

بسم الله الرحمن الرحيم

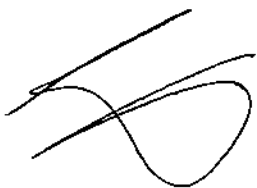
بازیهای محلی

(آذربایجان - خوی)

ابراهیم صفری

سومر نشر

۱۳۹۱



سرشناسه	:	صفری، ابراهیم، ۱۳۵۵ -
هنوان و نام پدیدآور	:	بازیهای محلی (آذربایجان - خوی) / ابراهیم صفری.
مشخصات نشر	:	تبریز: سومر نشر، ۱۳۹۱.
مشخصات ظاهری	:	۷۶ص.
شابک	:	978-600-92072-8-2 : بها : ۱۴۰۰۰ ریال
وضعیت فهرست نویسی	:	فیبا
موضوع	:	بازی‌ها -- ایران -- خوی
صنوع	:	بازی‌ها -- ایران -- آذربایجان
رده بندی کنگره	:	۱۳۹۱ ص ۷ / ۵ / ۶۵۸ GV
رده بندی دی‌سی	:	۰۹۵۵۳۳۲۵/۷۹۶
شماره کتابشناسی ملی	:	۲۸۶۵۴۴



نام کتاب: بازیهای محلی (آذربایجان - خوی)

تهیه کننده: ابراهیم صفری

ویرایش: موسی محمدجعفری

ناشر: سومر نشر

نوبت چاپ: اول (بهار ۱۳۹۱).

تعداد صفحه: ۷۶

تیراژ: ۵۰۰ جلد،

قطع: رقی

شماره‌ی شابک: 978-600-92072-8-2

سومر نشر، تبریز، تلفن ۰۹۱۴۳۱۱۲۶۸۰

بها: ۱۴۰۰ تومان

فهرست	صفحه
پیشگفتار	۵
آد و شؤهرت (اسم و فامیل)	۶
أصلان آو آشیر و آهو	۷
اوتور دؤر (بشن و پاشو)	۸
اوستا و شاگیرد (استاد و شاگرد)	۸
ایپ آتدی (طباب بازی)	۱۰
ایپ چکدی (طباب کشی)	۱۱
بالیق منده دی	۱۲
بنؤوشه بندینه دوشه	۱۳
بۆرک اویونو (کلاه بازی)، نوع اول و دوم	۱۴
بوْجاق تۇندو (گوشه گوشه، تسخیر سنگ)	۱۶
بیزیم کۆمک هانی (امدادی ما کو)؟	۱۸
پیل دسته (نوع اول و دوم)	۲۰
تاپ تاپ خمیر	۲۲
تک آفاق (لش لشی)	۲۳
توشلا اویونو (تشله بازی، تيله بازی)	۲۴
تولکو تۇندو (شکار رویاه)	۲۵
تولکو جوجه (رویه و جوجه ها)	۲۶
چوگان	۲۸
چوْماق اویونو، چوْیوق اویونو (گرز بازی)	۳۰
حرفلرله اویْناماق (بازی با حروف)	۳۱
داش آتدی (یک گل دو گل)	۳۲
دۆز (دۆز)	۳۵

- دۆڭ ئېغ اۆيۈنۈ (امدادى چىدن و برچىدن) ۳۷
- رنگارنگ ۳۹
- سايى ھۆپ اۆيۈنۈ (بازى با اعداد) ۴۰
- سۆزلۈ سۆمۈك (استخوان شىرى) ۴۱
- سۆزۈشما اۆيۈنۈ (۲۰ سۈالى) ۴۳
- سىجان پىشيك (موش و گربه) ۴۴
- شىشى گىزلىدى (خفى كردن اشيا) ۴۵
- شكر پىير ۴۶
- شهر، شهر ۴۸
- صندل اۆيۈنۈ (صلى بازى) ۵۰
- قره گۆردوم ۵۱
- قورد قوزۇ (گرگ و گله، گرگ و برة) ۵۲
- قورد سوزۇ (گرگم و برة مى برم) ۵۴
- قوش اوچدۇ، قوش اوشدۇ (كلاغ پر) ۵۷
- قېغ مره ۵۸
- كنجه كنجه، گۆل گۆل، دۆلۈ يوش (گل يا بوچ) ۵۹
- كىرىيت اۆيۈنۈ (كىريت بازى) ۶۲
- گىزلىپانچ (قايم موشك) ۶۳
- نال مېغ (نعل و ميغ) ۶۶
- نجات و نردى ۶۷
- نیشانلاما (نشانه گىرى) ۷۰
- ھۆپ ھۆپ ۷۰
- يىلدى داش (هفت سنگ) ۷۱
- يولداش سنى كيم آپاردى؟ ۷۳

یہ گفتار

زندگی ماشینی در کنار امکاناتی که به ارمغان می آورد مشکلات روانی و جسمانی ویژه‌ای نیز به همراه دارد، بازیهای کامپیوتری نه تنها تحرک جسمی را از بچه ها و نوجوانان گرفته در عین حال آنها را گوشه گیر و بدور از اجتماع بار آورد و مسلماً با گذشت زمان تبعات منفی آن زیادتر خواهد بود.

با مدنظر قرار دادن چنین مشکلاتی مزایا و فواید بازیهای سستی بیش از پیش آشکار میگردد. در گذشته نه چندان دور بچه ها دور هم جمع میشدند و تا دیر وقتها دور هم بازی کرده و بهمدیگر مطالب مختلف مشغول کننده میگفتند و چیزهای زیادی میشنیدند و در این حال آداب رسوم مختلف را یاد گرفته و به صورت افراد اجتماعی، جسور و توانا در می آمدند.

در این کتاب تلاش گردیده به شموله های اندکی از صدها بازی رایج بین کودکان و جوانان منطقه خوی اشاره شود، البته بسیاری از این بازیها با اندکی تفاوت در مناطق مختلف همجوار وجود دارد، مطمئناً با غور بیشتری در این بازیها میتوان مطالب کامل و مفیدتری را ارائه داد. بازیها در این کتاب در حد ممکن خلاصه شده در عین در مواردی نقصهایی نیز دارد و امید است شروعی باشد بر اینکه آشنایان به این بازیها با جزئیات کامل و بطور مستمر این بازیها را جمع آوری و جاب نمایند.

(دو این کتاب حروف لاتین معادل برای آوا نگاری، به شرح زیر مورد استفاده قرار گرفته است.)

Aa، Ee، Ii (آ - ا)، Oo، Öö، Uu، Üü، Äy، Äi، Äj، Bb، Pp، Tt، Ss، Cc، Çç، Hh، Xx، Dd، Zz، Rr، Jj، Ll، Mm، Nn، Vv (وسط و انتهای کلمات: Vv، Öö، Üü، Äy، Äi، Äj) Yy (وسط کلمه: Yy)

آد و شوهرت (اسم و فامیل)

-اهداف بازی: سرگرمی، افزایش دقت، سرعت عمل، تمرکز، افزایش دامنه

لغات و اطلاعات عمومی

-تعداد بازیکنان: ۲ نفر به بالا

-ابزار بازی: کاغذ و قلم

-محیط بازی: فضای بسته

-شرح بازی: این بازی هم به طور فردی و هم گروهی انجام می شود، به گونه ای که اگر دو نفر بازیکن وجود داشته باشد، با هم بازی می کنند و یا اگر ۴ نفر یا ۶ نفر باشد هم می شود به دو گروه ۲ یا ۳ نفره تقسیم شوند و هم می توانند هر ۶ نفر به طور جداگانه به رقابت بپردازند. قبل از شروع بازی همه بازیکنان یا دو گروه، جدولی را رسم می کنند موارد خواسته شده در جدول اختیاری است که ممکن است تا ۱۲ مورد متغیر باشد به طور مثال: از نام، نام خانوادگی، نام رنگ، نام شهر، نام کشور، نام خودرو و نام حیوان تشکیل می شود. پس از ترسیم جدول مورد نظر، همه به حالت آماده باش منتظر می ایستند و هر یک به نوبت باید یکی از حروف الفبا را بگوید. زمانی که حرفی از حروف الفبا گفته شد، بازیکنان باید با توجه به حرف گفته شده کلماتی که با آن حرف شروع می شود، در ذیل نام های خواسته شده بنویسند. در این بازی هر کس زودتر از همه اسم ها و نام های خواسته شده را بنویسد کلمه "استپ" را می گوید که همه باید از نوشتن دست بردارند. در این لحظه همه برگه ها را پایین می گذارند تا زیر نظر همه بازیکنان امتیاز شماری شود. در این بازی هر مورد صحیح ۱۰ امتیاز دارد و هم چنین اگر