

۷۰ بازی بومی محلی استان کرمانشاه

مؤلفان:

زهرا رضوانی

کارشناس ارشد رفتار حرکتی

آموزگار تربیت بدنی و علوم ورزشی ناحیه ۳

استان کرمانشاه

پیمان فولادینیا

کارشناس اطلاعات فناوری (IT) - امنیت اطلاعات

شهریار عباسیان

دانشجوی دکتری مدیریت ورزشی

کارشناس و مدرس تربیت بدنی دانشگاه رازی

زهرا بیات

کارشناس ارشد فیزیولوژی ورزشی

آموزگار تربیت بدنی و علوم ورزشی ناحیه ۳

استان کرمانشاه

عنوان و نام پدیدآور	: ۷۰ بازی بومی محلی استان کرمانشاه/ مولفان زهرا رضوانی ... [و دیگران].
مشخصات نشر	: تهران: راز نهان، ۱۳۹۴.
مشخصات ظاهری	: ۱۲۰ ص.: مصور (بخشی رنگی).
شابک	: ۹۷۸-۶۰۰-۲۵۸-۶۴۳-۸
وضعیت فهرست نویسی	: فیبا
یادداشت	: مولفان زهرا رضوانی، پیمان فولادینیا، شهریار عباسیان، زهرا بیات.
یادداشت	: کتابنامه: ص. ۸۸.
عنوان گسترده	: هفتاد بازی بومی محلی استان کرمانشاه.
موضوع	: بازی‌ها -- ایران -- کرمانشاه
شناسه افزوده	: رضوانی، زهرا، ۱۳۶۴ -
رده بندی کنگره	: ۱۳۹۴ ۷۵/۱۲۰۴/۷۸۷۷
رده بندی دیویی	: ۷۹۶/۰۹۵۵۴۴
شماره کتابشناختی	: ۳۹۱۲۷۲۴



عنوان کتاب	: ۷۰ بازی بومی محلی استان کرمانشاه
مؤلفین	: زهرا رضوانی، پیمان فولادینیا، شهریار عباسیان، زهرا بیات.
صفحه‌آرا	: فرشته زند
نوبت چاپ	: اول - پاییز ۱۳۹۴
شمارگان	: ۱۰۰۰ نسخه
ناشر	: راز نهان
قیمت	: ۷۲۰۰ تومان
شابک	: ۹۷۸-۶۰۰-۲۵۸-۶۴۳-۸

تلفن مرکز پخش: ۶۶۹۰۱۸۴۱

فهرست مطالب

۹	مقدمه
۹	بازی چیست؟
۱۱	پیشگفتار
۱۵	گذری بر کرمانشاه
۱۶	شهرستان کرمانشاه
۱۷	۱. پَلا
۱۹	۲. سَن
۲۰	۳. چوو پاسا
۲۱	۴. قاوقورمچکی
۲۲	۵. کُچک تَقَکی
۲۳	۶. چالان
۲۴	۷. چوزان ۱
۲۵	۸. چوزان ۲
۲۷	۹. قُلان
۲۸	۱۰. خارمان
۲۹	۱۱. دستمال فره کی
۳۰	۱۲. لولو (لُ لُ)
۳۱	۱۳. قمچان
۳۴	۱۴. هَکَل مَکَل
۳۶	۱۵. توپان ۱
۳۷	۱۶. توپان ۲

۱۷. توپان ۳ ۳۹
۱۸. جوراب بازی ۴۱
۱۹. زوران ۴۴
۲۰. خوگه ملی ۴۶
۲۱. بوقه ملی ۴۷
۲۲. کیلان ۴۸
۲۳. ستوته سرم ۴۹
۲۴. چه خچ ۵۰
۲۵. سم بیانی ۵۱
۲۶. کلاو فره کانی ۵۲
۲۷. چهل کچکانی ۵۳
۲۸. پشی ملقی یا گلوه گلوه ۵۴
۲۹. تنوره تنوره ۵۵
۳۰. کوشک ۵۶
۳۱. ورّه ورّه یا بگنیز بگنیز ۵۷
۳۲. جغاله بایم و دسیت نایم ۵۹
۳۳. کلاو روانکی ۶۱
۳۴. هلوکان ۶۲
۳۵. گوزان ۶۳
۳۶. تاب بازی یا دیله کانی ۶۵
۳۷. سه باز ۶۷
۳۸. پرش یا بازبازانی ۶۸
۳۹. توپانی ۷۰

۷۲	۴۰. سلوانه سَری
۷۳	۴۱. کُول پَرکی
۷۴	۴۲. تیران و انواع آن
۷۶	۴۳. پرتاب تیر با دستگاه تیر و کمان
۷۸	۴۴. قُل فلان
۸۰	۴۵. کلاو کلاو
۸۲	۴۶. چوب زر
۸۳	۴۷. قلا
۸۵	۴۸. زور
۸۷	۴۹. هفت سنگ
۸۹	۵۰. خولخولان یا میده بان یا خِر خولان
۹۲	۵۱. کوله کولانی
۹۳	۵۲. مسابقه مجسمه و ظروف سَری
۹۴	۵۳. جَه رده جَه ردانی
۹۵	۵۴. چمه شارکی
۹۷	۵۵. چیشه کولانی
۹۸	۵۶. مسابقه بلند کردن سنگ بزرگ یا میرده زمه
۹۹	۵۷. سوار کاری
۱۰۰	۵۸. خطان ۱:
۱۰۲	۵۹. خطان ۲:
۱۰۴	۶۰. تَر خَلاَن
۱۰۵	۶۱. گویزان یا گردو بازی:
۱۰۶	۶۲. گُلوان (تيله بازی)

۶۳. زر مشتکی ۱۰۷
۶۴. خاک له موشان ۱۰۹
۶۵. کباب کباب ۱۱۰
۶۶. کلاغ پر ۱۱۱
۶۷. زور مچ ۱۱۲
۶۸. شاه و وزیر ۱۱۳
۶۹. وسطی ۱۱۶
۷۰. طناب کشی یا اناف کستن ۱۱۸
- منابع: ۱۱۹

مقدمه

بازی چیست؟

درباره بازی بعضی از پژوهندگان گفته‌اند که نزد انسان چون حیوان مبنای غریزی دارد. "مک دوگال" بازی آدمی را ناشی از غریزه‌ی تعدی او می‌داند و صفت رقابت جنگجویی را که با اکثر بازی‌ها قرین است شاهد مثال می‌آورد. "راس" معتقد است اشتیاق مردم امروزی به بازی از عطش غریزی حاکی است چه در دنیای یکنواخت و زندگی شاق و ملال انگیز کنونی بازی فرد را از امور عادی حیات منصرف می‌کند و به اموری تازه که مطبوع طبع است معطوف می‌دارد. "استانلی هال" بازی را یادآور تجارب نخستین و کهن ترین نژادهای انسانی می‌پندارد. برخی دیگر بازی را گسترش فعالیت‌های آدمی که ذاتاً لذت بخش باشد محسوب می‌دارند و برآنند که غایت بازی را در خود آن باید جست چه اینگونه فعالیتها به نفسه رغبت آور و خوشایند است. کارل گروس "معتقد است بازی فرد را آماده‌ی ایفای نقش‌های آینده می‌کند و احترام به مهارت و انضباط را به او می‌آموزد و به همدستی و همکاری با همگنان خو می‌دهد ولی در حقیقت هدف اصلی رهایی از انقباض درونی و فشارهای زندگی و به خوش گرایی و خویشن توازی است.

بازی نیروهای اضافی را که سر بار تن و جان است به مصرف کارهای دلپذیر می‌رساند و ذهن را از مشغله‌های گران روزانه پاکیزه می‌نماید و از این راه به تعجیل قوا یاری می‌کند. چون در بازی بیش از یک نفر دخالت دارد آن را مانند بسیاری از عناصر فرهنگی مایه‌ی همبستگی افراد دانسته و گفته‌اند بازی آدمی را با گروه و جامعه پیوند می‌دهد.

اما نظریه‌ای که امروزه بیشتر مورد توجه است این است که بازی نوعی کارآموزی و آماده‌سازی هدفدار است که به وسیله تکرار و تمرین صورت می‌گیرد. بازی در نزد انسان‌ها

اشکال مختلف دارد و بدون شک نقش جامعه در این تنوع بی تأثیر نبوده است. بازی یا به صورت انفرادی صورت می‌گیرد یا به صورت دسته جمعی.

در بازی‌های دسته جمعی می‌توان هدفداری را بهتر مشاهده نمود زیرا از اهداف بازی‌های اجتماعی این است که خودخواهی و خودکامگی شخص را تعدیل می‌کند تا تمایلات فردی او تبدیل به تمایلات جمعی شود. همچنین این نوع بازی‌ها فرد را برای زندگی اجتماعی، مقابله با مشکلات و پیشامدهای غیر منتظره آماده می‌کند.

www.ketab.ir

پیشگفتار

بازی‌های بومی و محلی سرشار از آداب، رسوم و خرده فرهنگ‌هایی است که بیانگر فرهنگ غنی و اصیل مردمان هر دیار است. بازی‌های بومی و محلی، بخشی از این آداب و آیین‌هاست که سرمایه فرهنگی و میراث معنوی ایران اسلامی محسوب می‌شود. ایجاد یک تحول فرهنگی بزرگ، مستلزم تغییر در نگرش و عادات افراد در دوران کودکی است، زیرا در بزرگسالی نمی‌توان این کمبودها را جبران کرد پس یکی از وظایف حاکمیتی رسانه محسوب می‌گردد.

اهمیت بازی‌های بومی-محلی و نقش تاثیرگذار آن در حفظ و بقای خرده فرهنگ‌ها، مسئولان و مدیران فرهنگی، در سیاستگذاری‌های کلان و خرد نگاهی ویژه به این مقوله داشته باشند. یکی از موانع اصلی سیاستگذاران فرهنگی، در جوامع پیشرفته، تلاش برای حفظ خرده فرهنگ‌ها و تکیه بر حفظ ابدالت فرهنگ‌های بومی و محلی است. به نظر می‌رسد جامعه ما، در حال گذار از دوره‌ای است که جوامع غربی سالها پیش از آن گذر کرده‌اند. به هر حال وقت آن رسیده که میراث کهن را به نایب‌انده احیا شود هرچند که تحولات سریع اجتماعی و نوع تکامل یافته زندگی امروزی امکان برپا داشتن به بازیها را به صورت اولیه به دست نمی‌دهد. اما همین که نهادهای فرهنگی از رسانه صدا و سیما، سازمان میراث فرهنگی، صنایع دستی و گردشگری به این مهم توجه و زمینه شناساندن آن را به مردم فراهم کنند، مردم تشنه‌ی فرهنگ اصیل این مرز و بوم، خواهند کرسید با این بازی‌ها زمینه لذت روحی و جسمی خویش را فراهم نمایند.

بازی‌های بومی-محلی گنجینه‌ای تمام نشدنی از همه فاکتورهای آمادگی جسمانی و رنگین کمانی از فرهنگی ناب ایرانی در خود نهفته دارند. با دیگران بودن، آنها را شانه به شانه خود حس کردن، با آنها به رقابت برخاستن و توانایی‌های خود را محک زدن، می‌تواند

از انگیزه‌های قوی انسان برای بازی و فعالیت‌های بدنی باشد. بازی‌های بومی و محلی متنوع بوده و با نهایت آزادی و بدون مقید بودن به مکان، زمان و ابزار دست و پاگیر، قابل اجرا هستند. هریک از این بازی‌ها با توجه به نوع الگوی اجرا و پیچیدگی مهارتی آن، کمک شایانی به افزایش آمادگی انرژی، حرکتی و مهارتی در سنین پایه برای ورود به عرصه ورزش قهرمانی خواهدکرد.

متأسفانه در حال حاضر بازی‌های کامپیوتری و تلویزیونی باعث فراموشی و انزوای این بازی‌های اصیل شده‌اند. با گذر زمان و پیشرفت تکنولوژی در دنیا بسیاری از حوزه‌ها از جمله حوزه بازیها نیز محور شده است. بازی‌های رایانه‌ای امروزی با بهره‌گیری از تصاویر پرتحرک و صداهای مهیج دنیای از هیجان را به کودکان تشنه هیجان ارزانی می‌دارند و همین جاذبه و کشش زیاد است که روح و جسم آنان را برده‌وار، مطیع خود می‌سازد و به دنیایی از تخیلات می‌برد که خود را محور و درمان اصلی بازی تصور می‌کند به طوری که با ترفندهای گوناگون چنان تأثیری بر فکر و ذهن او می‌گذارند که در واقع خود را جزئی از مجموعه بازی می‌پندارد. میلیونها کودک و نوجوان در سراسر جهان با فاصله گرفتن از بازی‌های پویا، پرتحرک و شادی‌آفرین، ساعت‌ها مانند سافریک و تنها بی‌هیچ همراهی وارد دنیای بازی‌های بی‌انتهای رایانه‌ای شده و در نهایت چشم‌مانی، برافروخته و لب و لوجه‌های آویزان با تذکرات مکرر والدین آن را رها می‌کنند.^۱

بر من فرض است، از همکاری آقای احمدعلی عبدالکوند و خانواده رضایی به ویژه آقایان علی رضوانی، محمد امیر رضوانی و خانم‌ها ثریا رضوانی، و صاحب رضوانی که زحمت و پراستاری را به عهده گرفتند و نیز تعدادی از اهالی محترم روستای تپه رش (واقع در ۲۰ کیلومتری شهرستان سنقر و کلیایی)، تشکر و قدردانی نمایم. ضمناً جا دارد از شادروان بتول سنایی که هم اکنون و در زمان چاپ این کتاب در آغوش خاک آرمیده‌اند و بسیار ما را یاری نمودند، یاد نموده و از درگاه ایزدی برای ایشان رحمت واسعه طلب نمایم.

۱. مهدی مستجاب الدعوه/بازی‌های بومی، گنجینه‌ای تمام نشدنی از فرهنگ ناب ایرانی/پرونده ویژه بازی‌های بومی

در پایان، ضمن استقبال و ارج‌گذاری بر رهنمون‌ها و تذکرات سودمند صاحب نظران برای رفع کاستی‌ها، از خداوند مهربان و فیض گستر توفیق روز افزون برای همه تلاشگران حوزه فرهنگ خواستارم.

زهره رضوانی

www.ketab.ir