطه ی مشخص شده به دورتر پرتاب کنند به عنوان امتیاز می تواند مکسی را در دست گرفته و به آن ضربه بزنند و تیم حریف باید با پرتاب آن با دست در درون دایره مشخص شده اقدام به خنثی کردن امتیاز حریف نماید.

بازی های سنتی استان همدان

اتلما قویش

دو تن از بازیکنان مقابل هم روی زمین می نشینند و یکی از پاهای خود را به طرف هم دراز می کنند به طوری که کف پای آنها به هم بچسبد و پنجه پاهای آنها به طرف بالا باشد. بازیکنان دیگر از روی آن می پرند. پس از هر پرش چیزی بر ارتفاع پاها اضافه می شود. نوبت بعد پای دیگر خود را روی پای قبلی می گذارند. بعد پنجه یک دست، سپس پنجه دست دیگر به همین ترتیب، طبعاً هرچه بر ارتفاع اضافه می شود پریدن از روی آن دشوارتر می شود. بعد از چند نوبت برای افزودن بر ارتفاع از نیروهای کمکی استفاده می کنند. هرکس در هنگام پریدن پایش به مانع اصابت کند، سوخته است و از بازی کنار می رود و برنده کسی است که بدون خطا از روی تمام موانع بپرد.

بازی های محلی استان یزد

اتوک کلی (یزد)

بازیکنان به دو گروه مساوی تقسیم می شوند. گروه شروع کننده در نقطه شروع که ابتدای زمین بازی (بالا) است، مستقر می شود و افراد گروه دیگر در محوطه زمین بازی به طور پراکنده قرار می گیرند. چوب کوچک (کلی) را روی دو سنگ موازی هم و یا روی چاله حفر شده ای می گذارند و یکی از نفرات گروه بالا به ترتیب با 'اتوک' (چوب بزرگ) به زیر کلی می زند تا کمی بلند شود، سپس با ضربه ای محکم آن را به طرف پائین زمین پرت می کند. اگر گروه پائین بتواند کلی را در هوا بل بگیرند، جای دو گروه عوض می شود و در غیر این صورت گروه پائین کلی را از هر جا که بر زمین افتاده برداشته و آن را به طرف اتوک که کنار دو سنگ گذاشته شده، پرتاب می کنند، که در صورت اصابت جای دو گروه عوض می شود.

لشکرکشی (کشتی) (یزد)

عده‌ای از جوان‌های دو محله در میدان یا تکیه یا حسینیه^۴ محل خود جمع می‌شوند و هر محله برای خود یکی از افراد صاحب صلاح را به‌عنوان استاد (سرپرست) انتخاب می‌کند. نفرات دو محله دایره‌وار طوری که هر محله نصف دایره را تشکیل دهد، کنار هم می‌ایستند. آن‌گاه دو استاد هرکدام یکی از نفرات چابک و قوی خود را با نام صدا می‌زنند که به وسط میدان آمده و کشتی خود را شروع کنند. داوری بازی هم به‌عهده^۵ دو استاد است. کشتی به‌حالت سرپا انجام می‌شود. برنده^۶ بازی کسی است که حریف را از زمین بلند کرده و بر زمین بزند و یا اینکه با به‌کار بردن فنی، حریف به زمین بی‌افتد. پس از آن برنده^۷ کشتی در زمین می‌ماند و به‌جای بازنده، استاد مربوطه، یکی دیگر از افراد خود را برای کشتی گرفتن با برنده صدا می‌زند. بسیار پیش می‌آید که یک نفر با چندین نفر کشتی می‌گیرد. زورآزمایی‌ها تا حدود بیش از ده کشتی ادامه می‌یابد و هر محله که برد بیشتری داشته باشد، برنده اعلام می‌شود.