

***مجموعه ای کامل از بازی های سنتی ایرانی***

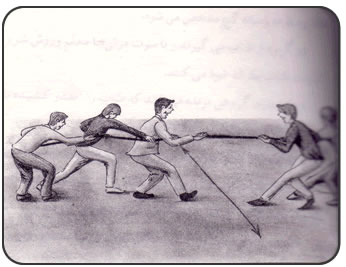
*با بهره گیری از مشارکت* اعضای کانون همیاری و توسعه مهدکودک های شمیرانات استان تهران

خانم ها : فرح افشار - زیبا سنایی - مریم شبیری – شهرزاد شیبانی – مهناز عفیف مصمم – زهره قاسمی- رفعت لالویی

وکارشناسان محترم شهرستان شمیرانات

تیر ماه سال 1394 - تهران

بازی‌های بومی و محلی  برخواسته از شرایط کار، زندگی، اقلیم و جغرافیایی هر منطقه است. بازی‌های بومی و محلی متناسب با جنسیت افراد طراحی و بازتابی از زندگی و کارهای روزمره است. **بازی‌های بومی و محلی در بروز شادی و ایجاد نشاط اجتماعی بسیار موثر هستند** بازی های بومی و محلی تنها یک نوع سرگرمی نبوده بلکه باعث وحدت، دوستی و همچنین افزایش آمادگی جسمانی افراد می‌شد. ورزش‌ها و بازي‌هاي بومي و محلي بخشي از هويت و فرهنگ ساكنان مناطق مختلف كشور را تشكيل مي دهند كه در شادي و نشاط جوامع بشري نقش بسزايي دارند. ورزش های بومی و محلی ریشه در تاریخ، فرهنگ، آئین و سنت این سر زمین دارد و در بسیاری از این بازی ها نیز روح اسلامی حاکم است.

**طناب کشی**

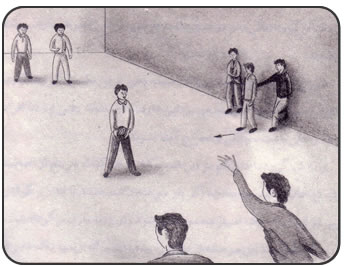
* نام بازی: طناب کشی
* نام محلی: ایپ چکدی
* اهداف کلی: رشد اجتماعی کودک، پرورش ماهیچه ها، افزایش نیروی استقامت
* اهداف جزئی: ایجاد زمینه برای تلاش و رقابت سالم
* تعداد بازیکن: ۶ الی ۸ نفر
* سن بازیکنان: 4 الی 10 ساله
* ابزار لازم: یک رشته طناب به طول ۳ متر و یک قطعه گچ
* محوطه بازی: هوای آزاد

شرح بازی:

در این بازی کودکان هم سن و سال، به دو گروه مساوی تقسیم می شوند و به صورت دو گروه ستونی روبروی هم قرار می گیرند (بهتر است نفرات اول قدری قوی تر باشند)  
خط وسط به وسیله ی گچ مشخص می شود.  
دو گروه از طناب می گیرند و با سوت مربی یا معلم ورزش شروع به کشیدن طناب به طرف خود می کنند.  
در این بازی گروهی برنده می باشد که طناب را آنقدر کشیده باشند که نفر اول گروه مقابل، از خط وسط گذشته باشد.

* نکات:
  + این بازی به شکل دیگری که فقط نیم متر طناب لازم است و فقط نفرات اول از آن می گیرند و می کشند و بقیه بازیکنان هر گروه ، پشتا پشت، از کمر یکدیگر می گیرند اجرا می گردد.
  + این بازی فعلاً در اکثر مدارس ایران در ساعات ورزش و زنگ تفریح انجام می پذیرد.
* نتیجه بازی: در این بازی افراد گروه به دنبال کسب موفقیت همکاری و همیاری بیشتری از خود نشان می دهند که در رشد شخصیت کودک مؤثر می باشد. این بازی پایداری و استقامت کودکان را در برابر ناملایمات زندگی آینده افزایش می دهد.

**وسطی**

* نام بازی: وسطی
* نام محلی: آراداووردی
* اهداف کلی: ایثار و از خود گذشتگی، دقت در سرعت عمل، هوشیاری و همیاری، تقویت روحیه تعاون
* اهداف جزیی: انعطاف پذیری بدن، ایجاد هماهنگی بین اعضا و اعصاب و دقت در نشانه گیری
* تعداد بازیکن: ۸ الی ۴۰ نفر
* سن بازیکنان: 5 الی 15 ساله
* ابزار لازم: یک توپ
* محوطه بازی: ۱۵ × ۱۰ متر

شرح بازی: بازیکنان یا دانش آموزان به دو گروه مساوی تقسیم می شوند و به قید قرعه یا شیر و خط یکی از گروه ها در وسط محوطه بازی می ماند و گروه دیگر، در دو قسمت، به طرفین عرضی محوطه ی بازی روانه می شوند.

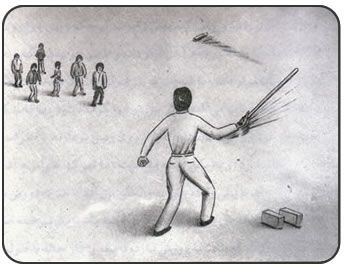
شروع بازی با پرتاب توپ به وسیله یکی از بازیکنان گروه کناری آغاز می شود. گروه کناری سعی بر این دادر که با نشانه رفتن و زدن افراد گروه وسطی باعث سوختن و اخراج آنها بشوند.و تلاش گروه داخلی هم بر این است که با حرکات سریع از اصابت توپ در امان بمانند و چنانچه اگر یار سوخته داشته باشند با ایثار و گرفتن توپ در فضا، که یک امتیاز محسوب می شود، او را به بازی برگردانند.

حال، شاید به این مرحله از بازی رسیده باشیم که تنها یک نفر از گروه وسطی، در داخل میدان بازی باشد که اگر تا ۱۰ شماره پرتاب نتوانند او را هدف گیری بکنند و بزنند، تمامی یاران سوخته ی گروهش را احیا کرده، و همگی در وسط میدان باقی مانده و بازی را ادامه خواهند داد. گاهاً با در نظر گرفتن موقعیت وسطی ها، به جای نشانه گیری و زدن حریف وسطی، توپ را برای فریب و شیرینکاری هم که شده به دوستان مقابل پاسکاری می کنند تا آنها حسابشان را برسند.

اما مقررات بازی:

۱- اگر تمامی بازیکنان وسطی در محدوده ی میدان باشند، هر توپ گرفته شده به عنوان یک امتیاز ذخیره ی ضد اخراجی محسوب می شود و اخراجی و اخراج ها را به تأخیر می اندازد.

۲- گرفتن توپ پس از برخورد با زمین موجب سوختن بازیکن است.

* نکات:
  + ۱- گونه دیگری از این بازی به وسطی دایره ای موسوم است با این تفاوت که زمین بازی به شکل دایره است که بازیکنان وسطی در داخل آن و گروه کناری در روی محیط آن با فاصله های مساوی قرار می گیرند.با شروع بازی مربی یا معلم ورزش با ساعت وقت گرفته و بازیکنان کناره نفرات گروه وسطی را نشانه می گیرند تا اینکه همه از زمین بازی اخراج شوند.در دور بعدی جای دو گروه عوض می شود و باز با شروع بازی مربی یا معلم ورزش با ساعت وقت می گیرد.برنده گروهی است که در مدت زمان کوتاهی، بازیکنان گروه وسطی را زده و بازی را زودتر تمام کرده باشند.
  + ۲- بهتر است ابعاد زمین بازی با سن و سال بازیکنان مناسب داشته باشد (طوری نباشد که توپ پرتاب شده به سوی میدان نرسد و بالعکس)
* نتیجه بازی: در این بازی بازیکن با گرفتن توپ در هوا و احیای یار سوخته روحیه ایثار خود را، و با نشانه گرفتن و پرتاب توپ به سوی حریف وسطی و فرار از مقابل توپ ها، دقت و سرعت انجام عمل ها و عکس العمل ها را تقویت کرده و با پاسکاری است که کودک برای همکاری های زندگی فردا آماده می شود.

## الک دولک

* نام بازی: الک دولک
* نام محلی: پیل دسته (چیلمک آغاج)
* اهداف کلی: دقت نگاه، تمرکز حواس، ایجاد حس تعاون، ورزیدگی اندامها
* اهداف جزئی: ایجاد هماهنگی بین اعصاب و اعضا بدن و انبساط شش ها
* تعداد بازیکن: حداکثر ۱۲ نفر
* سن بازیکنان: ۱۰ سال به بالا
* ابزار لازم: دو عدد چوب گرد به قطر ۳ و طولهای ۷۰ و ۱۵ سانتی متر
* محوطه بازی: هوای آزاد

### شرح بازی:

بازیکنان به دو گروه تقسیم و به قید قرعه، یکی از گروهها، بازی را شروع می کند یعنی: چوب کوچک (پیل) را روی یک چاله ی کوچک یا وسط دو عدد آجر قرار داده و با سر چوب بزرگ (دسته) که در زیر آن قرار داده، با قدرت به طرف نفرات گروه حریف که در محوطه هستند پرتاب می کند. اگر پیل در هوا گرفته شود، پرتاب کننده اخراج می شود، وگرنه بایستی آن را از روی زمین بردارند و به طرف چاله (یا آجرها) بیندازند. و بازیکن دسته به دست، با تمرکز حواس، آن را در دست می گرداند تا پیلی را که به طرف چاله اش می آید با ضربه دورش سازد، اگر نتواند و فاصله ی پیل با چاله کمتر از قد دسته باشد باز سوخته است و اگر توانسته باشد که با ضربه دورش سازد، فاصله را، از چاله با طول دسته می شمارند. یک، دو، سه،…

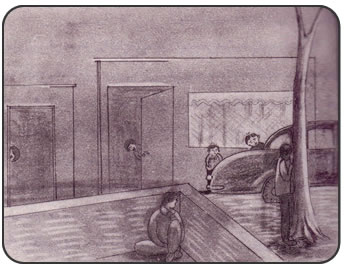
دوباره ارسال پیل و دریافت پیل و شمارش فاصله با دسته تا به حدّ نصاب برسند وگرنه، همه آنها این کار را به نوبت انجام می دهند تا برسند، بدیهی است چنانچه اگر نتوانسته باشند، بازی را به گروه حریف واگذار می کنند.

اگر به حدّ نصاب (مثلاً ۵۰) رسیدند، یکی یکی پیل را با سر دسته به مشابه توپ پینگ پنگ و راکت ضربه های کوچک و یکنواخت (چله) می زنند و می شمارند. بعد هر کدام، به تعداد چله، پیل را با ضربه ی سنگین دسته، به طرف جلو می زند و هر پیلی که در هوا گرفته شود، گیرنده آن را به طرف مبدأ پرتاب می کند، تا اینکه تمامی نفرات گروه دسته به دست به تعداد چله هایش بر پیل نواخته باشند.

طول مسیر (آخرین محلی که پیل می افتد تا محل چاله)، توسط نفرات گروه حریف یک پس از دیگری، به عنوان جریمه با دویدن طی می شود. به طوری که با عبارت (آنا، داشقا، زنبیل، سونبول، او… ) شروع شده باشد و صدای (او…) به صورت کشیده تا لحظه ی نفس کشیدن ادامه یابد. (یعنی هرکجا صدای بازیکنی قطع شد، یکی از دوستان دنباله ی مسیر را با صدای (او…) می دود اگر در انجام این موارد موفق شدند،در دور بعدی کنترل بازی را در دست می گیرند و با دسته کار می کنند و اگر نتوانند، باز در وسط محوطه بازی کرده، پیل را تعقیب می کنند.

* **نکات:** این بازی شاید با اندک تفاوتهایی در مناطق و محله های مختلف به اجرا درآید.
* **نتیجه بازی:** کودک با انجام این بازی با اکتساب نتایج مثبتی از قبیل آنچه در اهداف آمده است مفاهیم احتیاط، خطر و گریز از آن را بهتر می آموزد و در زندگی به کار می بندد.کودک تا خطر را حس نکند، فرار از آن را نمی آموزد.

## بازی قایم موشک

* نام بازی: قایم موشک
* نام محلی: گیزلَن پاچ
* اهداف کلی: پرورش اعتماد به نفس در نزد کودکان به هنگام تنهایی، زایل کردن ترس تاریکی و تقویت جسمانی
* اهداف جزئی: پرورش هوش، قدرت تصمیم گیری و خوب نگریستن
* تعداد بازیکن: ۵ الی ۱۰ نفر
* سن بازیکنان:4 الی ۱۴ ساله
* ابزار لازم: ندارد
* محوطه بازی: مکانی مانند باغ یا کوچه

#### شرح بازی:

بچه های داوطلب بازی، ترجیحاً در تاریکی عصر، در محوطه ای که دارای کمینگاه و درخت و کنج و غیره جهت قایم شدن باشد، دور هم جمع شده و به قید قرعه مانند پشک انداختن و یا شیر و خط، یکی را به عنوان گرگ انتخاب می کنند.  
گرگ در محلی موسوم به (هوا) که می تواند تیرچه، درخت یا دیوار باشد پشت به بچه ها ایستاده و چشمهایش را می بندد و با کف دست روی آنها را می گیرد تا جایی را نبیند و بنابر قرار داد، از ۱ تا ۲۰ یا …، ۴۰ می شمارد تا سایر بازیکنان در این فرصت برای خود مخفیگاهی پیدا کنند.  
بعد می گوید: قایم شدین؟ بیام یا نه؟ چنانچه اگر جوابی نشنید، به این مفهوم است که همه قایم شده اند و شروع به جستجوی آنها می کند و هر کدام را که پیدا کند و یا از دور ببیند، اعلام کرده، سریعاً به محل (هوا) برمی گردد و دستش را بر آن می زند و لفظ سُک سُک یا (اصطلاح غلط آن سَک سَک) را بر زبان می آورد.  
لازم به ذکر است، موقعی که گرگ، به جستجوی سایرین مشغول است، بازیکنی که سُک سُک شده و یا سک سک کرده، می تواند دوستانش را با رمز و ایما از موقعیت مکانی گرگ باخبر کند. بدین صورت که می گوید: سیب گفتم بیا، بِه گفتم نیا (آلما دِسم گل، هِیوا دسم گَلمَه). بعد بر حسب موقعیت می گوید: آلما آلما آلما … و یا هیوا …  
در خاتمه آنان که برنده شده اند، هیچ! و اما بازنده ها، پنهانی اسم مستعاری مانند انواع میوه ها و حیوانات و غیره مانند کبوتر، گنجشک، قناری برای خود می گزینند تا گرگ یکی را انتخاب کند مثلاً کبوتر، که گرگ دور بعدی بازی، اوست.  
و چنانچه اگر هیچ بازنده ای نباشد و به قولی نتوانسته باشد کسی را سک سک کند باز خود گرگ بوده و چشم خود را با کف دست پوشانده، بازی از نو شروع خواهد شد. در این بازی هر کدام بیش از سه نوبت گرگ شده باشد، سوخته و به کلی از دور بازی کنار می رود.

* نکات:
  + در بعضی مناطق به جای شمارش ۱ و ۲ و ۳ و … گفتن عبارت: (ده، بیست، سی، …، صد، حالا که رسید به صد تا، دستمال آبی وردار، دار دار خبر دار، ماشین آقا نگهدار) رواج دارد.
  + سک سک و یا در زبان آذری، شُعبَه به معنای صفیر زدن و سوت کشیدن و اعلام خبر کردن است.
  + این بازی نام مخصوص به منطقه ی خود را دارد به طور مثال، در تهران: قایم موشک، اصفهان: قایم شدنک، مازندران: چش بتیکا، شوشتر: سرمامک … و بالاخره آذربایجان: گیزلن پاچ می نامند. قدیمی ترین نام این بازی سَرمامک است که قدمت هفتصد ساله دارد.
  + در بعضی مناطق این بازی توسط بزرگسالان نیز اجرا می شود.

 نتیجه بازی: کودک با اجرای این بازی، ضمن بهره برداری بیشتر از زمان برای درک مسایل و مفاهیم زندگی مانند تدبیر و تصمیم گیری، استفاده ی مناسب از فرصت ها و کمک به آشنایان در مواقع اضطراری را یاد می گیرد.این بازی چون یک بازی عصرانه یا شبانه است، حس ترس از تاریکی را از بین می برد.

## darya-va-mahiدریا و ماهی

* نام بازی: دریا و ماهی
* نام محلی: دریا و ماهی
* اهداف کلی: چابکی و چالاکی و سرعت در انجام عمل ها و عکس العمل ها
* اهداف جزئی: تقویت نیروی جسمانی
* تعداد بازیکن: ۲۱ نفر
* سن بازیکنان: ۱۰ الی ۱۵ ساله
* ابزار لازم: ندارد
* محوطه بازی: یک زمین مربع شکل به ابعاد تقریبی ۲۰ × ۲۰ متر

#### شرح بازی:

اولاً یک نفر که بایستی از لحاظ سنی و اندام بالاتر از بقیه باشد به عنوان کوسه ماهی انتخاب می گردد و در وسط زمین بازی مربع شکل مستقر می شود.

سپس بقیه ی بازیکنان (۲۰ نفر) به چهار دسته ی پنج نفری تقسیم و در چهار گوشه ی زمین مربع شکل قرار می گیرند.

زمین بازی به عنوان دریا و اعضاء هر گوشه یا هر گروه نقش ماهی ها را بازی می کنند که هر کدام از گروهها اسمی برای خود دارند.

قزل آلا ، کفال ، آزاد ، سفید و …

کوسه ماهی در وسط دریا راه می رود و اسم هر گروهی را بر زبان می آورد (مثلاً ماهی سفید) ماهی های سفید در وسط زمین بازی یا همان دریا ، به کوسه ماهی می پیوندند.

کوسه ماهی در حالی که روی پنجه ها راه می رود و تمام بن خود را بالا می کشد می گوید : دریا آرام است! ماهی ها توأم با تقلید حرکات او می گویند : دریا آرام است.

کوسه ماهی با همان حالت : دریا طوفانی است.

ماهی ها باز با همان حالت : دریا طوفانی است.

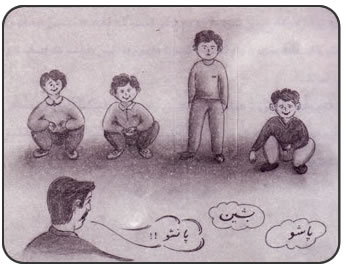
ناگهان کوسه ماهی با صدای بلند فریاد می زند: مدّ آمد ، مدّ آمد. با شنیدن این کلمه بچه ها یا ماهی های همان گروه با حرکتی سریع خود را به گوشه یا پناهگاهی که متعلق به خودشان است می رسانند و کوسه ماهی نیز سعی بر این دارد که آنها را از پشت بزند و ماهی ها نیز تلاش می کنند که او را با جای خالی دادن بفریبند و گرفتارش نشوند.

ماهی هایی که توسط کوسه ماهی لمس و یا گرفتار شده اند، کنار می ایستند و وقتی با همه ی گروهها این بازی تکرار شد، ماهی های کنار گذاشته شده از همه ی گروه ها، در شروع دور دوم بازی به کوسه ماهی می پیوندند و با او همکاری می کنند تا ماهی های بیشتری را گرفتار کنند.

در پایان دور سوم و یا چهارم، گروهی که افراد بیشتری از آنها باقی مانده باشد، برنده محسوب می گردد.

* نتیجه بازی: با انجام این بازی، چون بچه ها در موقعیت های متفاوتی قرار می گیرند و مبادرت به انجام حرکات مختلف بدنی می کنند، روحیه ی اجتماعی بودن و قدرت تجسم و اجرای حرکات تقلیدی را بالا می برند.

## بشین و پاشو

* نام بازی : بشین و پاشو
* نام محلی : بشین و پاشو
* اهداف کلی: تقویت عضلات پا
* اهداف جزئی: تمرکز حواس و بهبود سرعت عمل ها
* تعداد بازیکن: به تعداد افراد داوطلب
* سن بازیکنان: 4 الی ۱۳ ساله
* ابزار لازم: ندارد
* محوطه بازی: ۱۰ × ۱۰ متر

### شرح بازی:

بازیکنان در محوطه نزدیک به هم می ایستند.

مربی کلماتی مانند : بشین ، پاشو ، نشین ، پانشو را ادا می کند و آنها موظف به اجراءِ حرکات مربوطه هستند .

تأخیر و اشتباه در اجراء به منزله ی خطاست و بازیکن خاطی خود به خود از بازی خارج می شود . لازم به ذکر است که لفظ « نشین » مفهوم « پاشو یا ایستاده بمان » را و لفظ « پا نشو » مفهوم « بشین یا نشسته بمان » را می رساند.

* نتیجه بازی: هماهنگی و تطبیق رفتاری را با یک گروه اجتماعی ایجاد نموده و کودک با انجام این گونه بازیها همیشه سعی در تقلیل خطاها دارد.

## بازی با اعداد

* نام بازی: بازی با اعداد
* نام محلی: بازی با اعداد
* اهداف کلی: ایجاد انگیزه برای یادگیری اعداد و تمرکز حواس
* اهداف جزئی: رقابت سالم و سازنده
* تعداد بازیکن: ۱۰ نفر
* سن بازیکنان: 6 الی ۱۰ ساله
* ابزار لازم: ندارد
* محوطه بازی: یک کلاس یا یک اتاق

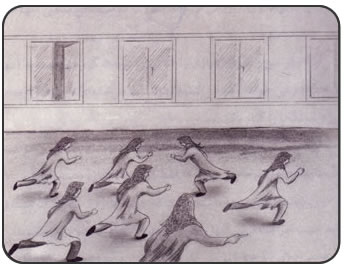
#### شرح بازی:

مربی یا معلم ورزش ۱۰ نفر از بچه ها را به کنار تخته سیاه فراخوانده و می خواهد که به طور مرتب بایستند و حواسشان را جمع کنند ( این بازی به طور نشسته نیز عملی است.)

نفر اول با گفتن شماره ی یک بازی را شروع می کند . نفر دوم (دو) نفر سوم (سه) و … هر کدام از بچه ها که به شماره های ۵ و ۱۰ می رسند بایستی به جای گفتن شماره ، کلمه ی (هوپ) را بگویند . چنانکه اگر کوچکترین مکث و اشکالی در ادای لفظ (هوپ) و یا ارقام داشته باشند از دور مسابقه خارج می شوند.

با خارج شدن او ، نفر بعدی ، باز مسابقه را از شماره ی (یک) شروع کرده و بازی ادامه می یابد. به تدریج با بروز اشکال ، یکی یکی از دور مسابقه کنار گذاشته می شوند تا آخرین نفر که بازی را بدون مکث و اشتباه به پایان رسانده ، برنده ی مسابقه شناخته شود.

* نتیجه بازی: با اجرای این بازی ، قدرت بیان و حافظه ی کودکان بالا رفته و سبب رشد ذهنی و تمرکز حواس آنها می شود و چون یک بازی دسته جمعی است ، موجب ایجاد روحیه جمع گرایی ، رفاقت ، رقابت سالم و نهایتاً تکوین شخصیت اجتماعی او می گردد.



## جهت یابی

* نام بازی: جهت یابی
* نام محلی: جهت یابی
* اهداف کلی: پرورش روحیه صداقت و راستگویی، آموزش رعایت مقررات و بهبود عمل ها و عکس العمل ها
* اهداف جزئی: آشنایی با جهات جلو، عقب، چپ، راست و کنترل تعادلی بدن
* تعداد بازیکن: ۱۰ الی ۴۰ نفر
* سن بازیکنان: 6 الی ۱۳ ساله
* ابزار لازم: ندارد
* محوطه بازی: حداقل ۱۵ × ۱۰ متر، ترجیحاً حیاط مدرسه

#### شرح بازی:

معلم یا مربی بازیکنان را به صورت پراکنده در حیاط مدرسه یا محوطه ی بازی آرایش می دهد به طوری که نسبت به تمامی آنها دید کافی داشته باشد.

آنگاه قوانین و مقررات بازی را که نوعی دویدن گروهی است به آنها شرح داده و می خواهد که هر کدام نتوانست مرحله ای از بازی را به جای آورد خودشان را کنار بکشند.

حال مربی در حالی که در مقابل آنها این سوی و آن سوی در حرکت است بازیکنان را متوجه می سازد که فقط در امتداد اشاره ی دست بدوند.

بازیکنان بایستی توجه داشته باشند که جهت اشاره ی دست ملاک است و نباید جهت حرکت مربی آنها را فریب دهد و اشتباه کنند و اخراج شوند.

سپس برای تنوع و شیرینی بازی، مربی از بچه ها می خواهد که در خلاف جهت اشاره ی دست بدوند.

بازی همچنان ادامه می یابد تا با برکناری یکایک آنها، نفر نهایی بازی می تواند از نو شروع شود.

این بازی چون با سرعت عمل انجام می گیرد، بازیکنان اخراجی مدت زمان زیادی را از بازی دور نخواهند بود…

* نتیجه بازی: به طور کلّی این بازی حسّ کنجکاوی کودک را بعد از اخراج برمی انگیزد تا قوّه ی ابتکارش را تحریک کند. در این بازی، بازیکن سعی دارد که قدرت مقاومت خود را در برابر مشکلات بالا ببرد که اعتماد به نفس را به دنبال خواهد داشت.  
  در آنجا چون مربی از بازیکنان می خواهد که به محض خطا، خودشان کنار بکشند و با انجام این عمل، از سوی مربی یا معلم تمجید می شوند، بچه ها به صداقت و راستگویی علاقمند می گردند.  
  و چون هر لحظه امکان اینکه با تغییر جهت اشاره ی دست از سوی مربی، تغییر مسیر حرکت بدهند سرعت بیشتری را می طلبد و در نتیجه در انجام عمل ها و عکس العمل ها بهبود حاصل می شود.

## toreh-mahigiriتور ماهیگیری

* نام بازی: تور ماهیگیری
* نام محلی: تور ماهیگیری
* اهداف کلی: پرورش دقت، هوشیاری، مدیریت و تقویت عضلات کتف و بازو
* اهداف جزئی: چابکی و چالاکی
* تعداد بازیکن: ۲۰ الی ۴۰ نفر
* سن بازیکنان: 6 الی ۱۴ ساله
* ابزار لازم: ندارد
* محوطه بازی: محدوده ای به ابعاد ۲۰ × ۲۵ متر یا بیشتر که بستگی به تعداد بازیکنان دارد.

#### شرح بازی:

بچه های داوطلب بازی، در محوطه گرد هم آمده و یکی را به عنوان ماهیگیر که مدیریت و رهبری بازی را در طول بازی به عهده دارد، انتخاب می کنند و سپس همگی در محدوده ای که به نام دریا خط کشی کرده اند، همچون ماهی، پراکنده می شوند.

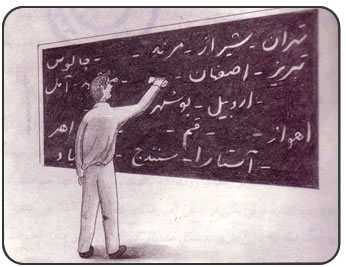
پس از اعلام شروع بازی، توسط مربی، ماهیگیر به تعقیب آنها پرداخته و با سعی و کوشش، یکی از آنها را به دست لمس می کند، وی به ماهیگیر پیوسته و این بار دست در دست هم، ۲ نفری به صید ماهی می پردازند تا اینکه بالاخره، با دستهای کناری که آزاد هستند، یکی دیگر را لمس می کنند. ۳ نفر که شدند، باز دست در دست هم، ۲ نفر کناری با دستهای آزاد به صید ماهی پرداخته، بازی را دنبال می کنند.

با هر صید، از تعداد ماهی ها کاسته و بر طول تور ماهیگیری افزوده می شود، همکاری و هماهنگی، بایستی به حدی باشد که تور از هم پاره نشود و با سرعت بیشتری ماهی بگیرند و در این میان، وقتی ماهی ها احساس خطر می کنند، می توانند از لابلای بچه ها یعنی فضای خالی بین دستهایشان عبور کرده و در پشت تور قرار بگیرند.

در جریان بازی، بچه های زیرک و باهوش، همیشه در پشت تور ظاهر می شوند.

* نتیجه بازی: کودکان با اجرای این بازی، ضمن دستیابی آنچه در اهداف آمده است، راههای گریز از خطر و حفظ جان را می آموزند.

## شهر شهر

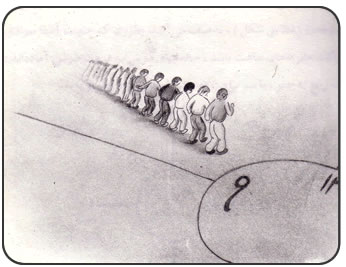
* نام بازی: شهر، شهر
* نام محلی: شهر، شهر
* اهداف کلی: پرورش قدرت حافظه، سرعت در انجام عکس العمل ها
* اهداف جزئی: دقت و هوشیاری در گفت و شنود
* تعداد بازیکن: دانش آموزان یک کلاس (حداقل ۱۰ نفر)
* سن بازیکنان: ۷ الی ۱۲ ساله
* ابزار لازم: گچ و تخته سیاه و پاک کن
* محوطه بازی: کلاس درس

#### شرح بازی:

مربی برای هریک از دانش آموزان، نام شهری را انتخاب می کند و این اسامی توسط یکی از آنها روی تخته سیاه نوشته می شود. اکنون همه، نام شهری خود را می دانند. مربی شروع بازی را توسط یکی از بچه ها (مثلاً: تهران) اعلام می کند، او بایستی مقصد را در نظر بگیرد (مثلاً اصفهان) و این جمله را ادا کند، تهران میره اصفهان!  
دانش آموزی که نام او اصفهان است، بلافاصله بدون مکث و اشتباه، شهری را به عنوان مقصد در نظر گرفته (مثلاً تبریز) می گوید: اصفهان میره تبریز … تبریز میره آبادان … آبادان میره چاه بهار … و …  
هر یک از آنها اشتباه و یا مکث کند سوخته و از دور بازی خارج می شود و نام شهری او نیز از تخته سیاه پاک می شود، تا سایرین متوجه، و آن را به عنوان مقصد بر زبان نیاورند که باعث سوختن آنها خواهد شد. دوباره با اشاره ی مربی یکی از دانش آموزان، بازی را از نو آغاز می کند.

* نکات:
* این بازی به شکل مشابهی در کلاس درس قابل اجراست، ابتدا از شماره ۱ الی … برابر تعداد دانش آموزان روی تخته سیاه نوشته می شود و بچه ها نیز از ۱ الی … نامگذاری می شوند.دو نفر از آنها به جای شماره، با عنوان های حسن و حسین، در پای تخته سیاه ایستاده، عنوان خود را می نویسند. بازی را همیشه حسن شروع می کند. مثلاً: حسن میگه حسین … حسین میگه ۲۹ … ۲۹ میگه ۱۲ … ۱۲ و یا شاید حسن و شاید هم حسین …باز، هر یک مکث و یا اشباه کند، سوخته و از دور بازی خارج می شود. ضمناً هر کدام بتواند باعث سوختن حسن و یا حسین شود پای تخته سیاه آمده، جای او را می گیرد و شماره ی قبلی خود را پاک می کند.این بازی به نام حسن و حسین مشهور است.
* بد نیست بدانیم که در این بازی، می توان از نام حیوانات، پایتخت ها و هر چیز دیگر استفاده کرد.

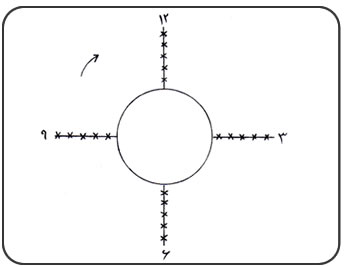
نتیجه بازی: کودک با اجرای این بازی کلاسی در فصل زمستان، بسیار لذت برده و ارقام اسامی حیوانات، شهرها و غیره را آموخته و بر حافظه اش می افزاید و در تحصیل و زندگی از آن بهره می برد.

**ساعت**

* نام بازی: ساعت
* نام محلی: ساعت
* اهداف کلی: آشنایی با کارکرد ساعت و آموزش آن، پرورش دقت و هوشیاری، نظم و انضباط
* اهداف جزئی: بهبود سرعت و تعادل، پرورش حس تعاون و همکاری
* تعداد بازیکن: ۲۰ الی ۴۰ نفر
* سن بازیکنان: 6 الی 10 ساله
* ابزار لازم: یک قطعه گچ و یک رشته نخ
* محوطه بازی: جایی مانند حیاط مدرسه

شرح بازی:

مربی با همکاری بچه ها، به وسیله ی نخ و گچ، یک دایره روی زمین رسم می کند و همچون ساعت، آن را با شماره های ۳ و ۶ و ۹ و ۱۲، آرایش می دهد، سپس بچه ها را در چهار دسته مساوی، در روبروی شماره ها، (مطابق شکل)، به صف می کند. به طوری که جهت آنها موافق حرکت عقربه های ساعت باشد، حال همه گوش به فرمان مربی آماده اند: یک ربع به جلو، یا نیم ساعت به جلو یا سه ربع به جلو و یا …



بچه ها سریعاً در صدد اجرای آن برمی آیند و یکسان و همگام به جلو حرکت می کنند و می ایستند. در این بازی مربی می تاند برای شیرین شدن بازی جهت را عوض کند و بگوید نیم ساعت به عقب، یا … که بچه ها بایستی یکسان و همگام به همان اندازه، عقب بکشند. حتی می تواند بگوید: سه ربع به جلو، یک ربع به عقب، و از این قبیل که بایستی به طور مثال، سه ربع به طرف جلو رفته و یک ربع عقب بکشند.

بدیهی است، هر گروه که به نحو مطلوب اجرای فرمان کند یک امتیاز کسب خواهد کرد. در ادامه بازی، هر دسته مجموع امتیازاتش را زودتر به حدّ تعیین شده برساند، برنده اعلام خواهد شد.

* نتیجه بازی: این بازی در نهایت سادگی یکی از بهترین بازیهای پیش دبستانی است که مربی می تواند با اجرای آن در مدرسه، سطح هوش و ذکاوت و آمادگی ذهنی دانش آموزان را بالا ببرد و با تحسین حرکات منظم بچه ها، آنها را به نظم و ترتیب، علاقمند نماید.

**عمو زنجیرباف**

* نام بازی: عمو زنجیرباف
* نام محلی: عمو زنجیرباف
* اهداف کلی: آموزش اصوات، تقلید و شناخت صداهای مختلف حیوانات
* اهداف جزئی: رعایت نوبت و احترام به حقوق دیگران، تحرک و شادی، تبعیت از قانون
* تعداد بازیکن: حداقل ۱۰ نفر
* سن بازیکنان: ۸ الی ۱۴ ساله
* ابزار لازم: ندارد
* محوطه بازی: محوطه ی خاصی لازم ندارد ترجیحاً حیاط مدرسه

شرح بازی:

ابتدا دو نفر که تقریباً از لحاظ نیروی جسمانی و قد و وزن یکسان و قدری بزرگتر از بقیه باشند انتخاب می شوند. یکی به عنوان سرگروه و دیگری عمو زنجیرباف.  
این دو بازیکن به دو سر رشته و زنجیری که سایر بازیکنان با قلاب کردن دستهای یکدیگر درست کرده اند پیوسته و دایره وار کمانی را تشکیل می دهند.  
ابتدا، سرگروه، عمو زنجیرباف را مورد خطاب قرار داده و سؤال و جوابهایی را به صورت شعر رد و. بدل می کنند. البته در اینجا بقیه ی بچه ها سرگروه را همراهی می کنند.

|  |  |
| --- | --- |
| سرگروه و سایر بچه ها | عمو زنجیرباف |
| عموزنجیرباف……….! |  |

زنجیر منو بافتی………؟

پشت کوه انداختی……..؟

ابا اومده………….!

نخود و کشمش….!

با صدای چی؟؟؟

میو، میو، میو، …بعله…؟

بعله…؟

بعله…؟

چی چی آورده…؟

نخود و کشمش….!

با صدای گربه!!!

تا عمو زنجیرباف نام حیوانی را بر زبان آورد، سرگروه همراه با سایر بازیکنان، صدای حیوان مورد نظر را درآورده و به راه می افتند و از زیر دستهای به هم داده ی عمو زنجیرباف و نفر دوم می گذرند، به جز همان نفر دوم که به صورت کت بسته، پشت به بچه ها قرار می گیرد.

سرگروه دوباره شعر را شروع می کند و عمو زنجیرباف با نام حیوانی آن را تمام می کند و آنها از زیر دست به هم داده ی نفری که کت بسته پشت به بچه ها ایستاده و نفر سوم عبور می کنند.

در نتیجه نفر سوم نیز دستهایش پیچ خورده و پشت به بچه ها قرار می گیرد. خلاصه این بازی را تا جایی انجام می دهند که همه ی بچه ها غیر از سرگروه و عمو زنجیرباف، کت بسته و پشت و رو شوند و یا به عبارتی زنجیر !! شوند.

در اینجا سرگروه و عمو زنجیرباف مکالمه می کنند.

|  |  |
| --- | --- |
| سرگروه و سایر بچه ها | عمو زنجیرباف |
| عموزنجیرباف……….! |  |

زنجیر منو بافتی………؟

محکمه یا که شُله….؟بعله…؟

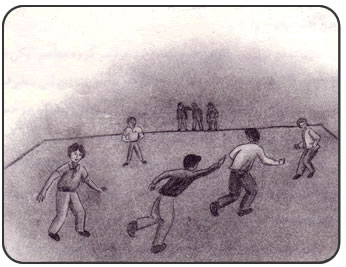
بعله…؟

بکش و ببین!!

حال سرگروه از یک طرف و عمو زنجیرباف از طرف دیگر، با کشیدن بچه ها سعی می کنند که زنجیر را پاره کنند اما بچه ها با محکم گرفتن دستهای یکدیگر مقاومت می کنند… تا اینکه بالاخره زنجیر از یک جایی پاره می شود. دو بازیکن که دستهایشان از یکدیگر باز شده جریمه می شوند و بایستی هر کاری که از سوی سایر بازیکنان به آنها محول می شود، انجام دهند. مثلاً یک دور حیاط مدرسه را بدوند.

* نکات:
  + این بازی ممکن است در مناطق مختلف کشور به صُوَر متفاوت اجرا شود. به طوری که در بعضی جاها، بعد از پاره شدن زنجیر، سرگروه و پاره زنجیر متعلق به او، بایستی دست باز، لی لی کنان، عمو و پاره ی زنجیرش را که هنوز به صورت زنجیر و کت بسته در حال فرار هستند، تعقیب کنند و بگیرند. هر نفر گرفتار به جمع سرگروه پیوسته و لی لی کنان در پی تعقیب عمو و زنجیرش خواهد بود … تا نفر آخر …
  + و یا در بعضی نقاط بعد از پاره شدن زنجیر، حلقه های آن یعنی بچه ها را می شمارند. تعداد حلقه های هر رشته زنجیر که بیشتر بود برنده ی بازی هستند و گروه بازنده بایستی آنها را روی کول سواری دهند.
* نتیجه بازی: بچه ها با اجرای این بازی ضمن پر کردن اوقات فراغت و تقویت عضلات دست و بازو و پاها، با تقلید صدای حیوانات، می توانند آنها را بشناسند و قدرت تقلید و مشابه سازی را در هر زمینه که باشد بالا برده و در لایلای همین سؤالها و جوابها است که تمرکز حواس خود را تقویت کنند.

**لی لی**

* نام بازی: لی لی (گانیه) (به انگلیسی Hopscotch)
* نام محلی: بابالاری گلدی شیطان (تک قشلی)
* اهداف کلی:  حفظ تعادل، تقویت عضلات پا، ایجاد هماهنگی بین دست و پا و چشم ها، ایجاد روحیه فداکاری
* اهداف جزیی: افزایش ضربان قلب و در نتیجه بهبود جریان خون
* تعداد بازیکن: محدودیتی ندارد
* سن بازیکنان: 6 الی ۱۵ ساله
* ابزار لازم: کفش مناسب ورزشی
* محوطه بازی: یک مربع ۶ × ۶ متر

شرح بازی:

ابتدا دو بازیکن به عنوان سرگروه تعیین می شوند و سایر بازیکنان را به طور مساوی تقسیم می کنند. بعد به قید قرعه (مانند شیر و خط) گروهی داخل زمین بازی قرار می گیرند و گروه دیگر در بیرون زمین به عنوان مهاجم.

بازی بدین ترتیب آغاز می شود که به پیشنهاد سرگروه مهاجم، یکی از یاران با یک پا وارد زمین بازی می شود و به صورت لی لی به طرف بازیکنان داخل زمین حمله کرده و با دست آنها را لمس می کند که موجب سوختن و خارج شدن آنها از داخل زمین بازی می شود.

البته در این میان فردی که لی لی می رود سعی دارد با سرعت بیشتر و حفظ تعادل، وضیفه اش را انجام دهد و بازیکنان داخل زمین نیز سعی بر این دارند که با فرار کردن، از دسترس حریف مهاجم دور بمانند.

حال چنانچه اگر بازیکن مهاجم خسته شده و پای دیگرش را نیز روی زمین بگذارد خواهد سوخت. و بایستی نفر دیگری بنا به پیشنهاد سرگروه داخل زمین بیاید و رَوَند بازی را حفظ کند. این بازی تا لی لی رفتن آخرین نفر از گروه مهاجم ادامه می یابد چنانچه اگر توانسته باشند تمام بازیکنان داخل زمین را لمس کنند، در دور بعدی جای دو گروه عوض می شود و آنها داخل زمین قرار می گیرند و گرنه در دور بعدی نیز به عنوان گروه مهاجم بازی خواهند کرد.

هر برد یک امتیاز دارد و در آخر بازی، هر کدام از گروه ها بتواند امتیازات خود را به حد نصاب براسند برنده بازی اعلام می گردد.

* نکات: محوطه بازی را می توان به شکل دایره نیز خط کشی کرد. در بعضی مناطق بازی فوق با این چاشنی توأم است که بازیکنان داخل مین می توانند پای بالایی بازیکن مهاجم را به سطح زمین برسانند و از بازی برکنار کنند.
* نتیجه بازی: این بازی نه تنها باعث تحرک و نشاط جسمی کودکان می شود، بلکه موجب می گردد، حس نیکی و از خود گذشگی در آنها به اوج برسد، به طوری که ملاحظه می شود هر بازیکن سعی دارد خستگی لی لی را تحمل کند و تعدادی را از گروه مقابل لمس کند تا سایر بچه های گروهش کمتر خسته شوند و شانس بیشتری برای برنده شدن و نهایتاً داخل زمین قرار گرفتن داشته باشند که این موارد باعث افزایش سرعت و بهبود عمل ها و عکس العمل ها خواهد گردید که در مواقع ضروری در رابطه با کمک به دوستان و همکلاسی ها لازم به نظر می رسد.

## makhfi-kardaneh-ashyaمخفی کردن اشیا

* نام بازی: مخفی کردن اشیا
* نام محلی: شِی گیزلَتدی
* اهداف کلی: دقت و هوشیاری
* اهداف جزیی: ایجاد تمرکز حواس
* تعداد بازیکن: دانش آموزان یک کلاس (حداقل ۱۰ نفر)
* سن بازیکنان: 4الی ۱۲ ساله
* ابزار لازم: یک مداد و یک مداد پاک کن
* محوطه بازی: جایی مانند کلاس درس

#### شرح بازی:

ابتدا مربی یا معلم به عنوان داور، چیزی مانند پاک کن و یا چیزی را که بتوان پنهانش کرد، بچه ها نشان می دهد تا همه ببینند. سپس یکی از شاگردان، به عنوان جوینده انتخاب و به بیرون از کلاس می رود تا آن را مخفی کنند.

آنگاه وارد کلاس شده و اقدام به جستجو می کند. در این حال، داور ضمن نگاه کردن به ساعت با ایجاد صدای تق تق تق، با مداد (یا خودکار) روی میز، جوینده را به طرفش هدایت می کند بدین صورت که با نزدیک شدنش به پاک کن (یا شیء مخفی شده)، صدای تق تق شدیدتر شنیده می شود و هرچه از آن فاصله می گیرد، صدای آن آرام و آرام تر می شود. چنانچه اگر تا پایان وقت مقرره (مثلاً: ۵ دقیقه) جوینده بتواند آن را پیدا کند از سوی همکلاسی ها تشویق و در دور بعدی، نقش داور را بازی خواهد کرد و بدین ترتیب همه دانش آموزان، به نوبت بازی را انجام خواهند داد.

بدیهی است در لحظات جستجو، سایر همکلاسی ها نبایستی با اشاره، جوینده را ارهنمایی کنند وگرنه خود او و نفر جستجوگر، از اجرای بازی محروم خواهند شد.

* نتیجه بازی: در این بازی، چنانچه اگر جوینده حواس خود را کاملاً جمع کند و با توجه به صدای تق تق ایجاد شده توسط داور مسیر خود را تعیین کند زودتر از زمان تعیین شده شیء مخفی را پیدا خواهد کرد. پس یاد می گیرد که چگونه مشکلات زندگی را با توجه به مسایل جانبی و زمزمه های ناشی از آن، حل و فصل نماید و همچنین سایر همکلاسی ها با سکوت خود، نهال صداقت خود را بارور می کنند.

## هفت سنگ

* نام بازی: هفت سنگ
* نام محلی: یتدی داش
* اهداف کلی: ایجاد روحیه همکاری، تقویت و مهارت در نشانه گیری و بهبود سرعت
* اهداف جزیی: پرورش روحیه ایثار، ایجاد رقابت سالم و تمرکز حواس
* تعداد بازیکن: ۴ الی ۱۶ نفر
* سن بازیکنان: ۶ الی ۱۵ ساله
* ابزار لازم: یک عدد توپ تنیس
* محوطه بازی: جایی مانند حیاط مدرسه

#### شرح بازی:

افراد به دو گروه مساوی تقسیم شده و هر کدام یکی از بازیکنان خود را به عنوان سردسته و رهبر برمی گزینند. یک گروه در فاصله ی معینی از محل هفت سنگ، که روی هم چیده شده اند قرار می گیرند تا به نوبت با توپ تنیس سنگها را مورد هدف قرار داده و بزنند.

گروه دوم نیز در پشت هفت سنگ، منتظر نتیجه اند تا هرگاه توپ پرتاب شده توسط گروه اول به هفت سنگ برخورد نکرد، فوراً جایشان را با آن گروه عوض کنند. ولی اگر برخورد کرد و آرایش آنها را برهم زد، توپ را بردارند و با پاسکاری و هدف گیری سعی کنند نفرات گروه اول را با توپ بزنند که اگر اصابت کند، از دور بازی اخراج می شود.

و همچنین نفرات گروه اول در هر فرصتی که به دست آورند به سراغ سنگها می روند تا انها را روی هم بچینند و یک امتیاز بگیرند و مشخص است که برای انجام چنین کاری، یکی از دوستان بایستی خود را به خطر انداخته و یارش را در مقابل ضربات توپ پوشش دهد و چنانچه اگر باز هم مورد ضرب توپ قرار گرفت و از بازی اخراج شد، دیگری کار را به اتمام می رساند ولی اگر دیگر بازیکنی نمانده باشد، بازی تمام و در دور بعدی جای و نقش گروه ها عوض می شود.

در پایان، گروهی که زودتر ۷ امتیز را کسب نماید برنده است.

* نکات: این بازی در شکل دیگری با شرایط فوق درون یک دایره ی بزرگ اجرا می شود. در مرکز همین دایره، دایره ای کوچکتر که محل چیدن هفت سنگ است رسم شده است، همه ی بازیکنان در خارج از دوایر هستند. بعد از برخورد توپ گروه اول با سنگها و ریختن آنها، یکی از افراد گروه دوم، تمامی اعضای گروه اول را در داخل دایره تعقیب می کند تا آنها را با دست بزند و مانع از چیدن سنگها روی هم شود و هرگاه خسته شد، نفر بعدی، مسئولیت تعقیب را به عهده می گیرد…
* نتیجه بازی: این بازی دسته جمعی است، پس رشد اجتماعی و طبیعی کودک را فراهم و سرعت انجام عکس العمل هایش را بالا می برد. ضمناً با مفاهیمی نظیر رهبری، همکاری، شکست و پیروزی آشنا می شوند.

## chi-maleh-cheyehچی مال چیه؟

* نام بازی: چی مال چیه؟
* نام محلی: چی مال چیه؟
* اهداف کلی: بالا بردن سطح دانش و تشخیص کودکان، یادگیری نظم ترتیب
* اهداف جزئی: ایجاد حس رقابت
* تعداد بازیکن: محدودیتی ندارد
* سن بازیکنان: ۶ الی ۹ ساله
* ابزار لازم: ندارد
* محوطه بازی: جایی مانند اطاق

#### شرح بازی:

مربی بچه ها را دور خود جمع کرده (و یا اگر کلاس باشد روی صندلی ها می نشینند) چهار کلمه را که به نحوی مربوط به هم هستند، ذکر می کند. کودک بهد از شنیدن کلمات، بایستی رابطه ی بین آنها را بیابد و در دو عنوان که در هر کدام، دو کلمه مربوط به هم است، جواب دهد.

برای مثال:

مربی: دریا، اسب، ماهی، خشکی

کودک: ماهی مال دریا، اسب مال خشکی

مربی: صندلی، عینک، چشم، میز

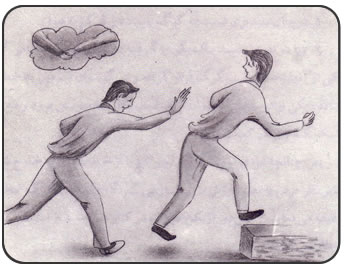
کودک: صندلی مال میز، عینک مال چشم

مربی، به نوبت با همه ی آنها بازی می کند و اگر تعداد بازیکنان زیاد باشد، می تواند برای ایجاد رقابت سازنده و سالم، کودکی را که نتوانسته جواب صحیح بدهد، از دور بازی کنار بگذارد، تا بقیه دقت بیشتری از خود نشان دهند.

بازی ادامه می یابد تا اینکه یکی پس از دیگری در اثر اشتباه سوخته نفر آخر برنده ی بازی است.

* نتیجه بازی: کودک با اجرای این بازی بسیاری از ناشناخته های محیط زیست خود را شناسایی و در ذهن خود، آنها را تجسم خواهد کرد، گویی که قصه ای را می شوند.

## گرگم به هوا

* نام بازی: گرگم به هوا (برادر کمکم کن)
* نام محلی: قورد قورد (قورد گَلدی)
* اهداف کلی: پرورش روحیه ایثار، تعاون و نوع دوستی و استقامت
* اهداف جزئی: بهبود عمل ها و عکس العمل ها
* تعداد بازیکن: ۱۰ الی ۳۰ نفر
* سن بازیکنان: ۷ الی ۱۳ ساله
* ابزار لازم: ندارد
* محوطه بازی: ۳۰ × ۲۰ متر

#### شرح بازی:

ابتدا بازیکنان در محل بازی جمع می شوند و یکی از آنها به قید قرعه با عنوان گرگ معرفی می شود. او تلاش می کند سایر بازیکنان را که در محوطه بازی پراکنده هستند تعقیب و از پشت با دست لمس کند. البته بچه ها موقعی از دست گرگ در امان هستند که:

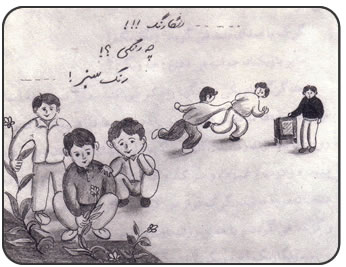
۱- در جای بلندتری نسبت به گرگ بایستند (گرگم به هوا)

۲- و یا دو نفری، دست یکدیگر را گرفته باشند، یعنی هنگامی که یکی از آنها تحت تعقیب گرگ قرار گرفته و در گوشه ای از زمین به خطر افتاده، یکی از دوستانش می تواند با استقبال خطر به سویش برود و به او کمک کند (برادر کمکم کن.)

پس چنانچه فردی توسط گرگ لمس و یا از خط محدوده خارج شد بنابر نظر مربی یا معلم ورزش یا برکنار می گردد و یا به جای گرگ انجام وظیفه می نماید و اگر دو بازیکن همواره در کنار هم باشند از سوی مربی اخطار می گیرند.

* نکات:
  + این بازی در بعضی جاها، با تفاوت کمی به اجرا در می آید. بدین صورت که وقتی گرگ، یکی از آنها را لمس کرد و یا زد، آن بازیکن، دستش را روی ناحیه لمس شده می گذارد و در معیت گرگ اصلی به شکار سایرین می پردازد.  
    در ادامه بازی است که بر تعداد گرگها افزوده می شود و بازی تا آخرین نفر ادامه می یابد و فردی که بتواند از این مهلکه جان سالم بدر ببرد، برنده مسابقه است.
  + برای شیرینی و جذابیت بازی می توان از چاشنی (استوپ و استارت) در مواقع خطر استفاده کرده و با گفتن آن گرگ را مجبور به صبر و انحراف کنند.
* نتیجه بازی: کودکان با انجام این بازی، پی به مفهوم اتحاد و همبستگی برده و یاد می گیرند که چگونه در مقابل مکر و حیله دشمنان و بدخواهان تسلیم نشوند.

## رنگارنگ

* نام بازی: رنگارنگ
* نام محلی: رنگارنگ
* اهداف کلی: تقویت عضلات، تیزهوشی و شناخت رنگها، سرعت در انجام عکس العمل ها
* اهداف جزئی: ایجاد شور و نشاط و ورزش
* تعداد بازیکن: ۶ الی ۱۲ نفر
* سن بازیکنان: ۵ الی ۷ ساله
* ابزار لازم: ندارد
* محوطه بازی: محدودیتی ندارد

#### شرح بازی:

بچه های علاقمند در محوطه حاضر شده یکی را به عنوان گرگ انتخاب می کنند. با اعلام مربی یا معلم ورزش، بازی شروع می شود.

گرگ با صدای بلند: رنگارنگ!

سایر بازیکنان جواب می دهند: چه رنگی؟

بعد گرگ نام یکی از رنگها را ذکر می کند. مثلاً سبز و به دنبالش می دود، بچه ها موظفند رنگ سبز را در محیط بازی پیدا کرده و دست روی آن بگذارند (مانند: گلها، برگها، لباسهای کودکان، در و دیوار و پنجره و درب و غیره) و هر کدام که نتوانست این کار را انجام دهد، همچنان مورد تعقیب گرگ قرار می گیرد که اگر از پشت زده شود سوخته و گرگ می گردد و با همین روال بازی را از نو شروع می کند.

… رنگارنگ! چه رنگی؟، … آبی …

بدیهی است اگر گرگ نتواند یکی از بچه ها را بزند همچنان گرگ می ماند و بازی را از نو شروع می کند.

در این بازی بچه ها برای یاری می توانند جهت پیدا کردن رنگهای مورد نظر، دوستانشان را راهنمایی کنند.

* نکات: این بازی شاید در شکلهایی مشابه به مرحله ی اجرا درآید، که در هر صورت آموزنده است.
* نتیجه بازی: اساس این بازی کلاً برای شناخت رنگها و درک اینکه چه چیزی، به چه رنگهایی می تواند وجود داشته باشد، استوار است که بچه ها ضمن تحرک و ورزش آن را می آموزند و چون از طرف دوستان جهت دستیابی به رنگهای مورد نظر گرگ، راهنمایی می شوند. مفاهیم کمک خواهی و کمک رسانی را درک می کنند.

### آشنایی با بازی‌های سنتی و محلی

بازی‌ها به طور عام دارای یک بار فرهنگی هستند. بازی‌های بومی، قبیله‌ای، محلی و سنتی ایرانی علاوه بر بار فرهنگی، از جذابیت و تنوع بالایی نیز برخوردار هستند.

با توجه به پهناوری اقلیمی، و قومی و قبیله‌ای در ایران، انواع بازی‌ها با هدف‌های خاص طراحی شده و میان مردم رایج بوده است.

بالغ بر 150 نوع بازی سنتی در ایران وجود داشته که به مرور زمان و تغییر شیوه‌های زندگی، نسل امروز با بسیاری از آنها بیگانه است. این بازیها در دو گروه فضای باز و فضای بسته تقسیم‌بندی شده و این امکان را برای افراد مهیا می‌کرده‌اند که در هر مکان و شرایطی بتوانند از اوقات خود بهترین بهره را ببرند.

برخی از بازی‌ها به لحاظ اجتماعی، فرهنگی و مذهبی در اکثر نقاط ایران مشترک بوده‌اند. در ادامه برخی از اینگونه بازی‌های سنتی و محلی معرفی شده‌اند.

**ارهنگ ارهنگ اسب چه رنگ؟**

نوعی بازی محلی بوده که از قدیم در بین نوجوانان رواج داشته بازیکنان شامل دو گروه 5 نفره بوده و یکی از افراد گروه نقش اُستا را اجرا می‌کند. گروه اول می گوید ارهنگ ارهنگ . گروه دوم می گوید اسب چه رنگ ؟ گروه اول اسبی را با مشخصات خاص نام می برد . گروه دوم در پاسخ می گوید بزن و برو چکار داری از اینجا بازی شروع می شود. دو اُستا با هم در یکجا ایستاده و به نظاره دو گروه می‌نشینند گروه اول که پاسخ درست داده با شلاق گروه دوم را تعقیب می کند. بازی تا زمانی ادامه می یابد که دو استا با هم اعلام کنند سیه جو با این عم کاربرعکس می شود و گروه دوم به تعقیب گروه دوم می پردازد . این تعقیب و گریز تا زمانی دامه می یابد که فردی دستگیر شود در این هنگام دستگیر شده را به محل دو استا برده و آن فرد بازنده اعلام می شود و از دوربازی اخراج می‌شود.

**استخوان مهتاب**

در این بازی دو گروه 5 نفره هستند . گروه اول استخوانی را پرتاب میکند و گروه دوم باید آن را پیدا کند . اگر گروه دوم پیدا نکردند باید گروه اول را به پشت سوار کنند و در کوچه های روستا به همین حالت حرکت کنند تا به درب خانهای رفته و در زده واز صاحب خانه می پرسند سواره بر سواره یا پیاده بر سواره ؟ اگر گفت: سواره بر سواره بر پشت سواری ادامه می دهند و اگر گفت: پیاده بر سواره جای گروه عوض می شود.

**بالا بلندی**

این بازی در فضای باز انجام می‌شود. شرکت کنندگان یک نفر را به عنوان گرگ انتخاب می‌کنند که باید دنبال بچه‌های دیگر شرکت ‌کننده بدود و آن ها را بگیرد. وقتی گرگ به یکی از بچه ها نزدیک شود او باید روی یک بلندی که از پیش تعیین شده، برود و تا وقتی روی بلندی است گرگ نمی‌تواند او را بگیرد. گرگ‌، بازی را با دنبال کردن کودکان دیگر ادامه می‌دهد. هر کس را پیش از این که روی بلندی بایستد بگیرد، گرگ می‌شود و کار او را دنبال می‌کند. وقتی گرگ، دنبال کودکی می دود، دیگران شعر می‌خوانند و شادی می‌کنندو در عین حال مواظب‌اند گرگ هدفش را عوض نکند و آن ها را نگیرد. وقتی گرگ دارد دنبال کودکی می دود، بچه ها می خوانند:  
گرگ بازی تنبلی هرگز مکن / جان من! خود رابه گوشه کز مکن  
در این بازی ممکن است به جای بلندی، کودکان با گچ یا زغال، دایره یا مربعی بکشند و درون آن را جای امن بدانند.  
امروزه، می توان این بازی را به خاطر هیجان و سرعت و تحرکی که دارد،و با هدف ایجاد شور و شادی، تقویت عضلات، سرعت و دقت به کودکان آموزش داد.

**بیست سوالی**   
دو گروه بازیکن روبروی هم قرار می‌گیرند. گروه اول بین خودشان چیزی را به عنوان موضوع انتخاب می‌کنند. گروه دوم با مطرح کردن حداکثر 20 سوال باید به آن موضوع برسند. پاسخ سوال‌ها فقط باید بله یا نه باشد. گروهی که بتواند با سوالات کمتر به پاسخ‌ها دست پیدا کند، برنده است.

**تاپ تاپ خمیر**

▪ اهداف بازی: سرگرمی و نشاط، تقویت حافظه و دقت  
▪ تعداد بازیکنان: ۲ تا ۱۰ نفر  
▪ ابزار بازی: به ابزاری نیاز ندارد  
▪ محوطه بازی: فضای بسته  
▪ شرح بازی: یک نفر بزرگ تر (اوستا) یکی از بچه ها را به حالت سجده می خواباند و به او می گوید، چشم هایش را ببندد، سپس دست یکی از بچه ها را بالا می برد و در حالی که آرام آرام به پشت او می زند، این شعر را می خواند: تاپ تاپ خمیر شیشه پر پنیر دست کی بالا؟در این موقع بازیکن باید حدس بزند اسم شخصی که دستش بالا برده شده است، چیست.اگر درست بگوید برنده است و یک امتیاز می گیرد و شخصی که دستش بالا برده شده بود، باید جای او را بگوید و اگر اشتباه بگوید، یک امتیاز منفی می گیرد و باید خودش بازی را تکرار کند، این بازی هم چنان ادامه دارد تا زمانی که بازیکن درست حدس بزند و در پایان، امتیاز شماری می کنند و امتیاز هر کس بیشتر بود، برنده است.

**دستمال پشتی**

تعداد شرکت کنندگان این بازی از ۴ تا ۱۵ نفر یا حتی بیشتر است. کودکان به شکل دایره روی زمین می‌نشینند. یکی از بچه‌ها گرگ می شودو دور دایره پشت سر دیگران می‌چرخد.او بی سرو صدا و بدون این که کسی بفهمد، دستمالی راکه در دست دارد، پشت سر یکی از کودکان می‌اندازد. آن هاباید حواس شان را جمع کنند و او را زیر نظر داشته باشند تا اگر دستمال را پشت سرشان انداخت، بفهمند. نفری که گرگ دستمال را پشتش می اندازد، باید آن را بردارد و دنبال گرگ بدود، اگر او را بگیرد، برنده می‌شود و نفر اول در جای او می‌نشیند. در حال تعقیب و گریز گرگ، بچه‌ها با هلهله و هیجان دوست شان را تشویق می کنند که گرگ را بگیرد. حالابرنده جای گرگ را می‌گیرد و دور دایره می‌چرخد و دستمال را پشت یکی از بچه های دیگر می‌اندازد. اگر کودکی که دستمال پشتش انداخته شده، نفهمد و بازیکن یک دور بچرخد، بچه‌ها با هم می‌خوانند: "تخم‌مرغ گندیده/ یکی ز ما رنجیده" و آنکه نفهمیده دستمال را پشت سر او انداخته اند، باید در وسط دایره ‌بنشیند.  
این بازی در گذشته یکی از سر گرمی های کودکان بود و جای اسباب ‌بازی های متنوع امروزی را می‌گرفت، اما با هدف مشخصی انجام نمی‌شد. امروزه، می‌توان کودکان را با هدف تقویت سرعت عمل، دقت و کنجکاوی، تقویت حواس و تمرکز و لذت و هیجان به انجام این بازی تشویق کرد.

**ریگک**

این بازی که بیشتر در افغانستان بازی می‌شود شبیه xo است. روش بازی بدین گونه‌است که روی یک کاغذ مربعی کشیده می‌شود و سپس با کشیدن دو خط از وسط اضلاع آن به هم به چهار مربع تقسیم می‌شود. سپس دو شرکت کننده به نوبت ۳ ریگ خود (که غیر همرنگ هستند و میتواند حبوباتی مانند نخود هم باشند) را در ۹ نقطه بوجود آمده می‌گذارند بطوری که هرکدام تلاش می‌کند یک ردیف سه تایی را پر کند. اگر کسی توانست یک ردیف سه تایی (در اصطلاح این بازی یک قطار) را پر کند برنده‌است. اگر پس از تمام شدن سه ریگ هر کس برنده‌ای وجود نداشت به بازی با جابجا کردن ریگ‌ها ادامه پیدا می‌کند تا یکی برنده شود.  
اصطلاح :حالت دوقطاره در این بازی به حالتی گفته می‌شود که فردی بتواند وضعتی را بوجود آورد که در حرکت بعدی امکان ساخت دو قطار را داشته باشد. در این حالت بازیکن مقابل هر کاری که کند فقط می‌تواند از قطار شدن یک ردیف جلوگیری کند و در نهایت بازیکن اول برنده می‌شود.

**9 ریگک**

۹ ریگک شبیه سه ریگک است. با این تفاوت‌ها:  
1. شکل کشیده شده عبارت از سه مربع تو در تو هستند که چهار خط میان اضلاع شان را به هم وصل کرده و در مجموع ۲۴ نقطه بوجود آمده‌است.  
2. هر بازیکن دارای ۹ ریگ است  
3. پس از چیده شدن مهره‌ها هر مهره فقط می‌تواند به خانه‌های آزاد مجاور خود برود. (با توجه به شکل گراف گونه به گره‌های مجاور خود)  
4. در صورتی که بازیکنی بتواند یک قطار (یک ردیف سه تایی از ریگ‌هایش) درست کند حریف باید یک ریگ از ریگ‌های خود را از میدان خارج کند. اگر در جریان اول بازی باشد که ریگ‌ها کامل گذاشته نشده‌اند باشد یکی از ریگ‌های بیرونی و اگر در جریان بازی باشد یک از ریگ‌ها به انتخاب خودش.  
5. در صورتی که ریگ‌های یک بازیکن به ۳ ریگ رسید شرط حرکت در نقطه‌های مجاور را ندارد و به هر خانه‌ای میتواند برود. در این وضعیت اگر بازیکن دیگر یک قطار درست کرد بازیکن اول که دیگر با داشتن دو ریگ نمیتواند هیچ قطاری درست کند بازنده مسابقه خواهد شد و بازی به پایان می‌رسد.



**اتل متل توتوله**

این بازی را می توان حتی یک نفره اجرا کرد. به صورتی که پاها را دراز کرده و شعر مخصوص آن خوانده می‌شود و با هر ضرب آهنگ شعر دست روی یک پا می‌رود و در پایان شعر پایی که شعر روی آن پایان می‌پذیرد به عنوان بازنده انتخاب می‌شود واین کار تا باقی مانند یک پا ادامه می‌یابد. شعر اتل متل به این صورت است:  
اتل متل توتوله  
گاو حسن چه جوره  
نه شیر داره نه پستون  
شیرشو بردن هندستون  
یک زن کردی بستون  
اسمشو بزار عم‏ قزی  
دور کلاش قرمزی  
هاچین و واچین  
یه ... پا ... تو ... ورچین.  
شعر اتل متل به گونه های دیگری نیز خوانده می شود که البته رواج کمتری دارد، مثل:  
اتل متل یک مورچه ... قدم میزدتو کوچه ... اومد یک کفش ولگرد ... پای اونو لگد کرد ... مورچه پا شکسته ... راه نمیره نشسته ... با برگی پاشو بسته ... مورچه جونم تو ماهی ... خوب بشه پات الهی ... هاچین و واچین ... یک پاتو ورچین.

**استوپ هوایی**

نام دیگر این بازی احتمالا استوپ آزاد است. در این بازی که به وسیله تعدادی بازیکن به همراه یک توپ انجام می شود (تعداد نفرات نامحدود)، توپ توسط فرد شروع کننده بازی به هوا پرتاب می شود، همزمان با پرتاب توپ به هوا نام شخصی از بازیکنان حاضر توسط پرتاب کننده با صدای رسا گفته می شود. فردی که نام او برده شده سعی می کند که توپ را بدون اصابت آن به زمین بگیرد. در این حین دیگر بازیکنان شروع به دویدن و دور شدن از آن منطقه می نمایند. فردی که نام او برده شده در صورتی که موفق به گرفتن توپ شد، دوباره عمل پرتاب توپ به هوا و صدا زدن نام یکی دیگر از بازیکنان را انجام می دهد. در صورتی که موفق به گرفتن توپ نگردید، آنگاه به دنبال توپ دویده و سعی می نماید هرچه سریعتر توپ را بگیرد. به محض گرفتن توپ می گوید: " استوپ ". بازیکنان دیگر به محض شنیدن کلمه استوپ موظف هستند در هر جایی که هستند، توقف نمایند. شخصی که توپ را در دست دارد، می تواند به دلخواه به طرف هر کسی که نزدیک تر بوده و یا هر کس که وی مایل است، توپ را پرتاب نماید. در این حالت هیچیک از بازیکنان مجاز به حرکت نمی باشند. در صورتی که توپ به فرد مورد نظر برخورد نمود، یک امتیاز منفی به ضرر فردی که توپ به او برخورد نموده منظور شده و بازی مجدداً توسط او آغاز می شود. در صورتی توپ به وی برخورد ننماید یک امتیاز منفی به ضرر شخص پرتاب کننده منظور گردیده و بازی مجدداً توسط او آغاز می شود. بازی با همین چرخه تکرار شده تا امتیاز منفی شخصی به عدد مورد توافق و از پیش تعیین شده ای برسد. در این حالت دیگر بازیکنان به غیر از شخص دارای امتیاز منفی وارد شور شده و نامی مستعار برای وی انتخاب می نمایند. از اینجا به بعد وی را با نام مستعار انتخاب شده می خوانند (در هنگام پرتاب توپ به هوا). هر کس وی را با نام اصلی وی صدا کند، یک امتیاز منفی به حسابش منظور خواهد شد. با رسیدن امتیازات منفی به عدد مورد توافق و از پیش تعیین شده دیگری، شخص مورد نظر را رو به دیوار یا سطح دیگری چسبانده (تکیه داده) و هر یک از بازیکنان وی را با توپ مورد اصابت قرار می دهند. پس از پایان این توپ باران، شخص مورد نظر اصطلاحاً سوخته و از بازی خارج می شود. دیگر بازیکنان آنقدر به بازی ادامه داده تا یک نفر باقی بماند که او همان برنده نهایی بازی است.

**اسم فامیل**

اسم فامیل یک نوع بازی است که با قلم و کاغذ انجام می‌شود. تعداد مجاز شرکت کنندگان در این بازی نامحدود است. در این بازی شرکت کنندگان ابتدا روی کاغذ جدولی رسم می‌کنند که ردیف اول آن مواردی همچون نام دختر، نام پسر، نام خانوادگی، شهر، کشور، نام غذا، نام میوه، نام هنرمند، نام خودرو، نام حیوان، و غیره نوشته شده‌است. در مرحله بعد شرکت کنندگان روی یکی از حروف الفبا توافق می‌کنند و با شروع بازی سعی می‌ککند تمامی ستون‌های جدول را به نحوی پر کنند که با حرف مشخص شده آغاز شود. این کار با سرعت و مخفیانه انجام می‌گیرد. اولین نفری که تمام موارد را پر کرد استوپ می‌گوید و بقیه باید دست از پر کردن ستون‌ها ب‌کشند. سپس هر کلمه نوشته شده ستون به ستون مقایسه می‌شود و به هر گزینه امتیاز داده میشود. امتیاز دهی معمولا به این شیوه‌است که اگر کلمه نوشته شده در هر ستون منحصر بفرد باشد و فقط یک نفر آن را نوشته باشد ۲۰امتیاز و اگر کلمات نوشته شده در هر ستون مشترک باشد به هر نفر ۱۰امتیاز و اگر کلمه‌ای نوشته نشده باشد ۵امتیاز به فرد تعلق می‌گیرد. جمع امتیاز ستون‌ها امتیاز فرد در آن مرحله را مشخص می‌کند. پس از چند دور بازی به این شیوه نتایج مجموع شمرده می‌شود و برنده تعیین می‌شود.

**ایکس - او**

این بازی یک بازی دو نفره‌است به وسیله یک قلم و کاغذ انجام می‌شود. نام این بازی به دلیل علامت‌های X و O است که در طول بازی استفاده می‌شود. برای آغاز این بازی در یک صفحه جدولی با ۳ ردیف و ۳ ستون رسم می‌شود و هر یک از طرفین یکی از علامت‌های X یا O را انتخاب می‌کنند و تا انتهای بازی برای پر کردن خانه‌های جدول از آن استفاده می‌کنند.  
برای شروع بازی یکی از طرفین به قید قرعه علامت X یا O را که قبلا انتخاب کرده در یکی از خانه‌های جدول ۹ خانه‌ای قرار می‌دهد. سپس نفر دوم علامت مربوط به خود را در خانه‌های دیگر که هنوز پر نشده‌اند قرار می‌دهد و پس از آن مجددا نوبت نفر اول خواهد بود.  
نقطه پایان بازی در هر مرحله جایی است که یکی از حریفان بتواند علامتی را که در ابتدای بازی انتخاب کرده در یکی از ردیفهای افقی، عمودی یا قطری قرار دهد و در طول بازی هر یک از طرفین با قرار دادن علامت خود در مقابل علامت‌های حریف نباید اجازه دهند که حریف یک خط عمودی، افقی یا قطری را با علامت خود پر کند. نام این بازی در ادبیات انگلیسی Tic-tac-toe می‌باشد.  
نمونه یک بازی که در نهایت X بازی را برده‌است

**پانتومیم**

این بازی با تعداد نفراتی بیش از چهار نفر قابل انجام است. بدین صورت که پس از یارکشی نفرات به دو تیم تقسیم می شوند. یکی از تیمها طراح معما و دیگری حدس زننده و بازیگر پانتومیم می باشد. از تیم ۱ یک نفر داوطلب ِاجرا شده و موضوع پانتومیم که می تواند مشتمل بر چند کلمه باشد، در گوش وی توسط یکی از اعضای تیم ۲ نجوا می شود. نکته اینکه نفرات تیم ۲ قبلاً طی مشورت با هم بر سر موضوع پانتومیم به توافق رسیده اند. نفر داوطلب تیم ۱ با زبان ایما و ادا و اشاره (زبان ناشنوایان) یا حرکاتی که نشانگر موضوع باشند، سعی در رساندن مطلب به هم تیمی های خود می نماید. آنقدر که ایشان موفق به گفتن آن کلمه یا جمله گردند. از زیباییهای این بازی طرح موضوعات مفهومی و انتزاعی است که وجود خارجی و فیزیکی نداشته و فرد داوطلب با هنر به کارگیری ادا و اشارات سعی در فهماندن آن و بیان آن توسط هم تیمی های خود می نماید. هر چه تعداد افراد بیشتر باشد، انجام بازی لذت بیشتری بدست خواهد داد.

**پینوکیو**

به ترکی: تازادان انزلی  
یک نفر به قید قرعه روی زمین خم میشود و دیگران از روی او میپرند. بعد از پریدن آنها هم خم میشود تا بقیه از روی آنها بپرند. همزمان با این کار شعری می‌خوانند با این مضمون: تازادان انزلی دی... ایکی دلی خان اکبری دی... اشک بلی سیندیردی...

**تخم مرغ بازی، توپ بازی، توپ چرخی، تیله بازی**

در قدیم بچه ها(بیشتر پسر بچه‌ها)روی زمین چاله هایی(پنج-شش تا) به پهنای کف یک دست و عمق تقریبی دو-سه انگشت با فاصله‌های نیم متری از هم می‌کندند و گوی‌های شیشه‌ای کوچکی(به اندازه تقریبا دو برابر یک نخود)را در دست گرفته و از یک نقطه شروع و به نوبت سعی می‌کردند تیلهٔ خود را با قرار دادن آن بین نوک انگشت شصت و انگشت وسط به داخل یکی از گودالها بیندازند، اگر افتاد یک امتیاز به نفع او و نوبت دیگری است و فرد امتیاز آورده در دور بعد تیله اش را از همان مکان چاله به سمت چاله بعدی با همان شیوه مخصوص باید پرت می‌کرد، و اگر هم نمی‌افتاد تیله همان جا که افتاده‌است می‌ماند تا دو باره نوبت به او برسد و دوباره تلاش کند.این بازی تا وقتی ادامه دارد که یکی زودتر از بقیه همه چاله‌ها را طی کند یا اینکه به توافق خودشان آخری برای بازی انتخاب کنند.این بازی مقید به تعداد افراد نیست و با هر تعداد نفری قابل اجراست.

**خاله بزغاله، خر پلیس**

خر پلیس در اصل یک بازی خنده دار و سرگرم کننده و نه به معنای پلیس خر می‌باشد. روش بازی به این صورت است که در این بازی حاقل باید ۶ نفر حضور داشته باشند تا بازی قابل انجام باشد. در ابتدا اگر گچ موجود نباشد با یک آفتابه پر از آب یک دایره بزرگ کشیده و اگر گچ موجود بود که فبها سپس بازیکنان به دو گروه تقسیم شده و قرعه کشی کرده و گروه بازنده به داخل دایره رفته و یک نفر به عنوان پلیس خرها و سایر افراد نیز دست خود را به دوش هم تیمیان خود گذاشته و یک حلقه را تشکیل می‌دهند. سپس بازی شروع شده و بازیکنان تیم بیرونی به دور دایره چرخیده و در انتظار یک فرصت مناسب که سوار یک خر در داخل دایره شوند و در این حین نیز پلیس خرها باید مراقب بوده و قبل از اینکه خر سواران سوار خرهای خود شوند باید پای آنها را یک ضربه بزند تا آنها بازی را ببازند و نوبت به گروه بعدی برسد و اما زمانی که خرسوار، سوار خر خود میشود دیگر نمی‌تواند پای او را بزند و زمانی که پایین می‌آید باید این کار را انجام دهد. و همچنین خر سوار اگر قهار بوده در فرصت مناسب از خر پایین پریده و از دایره خارج می‌شودو همچنین به هر میزان که خواسنه می‌تواند سوار خر شود و اگر خر خسته شده و به عبارتی بخوابد(خر خوابید! خر خوابید!) بازی از اول ادامه پیدا می‌کند. نکته قابل توجه اینکه اگر خر سواری خیلی زرنگ بوده باشد حتی می‌تواند سوار پلیس خرها نیز شده و اینجا به زیبایی بازی دو چندان افزوده می‌شود.

**خروس جنگی، دستش ده(به اشتباه دست رشته گفته می‌شود)**

در این بازی که هر چه تعداد نفرات آن بیشتر باشند لذت بازی بیشتر خواهد بود، فردی به عنوان خرس وسط انتخاب می شود. این فرد می بایست در حین پاسکاریِ توپ (با دست) بین بازیکنان، توپ را از آنان بگیرد. شخصی که توپ را از دست می دهد جای او را می گیرد. عمل قاپیدن توپ در هوا نیز در این بازی مجاز است. هنگامی که این بازی به جای دست با پا انجام شود، به خرس وسط موسوم می شود.

**بازی رنگها**

نام دیگر این بازی احتمالا «حساب گرجه فرنگی»! است. ابتدا یک نفر به اصطلاح گرگ می‌شود. سپس گرگ و سایر بازیکنان شعری نظیر این شعر را می‌خوانند.  
گرگ"حساب گرجه فرنگی  
سایرین:به چه رنگی  
گرگ:به رنگ طوسی  
و بقیه بازی شبیه بازی بالا بلندی است با این تفاوت که بازیکن فقط وقتی در مصوونیت هستند که شیئی به همان رنگ را در دست داشته باشند.

**زو (بَد بَده)**

بازی زو یک بازی است که از زمان‌های قدیم وجود داشته.بازی به این صورت است که افراد به۲گروه تقسیم می‌شوند.به ترتیب در هر ۲گروه انتخاب شده و با گفتن کلمه زوووووووو می‌روند و یکی از افراد گروه مقابل را می‌گیرد.  
ابتدا افراد به دو گروه هفت نفره تقسیم می‌شوند و یک گروه گرگ و دیگری بره می‌شود. آن گاه یکی از گرگ‌ها می‌گوید زووو و به یکی از بره‌ها دست می‌زند اگر بره‌ها گرگ را تا زمانی که زویش بند بیاید بتوانند نگه دارند آن گرگ یکی از بره‌ها می‌شود.

**سنگ، کاغذ، قیچی**

این بازی دو نفره می باشد. مشت نماد سنگ، دو انگشت سبابه و وسطی برخاسته(علامت V)نماد قیچی و کف دست باز شده نماد کاغذ می باشند. دو نفر بازیکن دستها را به پشت برده و همزمان می گویند: " سنگ، کاغذ، قیچی ". هر کدام می توانند دست خود را به عنوان یکی از نماد های بالا نشان دهند. ترتیب برتری هر یک از نمادها بر دیگری به صورت ذیل می باشد: برتری کاغذ بر سنگ، برتری سنگ بر قیچی، برتری قیچی بر کاغذ. شخص برنده شخصی است که نماد نشان داده شده توسط وی بر نماد فرد مقابل به شرحی که آمد، برتری داشته باشد. این بازی بیشتر به منظور تعیین بازیکن آغازگر بازی دیگری کاربرد دارد مانند گردو، شکستم.

**شاه، دزد، وزیر**

این بازی معمولا" با 4 نفر انجام میشود.ابتدا تکه های همشکل وکوچکی از کاغذ تهیه میشود و روی هر کدام بترتیب کلمات "شاه" " وزیر " " جلاد" و "دزد" نوشته میشود و سپس کاغذها به شکل یکسان تا میشود تا کسی از داخل آن خبردار نشود، سپس هر یک از بازیکنان کاغذی را برمیدارند، وقتی همه کاغذها را برداشتند و از سمت خود آگاه شدند( البته غیر از شاه کسی نامش را فعلا" لو نمیدهد)، شاه رو به دیگران میگوید: ((وزیر من کیست؟))آنگاه وزیر هم با نشان دادن کاغذ، خود را به شاه معرفی میکند.آنگاه شاه میگوید :((دزد را از میان این دو پیدا کن.))صحنه حساس بازی اینجاست چون وزیر باید دزد را از میان دو نفر باقیمانده پیدا کند.بالاخره وزیر یک نفر را بعنوان دزد معرفی میکند که دو حالت در پی خواهد داشت.اگر حدس وزیر درست بود که شاه فرمان شکنجه ای را به جلاد صادر میکند و جلاد هم دزد بخت برگشته را شکنجه میکند، اما اگر حدس وزیر اشتباه بود و جلاد را اشتباها" بجای دزد معرفی کرده بود معمولا" جلاد بلافاصله پس از حدس وزیر و معرفی او خواهد گفت:(( چرا به جلاد توهین کردی؟!!)) و سپس شاه شکنجه ای را به جلاد میگوید تا جلاد وزیر بخت برگشته را تنبیه کند. شکنجه ها معمولا" کمی کودکانه و بعضا" دردآور بود مثل سبیل آتشین یا بشین و پاشو و ... هر دور بازی از تقسیم کاغذها تا تنبیه بیشتر از چند دقیقه طول نمیکشد لذا در نیم ساعت میتوان بیش از شش یا هفت مرتبه بازی کرد.

**شکرپنیر**

نحوه انجام این بازی شیرین بدین ترتیب است که کودکان از هر گروه جنسی که باشند (دختر یا پسر)، ایستاده و دستهای یکدیگر را می‌گیرند و به صورت حلقه در می‌آیند. کودکی در وسط حلقه می‌نشیند و آنها در حالی که دست در دست به دور او می‌گردند، این شعر را در نقش و حالات مختلف می‌خوانند:  
1- نفر وسط را با دست گره خورده اشاره می‌کنند و چنین می‌خوانند: «بُوقیزین مامان جانی، شکر پنیر پیشیریر» مادر این دختره، شکر پنیر می‌پزه. اگر بازیکن وسط پسر باشد، چنین می‌خوانند: «بُو اوغلانین مامن جانی، شکر پنیر پیشیریر» مادر این پسره، شکر پنیر می‌پزه.  
2- در حالی که با دستها اطراف را اشاره می‌کنند می‌خوانند: «قُونشولارا پایلاییر» برای در و همسایه‌ها می‌بره.  
3- در ادامه در حالی که دستهای خود را بالا می‌برند، چنین می‌خوانند: «اُوجالیغی بُو بُویدا» قد و بالاش این هوا.  
4- در ادامه همانطور که به دورش می‌گردند، دستها را پایین آورده و چنین می‌خوانند: «اَلچالیغی بُو بُویدا» قد کوتاهش این قدر.  
5- در حالی که بازوهایشان را کاملا باز کرده و حلقه را به بزرگترین اندازه خود رسانده‌اند چنین می‌خوانند: «گئنیشلیغی بُو بُویدا» گشاده دل این هوا (یا گشاده رو این هوا).  
6- در حالی که بازوهایشان را جمع کرده و به هم نزدیک می‌شوند، یعنی حلقه را به کوچکترین حد می‌رسانند، چنین می‌خوانند: «داراشلیغی بُو بُویدا» تنگ نظریش این قَدَر.  
7- در ادامه حلقه را کمی باز می‌کنند و در حالی که با دستها به نفر وسط اشاره می‌کنند تا بلند شود چنین می‌خوانند: «قٰالخ آیٰاغا قالخ، دوروبَره باخ، کیمی سئویرسَن، چَک قاباغا، باخ» از جات بلند شو، دوروبرو نگاه کن، هر کدومو دوست داری، پیش بکش و نگاه کن. آنگاه کودک وسطی، برخاسته و یکی از کودکان حلقه را انتخاب کرده و جایش را با او عوض می‌کند و در دور بعدی به دور نفر وسطی که تازه نشسته است می‌گردند و بازی را ادامه می‌دهند.

**شمع گل پروانه**



این بازی معمولاَ با 3نفر انجام میشود. دو نفر دوطرف یک طناب را گرفته(به صورتی که وسط طناب کمی به زمین برخورد کند)، نفر سوم وسط می ایستد و نفرات طرفین طناب را با این شعر را (شمع گل پروانه افسانه و اسم طرفین بازی) طناب را میچرخوانند و نفر وسط از روی طناب می بیپرد و روی هر اسمی که نتواند از روی طناب بپرد جایش را با اسمی که بر روی آن می ایستد، جایش را با آن عوض می‌کند.

شیشه بازی، شیطون فرشته، طناب کشی، طناب بازی، عمو زنجیرباف

ابتدا دو نفر که تقریباً از لحاظ نیروی جسمانی و قد و وزن یکسان و قدری بزرگتر از بقیه باشند انتخاب می‌شوند. یکی به عنوان سرگروه و دیگری عمو زنجیرباف. این دو بازیکن به دو سر رشته و زنجیری که سایر بازیکنان با قلاب کردن دست‌های یکدیگر درست کرده‌اند پیوسته و دایره‌وار کمانی را تشکیل می‌دهند. ابتدا سرگروه، عمو زنجیرباف را مورد خطاب قرار داده و سؤال و جواب‌هایی را به صورت شعر رد و بدل می‌کنند. البته در اینجا بقیه بچه ها سرگروه را همراهی می‌کنند.  
عموزنجیرباف...! بعله...؟  
زنجیر منو بافتی...؟ بعله...!  
پشت کوه انداختی...؟ بعله...!  
بابا اومده...! چی چی آورده...؟  
نخود و کشمش...! بخور و بیا...!  
با صدای چی...؟! با صدای گربه...! میو، میو، میو...  
تا عمو زنجیرباف نام حیوانی را بر زبان آورد، سرگروه همراه با سایر بازیکنان، صدای حیوان مورد نظر را درآورده و به راه می‌افتند و از زیر دست‌های به هم داده عمو زنجیرباف و نفر دوم می‌گذرند، به جز همان نفر دوم که به صورت کت بسته، پشت به بچه‌ها قرار می‌گیرد. سرگروه دوباره شعر را شروع می‌کند و عمو زنجیرباف با نام حیوانی آن را تمام می‌کند و آنها از زیر دست به هم داده نفری که کت بسته پشت به بچه‌ها ایستاده و نفر سوم عبور می‌کنند. در نتیجه نفر سوم نیز دست‌هایش پیچ خورده و پشت به بچه‌ها قرار می‌گیرد. خلاصه این بازی را تا جایی انجام می‌دهند که همه بچه‌ها غیر از سرگروه و عمو زنجیرباف، کت بسته و پشت و رو شوند و یا به عبارتی زنجیر شوند! در اینجا سرگروه و عمو زنجیرباف گفتگو می‌کنند:  
عموزنجیرباف...! بعله...؟  
زنجیر منو بافتی...؟ بافته شد...!  
محکمه یا که شُله...؟ بکش و ببین!  
حال سرگروه از یک طرف و عمو زنجیرباف از طرف دیگر، با کشیدن بچه‌ها سعی می‌کنند که زنجیر را پاره کنند اما بچه‌ها با محکم گرفتن دست‌های یکدیگر مقاومت می‌کنند... تا اینکه بالاخره زنجیر از یک جایی پاره می‌شود. دو بازیکن که دست‌هایشان از یکدیگر باز شده جریمه می‌شوند و بایستی هر کاری که از سوی سایر بازیکنان به آنها محول می‌شود، انجام دهند. مثلا یک دور حیاط مدرسه را بدوند.

**قایم باشک**

(به فارسی افغانستان: چشم گیرک)، قایم موشک هم گفته می‌شود. این بازی معمولا در محیط‌های باز بازی می‌شود و تعداد شرکت کنندگان در آن نامحدود است.  
روش بازی به این صورت است که بر حسب قرعه یکی از شرکت کنندگان گرگ می‌شود، در یک محل ثابت می‌ایستد و چشم‌هایش را می‌بندد (به اصطلاح چشم می‌گذارد) و تا یک عدد مثل ۱۰۰ یا ۵۰ می‌شمارد. در طول این مدت سایر شرکت کنندگان باید در محلی خود را مخفی کنند به طوری که گرگ نتواند آن‌ها را ببیند. پس از پایان شمارش، گرگ چشمهایش را باز می‌کند و سعی می‌کند دیگران را پیدا کند.  
در صورتی که گرگ هر یک از شرکت کنندگان را ببیند باید نام او را بلند صدا کند و با اعلام محل اختفای او کلمه سُک سُک را به زبان آورد. برای گفتن کلمه سک سک گرگ باید در محلی که چشم گذاشته بوده قرار گرفته باشد. در این حالت فرد شرکت کننده باید از محل خود بیرون بیاید. اگر گرگ نام شرکت کننده یا محل اختفا را اشتباه بگوید شرکت کننده نباید بیرون بیاید و می‌تواند به بازی ادامه دهد. هر گاه گرگ آنقدر از محل ثابت اولیه اش دور شود که یکی از افراد مخفی شده بتواند خودش را به محل چشم گذاشتن گرگ برساند و کلمه سُک سُک را به زبان آورد، تمام افرادی که گرگ قبل از آن پیدا کرده بود به اصطلاح آزاد می‌شوند. به این ترتیب نفر بعدی که گرگ پیدا کند در مرحله بعد گرگ خواهد شد.  
بازی به دو صورت پایان می‌یابد. یکی این که گرگ همه افرادی را که مخفی شده‌اند پیدا کند، به این ترتیب نفری که اول از همه گرگ او را پیدا کرده یا نفر اولی که توسط دیگران آزاد نشده در دور بعد گرگ است. حالت دوم این است که نفر آخری که پیدا نشده پیش از گرگ خود را به محل چشم گذاشتن برساند سک سک بگوید. به این ترتیب تمام نفراتی که گرگ قبلا پیدا کرده بود آزاد می‌شوند و خود گرگ دوباره در مرحله بعد باید چشم بگذارد.  
بازی این طور است که: چند نفر جمع می‌شوند و یک نفر را به قید قرعه انتخاب می‌کنند. سپس او چشم می‌گذارد و دیگران قایم می‌شوند و فردی که چشم گذاشته‌است باید مکان قایم شدن افراد را پیدا کند، بلند بگوید و در محل چشم گذاشتن، دست بگذارد و بگوید: «سُک سُک». افرادی که قایم شده‌اند باید زودتر از کسی که چشم گذاشته «سک سک» کنند. در صورتیکه فرد چشم گذار نتواند هیچ یک از نفرات را سک سک کند، باید بار دیگر چشم گذارد ولی اگر دو نفر را سک سک کند نفر آخری که می‌رسد و سک سک شده‌است باید چشم بگذارد. در صورتی که فرد چشم گذار یک نفر را سک سک کند باز هم او باید چشم گذارد. زمان بازی به دلخواه افراد تنظیم می‌شود. معمولاً مکان‌های شلوغ تر برای بازی بهتر است. نام این بازی در ادبیات انگلیسی Hide-and-seek می‌باشد.

**قلعه**

در بازی قلعه یا نجات ابتدا یارکشی می‌شود و سپس با شیر یا خط یکی از گروه‌ها به گرفتن یاران گروه دیگر می‌پردازد هر کسی که دستگیر می‌شود به کنج دیواری برده می‌شود که به آن قلعه گفته میشود. اگر در این حال یکی دیگر از اعضای گروه بتواند به قلعه نزدیک شده و دستش را به یکی از افراد دستگیر شده بزند آنها آزاد می‌شوند. بازی تا هنگامی که تمام افراد گروه دستگیر شوند ادامه می‌یابد و سپس دو گروه تعویض می‌شوند. بازی قلعه در مدارس ابتدایی پسرانه ایران بسیار رواج دارد.  
در این بازی دو تیم جایی را به عنوان قلعه خود انتخواب کرده. یک گروه (سگ)میشود که دنبال گروهی دیگر به نام(بره) می‌دوند اگر دست گرگ‌ها به بره خورد بره باید به قلعه سگ‌ها برود و برای آزاد سازی بره زندانی برهٔ دیگر باید ازدست سگها فرار کند و دست خود را به برهٔ زندانی بزند و بگوید آزاد آنگاه بره آزاد می‌شود بازی تا جایی ادامه دارد که تمام بره‌ها گرفته شوند.

**کش بازی**

حداقل سه نفر باید در این بازی شرکت کنند دو نفر که کش را به کمک پاهایشان بگیرند و یک نفر که از روی کش بپرد. تعداد افرادی که کش را می‌گیرند می‌تواند بیشتر هم باشد. این بازی چندین مرحله دارد که هر کدام اسم مخصوصی دارد. کسی این مرحله ها را به یاد دارد؟

**کبدی با یک پا**

اهداف بازی: افزایش استقامت قلبی تنفسی و عضلانی، تقویت عضلات پا،هماهنگی عصبی، عضلانی، تعادل، سرعت و چابکی.  
تعداد بازیکنان: ۶ تا ۱۲ نفر  
ابزار بازی: به ابزار نیاز ندارد  
محوطه بازی: فضای باز  
شرح بازی:  
بازیکنان به دو گروه مساوی تقسیم می شوند و هر گروه در جایگاه خود که از قبل مشخص شده است، می ایستند.  
یک نفر از بازیکنان گروه اول پشت خط میانی (خطی که دوگروه را از یکدیگر جدا می کند) می ایستد.  
بازیکن یک پایش را بلند می کند و روی یک پا می ایستد و به صورت لی لی کردن به زمین تیم مقابل وارد می شود.  
او سعی می کند به طرف بازیکنان گروه دوم برود و آن ها را لمس کند او به هر نفری که دست بزند او را می سوزاند و باید از بازی خارج شود و در مقابل بازیکنان گروه دوم باید از دسترسی او فرار کنند تا نتوانند به آن ها دست بزند.  
بازیکن گروه اول باید به همان حالت یک پا و قبل از خسته شدن و زمین خوردن پایش به سمت گروه خود برگردد ولی اگر قبل از بازگشت و گذشتن از خط میانی، پایش به زمین بخورد می سوزد و باید از بازی خارج شود.  
این بازی به همین روش با بازیکن گروه دوم آغاز می شود و بازیکنان به نوبت به اجرای بازی می پردازند تا جایی که تمام بازیکنان یک تیم بسوزند و تیم مقابل برنده بازی می شود.

**کلاغ‌پر**

در این بازی یک نفر که اصطلاحا اوستا نامیده می‌شود با نام بردن اسم حیوانات و گاهی وقتها اشیا و یا آدمها، مهارت کودکان در زمینه تشخیص پرندگان از سایر موجودات را تقویت می‌کند. به این ترتیب که بچه‌ها به صورت حلقه‌ای گرد هم می‌آیند و انگشت اشاره خود را در مرکز دایره قرار می‌دهند و با شنیدن نام پرنده دست خود را به نشانه پرواز بلند می‌کنند و کسی که اشتباها در موردی غیر از پرندگان دست خود را بلند کند بازنده‌است و از حلقه مسابقه خارج می‌شود و این روند تا باقی ماندن یک نفر ادامه پیدا می‌کند. لطافت این بازی به اجرای سریع و ابراز هیجان کودکان می‌باشد.

**گانیه**

این بازی در محدوه مربع شکل یا مستطیل شکل به نام زمین بازی انجام می شود. حدود زمین بازی مشخص شده و بازیکنان به دو تیم یارکشی می شوند. اعضای یک تیم در سراسر زمین بازی پراکنده می شوند. اعضای تیم دیگر به صورت تک نفری و با حالت لِی لِی وارد زمین بازی شده و سعی در زدن (رساندن دست به بدن بازیکن تیم مقابل) بازیکنان تیم مقابل می کنند. در صورتی که از حالت لِی لِی خارج شوند سوخته و از بازی حذف می شوند. در صورتی که پای هر کدام از بازیکنان دو تیم از زمین بازی خارج شود آنها خواهند سوخت. بازی تا زدن آخرین نفر باقیمانده در زمین ادامه خواهد داشت. در این هنگام جای دو تیم با هم عوض می شود.

**گاو، گوساله**

بازی اینطور است که ابتدا پنج سنگ کوچک یا شیئ دیگر که هر کدام سنبل یک چیز است را تهیه میکنیم. سنگ تیره به عنوان گاو، سنگ قهوای به عنوان گوساله، شیئ گرد بعنوان فنگل، شیئ سفید بعنوان پنیر و شیئ دراز بعنوان شاه دراز. اینها باید در حدی باشند که هر کدام به راحتی در مشت بسته جای گیرند. سپس تعدادی دور هم جمع میشوند و یک نفر اشیائ را پشت خود یا درپیراهن و یا کیسه یا هر جایی که افراد دیگر نبینند قایم میکند و به طور تصادفی یکی رادر مشت بسته بیرون می‌آورد وبصورت سوالی میگوید: "گو، گوسال، فنگل پنیر یا شادراز؟ اگر درست پاسخ داد نوبت نفر بعدی میشود ولی اگر پاسخ غلط داد جریمه میشود که معمولا کولی دادن به نفر مقابل است و یا هر نوع جریمه‌ای که در ابتدای بازی جمع توافق میکنند. سپس نوبت به نفر بعدی است که سوال کند و همینطور بازی ادامه دارد.

**گردو، شکستم**

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

گرگم به هوا، گرگم و گله می‌برم

شرکت کنندگان این بازی باید بیشتر از ۴ نفر باشند. از بین آن ها یکی گرگ می شود و دیگری چوپان. همه ی کودکان پشت چوپان، کمر یکدیگر را می‌گیرند. هرچه تعداد بچه ها بیشتر باشد، بازی هیجان‌انگیزتر می‌شود. گرگ روبه روی چوپان و گله‌ای که پشت سرش است، می ایستد و می‌خواند: گرگم و گله می‌برم. گوسفندان هم می‌خوانند: چوپون دارم نمی‌ذارم.  
ـ گرگ دندان نشان می‌دهدو می گوید: کارد من تیزتره، لقمه ی من لذیذتره.  
ـ خونه ی خاله از کدوم وره؟  
ـ از این ور و از اون وره.  
گوسفندان شروع می‌کنند به راست و چپ حرکت کردن. گرگ هم همین‌کار را می کند. تا یکی از کودکان را که نتوانسته در حرکت با دیگران هماهنگ شود، می‌گیرد. او جزو دسته ی گرگ می‌شود،کمر گرگ را می‌گیرد و به جدا کردن گوسفندان از گله کمک می‌کند و با او شعر می‌خواند.  
این بازی یک سرگرمی پرشور و نشاط است و مشارکت و کار گروهی را به کودکان می‌آموزد. بازنده ندارد و هر دو گروه برنده‌اند.

**گل یا پوچ**

گل یاپوچ یه بازی دسته جمعی هستش که معمولاً دونفره هم بازی می کنن. دراین بازی یک شئ گردکوچک مثل نخود، سنگ ریزه یا هرچیز کوچک مشابه را داخل یکی از دستان قرارداده به طوری که افراد دیگر نبینند بایدبه اصطلاح گل را پیدا کنند.

**گوشه بازی، طناب‌بازی**

این بازی هم به صورت انفرادی انجام می‌شود، هم به شکل گروهی.  
انفرادی: یک کودک به تنهایی با طناب به بالا می‌پرد و طناب را با دست از پشت سرش به بالا می‌چرخاند و در جلو از زیر پایش رد می‌کند یا برعکس. طناب در فضا دور کودک می‌گردد و بچه‌های اطراف می‌شمارند ۱، ۲، ۳ ... تا وقتی که طناب به پای بازیکن گیر کند یا نتواند بپرد. تعداد پرش هر کس شمرده می‌شود. هر کس بیشتر پرید، برنده است. گاهی این بازی مسابقه ی سرعت است و اطرافیان خیلی تند می‌شمارند و بازیکن باید پرش خود را با شمردن آن ها هماهنگ کند.  
گروهی: دو کودک دو سر طناب را می‌گیرند و به فاصله ی مناسبی که بتوانند طناب را خوب و هماهنگ بچرخانند، به طوری که هم در چرخش به زمین بخورد و هم هنگام چرخش به اندازه ی قد یک کودک بالا برود، می‌ایستند.  
کودکان نامگذاری می‌شوند: سرخ، سبز، آبی، گلابی و... یک کودک وارد طناب می‌شود و می‌پرد. دیگران دم می‌گیرند: سرخ، سبز، آبی گلابی ... روی نام هر کس سوخت، نفر بعدی اوست. این بازی به صورت "یک در رو"، "دو در رو" و ... هم انجام می‌شود: کودکان پشت سر هم وارد می‌شوند. دفعه ی اول یک بار می‌پرند، دفعه ی دوم دو بار، دفعه ی سوم ... کودکان دیگر هم دم می گیرند: "یک در رو"، "دو در رو" و... کودکی که پایش به طناب می شود.  
گیر کند یا در پریدن تأخیر داشته باشد، به طوری که یک بار طناب خالی به زمین بخورد، می‌سوزد و از بازی کنار می‌رود. بازی ادامه پیدا می کند تا یک نفر در صف بماند که برنده است.  
طناب ‌بازی و «یک در رو» و... بازی ای هیجان‌انگیز و دوست‌ داشتنی‌ است که موجب تقویت عضلات، بالا بردن میزان دقت، واکنش درست و سریع، مشارکت و رقابت سالم.

**لی لی حوضک**

در این بازی مادر یا بزرگ‎تر دیگری دست کودک را در دست می‎گیرد، با انگشت دست دیگر کف دست کودک را قلقلک می دهد و می گوید :" لی لی حوضک، جوجو اومد آب‎بخوره‎ افتاد تو حوضک . " انگشت کوچک را جمع می‎کند:" این درش آورد ." انگشت دوم را جمع می‎کند : " این شستش " انگشت سوم را جمع می‎کند: " این پختش." " کی خوردش ؟ " انگشت شصت را می‎گیرد و حرکت می دهد : " منِ منِ کله گنده " این بازی با انواع شعرگونه های دیگر نیز اجرا می شود . با گرفتن انگشت کوچک :" این‎گفت : بریم دزدی. این گفت چی چی بدزدیم؟ این گفت تشت طلای پادشاه رو . این گفت : جواب خدا رو کی می ده؟ " با تکان تکان دادن انگشت شصت : این گفت :" منِ منِ کله گنده !" یا شعر جدید آن : " این کوچول موچوله، این داداشِ (خواهرِ ) کوچوله، این بابایِ کوچوله، این مامانِ کوچوله، دوستشون داری؟ بله، بله ، یک دنیا ." این بازی علاوه بر آشنایی با ریتم و قافیه و وزن، علاوه بر رابطة عاطفی با کودک و علاوه بر تحریک حس لامسة کودک، بیان نکته‎های اجتماعی و آموزش ریاضی را نیز برای کودک آغاز می‎کند .کودک برای اینکه شمارش را بیاموزد مانند اجداد خود از انگشتانش استفاده می‎کند . کودک برای یادگیری این امر ابتدا باید بیاموزد که انگشتان را به نوبت و با عدد مناسب آن مشخص کند . مدت‎ها طول می‎کشد تا کودک این ترتیب و این تطبیق را فرا گیرد و چه چیز زیباتر و پر انگیزه تر از یک کلام آهنگین دوست داشتنی او را به این کار تر غیب می کند؟

**نون بیار کباب ببر**

دو نفر دستهای همدیگر را روی هم قرار می‌دهند و هر کس که توانست روی دست آن یکی بزند برنده‌است.

**بازی‌های نمایشی**

بازی‌های نمایشی طیف وسیعی دارند اما ویژگی مشترک شان ایفای نقش‌های مختلف توسط کودکان است. مامان بازی، خاله بازی، پلیس بازی، معلم بازی و دکتر بازی نمونه‌هایی از این نوع بازی‌ها است.

**هپ هپ**

اهداف بازی: سرگرمی، نشاط، افزایش دقت، تمرکز و تمرین حفظ مضارب اعداد گوناگون  
تعداد بازیکنان: ۳ نفر به بالا  
ابزار بازی: به ابزاری نیاز ندارد  
محوطه بازی: فضای بسته  
شرح بازی: در این بازی، ابتدا یک نفر از دانش آموزان را که از بقیه بزرگ تر است، به عنوان استاد انتخاب می کنند. استاد یک عدد را انتخاب می کند، به طور مثال عدد ۵ را انتخاب می کند (انتخاب عدد اختیاری است)   
بقیه دانش آموزان به شکل دایره وار می نشینند و استاد، یکی از دانش آموزان را انتخاب می کند، دانش آموز باید از عدد یک شروع کند، یعنی او باید شماره یک بگوید، بعد به ترتیب، نفر دوم عدد دو، نفر سوم عدد سه و نفر چهارم عدد چهار را باید بگوید. در این جا نفر پنجم باید بسیار حواسش جمع باشد و به جای عدد ۵ کلمه «هپ» را بگوید.  
چون عدد ۵ را استاد انتخاب کرده بود به همین روش نفرات شش، هفت و ... باید اعداد مربوط به خود را بگویند.  
وقتی عدد ۱۰ می رسد باز باید کلمه «هپ» گفته شود. به همین ترتیب به جای مضارب عدد ۵ باید کلمه «هپ» را بگویند.  
این عدد شماری به شکل دوره ای ادامه پیدا می کند.  
کسانی که به اشتباه به جای کلمه «هپ» عدد بگویند یا کلمه «هپ» را به جای عددی غیر از مضارب ۵ بگویند، می سوزند و از بازی خارج می شوند.  
بازی تا زمانی ادامه پیدا می کند که تنها یک نفر باقی بماند. آخرین نفر باقی مانده در دایره بازی به عنوان برنده شناخته می شود.

**یه قل دو قل (به ترکی: ابه داش یا قجمه داش)**

اهداف بازی: سرگرمی، افزایش هماهنگی عصبی عضلانی، افزایش دقت و تمرکز و چابکی  
تعداد بازیکن: بیشتر از دو نفر (۲ تا ۱۰)  
ابزار بازی: ۵ سنگ گرد که کمی بزرگ تر از فندق باشد  
محوطه بازی: فضای بسته  
شرح بازی: ابتدا با جفت یا تک آمدن، آغاز کننده بازی را مشخص می کنند، به این گونه که یکی از بازیکنان سنگ ها را در مشت می گیرد تا دیگری بگوید زوج است یا فرد این بازی چندین مرحله دارد و بازیکن با اجرای موفق هر مرحله، به مرحله دیگر راه می یابد، ولی اگر در هر مرحله مرتکب اشتباه شود، می بازد و باید بازی را به نفر بعدی واگذار کند.  
مرحله اول (قل اول): پنج سنگ را به گونه ای که جدا از هم باشد روی زمین پخش می کنند، آغاز کننده بازی یکی از سنگ ها را بر می دارد و به بالا می اندازد و در فاصله زمانی پایین آمدن سنگ، یکی از سنگ های روی زمین را بر می دارد و با همان دست، سنگ بالا انداخته را که در حال سقوط است می گیرد و به همین شیوه همه سنگ ها را بر می دارد.  
مرحله دوم (دو قل): ۵ سنگ را به گونه ای که دو به دو قرار بگیرد، روی زمین پخش می کند؛ یکی را برمی دارد و به بالا می اندازد و سنگ ها را دوتایی از روی زمین بر می دارد.  
مرحله سوم (سه قل): مانند مراحل مذکور است؛ با این تفاوت که چهار سنگ روی زمین را باید در دو حرکت یک تایی و سه تایی بردارد.  
مرحله چهارم: یک سنگ را به هوا می اندازد و چهار سنگ را با هم از روی زمین بر می دارد و سنگ معلق در هوا را می گیرد.  
مرحله پنجم (قرتک): یک سنگ را به هوا می اندازد، در حالی که چهار سنگ دیگر در مشت است انگشت سبابه را به زمین می کشد، بعد سنگ را در هوا می گیرد.  
مرحله ششم: بازیکن سنگ ها را پخش می کند یکی را بر می دارد و بالا می اندازد، در فاصله بازگشت، یکی از سنگ های روی زمین را بر می دارد و سنگ هوا را می گیرد و با یک پرتاب دیگر، سنگی را که از روی زمین برمی دارد با یکی از سنگ ها عوض می کند و به همین روش، مرحله را با تعویض تمامی سنگ ها به پایان می رساند.  
مرحله هفتم: در این مرحله، بازیکن بعد از ریختن سنگ ها روی زمین، دست چپ را در یک طرف آن ها به شکل عمودی بر زمین می گذارد و دیواری درست می کند.  
با دست راست یکی را بعد از برداشتن به طرف بالا می اندازد و دو بار می گیرد و دراین فاصله باید یکی از سنگ ها را بردارد و آن سوی دیوار بگذارد و این حرکت را برای تمامی سنگ ها اجرا کند.  
مرحله هشتم: در این مرحله، بازیکن سنگ ها را یک جا به طرف بالا می اندازد و در فاصله بازگشت آن ها، به سرعت دست ها را به هم می چسباند و با دو کف دست، سنگ ها را می گیرد. دوباره آن ها را در همان حالت با دو دست به طرف بالا می اندازد و در این فاصله دست ها را وارونه می کند و از ناحیه انگشت سبابه به هم می چسباند و آن ها را با پشت دست هایش می گیرد و سپس سنگ ها را به بالا پرتاب می کند و با کف دو دست می گیرد. افتادن حتی یک سنگ موجب سوختن است و هر کدام از بازیکنان که این مراحل را بدون اشتباه بگذرانند، برنده بازی معرفی می شوند و اگر در هر مرحله بسوزند، باید بازیکن حریف بازی را ادامه بدهد.  
مرحله آخر: مرحله تنبیه است و دو بازیکن رو به روی هم می نشینند؛ بازنده کف دستش را به زمین می چسباند و نفر برنده سنگ‌ها را یکی یکی با اسامی تنبیه‌ها مانند: «نوازش و برداشتن عسل از کندو» پشت دست او می چسباند، سپس باید با یک حرکت همه سنگ ها را به سوی بالا بیندازد و با کف دست بگیرد، اگر توانست همه را بگیرد تنبیهی متوجه او نیست اما اگر سنگی روی زمین بیفتد به تعداد سنگ‌های افتاده برای او جریمه تعیین می‌کنند.

**چاله شیطان**

نام بازی: چاله ی شیطان (شیطانک)

●   نام محلی: مات شیطان (شیطان ماتی)

●   اهداف کلی : بهبود استقامت بدن، تقویت عضلات   پا، هماهنگی اعصاب و اعضای بدن

●   اهداف جزئی:  دقت در نشانه گیری و تمرکز حواس

●   تعداد بازیکن:  3 الی 8 نفر

●   سن بازیکنان:  6 الی 13 ساله

●   ابزار لازم:  یک عدد توپ کوچک مانند تنیس

●   محوطه بازی:  حداقل 10 × 5 متر

●   شرح بازی:  بعد از مشخص کردن محدوده ی زمین بازی، در یک طرف آن، گودال کوچکی به صورت چاله که تقریباً به اندازه ی قطر توپ است می کَنَند که نامش خانه یا مات شیطان است.

در اطراف خانه شیطان، به تعداد بازیکنها، چاله هایی با همان کیفیت ایجاد می شوند که هر کدام به یکی اختصاص دارد و خود در کنارشان می ایستند.

یکی به قید قرعه، از فاصله ی 5/1 متری به طور نشسته، توپ را روی زمین گذاشته و به سوی چاله ها می غلتاند که ممکن است یکی از چهار حالت زیر پیش بیاید:

1- به هیچکدام از چاله ها نیفتد: باز حق غلتاندن توپ را دارد.

2- به چاله ی متعلق به خود بیفتد: باز دوباره آن را می غلتاند.

3- به چاله ی یکی دیگر از بازیکنان بیفتد: در آن صورت بایستی صاحب گودال را روی کولش بگیرد و این بار با دقت و تمرکز حواس بیشتری توپ را بغلتاند.

4- و اگر توپ در خانه یا چاله ی شیطان قرار گرفت؛ به عنوان شیطان فوراً به طرف (توپ) دویده، آن را برمی دارد و به طرف سایر بازیکنان پرتاب کند تا یکی از آنها را بزند و از نقطه ی برخورد تا کنار چاله ها از او سواری کول بگیرد و بازیکنی که مورد اصابت توپ قرار گرفته بعد از سواری دادن روی خط شروع بازی می ایستد و به عنوان شیطان توپ را می غلتاند...

بدیهی است وقتی که توپی روی زمین بازی به طرف چاله ها می غلتد، بازیکنان نظاره گر کنار چاله ها، منتظر نتیجه هستند تا چنانچه اگر توپ در چاله ی شیطان افتاد، فرار را بر قرار ترجیح دهند و از ضربه ی توپ شیطان و سواری دادن و شیطان شدن و غیره در امان باشند.

این بازی محدودیت زمانی ندارد.

●   نکات:  این بازی به دلیل اینکه در زمین های کاشی و اس[فال](http://fun.akairan.com/talebini/fale-roozaneh/)ت امکان پذیر نیست، لذا به همین خاطر سالهاست که به بونه ی فراموشی سپرده شده است.

●   نتیجه بازی:  این بازی ضمن سرگرم نمودن بچه ها، مهارت هایی را در نشانه روی و دقت نگاه و استقامت حمل و تعادل بدنی، کسب می کنند.

[**بازی محلی صندلی بازی**](http://fun.akairan.com/fun/native-games/2014112831023.html)



 اهداف بازی: [سرگرمی](http://fun.akairan.com/) و نشاط، افزایش سرعت، چابکی، عکس العمل و هماهنگی عصبی عضلانی  
  
▪ تعداد بازیکنان: ۴ نفر به بالا  
  
▪ ابزار بازی: تعدادی صندلی (یکی کمتر از تعداد شرکت کنندگان)  
  
▪ محوطه بازی: فضای باز  
  
▪ شرح بازی: در این بازی تمام بازیکنان در یک گروه قرار می گیرند. قبل از آغاز بازی یک داور از بین خودشان انتخاب می کنند و داور تعداد بازیکنان را می شمارد و به طور مثال اگر ۷ نفر باشند، تعداد ۶ صندلی را به گونه ای منظم و در یک ردیف می چیند و بازیکنان جلوی صندلی ها به صف می ایستند.  
  
با سوت داور، دانش آموزان دویدن و چرخیدن به دور صندلی ها را آغاز می کنند. این چرخش هم چنان ادامه می یابد تا این که داور در یک زمان مناسب به سوت خود می دمد. با شنیدن صدای سوت، بازیکنان باید به سرعت روی صندلی ها بنشینند.  
  
با نشستن بازیکنان و با توجه به تعداد صندلی ها، یک نفر، صندلی برای نشستن پیدا نمی کند و باید از بازی خارج شود و در ضمن برای دور بعد یک صندلی را نیز کم می کنند.  
  
این بازی با ۶ نفر باقی مانده و با سوت داور ادامه می یابد و دوباره به دور صندلی ها می چرخند. این چرخیدن و نشستن ادامه دارد تا جایی که دو بازیکن با یک صندلی باقی می ماند.  
  
در دور آخر با صدای سوت داور، هر کدام از بازیکنان، موفق شود روی صندلی بنشیند، به عنوان برنده بازی معرفی می شود و مورد تشویق دوستان قرار می گیرد.

[**بازی محلی اینه اینه**](http://fun.akairan.com/fun/native-games/2014112831016.html)

 برای اجرای این بازی ، چند بچه ( معولاً 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 زیر 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 .

شعرش چنین است

اینه ،  اینه                           
اوجی دومه                        
شام آغاجی                       
شاطیر گئچی                     
قوز آغاچی                         
 قوتور گئچی

هاپان ، هوپان

یاریل ییرتیل                         
سو ایچ                             
قور                                  
تول

[**بازی محلی روستای کلی انزلی**](http://fun.akairan.com/fun/native-games/2014112831010.html)

در این بازی افراد یک گروه به قید قرعه در یک ردیف به فاصله دو یا سه متر بصورت رکوع قرار گرفته و افراد گروه دوم به ترتیب از فاصله چند متری دویده و ضمن قرار دادن دو دست بر پشت افراد به صورت پرش از همه افراد عبور نموده و دوباره در صف جهت پرش قرار می گیرد.

اگر هر کدام از افراد گروه دوم یک پرش ناقص یا ناموفق انجام دهد جای دو گروه عوض می گردد.  
  
یکی از شیرین کاریهای این بازی این است که افرادی که در حال پرش هستند می توانند در مراحلی از بازی موقع فرود آمدن با باسن خود به پشت فرد زده تا از آنها زهر چشم بگیرند.

[**بازی محلی شاه سان وزیر**](http://fun.akairan.com/fun/native-games/201411283958.html)

 " شاه سان وزیر ؟ "  نوعی از بازیهای دسته جمعی می باشد که با یک قوطی مکعب شکل همچون قوطی کبریت انجام می گیرد که در شش ضلع آن اسامی همچون شاه، وزیر، دلقک، رعیت، جلاد و زندانی نوشته می شود و این قوطی به ترتیب بین نفرات حاضر چرخانده می شود.و هر کس بسته به نوبت خود قوطی کبریت را همچون تاس می اندازد اگر شاه در آمد شاه می شود اگر وزیر درآمد وزیر می شود اگر جلاد در آمد جلاد می شود و… هر کسی که شاه شد به شخص جلاد دستور می دهد تا بوسیله یک کمر یا شلاق زندانی را مجازات کند.

 همچنین دلقک مجبور است به نوعی شاه را بخنداند و …بدین ترتیب با چرخاندن قوطی کبریت  ، منصب  افراد نیز تغییر کرده و بازی تداوم می یابد...

[**باری محلی هلیکا**](http://fun.akairan.com/fun/native-games/201411283949.html)

 شرح بازی: ابتدا دو بازیکن به عنوان سرگروه تعیین می شوند و سایر بازیکنان را به طور مساوی تقسیم می کنند. بعد به قید قرعه (مانند شیر و خط) گروهی داخل زمین بازی قرار می گیرند و گروه دیگر در بیرون زمین به عنوان مهاجم. بازی بدین ترتیب آغاز می شود که به پیشنهاد سرگروه مهاجم، یکی از یاران با یک پا وارد زمین بازی می شود و به صورت لی لی به طرف بازیکنان داخل زمین حمله کرده و با دست آنها را لمس می کند که موجب سوختن و خارج شدن آنها از داخل زمین بازی می شود.

البته در این میان فردی که لی لی می رود سعی دارد با سرعت بیشتر و حفظ تعادل، وضیفه اش را انجام دهد و بازیکنان داخل زمین نیز سعی بر این دارند که با فرار کردن، از دسترس حریف مهاجم دور بمانند.حال چنانچه اگر بازیکن مهاجم خسته شده و پای دیگرش را نیز روی زمین بگذارد خواهد سوخت. و بایستی نفر دیگری بنا به پیشنهاد سرگروه داخل زمین بیاید و رَوَند بازی را حفظ کند. این بازی تا لی لی رفتن آخرین نفر از گروه مهاجم ادامه می یابد چنانچه اگر توانسته باشند تمام بازیکنان داخل زمین را لمس کنند، در دور بعدی جای دو گروه عوض می شود و آنها داخل زمین قرار می گیرند و گرنه در دور بعدی نیز به عنوان گروه مهاجم بازی خواهند کرد.  
هر بُرد یک امتیاز دارد و در آخر بازی، هر کدام از گروه ها بتواند امتیازات خود را به حد نصاب براسند برنده بازی اعلام می گردد.

نکات: محوطه بازی را می توان به شکل دایره نیز خط کشی کرد. در بعضی مناطق بازی فوق با این چاشنی توأم است که بازیکنان داخل مین می توانند پای بالایی بازیکن مهاجم را به سطح زمین برسانند و از بازی برکنار کنند.

نتیجه بازی: این بازی نه تنها باعث تحرک و نشاط جسمی کودکان می شود، بلکه موجب می گردد، حس نیکی و از خود گذشگی در آنها به اوج برسد، به طوری که ملاحظه می شود هر بازیکن سعی دارد خستگی لی لی را تحمل کند و تعدادی را از گروه مقابل لمس کند تا سایر بچه های گروهش کمتر خسته شوند و شانس بیشتری برای برنده شدن و نهایتاً داخل زمین قرار گرفتن داشته باشند که این موارد باعث افزایش سرعت و بهبود عمل ها و عکس العمل ها خواهد گردید که در مواقع ضروری در رابطه با کمک به دوستان و همکلاسی ها لازم به نظر می رسد.

[**بازی محلی گرگم و بره می برم!**](http://fun.akairan.com/fun/native-games/201482722307.html)



  نام بازی: گرگم و بره می برم  
 نام محلی: گرگم و بره می برم  
 اهداف کلی: سرعت در انجام عمل ها و عکس العمل ها، رشد جسمانی و اجتماعی  
 اهداف جزیی: پیروی از حرکت سرگروه، آشنایی با مفاهیم ستون، ترتیب، انضباط  
 تعداد بازیکن: 8 الی 15 نفر  
سن بازیکنان: 7 الی 12 ساله  
ابزار لازم: ندارد  
 محوطه بازی: مکانی مانند حیاط مدرسه  
 شرح بازی:  
 ابتدا بازیکنان، دور هم جمع شده و از میان خود یکی را به عنوان گرگ و یکی را به عنوان گوسفند تعیین می کنند. بقیه به عنوان بره پشت سر گوسفند، در حالی که دو دستی از کمر یکدیگر گرفته اند، تشکیل یک ستون مرتب را می دهند. گرگ در مقابل گوسفند، به طور روبرو، ایستاده است. بازی با خواندن عبارت زیر، تؤام با انجام حرکات موزون مربوط به عبارت اجرا می شود.  
بره ها: ننه من گرسنمه (هماهنگ و همصدا)  
گوسفند: صدا نکن، گرگ اومده (با حالت هیس!)  
گرگ: گرگم و بره می برم (با دستهای باز)  
گوسفند: تا جون دارم نمیذارم (با زدن دست بر [سینه](http://varzeshkar.akairan.com/sport/badansazi-banovan/20149853816.html))  
گرگ: چنگال من تیزتره (با پنجه کردن دست ها)  
گوسفند: دنبه ی من لذیذتره (با لرزاندن دستها)  
گرگ: بابام میگه دنبه بیار (با اشاره به پشت)  
گوسفند: دنبه ندم چی می کنی؟ (با دستهای گره کرده؟)  
گرگ: خورد و خمیرت می کنم دنبه به جونت می کنم....  
جست و خیز کنان جواب می دهد و حمله را شروع می کند، در این حال گوسفند جان خود و بره هایش را در خطر می بیند، دستهایش را به شکل صلیب باز کرده و با حرکت به چپ و راست که عنوان دفاع را دارد، بدون اینکه گرگ را بگیرد از بره هایش محافظت می کند و می گوید: خونه ی خاله کدوم وره؟  
و همچنین تمامی بره ها برای حفظ ردیف ستون به تبعیت از او، در حالی که پشتا پشت به این سوی و آن سوی می روند جواب می دهند؛ خونه ی خاله از این وره، از این وره و از اون وره ... از اون وره ... و گرگ همچنان سعی در گرفتن لااقل یکی از بره ها دارد، و مشخص است بره ای که تنبلی کند و از ستون خارج شود، با لمس دست گرگ، به دام می افتد و اسیر می شود و در کنار محوطه بازی را تماشا می کند، دوباره بازی با عبارت: ننه من گرسنمه شروع و تا اسیر شدن یکی از بره ها ادامه می یابد و همین طور بازی تکرار می شود تا تمامی بره ها اسیر شوند و یک دور بازی تمام شود، در دور بعدی جای و نقش گرگ و گوسفند عوض می شود.  
 نکات: در بعضی مناطق، اجرای این بازی به اشکال متفاوت صورت می گیرد، مثلاً در مراغه بدین گونه است که گرگ فقط نفر آخر ستون را می تواند با دست لمس کند و بعد جای و نقش او و گرگ و گوسفند عوض می شود و یا در جایی دیگر، بره ای که اسیر شد، دوشادوش گرگ در شکار بره فعالیت می کند و خیلی موارد دیگر که گاهی با توجه به اقلیم های متفاوت، اشعار مختلف نیز سروده شده است.  
نتیجه بازی: این بازی کودکان را در مقابل دشمن مشترک، متحد ساخته و نقش والدین را در حراست و امنیت خانه و خانواده، به کودکان یاد می دهد.

[**بازی محلی آفتاب مهتاب چه رنگه؟**](http://fun.akairan.com/fun/native-games/2014827222943.html)



1ـ نوع بازی:‌ دسته‌جمعی، آرام و کم تحرک  
2ـ تعداد بازیکنان:‌ دو نفر هم وزن و هم قد.  
3ـ سن بازیکنان: 7 تا 13 سال.  
4ـ و سایل بازی: ندارد.  
5ـ محل بازی: فضای باز، زمین صاف و هموار.  
6ـ هدف بازی: سرگرم شدن برای مدتی کوتاه و رشد مهارت‌های حرکتی.  
7ـ شرح بازی: دو بازیکن پشت به پشت هم می‌ایستند و دست‌های یکدیگر را به هم قلاب می‌کنند. آن وقتی یکی از آنها به طرف زمین خم می‌شود. در نتیجه بازیکن دوم به حالت خوابیده، پشت او قرار می‌گیرد، طوری که پاهایش در هوا آویزان است. بعد نفری که سرش به طرف زمین است،‌از نفر پشتی که سرش به طرف آسمان است، می‌پرسد: «آفتاب مهتاب چه رنگه؟» و او جواب می‌دهد: «سرخ و سفید دو رنگه». دوباره نفر پایین می‌پرسد: «کی گفته؟» بالایی می‌گوید: «آلاله».  
بازی همین طور ادامه دارد؛ اما این بار نفری که خم شده، بلند می‌شود و نفر دومی خم می‌شود و همان شعر را بین خودشان رد و بدل می‌کنند. شعر بالا را کودکان تهرانی می‌خوانند؛ اما در آذربایجان این بازی «گوی ده نه وار؟» نام دارد. یعنی تو آسمان چی هست؟ و به جای شعر بالا، شعر زیر را می‌خوانند:  
ـ‌گوی ده نه وار؟ (تو آسمون چی هست؟)  
ـ‌گوی مینجیقی. (منجوق آسمون).  
ـ پرده نه واره. (روی زمین چی هست؟)  
ـ‌ پرمینجیقی. (منجوق زمینی).  
ـ آدون ندی؟ (اسمت چیه؟)  
ـ ‌کرخانا. (کارخانه؟)  
ـ گوتی منی میندیرداما. (پس منو ببر پشت بوم).  
در کرمانشاهان هم شعر را به زبان محلی کردی می‌خوانند:  
ـ نافه رفه،‌ پشت رقه. (نان خشکه، پشتم خشکه).  
ـ آی چقچقه.(2) چقچقه. (آی رنگ زرد،‌ آی رنگ زرد).  
ـ امشو شوه، ما نگاه شوه. (امشب شبه، مهتاب شبه).  
ـ سوردوتیه کیخسروه. ([عروس](http://aroosi.akairan.com/marriage/dardesar1/20121076393.html)ی دختر کیخسروه).

## [بازی محلی جرنگ جرنگ](http://fun.akairan.com/fun/native-games/201482722281.html)

جرنگ جرنگ (jerang jerang) یک نوع بازی محلی ایرانی است که در روستای رزجرد قزوین انجام می‌شود.  
تعداد نفرات: حداقل چهار نفر  
داور: دارد  
برد و باختی: است  
**نحوه بازی:**  
دو نفر به عنوان داور در مکان مشخصی می‌نشستند و رنگی را بین خود انتخاب می‌کردند 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 می‌کردند. در این بازی به یک کمربند 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 می‌شد: بازیکن: جرنگ جرنگ داور: اسب چه رنگ بازیکن: سفید (مثلاً) اگر جواب غلط بود داور: بده به سفید (بازیکن سر کمربندی را که در دست داشت به بازیکن بعدی می‌داد) اگر جواب درست بود داور: بتراش در این هنگام بازیکنی که رنگ را بدرستی تشخیص داده بود حق داشت با کمربند بازیکنان دیگر را بزند و بازیکنان دیگر نیز در صورت داشتن توانایی می‌بایست کمربند را از او می‌گرفتند. داور نیز با گفتن کلمه «جو» و «گندم» به صورت مکرر حق زدن را از او می‌گرفت و دوباره به او می‌داد. یعنی بازیکن با شنیدن کلمه «جو» حق نداشت بازیکنان دیگر را بزند و باید در یک جا ایستاده و با چرخاندن کمربند در بالای سر خود نمی‌گذاشت بازیکنان به او نزدیک شده و کمر بند را از او بگیرند. چنانچه دوباره از داور کلمه «گندم» را می‌شنید می‌توانست بازیکنان را بزند. چنانچه بازیکنان کمر بند را از او می‌گرفتند و یا به تشخیص داور بازی متوقف می‌شد، این مرحله از بازی به پایان رسیده و دوباره داوران با انتخاب رنگی دیگر مرحله بعد را آغاز می‌کردند

[**معرفی بازی های بومی خراسان شمالی**](http://www.beytoote.com/fun/native-games/local-game.html)

**کلاغ پر**

▪ [اهداف بازی](http://beytoote.com/fun/native-games/local-game.html): سرگرمی و نشاط، افزایش تمرکز، دقت و هماهنگی عصبی عضلانی

▪ تعداد بازیکنان: ۴ تا ۱۰ نفر

▪ محوطه بازی: فضای بسته

▪ [شرح بازی](http://beytoote.com/fun/native-games/local-game.html):

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](http://beytoote.com/fun/native-games/local-game.html) 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.

**کچه کچه (گل یا پوچ)**

▪ ا[هداف بازی](http://beytoote.com/fun/native-games/local-game.html): 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؛ مثلا 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 مثلا 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.

**کبریت بازی**

▪ اهداف بازی: سرگرمی و تفریح و هماهنگی عصبی و عضلانی

▪ تعداد بازیکنان: ۶ تا ۲۰ نفر

▪ ابزار بازی: یک عدد کبریت و قلم

▪ محوطه بازی: فضای بسته

▪ شرح بازی: روی دو سطح بزرگ کبریت یک سمت دزد و سمت دیگر پلیس و روی یک طرف سطح باروتی کبریت شاه و طرف دیگرش وزیر نوشته می شود. سپس بچه ها دایره وار می نشینند و به نوبت کبریت را پرتاب می کنند تا یک نفر شاه را بیاورد. این روش ادامه پیدا می کند تا وزیر هم پیدا شود. از آن پس هر فردی که دزد بیاورد باید بدین گونه مجازات شود:

وزیر می گوید: پادشاه پادشاه یک دزد داریم.

پادشاه: دزد کیست؟

وزیر: (اسم دزد را می گوید)

پادشاه: چی دزدیده؟

وزیر: شیلنگ همسایه (هر وسیله ای را می تواند نام ببرد)

در این قسمت پادشاه یک دستور می دهد و دزد باید اجرا کند و وزیر نیز ناظر اجرای دستور است. حال نوبت به فرد بعدی می رسد که باید کبریت را بیندازد؛ اگر پلیس بیاورد هیچ آسیبی نمی بیند ولی اگر دزد بیاورد به روشی که اشاره شد با او برخورد می کنند. کبریت انداختن بین دو نفر ادامه می یابد و کسانی که مقام وزیر و پادشاه را دارند نیازی نیست که کبریت بیندازند، ولی اگر کسی شاه یا وزیر بیاورد او صاحب این مقام است و فرد قبلی خلع می شود وگرنه تا پیدا شدن شاه یا وزیر جدید این مقام ثابت است و صاحب آن به انداختن مجدد کبریت نیازی ندارد. بازی تا هر موقع می تواند ادامه یابد. توضیح: مجازات می تواند انجام دادن کارهایی نظیر آب آوردن، کلاغ پر رفتن و زو کشیدن باشد.

[**تُشله یکی از بازی های محلی مشهد**](http://www.beytoote.com/fun/native-games/tshlh3-play-mashhad.html)

به تعداد بازيکنان روى يک خط مستقيم و با فاصلهاى مساوى چاله هاى کوچکى به قطر دو سانتيمتر و عمق ۲ – ۵/۲ سانتيمتر روى زمين حفر مى کنند. نفر اول بازي، تشله ٔ خود را لب چاله ٔ اول مى نشاند (در لهجه محلى شوند مى گويند). سپس نقطه اى را در امتداد چاله ها با فاصله ٔ دو خانه به عنوان نقطه ٔ شروع بازى تعيين مى کنند.

بازيکنان به ترتيب از نقطه ٔ شروع تشله هاى خود را به طرف چاله ها مى زنند. در اينجا توافق مى کنند: لوکلى موکلى از سيخ تا سوزه قبوله (از سيخ تا سوزن قبول است ). در اينجا چندين وضع پيش مى آيد: يکى اينکه بازيکنى که تشله را زده است تشله اش به لبه ٔ چاله برمى خورد و برمى گردد (لوکلي) که در اين حالت دوباره بايد آن را بزند.

ديگر اينکه تشله به خانه برود يا به تشله ٔ بازيکن ديگر برخورد کند ( تير بزند) در اينصورت نيازى به تکرار بازى نيست . شکل ديگر تشله به لبه چاله بخورد و به طرف چپ يا راست منحرف شود (موکلي) که در اينصورت بازيکن مجدداً بايد تشله را بزند .

هربار که تشله بازيکنى به تشله ٔ يکى ديگر از بازيکنان بخورد يک امتياز مى گيرد. گاهى بازى بر سر پول انجام مى شود. (به ازاء هر تير مبلغى از قبل تعيين مىکنند). وقتى اين بازى دو نفره انجام مى شود، گرفتن سه خانه برابر با يک تير به حساب مى آيد. در اينصورت وقتى هر چهارخانه گرفته شود بازى تمام می شود .

**بازی های محلی اصفهان**

[](http://iranmatlab.ir/fa/services/5/54)

|  |  |
| --- | --- |
| بازى‌هاى استان اصفهان عبارتند از:آبد، چارسنگ، آپوست بره، آدک مارک، آفتاب مهتاب، ات‌متک، اتل‌متل، استادجملو، الاکلنگ، انگشتان، اوساى کرباس پاره‌کن، اوستا خرت نلنگه، اوستا سلامي، بازى با چوب، باقالى به‌ چندمن، بالشت‌بازي، بشکن بشکنه، بيابريم بنه، پلاچفته، پيش‌پيشي، تاکوچي، تولي، جساخيزک، جن‌جنک، جفت جوالدوز، جمال جمال، جم‌جمک، چشم بندوک، چنگ‌چاله، چنگولک‌بازى (تاب‌بازي)، چوقاپلي، حمام‌بازي، خروس جنگي، خرى‌سو، خونهٔ شير، درخونهٔ شاه را آب بپاش، دودي، دوزبازي، سُک‌سُک، سورى‌بازي، سه سال سنگي، شاه‌دزدبازي، شل‌کن سفت‌کن، عامويادگار، قاب‌بازي، قايم‌شدني، کالنگ‌لنگي، کلاه بَرَک، کمربندبازي، کى بود؟ کى بود؟ من نبودم، کيه کيه درمى‌زنه، گاو - گوساله - پنير، گردوبازي، گرگ و گله، گل‌پنبه، گندم گل‌گندم، لاک‌پشت بازي، لَپربازي، مرغکى دارم به اين قرار، موش از اين خانه گذشت، مهره‌بازي، نخودنخود هرکسى به‌جاى خود، نون بيار - کباب ببر، يک قل دوقل، هفت سنگ، يک مرغ دارم چندتا تخم مى‌کنه؟ و ... | |
| * آفتاب مهتاب * اتل‌متل * اوستا خرت نلنگه * بازی با چوب (خوانسار) * بیا بریم بنه (بنه، نوعی خار است که در تنور می‌سوزانند) (گلپایگان) * جسّن‌ جسّنک * جم‌جمک * حمام‌بازی * خروس جنگی * سُک‌سُک * شل‌کن، سفت‌کن * عامو یادگار * گردوبازی (گلپایگان) * لَپَربازی * یک مرغ دارم چند تا تخم می‌کنه؟ | |
|  | |
| |  |  | | --- | --- | |  | **آفتاب مهتاب** | | |
| دو نفر هم‌قد و هم‌وزن، پشت خود را به يکديگر کرده و دست‌هاى خود را درهم نموده و قلاب مى‌کنند. بعد يکى از آنها کلمهٔ 'آفتاب' را به‌حالت کشيده مى‌گويد و در حالى‌که به جلو خم مى‌شود، ديگرى را بلند کرده و برپشت خود قرار مى‌دهد. نفر دوم هم همين کار را انجام مى‌دهد ولى کلمهٔ 'مهتاب' را به‌صورت کشيده مى‌گويد. در نوبت‌هاى بعدي، يکى عبارت 'آفتاب مهتاب چه رنگه؟' و ديگرى 'سرخ و سفيد دورنگه' را هنگام خم‌شدن مى‌خوانند و تا زمانى که خسته نشده باشند، بازى را ادامه مى‌دهند. | |
|  | |
| |  |  | | --- | --- | |  | **اتل‌متل** | | |
| بازيکنان دور هم نشسته و پاهاى خود را دراز مى‌کنند. کسى که استاد بازى است، شروع به خواندن شعرى کرده و همزمان به تک‌تک پاهاى بازيکنان اشاره مى‌کند. عبارت آخر شعر 'يک پاتو ورچين' به‌ هرکس رسيد، آن بازيکن پاى خود را ورچيده و از بازى کنار مى‌رود. استاد به‌همين نحو بازى را ادامه مى‌دهد. آخرين نفرى که باقى بماند، بايد سر بگذارد. | |
|  | |
| |  |  | | --- | --- | |  | **اوستا خرت نلنگه** | | |
| دو نفر استاد، ياران خود را انتخاب کرده و با قرعه‌کشى مشخص مى‌کنند که کدام گروه بايد بازى را شروع کند. استاد گروه اول (شروع‌کننده)، کنار ديوار مى‌ايستد و نفر بعدى در مقابل او خم شده و سر خود را در دامن او قرار مى‌دهد و ديگران هم پشت سر او دولا شده و کمر يکديگر را مى‌گيرند. افراد گروه دوم در حالى‌که مى‌گويند: 'اوستا خرت نلگنه' ، با پرش، رو پشت افراد گروه اول سوار مى‌شوند. نفرات اول صف بايد سعى کنند، طورى بپرند که روى نفرات جلوئى گروه مقابل قرار گيرند و جا براى ساير افراد نيز باقى بماند. آخرين نفر که استاد اين گروه است، پس از سوار شدن بايد از يک تا شماره‌اى که قبلاً بين دو گروه توافق شده (مثلاً ۱-۵۰)، بدون مکث و نفس‌کشيدن بشمارد. اگر موفق نشود، جاى دو گروه عوض مى‌شود ولى در غير اين‌صورت گروه اول بايد دوباره خم شوند و بازى به‌همان شيوه ادامه مى‌يابد. | |
|  | |
| |  |  | | --- | --- | |  | **بازى با چوب (خوانسار)** | | |
| در هر دوطرف زمين بازى دو سنگ قرار مى‌دهند که 'گل' ناميده مى‌شود. بازيکنان که به دو گروه تقسيم شده‌اند، هريک با چوب بلندى که در دست دارند، چوب کوچک را زده و سعى مى‌کنند آن را از ميان دو سنگ عبور دهند. | |
|  | |
| |  |  | | --- | --- | |  | **بيا بريم بنه (بنه، نوعى خار است که در تنور مى‌سوزانند) (گلپايگان)** | | |
| بازيکنان در يک صف به‌صورت زنجير مى‌ايستند و دو نفر که بزرگتر و نيرومندتر از ديگران باشند، در دو سر صف قرار مى‌گيرند. بعد بين دو نفر گفت‌وگوهائى به‌صورت سئوال و جواب رد و بدل مى‌شود و سپس بخشى از صف زنجير را به سمت راست و بخش ديگر را به‌طرف چپ مى‌کشند. بازى زمانى پايان مى‌گيرد که در اثر فشار طرفين زنجير پاره شود. | |
|  | |
| |  |  | | --- | --- | |  | **جسّن‌ جسّنک** | | |
| يکى از بازيکنان خم مى‌شود و ساير بازيکنان در حالى‌که شعرى را مى‌خوانند، از روى او مى‌پرند. هرگاه کسى نتواند شعرها را درست ادا کند يا درست بپرد، بازنده است و بايد به‌جاى بازيکنى که خم شده است قرار بگيرد. | |
|  | |
| |  |  | | --- | --- | |  | **جم‌جمک** | | |
| بازيکنان دور هم نشسته، دست‌هاى خود را مشت مى‌کنند و مانند مناره‌اى روى هم مى‌گذارند. آن‌گاه بزرگ‌ترين آنها با آهنگ مخصوصى شعرى را خوانده و ديگران هماهنگ با آن شعر، مشت‌هاى خود را به‌حرکت درآورده و مناره را مى‌جنبانند. | |
| |  |  | | --- | --- | |  | **حمام‌بازى** | | |
| خاک را کُپه مى‌کنند و روى آن آب مى‌ريزند تا گِل درست شود. هريک از بازيکنان در يک طرف اين کُپه قرار مى‌گيرند و شروع مى‌کنند به باز کردن يک راه تا کُپه خاک به‌صورت گنبد درآيد. بعد هريک از بازيکنان، در سوراخ خود را با يک سنگ مى‌بندد. سپس سرگنبد را سوراخ مى‌کنند و از آن بالا آب مى‌ريزند. آب از سوراخ هريک از بازيکنان بيرون زد او سوخته است. جريمهٔ او اين است که سر او را به گنبد مى‌کوبند. | |
|  | |
| گاه مى‌گردند و شخص بى‌اطلاعى را پيدا مى‌کنند و از او مى‌خواهند که بگويد درون گنبد چه صدائى مى‌آيد و وقتى او سرخم مى‌کُند سر او را به گنبد مى‌کوبند و مى‌خندند. | |
|  | |
| |  |  | | --- | --- | |  | **خروس جنگى** | | |
| بازيکنان دست‌ها را به سينه مى‌زنند و روى يک پا لى‌لى مى‌کنند و به‌هم نزديک شده شانه‌هاى خود را به‌هم مى‌کوبند. هرکدام زمين خورد يا پاى خود را زمين گذاشت يا از دايره‌اى که کشيده‌اند بيرون رفت سوخته است. | |
|  | |
| |  |  | | --- | --- | |  | **سُک‌سُک** | | |
| يک نفر به‌عنوان استاد و يک نفر به‌عنوان گرگ انتخاب مى‌شود. گرگ در دامن استاد چشم مى‌گذارد. باقى بازيکنان مى‌روند و پنهان مى‌شوند. گرگ با شمارش ده، بيست، سي، چهل به جست‌وجوى آنها مى‌رود. بازيکنان سعى مى‌کنند طورى‌که ديده نشوند، خود را به جائى که استاد ايستاده برسانند و بگويند سُک‌سُک. گرگ هم با ديدن بازيکنان همين کار را مى‌کند. بازيکنى که نتواند سک‌سک کُند سوخته است و گرگ مى‌شود. | |
|  | |
| |  |  | | --- | --- | |  | **شل‌کن، سفت‌کن** | | |
| يک نفر را به‌عنوان استاد انتخاب مى‌کنند و بازيکنان اطراف پارچهٔ ضخيم را مى‌گيرند. استاد به آنها مى‌گويد: 'کار ما مثل کار ديو است. مى‌گويم شل‌کن، سفت‌کن. مى‌گويم سفت‌کن، شل‌کن.' بازيکنان بايد عکس گفتهٔ استاد عمل کنند. اگر کسى طبق گفتهٔ استاد عمل کرد، سوخته است و از بازى کنار مى‌رود. | |
|  | |
| |  |  | | --- | --- | |  | **عامو يادگار** | | |
| يکى از بازيکنان خم مى‌شود و به ديوار تکيه مى‌کند و بازيکن ديگر سوار او مى‌شود و چشم‌هاى بازيکن ديگر را با دست مى‌گيرد و از او مى‌پرسد: 'آش جو خورده با ماس و خيار عامو يادگار خوابى يا بيدار؟' سپس يا چشم‌هاى خود را مى‌بندد يا هر دو را باز نگه مى‌دارد يا يکى را باز و ديگرى را بسته نگه مى‌دارد. بازيکنى که چشم‌هاى آن بسته است بايد حدس بزند و مثلاً بگويد، خواب يا بيدار يا خواب و بيدار. يک نفر هم بر بازى نظارت مى‌کند؛ اگر حدس او درست بود جاها با هم عوض مى‌شود. | |
|  | |
| |  |  | | --- | --- | |  | **گردوبازى (گلپايگان)** | | |
| ابتدا دايره‌اى کشيده و هريک از بازيکنان چند گردو در داخل آن مى‌گذارند. آن‌گاه هرکدام در فاصلهٔ چند قدمى از دايره، جائى را مشخص کرده و از آنجا با گردوئى درشت و گرد به‌نام 'تيله' (tilleh) (گردوى بزرگ مغزدار و سنگين را تيله مى‌گويند)، گردوهاى داخل دايره را هدف مى‌گيرند، اگر گردوئى از دايره خارج شود، بازيکن برنده است وگرنه مى‌بازد. | |
|  | |
| |  |  | | --- | --- | |  | **لَپَربازى** | | |
| ابتدا دايره‌اى روى زمين مى‌کشند و هريک از بازيکنان تعدادى سنگ داخل آن مى‌گذارد. آن‌گاه خطى را مشخص مى‌کنند و هريک از بازيکنان از آن محل سعى مى‌کند با لپر خود، سنگ‌هاى داخل دايره را نشان کرده و آنها را از دايره خارج کند. بازيکنى که تعداد بيشترى سنگ را از دايره خارج کرده باشد، برندهٔ بازى است. | |
|  | |
| |  |  | | --- | --- | |  | **يک مرغ دارم چند تا تخم مى‌کنه؟** | | |
| استاد بازى که خود شماره‌ آن يک است براى همهٔ بازيکنان شماره‌اى مى‌گذارد که بايد به‌خاطر بسپارند. آن‌گاه استاد رو به بازيکنان کرده و به‌طور مثال مى‌گويد: يک مرغ دارم ۹تا تخم مى‌کند. بازيکنى که شمارهٔ آن ۹ است بايد بلافاصله بگويد: چرا ۹تا؟ استاد مى‌پرسد: پس چندتا؟ شمارهٔ ۹ مى‌گويد: مثلاً ۱۱تا، اين‌بار شمارهٔ ۱۱ اعتراض کرده و مانند شمارهٔ ۹ عمل مى‌کند و هر شماره‌اى را که مايل بود مى‌گويد. هر بازيکنى که شمارهٔ خود را بشنود ولى اعتراضى نکند و يا درجواب 'پس چندتا؟' شماره‌اى را بگويد که قبلاً سوخته باشد، مى‌سوزد. به‌جاى شماره، نام اشخاص يا اجناس را هم مى‌توان روى بازيکنان گذاشت (حسن ميگه حسين) | |
|  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | بازی های محلی فارس **آزنگه شیر (شیراز )**  به قید قرعه یکى از بازیکنان انتخاب مى‌شود. او خم مى‌شود و به دیوار تکیه مى‌کند و به اصطلاح شیر مى‌شود. سایر بازیکنان هرکدام خود را عضوى از شیر دانسته با خواندن این ترانه: "آزنگه شیر، بشین بشین، بالا بشین که سرِ شیر اومد، رسید." بر دوش او مى‌جهند. به‌همین ترتیب بازى ادامه پیدا مى‌کند تا آنکه بازیکنى به خطا نام عضوى از شیر را که قبلاً کس دیگرى انتخاب کرده بوده ببرد یا نتواند بر دوش شیر سوار شود یا در گفتار خود دچار لکنت شود .  **اتل‌متل توتوله (کازرون )**  یک نفر استاد مى‌شود و بقیه ٔ بازیکنان در یک ردیف کنار هم مى‌نشینند و پاهاى خود را دراز مى‌کنند. استاد ترانه‌اى مى‌خواند و با دست روى پاى بازیکنان مى‌زند، آخرین کلمه به پاى هرکس افتاد، آن بازیکن باید پاى خود را جمع کند. این بازى این‌قدر ادامه پیدا مى‌کند که تنها یک پا باقى بماند. صاحب این پا بازنده است. او چشم مى‌گذارد و استاد انگشت خود را به‌شکل سیخ یا سه‌پایه برپشت او مى‌گذارد و با خواندن شعرى از او مى‌پرسد که آنچه بر پشت او است سیخ است یا سه‌پایه. اگر او درست جواب بدهد بلند مى‌شود وگرنه سئوال و جواب ادامه پیدا مى‌کند. غیر از ترانه ٔ متداول اتل‌متل توتوله ترانه ٔ دیگرى نیز خوانده مى‌شود که به قرار زیر است: اتل‌متل، طوطى متل، تو تیشه بردار موتبر، بریم به جنگ کانظر ... کانظر هى کرد هو کرد، گله شاه رم کرد . سى و سه تاش گم کرد ... به حق شاه مردان یک پاى خود برگردان .  **انگوربازى (آباده )**  دو نفر بازیکن خوشه انگورى را برمى‌دارند و پس از توافق روى میزان برد و باخت و نفرى که باید بازى را آغاز کند، کار را شروع مى‌کنند. نفر اول حبه‌اى مى‌چیند و مى‌خورد و نفر دوم نیز به‌همین ترتیب تا آخرین حبه به‌هرکس بى‌افتد آن بازیکن بازنده است. در این بازى 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 روى شانه‌هاى هم مى‌گذارند و دایره مى‌زنند. دو نفر از افراد همین گروه دو سر طنابى را گرفته دور آنها حلقه مى‌زنند تا از آنها محافظت کنند و دائماً طناب را تکان مى‌دهند. افراد گروه دیگر باید سعى کنند خیز برداشته و بى‌آنکه طناب به آنها اصابت کند روى دوش بازیکنان داخل حلقه بپرند. اگر موفق شوند، تا آخر آن دور بازى سوار هستند ولى اگر طناب به کسى اصابت کرد او باید جاى خود را به یارى که درون حلقه بوده عوض کند .  **جو به‌جو (ابرقو )**  یک نفر که بزرگ‌تر است و بهتر مى‌تواند بازى را اداره کند استاد مى‌شود. بچه‌ها به‌صورت دایره دور هم مى‌نشینند و استاد مى‌خواند: "جو به‌چو هرکه نیایه سر جُو على هُپ" وقتى استاد کلمه ٔ هپ را مى‌گوید، دهانش را یاد مى‌کند و محکم روى آن مى‌زند و دهانش را مى‌بندد. سایرین هم باید همین کار را بکنند. اگر کسى نتواند خودش را نگه دارد و بخندد، سوخته است. او را در وسط مى‌خوابانند و مى‌زنند یا اذیت مى‌کنند تا زمانى‌که استاد بگوید که بلند شود. بازى به‌همین ترتیب ادامه پیدا مى‌کند و کسى که تا آخر نسوخته باقى مانده برنده است .  **حموم ما مورچه داره (hamume ma: murche dare) ( آباده )**  بازیکنان دایره مى‌زنند و دست همدیگر را مى‌گیرند و گروهى مى‌خوانند: "حموم ما مورچه داره، دور و برش غنچه داره، بشین و خیز [خنده دار](http://fun.akairan.com/fun/funny-story/)ه." و در موقع گفتن "بشین و وخیز" باید بنشینند و بلند شوند. اگر کسى این‌کار را به‌موقع انجام ندهد سوخته است و از بازى کنار گذاشته مى‌شود گاهى هم براى شیرین‌تر شدن بازى به‌جاى آنکه اول بگویند "بشین و وخیز" ، مى‌گویند "وخیز و بشین" که بازیکنان را به اشتباه بى‌اندازند .  **داربازى (لارستان )**  آتشى مى‌افروزند و به دور آن حرکاتى شبیه رقص انجام مى‌دهند و با چوب به همدیگر حمله مى‌کنند و در برابر ضربات چوب دیگران از خود دفاع مى‌کنند .  **سک‌سکنا (ممسنى )**  هر بازیکن براى خود تعدادى چوب نوک‌تیز دارد. نفر اول یکى از چوب‌هاى خود را بر زمین مى‌زند. نفر بعدى باید طورى چوب خود را در کنار چوب نفر اول بزند که چوب او را بى‌اندازد، بى‌آنکه چوب خودش بى‌افتد. اگر نتواند موفق شود، مى‌بازد. به این بازى در شهر کازرون تنگسه مى‌گویند .  **شنبه یک‌شنبه (شیراز )**  اگر گروهى انجام شود، بازیکنان به نوبت توپى را به دیوار زده و مى‌گیرند و شعرى را مى‌خوانند که ابتداى آن با شمارش روزهاى هفته آغاز مى‌شود و پس از آن بازیکن مى‌خواند :  " رفتم به باغی، دیدم کلاغی، سرش بریده، خونش چکیده، ننه‌اش مى‌گه واى وای " .  پس از پایان هر دور، بازى به نفر دیگرى واگذار مى‌شود .  **طاق یا جفت (آباده )**  یکى از بازیکنان سکه یا سنگ‌ریزه را توى مشت خود نگه مى‌دارد و دست‌هاى خود را به پشت سر مى‌برد و سپس آنها را مقابل بازیکنان دیگر نگه مى‌دارد و مى‌پرسد: طاق یا جفت؟ بازیکن مقابل باید حدس بزند که آنچه در مشت بازیکن است فرد است یا زوج. اگر حدس او درست بود برنده است. برد و باخت در این بازى معمولاً بر سر پول صورت مى‌گیرد .  **عمو زنجیرباف (کازرون )**  بازیکنان دست یکدیگر را مى‌گیرند و زنجیرى درست مى‌کنند. یک نفر از میان آنها استاد شده و از آنها سئوالاتى مى‌کند و همگى با گفتن "بعله" به او جواب مى‌دهند و هربار با تقلید صداى حیوانى از زیر دست‌هاى زنجیر‌شده ٔ یکدیگر رد مى‌شوند تا جائى‌که همه ٔ دست‌ها قفل شود. آن‌گاه زنجیر را آن‌قدر مى‌کشند تا از جائى پاره شود .  **گل از توته (نى‌ریز )**  بازیکنان به دو گروه مساوى تقسیم مى‌شوند و قرعه مى‌کشند تا گروه مدافع و مهاجم تعیین شود. گروه مهاجم در زمین بالائى و گروه مدافع در زمین پائینى مستقر مى‌شوند. گروهى که در بالا هستند به‌نوبت توپ را با چوبدستى به‌طرف زمین پائین پرتاب مى‌کنند و به‌ محض پرتاب توپ، تا فاصله ٔ سى‌مترى مى‌دوند و دوباره به نقط شروع برمى‌گردند. اگر در این فاصله گروه پائین توپ را در هوا بگیرد جاى دو گروه عوض مى‌شود. اما اگر نتوانستند آن را در هوا بگیرند، پس از اصابت به زمین توپ را گرفته و با آن سعى مى‌کنند بازیکن حریف را که در حال دویدن است بزنند که اگر موفق شوند بازهم جاى دو گروه عوض مى‌شود. ضمناً این بازى زمان دارد و هرگاه در طول زمان تعیین‌شده گروه پائین نتواند با یکى از دو روش یادشده موفق شود، خود به‌خود پس از گذشت زمان تعیین ‌شده جاها تغییر مى‌کند . يارگيري در شيراز بازيكنان دو نفر را از ميان خود به نام اوسا[1](http://www.ichodoc.ir/p-a/CHANGED/86/html/86-68.htm" \l "_ftn1" \o "اوسا Osso  اوستا. ) انتخاب مي‌كنند. اوساها كناري ايستاده بازيكنان دوتا‌دوتا با هم مشورت كرده هر يكي نامي براي خود برمي‌گزيند سپس نزد اوسا آمده و اين گفتگو ميان آنان و اوسائي كه حق انتخاب با اوست صورت مي‌گيرد.  بازيكن: علي علي  اوسا: گلاب به جمال علي  بازيكن: كي مي‌خواد توپ طلا را – كي مي‌خواد خونه خدا را  يكي از اوساها: من مي‌خوام توپ طلا را. بدين‌ترتيب بازيكني كه نام توپ طلا را براي خود برگزيده است جزء دسته او انتخاب مي‌شود و به همين ترتيب ساير بازيكنان انتخاب مي‌شوند. عمو يادگار از بازيهاي رايج در شيراز يكي بازي « عمو يادگار » است. بازيكنان كه تعدادشان بايد حتماً زوج باشد به دو دسته تقسيم مي‌شوند. اوساها شير يا خط مي‌كنند تا يكي از دو دسته باخته محسوب شود افراد دسته باخته كنار دو ديوار موازي « مثلا در يك كوچه » رو به هم خم مي‌شوند تا افراد دسته برنده بر كول آنها سوار شوند. بعد يكي از اوساها كلاه يا چيز ديگري را به دست مي‌گيرد و چنين مي‌خواند:  آرد جو خراسوني  به مردما ميرسوني  مرد ما سپر داره  شمشير در بغل داره  عمو يادگار خوابي يا بيدار؟  ديگري جواب مي‌دهد: بيدار بيدار  همان اولي كلاه را براي جواب‌دهنده پرتاب مي‌كند اگر توانست بگيرد بازي به همين نحو ادامه مي‌يابد در صورتي كه نتوانست كلاه را بگيرد دسته سواره پياده شده به دسته پياده « كولي » مي‌دهند و بازي از نو آغاز مي‌شود. 2- آزنگه شير[2](http://www.ichodoc.ir/p-a/CHANGED/86/html/86-68.htm" \l "_ftn2" \o "آزنگه شير Axange cir ) بازيكنان از ميان خود يكي را بر مي‌گزينند وي دست به ديوار نهاده خم مي‌شود ساير بازيكنان هر يك خود را يكي از اندامهاي شير ناميده و چنين مي‌خوانند:  آزنگه شير- بشين- بشين- بالابشين كه سر شير اومد رسيد ، و بر دوش فرد خم شده مي‌پرد و فرود مي‌آيد - بعد نوبت به نفر دوم كه او هم خود را يكي از اندامهاي شير مي‌نامد مي‌رسد و مي‌خواند:‌  آزنگه شير- بشين - بشين - بالانشين كه يال شير اومد رسيد.  و به همين ترتيب بازي ادامه مي‌يابد و هر كس خود را به نام يكي از اعضاي شير معرفي مي‌كند تا اينكه سرانجام يكي از افراد بازي زبانش بگيرد يا خود را به نام عضوي كه قبلا گفته شده معرفي كند و نوبت خم‌شدن به او مي‌رسد. 3- لي لي حوضك اين بازي براي سرگرم داشتن كودكان كوچك است يك دست كودك را گرفته با انگشت كف آن را قِل قِلي مي‌كنند [3](http://www.ichodoc.ir/p-a/CHANGED/86/html/86-68.htm" \l "_ftn3" \o "قل قلي Qel – Qeli  قلقلك ) و مي‌خوانند:  لي لي حوضك  انگشت كوچكه دستش را به طرف تو خم مي‌كنند.  اي [4](http://www.ichodoc.ir/p-a/CHANGED/86/html/86-68.htm" \l "_ftn4" \o "اي – اين. ) ‌افتاد تو حوضك  انگشت دوم را خم مي‌كنند  اي رفت درش آورد  انگشت سوم را خم مي‌كنند  اي شستش  انگشت چهارم را خم مي‌كنند  اي پختش  شست دست را خم مي‌كنند  دادش به اي كله گنده ، خوردش و بازي از سر نو شروع مي‌شود. 4- گرگ و گله از ميان بازيكنان يكي را كه از همه قوي‌تر باشد « گرگ » انتخاب مي‌كنند و يكي را « چوپان » – چوپان در نقطه‌اي مي‌ايستد و باقي بازيكنان كه گله محسوب مي‌شوند پشت سر او قرار مي‌گيرند گرگ نيز مقابل همه آنها روبه‌روي چوپان مي‌ايستد و در حالي كه مدام از اين سو و آن سوي چوپان خيال حمله به گله را دارد و چوپان راه را بر او مي‌بندد – اين سوال و جوابها ميان گرگ و چوپان و گله رد‌و‌بدل مي‌شود:‌  گرگ: گرگم و گله مي‌برم  گله: چوپون دارم نمي‌ذارم  گرگ: بوام [5](http://www.ichodoc.ir/p-a/CHANGED/86/html/86-68.htm" \l "_ftn5" \o "بوام Bovam – بابام. ) گفته دنبه بيار  گله: دنبه ندارم چه كنم؟  گرگ: من مي‌برم خوب خوبشو  چوپان: من نمي‌دم پشكلشو  گرگ: كارد من تيزتره  چوپان: من نمي‌دم پشكلشو  گرگ: كارد من تيز‌تره  گله: دنبه من چرب‌تره  گرگ: هَپون هَپونت مي‌كنم  چوپان: با سنگ قپونت مي‌كنم  پس از اتمام اين گفتگو - گرگ حمله مي‌كند و هربار يكي از گوسفندان را مي‌برد تا بازي تمام شود. 5- آرامورا Aramura در اين بازي عده‌اي دايره‌وار مي‌ايستند - يك نفر از ميان آنها به عنوان اوسا انتخاب مي‌شود. اوسا يكي از بازيكنان را به وسط دايره برده بر كول او سوار مي‌شود و با يك دست چشم او را گرفته با دست ديگر با ضربات آهسته انگشت به سر او مي‌زند و چنين مي‌خواند:  آرامورا  شمس كورا  تو كه دز ، دز دربغلي [6](http://www.ichodoc.ir/p-a/CHANGED/86/html/86-68.htm" \l "_ftn6" \o "دز Doz  دزد. )  جب بر بدعملي  راست بگو ، ‌دروغ نگو  چن در زمين[7](http://www.ichodoc.ir/p-a/CHANGED/86/html/86-68.htm" \l "_ftn7" \o "چن Can چند. )  چن در هوا  و هر اندازه از انگشتان دستش را كه بخواهد بلند مي‌كند اگر بازي‌كن سواري‌دهنده توانست درست بگويد اوسا مي‌شود اگر نتوانست بگويد اوسا به كول يكي ديگر سوار مي‌شود و تا موقعي كه يكي ديگر اوسا نشده بازي به همين ترتيب ادامه دارد. 6- شير گََنْدِهْ Cir gande نفرات بازي تقريباً بايد زياد باشند آنگاه به دو دسته تقسيم شده دسته اول دايره‌وار مي‌ايستند و دسته ديگر بر كول آنها سوار مي‌شوند. به ترتيب هر يك از سواران پياده شده در حالي كه يك دور تمام مي‌دود كلمه شير را تا هنگامي كه باز به جفت خود برسد به يك نفس مي‌گويد ،‌ چون به جفت خود رسيد مي‌گويد « گنده » و مي‌ايستد و نفر بعدي همين عمل را تكرار مي‌كند. بازنده كسي است كه نفسش كلمه شير را يارا نكند و يا قواعد بازي را بشكند. 7- چشم بگيرك بچه‌ها يك نفر را به نام اوسا انتخاب مي‌كنند. اوسا خطاب به آنها مي‌گويد:  چشم بگيرك چه باله؟  يكي از بازيكنان جواب مي‌دهد:  وقت گل اناره  اوسا مي‌گويد:  چشمت بگير كه باله  ممكن است هيچ‌كدام از بازيكنان حرفي نزنند - آنگاه اوسا براي اينكه گرگ را معين كند از يك تا صد مي‌شمارد يا ده - بيست - سي چهل مي‌كند نمره صد به هر كس افتاد چشمش گرفته مي‌شود. براي اينكه مبادا گرگ از زير چشم ببيند بچه به او مي‌گويند: بوات « بابات » چندبار نمك داره؟  گرگ مي‌گويد: دوتا  بچه‌ها: هر دو بار نمك تو چيشات « چشمهايت »  اگر بازشون كني.  آنگاه بازيكنان خود را در گوشه و كنار مخفي مي‌كنند گرگ شروع مي‌كند به پيدا كردن آنها - اولين نفري كه گرفته شد به جاي او گرگ مي‌شود و بازي ادامه مي‌يابد. 8- اَتَلْ مَتَلْ توتوله اين بازي مخصوص بچه‌هاست - بازيكنان دايره‌وار مي‌نشينند و پاهايشان را از هر طرف به مركز دايره دراز مي‌كنند يك نفر بزرگتر در حالي كه انگشتش را هر بار روي يكي از پاها مي‌گذارد مي‌خواند:  اتل متل توتوله  گاب حسن چه جوره؟[8](http://www.ichodoc.ir/p-a/CHANGED/86/html/86-68.htm" \l "_ftn8" \o "گاب – گاو.)  نه شير داره نه ِپسون. [9](http://www.ichodoc.ir/p-a/CHANGED/86/html/86-68.htm" \l "_ftn9" \o "پسون Pessun  پستان . )  شيرش بردن گُُلِسون[10](http://www.ichodoc.ir/p-a/CHANGED/86/html/86-68.htm" \l "_ftn10" \o "گلسون Golesun  گلستان . )  يه زن گرجي بسون[11](http://www.ichodoc.ir/p-a/CHANGED/86/html/86-68.htm" \l "_ftn11" \o "بسون Bossun  بستان . )  اسمش بذار عمه قزي  دور قباش قرمزي   َارّه ْ، بَّرهْ  يه پات بزن دره  آخرين كلمه به هر يك از پاها بيفتد آن پا از بازي خارج مي‌شود تا آنكه يك پا بيشتر باقي نماند صاحب اين پا برنده است آنگاه همه با هم دست مي‌زنند و مي‌خوانند:  آقا كجان ؟ تو بالاخونه  كفشش كجان ؟ تو آسونه[12](http://www.ichodoc.ir/p-a/CHANGED/86/html/86-68.htm" \l "_ftn12" \o "آسونه Assune  آستانه. )  عصاش كجان ؟ تو طاقچه  بي‌بي كجان ؟ تو باغچه  چي چي مي‌چينه؟ آلوچه  خانم كجان؟ حموم‌شا  چي‌چي زائيده ؟ زنگوله‌پا  در اين موقع همه بازيكنان با هم دم مي‌‌گيرند: [70]  هازنگله – هازنگله 9- اُسُخونْ مهتاب Ossoxun - mahtab اين بازي فقط در شبهاي مهتابي قابل اجراست بازيكنان از ميان خود يك نفر به نام اوسا انتخاب مي‌كنند اوسا ، اسخوني Ossoxuuni »استخوان » را به دست گرفته در برابر چشم بازيكنان تا مسافت ممكن به جلو پرتاب مي‌كند آن وقت نفرات براي يافتن آن مي‌دوند هر كه ُاسخون را جُست سكوت مي‌كند و بروز نمي‌دهد زيرا در غير اين صورت بازيكنان ديگر از او خواهند گريخت – يابنده اسخون يكي از بازيكنان را مي‌گيرد و تا جايي كه اوسا ايستاده بر كولش سوار مي‌شود و بازي از نو آغاز مي‌گردد. 10- كَلِه‌قندي Kalle Qandi يكي از ميان بازيكنان انتخاب شده دست خود را به ديوار مي‌گذارد و خم مي‌شود ديگران يك به يك بر پشت او مي‌جهند و سعي مي‌كنند تا هنگامي كه اين جمله را يه تمامي ادا نكرده‌اند از پشت او به زير نيفتند:  كله قندي – يك – دو – سه  هر كه قادر به گرفتن خود نشد و افتاد بازنده است و بايد به جاي بازي‌كن اولي خم شود. 11- اولي ، اول بهاره از ميان بازيكنان يكي انتخاب شده خم مي‌شود و بازيكنان ديگر يكي‌يكي به وضع جفتك از روي او مي‌پرند هر نيم بيت اين ترانه متعلق به يك جهنده است:  اولي اول بهاره  دومي ، دو زلف ياره  سومي ،  سر پِنجِهَ شيره  چهارمي ، چارپاي گاوِه  پنجمي ، پنجه خورشيد  ششمي ، خاگينه بجوشه  هفتمي ، هفت محل خروشه  هشتمي ، هشت در بهشته  نهمي ، ماه زنونه  دهمي ، ماه خرونه  يازدهمي ، آبش روونه  داوزدهمي ، سالش تمومه  بازنده اولين كسي است كه قادر به اداي صحيح و صريح كلمات مربوط به شماره خود نشود - بنابراين او خم شده و بازي از نو شروع مي‌شود. 12- آگرگه A gorge  [13](http://www.ichodoc.ir/p-a/CHANGED/86/html/86-68.htm" \l "_ftn13) بچه‌ها از ميان خود يك نفر را به نام اوسا انتخاب مي‌كنند. بعد همگي دايره‌وار مي‌ايستند اوسا از خود شروع مي‌كند به شمردن – هركس كه شماره صد بهش افتاد« گرگ » است براي يافتن گرگ به طريق ديگري هم عمل مي‌كنند بدين‌ترتيب كه كلمات آهنگين زير را اوسا مي‌خواند و با هر هجاي آن به كسي اشاره مي‌كند:   |  |  | | --- | --- | | اني ، ‌اوني ، به ُگفتار | Ani – ouni – be goftar | | َچني ، چوني ، ره رفتار | Cani – cuni – be raftar | | اگم ، بگم ، پليس ، توك | Agam – bagom – plis – tuk |   هجاي « توك » به هر كس افتاد « گرگ محسوب مي‌شود ممكن است اوسا يا سكوئي يا قسمتي از ديواري را اوسا كنند - اوسا « پناه » محسوب مي‌شود و هر كه خود را به اوسا رساند در امان است در اصطلاح مي‌گويند دستم به اوسا. نفرات بايد از گرگ دوري كنند اگر گرگ در همان وحله اول كسي را گرفت و رها نكرد شخص گرفتار به او مي‌گويد:  ميدان خدا انقدره؟  و گرگ مجبور است تا مقداري كه نشان داده مي‌شود عقب برود. در اينجا بازيكنان ديگر متفقاً مي‌خوانند:  آگرگه  كي گرگه  مثلا - محمود َكِلهْ گنده  وظيفه گرگ گرفتن آنها است - هركس قبل از اينكه خود را به اوسا برساند گرفتار شود خود گرگ تازه است و بازي از نو آغاز مي‌شود. 13- كشمشك آسه بيا - آسه برو كه گربه شاخت نزنه يازيكنان دو دسته مي‌شوند و دو اوسا براي خود انتخاب مي‌كنند هر يك از اوساها افراد خود را دور از چشم اوساي ديگر نام‌گذاري مي‌كند - يكي از اوساها چشم ديگري را مي‌گيرد آنگاه به يكي از بازيكنان رو كرده مي‌گويد:  كشمشك - آسه بيا - آسه برو كه گربه شاخت نزنه - انگشت بلور به چشم زاغت نزنه. [14](http://www.ichodoc.ir/p-a/CHANGED/86/html/86-68.htm" \l "_%D8%A8%D9%816%D8%AF14" \o "آسه Asse  آهست)  كشمشك به ميدان آمده دو سنگي را كه قبلا در آنجا گذارده‌اند به هم مي‌كوبد و به جاي خود باز مي‌گردد - آنگاه چشم‌بسته اوسا باز مي‌شود و او مي‌بايد تشخيص دهد چه كسي سنگ را به هم كوفته است اگر تشخيص درست داد بايد شاگردان او به كول افراد دسته اول سوار شوند و‌گرنه به عكس. 14- قنطر ، قنطر Qantar – qantar اوسا كه از ميان بازيكنان انتخاب شده كمربند يا تسمه‌اي به دست گرفته جانوري را به نظر مي‌آورد نخست به وسيله كمربند اندازه نوزاد جانور را نشان مي‌دهد و چنين مي‌گويد:  مرغكي دارم اين تنه  آرد مي‌خوره ، مي‌خوره مي‌شه اين تنه [71]  اي چي چيه؟[15](http://www.ichodoc.ir/p-a/CHANGED/86/html/86-68.htm" \l "_FTN15" \o "اي – اين . )  و به همراه اداي كلمات بالا اندازه حيوان را زيادتر مي‌كند تا به اندازه نسبي جانور مورد نظر شود سپس يكي از بازيكنان رو به اوسا كرده مي‌گويد:  خزنده است يا پرنده ، يا چرنده؟  اوسا مي‌گويد مثلا – پرنده  هر كس بتواند نام حيوان را ببرد برنده محسوب شده و كمربند نصيب اوست آنگاه اوسا فرياد مي‌كند:  قنطر ، قنطر  و با اين حرف نفر برنده سر به تعقيب بازيكنان نهاده آنها را با كمربند مي‌زند آنگاه اوسا مي‌گويد شوروو curvo در اين موقع نوبت ديگران است كه زرنگي كرده و كمربند را از دستش بگيرند. 15- كلاغ ‌پر يكي از بازيهاي رايج در شيراز بازي كلاغ ‌پر مي‌باشد در اين بازي عده‌اي از بچه‌ها دور هم مي‌نشينند و يك نفر را به نام اوسا انتخاب مي‌كنند اوسا يكي از انگشتانش را به زمين نهاده و بر مي‌دارد مي‌گويد:  كلاغ پر – گنجشك پر – كفتر پر [16](http://www.ichodoc.ir/p-a/CHANGED/86/html/86-68.htm" \l "_ftn16" \o "كفتر – كبوتر . )  و به ناگهان اسم حيواني را مي‌آورد كه قادر به پريدن نباشد: - اسب پر  هر يك از بازيكنان كه به اشتباه انگشت خود را بلند كرد بازنده است او را خم كرده و بر پشتش مي‌كوبند و مي‌گويند:  تاپ تاپو – اندر تاپو – ميخ يا سه پايه؟  Tap – tapu – andartapu- mix – ya sepaye  و دست خود را به شكل ميخ يا سه‌پايه روي پشت او مي‌گذارند اگر بازنده درست گفت كه او را رها كرده بازي از نو شروع مي‌شود. اگر درست نگفت مي‌گويند:  - دكان چي‌چي مي‌خواهي؟  » - مثلا » دكان نانوايي  در اين موقع همه بازكنان مثل شاطران به پشت او مي‌زنند و بازي به همين ترتيب ادامه مي‌يابد. 16- گاو - گوساله - پنير يكي از بازيكنان اوسا مي‌شود سه‌ دانه لوبيا انتخاب مي‌كند  لوبياي سفيد به منزله « پنير » است.  لوبياي سياه به منزله « گاو »  است.  لوبياي قرمز به منزله « گوساله » است.  اوسا براي شروع بازي يكي از اين سه لوبيا را در مشت خود پنهان كرده از يك بازيكن سؤال مي‌كند:  گاو – گوساله – پنير؟  ممكن است كه جوابي كه بازيكن مي‌دهد درست باشد و يا نادرست. اگر درست پاسخ داد از جمع بازيكنان خارج مي‌شود و نوبت سؤال به ديگري مي‌رسد تا اينكه همه از جمع بازيكنان خارج شوند مگر يكي.  اوسا چشم اين آخري را گرفته و بازيكنان ديگر در پناه درها – گوشه كوچه و يا هر جاي ديگر پنهان مي‌شوند - آنگاه اوسا چشم او را باز مي‌كند و خطاب به يكي از بازيكنان مثلا به عباس مي‌گويد:  عباس شافوتي؟  عباس از محلي كه پنهان شده شافوتي مي‌زند و يا دست مي‌زند و در اثر اين شافوت يا صدا وي بايد بتواند بگويد كه عباس كجا پنهان شده اگر درست گفت عباس «‌ ماده » است وگرنه « نر» خواهد بود در صورت اول اوسا مي‌گويد: بيرون بيا « ماده » و در صورت دوم خواهد گفت بيرون بيا « نر»  اين پرسيدن جاي پنهان‌شده‌ها در مورد همه آنها اجرا مي‌شود و به اين ترتيب گروهي از بازيكنان « نر» و گروهي « ماده » خواهند بود. پس از آن هر « نر » به كول « ماده‌اي » سوار مي‌شود و چشم او را مي‌گيرد. اوسا انگشت خود را بلند كرده مي‌گويد سورولو Surulu ماده كه چشمهايش به وسيله نر گرفته شده بايد همان انگشت را به همان شكل بلند كند و بگويد: سورولو وگرنه اوسا به همين طريق به سراغ ماده ديگري مي‌رود و اين عمل را تكرار مي‌كند و ماده بايد تا دور ديگر كه باز نوبت به او مي‌رسد همانطور به نر خود كولي دهد. 17- باقله به چند مثقال؟[17](http://www.ichodoc.ir/p-a/CHANGED/86/html/86-68.htm" \l "_ftn17" \o "باقله – باقلا.) بازيكنان به دو دسته تقسيم شده هر دسته اوسايي براي خود انتخاب مي‌كند. اوساها ميان خود عددي را براي جواب به « باقله به چند مثقال » قرار مي‌گذارند مثلا عدد « نه » را – آنگاه يكي از آنها از شاگرد خود سؤال مي‌كند:  باقله به چند مثقال؟  شاگرد در جواب او بايد بگويد: به نه مثقال؟  و بعد اوساي ديگر از شاگرد خود سئوال مي‌كند. بايد توجه كنيد براي اينكه معلوم شود كدام‌يك از اوساها بايد اول سؤال كند شير و خط مي‌كنند يك بار اين اوسا و يكبار آن اوسا آنقدر به نوبت از شاگردان خود مي‌پرسند: باقله به چند مثقال ؟ كه سرانجام يكي از دو دسته درست بگويد – دسته‌اي كه زودتر جواب درست بدهد - برنده محسوب مي‌شود و دسته بازنده موظف است دسته برنده را به كول بكشد و مسافتي ببرد. "پاورقي‌ها": [1](http://www.ichodoc.ir/p-a/CHANGED/86/html/86-68.htm" \l "_ftnref1)- اوسا Osso اوستا.2- آزنگه شير Axange cir [3](http://www.ichodoc.ir/p-a/CHANGED/86/html/86-68.htm" \l "_ftnref3)- قِلْ قِلي Qel – Qeli قلقلك  [4](http://www.ichodoc.ir/p-a/CHANGED/86/html/86-68.htm" \l "_ftnref4)- اي – اين. [5](http://www.ichodoc.ir/p-a/CHANGED/86/html/86-68.htm" \l "_ftnref5)- بوام Bovam – بابام. [6](http://www.ichodoc.ir/p-a/CHANGED/86/html/86-68.htm" \l "_ftnref6)- دز Doz دزد. [7](http://www.ichodoc.ir/p-a/CHANGED/86/html/86-68.htm" \l "_ftnrfe7)- چن Can چند.  [8](http://www.ichodoc.ir/p-a/CHANGED/86/html/86-68.htm" \l "_ftnref8)- گاب – گاو. [9](http://www.ichodoc.ir/p-a/CHANGED/86/html/86-68.htm" \l "_ftnref9)- پسون Pessun پستان . [10](http://www.ichodoc.ir/p-a/CHANGED/86/html/86-68.htm" \l "_ftnref10.)- گلسون Golesun گلستان .  [11](http://www.ichodoc.ir/p-a/CHANGED/86/html/86-68.htm" \l "_ftnref11)- بسون Bossun بستان . [12](http://www.ichodoc.ir/p-a/CHANGED/86/html/86-68.htm" \l "_ftnref12)- آسونه Assune آستانه. [13](http://www.ichodoc.ir/p-a/CHANGED/86/html/86-68.htm" \l "_ftnref13)- آگرگه- آقا گرگه.  [14](http://www.ichodoc.ir/p-a/CHANGED/86/html/86-68.htm" \l "_%D8%A8%D9%81%D8%AF%D9%82%D8%A8%D8%AB14)- آسه Asse آهسته . [15](http://www.ichodoc.ir/p-a/CHANGED/86/html/86-68.htm" \l "_FTNREF15)- اي – اين . [16](http://www.ichodoc.ir/p-a/CHANGED/86/html/86-68.htm" \l "_ftnref16)- كفتر – كبوتر .  [17](http://www.ichodoc.ir/p-a/CHANGED/86/html/86-68.htm" \l "_ftnref17)- باقله – باقلا. |

### آشنایی با بازی‌های محلی و سنتی استان کرمان

استان کرمان همچون دیگر استان‌های کشورمان از فرهنگ غنی و پرباری برخوردار است.

امروزه توسط کارشناسان هنری این استان 70 نوع بازی محلی شناسایی شده و در کتاب بازی‌های محلی کرمان به چاپ رسیده است.

برای آشنایی بیشتر با بازی‌های محلی [استان کرمان](http://www.hamshahrionline.ir/details/21444)، برخی از آنهار را معرفی کرده‌ایم که عبارتند از:

* آروسیو، اتصالو، ازکجا زنو، استخوان‌بازی، اشکست‌بازی، الاکلنگ، برنجک، بر، ناز نازو، پابالایو، پاوردیوارو، ترنه‌بازی، توخطو، جموجمو هویزه، جوسیا، چش تپه‌کا، چشم گریزپا، خاله ستاره، خاموشان، خرسک، خرگوشو، خم‌پلی، دارپلان، دارتوپ، دستکی، دستمال‌بازی، روروقامی، زنجیرباف، سرگریزکو، سنگ تق‌تقو، سه‌پى گودالو، شنبه یکشنبه، شین خونه‌بازی، طناب‌بازی، عمو سبزى‌فروش، قاب‌بازی، قلعه‌بازی، کشامشا، کشتى کویری، کلاه دیوار، گردوبازی، گرگم به زمین، گرگم به‌هوا، گل‌ها چه گل، گو سه نگهداری، گوشیطونو، لپربازی، مار اومده موش اومده، مازندرون، من منی، ننه پیرزالو، هس‌بازی، یا داود، یه وردار دو وردار و ...

**اشکست‌بازى؛ بازی محلی مردم** [**سیرجان**](http://www.hamshahrionline.ir/details/131265)

بازیکنان با انتخاب دو استاد به دو گروه تقسیم مى‌شوند. بعد لباس‌هاى خود را بیرون مى‌آورند و پاچه‌هاى شلوار را بالا مى‌زنند. زمین بازى را به دو قسمت لرد (lord) و تو (tu) تقسیم مى‌کنند. یکى از دو گروه در قسمت لرد زمین یعنى خارج آن و گروه دیگر در قسمت «تو» ى زمین (داخل) قرار مى‌گیرد.

آن‌گاه افراد خارج سعى مى‌کنند افرادى را که داخل هستند بگیرند و داخلى‌ها هم متقابلاً سعى در دستگیرکردن افراد گروه مقابل دارند. هریک از افراد دو گروه که بسوزند از بازى بیرون مى‌روند. بازى را ادامه مى‌دهند تا زمانى‌که همه ٔ افراد یک گروه کنار گذاشته شده باشند (کشته شوند) که درنتیجه گروه مقابل برنده خواهد بود.

**ترنه‌بازى؛ بازی محلی مردم شهرستان** [**بم**](http://www.hamshahrionline.ir/details/137628)

ابتدا با قاپ انداختن، شاه، وزیر و دزد را تعیین مى‌کنند. بعد دزد به فرمان شاه مجازات مى‌شود. مجازات ممکن است تعداد معینى ترناى آتشى یا آبى و هم‌چنین سبیل مال آتشى و یا آبى باشد.

خرسک بازی؛ محلی مردم شهرستان کرمان

ابتدا قرعه‌کشى کرده و یک نفر را انتخاب مى‌کنند. بعد دست او را به مچ پاى آن مى‌بندند و دیگران او را با ترنا مى‌زنند.

بازیکن باید در همان وضعیت سعى کند دامن یا ترناى یکى از آنها را بگیرد که در این صورت دست و پاى او را باز مى‌کنند و کسى که دامن یا ترنایش گرفته شده به‌جاى او قرار مى‌گیرد و به‌همین ترتیب بازى را ادامه مى‌دهند.

**دستمال‌بازى؛ بازی محلی مردم شهرستان جیرفت**

ابتدا دو نفر استاد انتخاب مى‌شوند و به‌شیوه انتخاب اسامی یاران خود را انتخاب مى‌کنند. دو استاد یاران خود را در فاصله ٔ پنجاه‌مترى از یکدیگر مى‌نشانند و در وسط این فاصله سنگ یا چیز دیگرى را به‌عنوان نشانه مى‌گذارند. دو استاد کنار این نشانه ایستاده و دستمال‌ بازى را در دست مى‌گیرند.

بعد قرعه‌کشى مى‌کنند تا گروه شروع‌کننده بازى مشخص شود. آن‌گاه استاد گروه شروع‌کننده دستمال را پیش گروه خود برده و طورى‌که استاد گروه مقابل متوجه نشود، آن را زیر پاى یکى از یاران خود پنهان مى‌کند و خود یک قدم دورتر مى‌ایستد.

پس از آن استاد گروه دیگر باید بگوید دستمال زیر پاى چه کسى از گروه مقابل است. اگر درست بگوید، خود دستمال را برداشته و مانند استاد اول عمل مى‌کند، در غیر‌ این‌صورت دستمال را از زیرپاى آن بازیکن بیرون آورده و در محل نشانه مى‌گذارند.

بعد او باید از دور دویده پاى خود را روى دستمال گذاشته، بپرد و همان‌جا بنشیند. بازى به‌همین ترتیب ادامه پیدا مى‌کند و در پایان گروه بازنده باید چند قدمى به گروه برنده سوارى بدهد.

**گرگم به هوا؛ بازی محلی مردم شهرستان کرمان و سیرجان**

بازیکنان از میان خود یک نفر را به‌عنوان گرگ انتخاب مى‌کنند و خود روى پله و یا هرجاى بلند دیگرى مى‌ایستند.

گرگ در کمین است تا هنگامى که بازیکنان جاى خود را عوض مى‌کنند، به یکى از آنها دست بزند، که در این‌صورت آن بازیکن گرگ مى‌شود و جاى گرگ قبلى را مى‌گیرد و بازى را دوباره ادامه مى‌دهند.

شتر سواری

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، معمولا کمتر از ۵ کیلومتر نیست. این مسابقه در مقابل تماشاگران زیادی انجام می شود.

**نونونو هل مهلو (hel mehelô)**

داستان این نمایش داستان معروف خاله رورو است، زنى که باردار است و بچه‌اى در راه دارد. نمایش بدین‌گونه آغاز مى‌شود :  
خاله: نونونوهل مهلو، شیرین‌پلو، عاروس نو، چن ماهه دارى خاله چرا نمى‌زائی؟

و پاسخ‌ها کم و بیش شبیه روایت‌هاى دیگر است. در پایان نمایش کسى که نقش زن را بازى مى‌کند مى‌خواند :  
ى دخترا عاروس مَشین بد دردیه اى یاروا دومات بشین خوب کاریه.

سپس پارچه‌اى را که زیر پیراهن خود پنهان کرده بیرون مى‌آورد و مى‌خواند:

بچه نبود باد بود  
تخم على داد بود  
بچه نبود رخش بود  
تخم خدابخش بود.

بازی 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، معمولا کمتر از ۵ کیلومتر نیست. این مسابقه در مقابل تماشاگران زیادی انجام می شود.

**قایم موشک**

این بازی در تمام نقاط ایران رایج بوده و درکرمان نیز انواع این بازی با نام های «د î ستًکی»، «م ï لابًر î 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 î 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 می‌گیرند.

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 î 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 î ک» انتخاب می کنند.

سپس به روش «برانداختن» مشخص می کنند کدام گروه باید بازی را آغاز کند. گروه برنده، توپ را دراختیار 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 دوگروه 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 پایین 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 طبعا 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.

**طناب کشی**

بازیکنان دو سردسته انتخاب می کنند. سردسته ها یارگیری می کنند و خطی روی زمین می کشند که مرز بین دوگروه 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 اعضاء 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 قبلا مخفی شده اند از جایگاه های خود درآمده و به حالت تهاجمی به گروهی که در نقطه معین جمع شده اند، هجوم می‌آورند. در این زمان همه افرادی که داخل دایره محدود شده اند فریاد برمی آوردند «برس به دادم کچلا رختن(ریختند) به دورم».

سرگروه فورا 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 درصورت موفقیت گروه بازنده می شود و جای خود را به گروه دیگر می دهد.

[**بازی های محلی یزد**](http://www.beytoote.com/fun/native-games/rural1-games-yazd.html)

**قول بازی و خطی يا زو**

اين بازي‌ها ديداري هستند و نوشتاري نيستند مثلاً در بازي قول‌بازي پنج تايي بيشتر از ده‌ها اصطلاح از جمله يکي تا پنج تايي، کادوک، سوراخي، صندوقي، عربي، بشکن، نشکن، عروس و داماد، ديوار بلند و کوتاه، يک وجبي، دو وجبي، کادوئي يک تا چهار، سوراخي يک تا چهار و ... و در آخر تنبيه وجود دارد که براي شروع اين بازي سنجيدن را دارد و براي هر اشتباه غيرعمد جريمه‌اي را دارد که بايد ريگ را فرد با بالا پرتاب کردن و با دست زدن به سينه به تعداد دفعات مشخص شده از طرف خود آن ريگ را بگيرد و اما در قول يا ريگ بازي چندقولي اگر ريگي گم شود اصطلاح کليچ نهادن جريمه آن است و اما آن که مراحل اين بازي را سريع تر انجام دهد برنده است.

**شاه‌بازی يا وسط‌بازی**

در اين بازي هر كسي مقداري بادام مي آورد و به تعداد مساوي آن را داخل كيسه كوچكي مي كردند و آن را به طرف كساني كه در وسط زمين بودند پرتاب مي كردند و هر كه آن كيسه بادام را مي گرفت بادام هاي كيسه از آن او مي شد و اگر به او مي خورد و نمي توانست بگيرد جاي فرد با فرد پرتاب‌كننده عوض مي شدو حال به جاي كيسه بادام توپ جايگزين شده است.

**چوگان بازی**

اين بازي معمولاً دو نفري و امتيازي است و براي دقت و تمرين ضربه بهترين است که اين بازي به نوعي تغيير يافته نوعي از بازي چوگان در قديم بود و بدين منوال است که يکي با چوب دستي چوب کوچک بر روي دو سنگ را به هوا پرتاب کرده و دوباره با چوب دستي به چوب کوچک در هوا ضربه‌اي مي‌زند که اگر ضربه دوم به آن نخورد اين عمل را فرد مي‌تواند تا دو دفعه ديگر تکرار کند و اما چنان چه چوب دستي در ضربه دوم به چوب کوچک بخورد فرد بايد چوب دستي را بر روي دو سنگ قرار دهد و فرد مقابل آن چوب را بر روي چوب دستي پرتاب کند و هم چنين اگر چوب کوچک بعد از ضربه دوم در هوا چرخان باشد و فرد مقابل بگيرد جاي افراد با هم عوض مي‌شود و اگر چوب کوچک در هوا و يا زمين در حرکت باشد فرد مقابل مي‌تواند آن را با ضربات دست و پا به چوب دستي نزديک تر کند تا بتواند آن را راحت تر به چوب دستي پرتاب کند و اگر چوب کوچک به چوب دستي بخورد جاي دو فرد عوض مي‌شود ولي اگر نخورد فرد يک امتياز مي‌گيرد و معمولاً امتيازات در اين بازي 11 يا 16 يا 21 تعيين مي‌گردد و گوي‌بازي نيز تاحدودي چون چوگان‌بازي مي‌باشد!!

[**بازى‌هاى محلی استان تهران**](http://fun.akairan.com/fun/native-games/201411283170.html)

بازى‌هاى استان تهران عبارتند از:

آب اومد کدوم آب، آبجى نساء، آسیاب بچرخ، آسیاب بشین، آفتاب مهتاب چه رنگه، آن مان نبارا، اتل متل توتوله، اِشن‌قَر، الک دولک، اوسا بدوش زن اوسا ندوش، باقالى به چندمن، بامبک، بره‌غُزی، پنج دوک، پنجره، پِنشت، تاب‌بازی، ترکه‌بازی، ترنابازی، تیرون‌بازی، جست‌و خیز، جفتک چارکش، چال مال خدا، چرخک، چشمک، چوب‌توپ، حسن کمال، حمومک مورچه‌داره، خاله رورو، خاله دیگ به‌سر، دختر گریه مى‌کنه، دستمال، دوزیازی، دوقوز بپرک، ریگ‌بازی، زوری،زوو، سُک‌سُک، سه‌پایه، سه نفر کله ملوق، شلاق‌بازی، شیر دیدم، شیر یا خط، طاق یا جفت، عرقچینک، عمو زنجیرباف، عموسبزى‌فروش، قایم‌ باشک، قلعه‌بازی، قلعه ٔ شاه مال منه، کبوتربازی، کلاه‌بردار، کوشک، گربه ٔ خاله پیرزن، گردوبازی، گردو شکستن، گرگم به هوا، لبوداغه لبو، لى‌لی، مدادبازی، مَلمَلى‌گو، مولودی، میخ طویله، میخک، نقطه‌بازی، نون بیار کباب ببر، هالنگه، هسته ٔ خرمابازی، هفت سنگ، هل و گلاب، یاسمن و نسترن، یک کلافه و ....

**آب اومد، کدوم آب**

این بازى در واقع ترانه‌اى است که بین استاد و شاگرد یا شاگردان رد و بدل مى‌شود. ترانه پایان مشخصى ندارد و مى‌تواند برحسب استعداد استاد و حوصله ٔ شاگردان ادامه یابد. ترانه این‌گونه آغاز مى‌شود : استاد: یه مرغ زردى داشتم، خیلى دوسش مى‌داشتم، توله هه اومد و بردش، سرپا نشست و خوردش ... سگ اومد . شاگردها: کدوم سگ؟ استاد: همون سگ که مرغو خورده . شاگردها: کدوم مرغ؟ استاد: همون مرغ زرد پاکوتاه، گردن هما که شیش قرون تا هش قرون مى‌خریدنش، نمى‌دادمش ...

**آسیاب بچرخ**

بازیکنان دست‌هاى یکدیگر را گرفته و دایره‌وار مى‌ایستند. آن‌گاه یکى از بازیکنان فرمان داده و مى‌گوید: "آسیاب بچرخ" . با این فرمان بازیکنان با سرعت زیاد شروع به چرخیدن مى‌کنند تا آنکه سر آنها گیج رفته و بر زمین بى‌افتند .

**آسیاب بشین**

بازیکنان دست یکدیگر را گرفته و دایره‌وار مى‌ایستند. یکى از آنها استاد شده و خطاب به بازیکنان مى‌گوید: آسیاب بشین. آن‌گاه همگى نشسته و مى‌گویند: "مى‌شینم " . بعد از آن هربار که استاد مى‌گوید: "جون خاله جون" یا "جون عمه‌جون " ، همگى مى‌گویند: "پا نمى‌شم" و زمانى که استاد مى‌گوید: "جون چمدون" همگى مى‌گویند: "پا مى‌شم" و بعد بلند مى‌شوند. دوباره استاد آنها را مورد خطاب قرار داده و مى‌گوید: "آسیاب قلیان بکش" ؛ آن‌گاه همگى قلیان کشیده و در واقع اداى قلیان‌کشیدن را درمى‌آورند. سپس استاد مى‌گوید: "آسیاب بخواب" و همگى خود را کج مى‌کنند و در آخر استاد مى‌گوید: "آسیاب بچرخ" ، که همگى دست یکدیگر را گرفته و دور خود مى‌چرخند و بازى پایان مى‌گیرد .

**الک دولک**

بازیکنان به دو گروه تقسیم مى‌شوند، یک گروه در بالاى زمین، پشت خط شروع بازى و گروه دیگر در داخل زمین مستقر مى‌شوند. در نقطه ٔ شروع سنگى را که بزرگتر از آجر معمولى است، قرارداده و چوب دولک را طورى روى آن مى‌گذارند که موازى با خط طولى زمین و لااقل یکى از لبه‌هاى آن آزاد باشد. ابتدا یکى از نفرات بالا با الک ضربه‌اى محکم به‌سر آزاد دولک مى‌زند. دولک از سر سنگ بلند شده و پس از چرخشى در هوا به داخل زمین فرود مى‌آید. اگر افراد گروه پائین که داخل زمین هستند، دولک را در هوا "بُل" بگیرند، برنده مى‌شوند و جاى دو گروه عوض مى‌شود. در غیر این‌صورت یکى از نفرات گروه پائین، دولک را از روى زمین برداشته و به‌طرف الک که پس از پرتاب دولک، در کنار سنگ و به موازات خط طولى زمین گذاشته مى‌شود، پرت مى‌کند. اگر الک به دولک اصابت کند، باز جاى دو گروه عوض مى‌شود و در غیر این‌صورت نوبت به نفر بعدى گروه بالائى مى‌رسد و به‌همین ترتیب تا پایان نفرات گروه بالا ادامه پیدا مى‌کند . در نوع دیگر الک دولک به‌جاى سنگ، دو آجر موازى با فاصله ٔ حدود ده سانتى‌متر را روى زمین گذاشته و چوب الک را روى آن دو آجر مى‌گذارند، یکى از بازیکنان گروه بالا با دولک زیر الک مى‌زند تا الک حدود ۱ - ۵/۱ متر به‌هوا بلند شود، بعد ضربه‌اى محکم به آن زده و به‌طرف زمین بازى پرت مى‌کند .

**بامبک**

اولین بازیکن از جمع بازیکنان پیش آمده و دو زانو روى زمین مى‌نشیند. توپى را که قطر آن حدود ده سانتى‌متر است، در دست گرفته و آن را به زمین مى‌زند، توپ پس از برخورد به زمین بالا آمده و بازیکن با ضربات کف دست خود، آن را دوباره به زمین مى‌زند و ضربات را ادامه مى‌دهد تا زمانى که توپ از دست وى رها شده و ضربات قطع گردد. پس از او یک‌یک بازیکنان مهارت خود را مى‌آزمایند . بازیکنى که تعداد ضربات او بیش از دیگران باشد، برنده ٔ بازى شناخته مى‌شود. در این بازى هر ضربه ٔ توپ را یک "زى‌یک" مى‌نامند .

**دستمال**

بازیکنان به دو گروه مساوى تقسیم مى‌شوند. آن‌گاه مقابل هم و به‌فاصله ٔ ده قدم از یکدیگر، در دو صف قرار مى‌گیرند. استاد بازى یک دستمال بین دو صف مى‌گذارد، طورى‌که فاصله ٔ آن از دو دسته به یک اندازه باشد. با فرمان استاد نفر اول هر دو صف باید به‌سرعت دویده و دستمال را بردارند. بازیکنى که زودتر دستمال را برداشته و به‌جاى خود برگردد برنده ٔ بازى است. البته به‌شرطى که طرف مقابل او نتواند دست خود را بدن او بزند. پس از پایان بازیِ دو نفر اول، نوبت به نفر دوم صف مى‌رسد و به‌همین ترتیب بازى ادامه مى‌یابد تا همه ٔ نفرات دو صف به پایان برسد. در پایان گروهى که تعداد برنده‌هاى آن بیشتر باشد، برنده ٔ اصلى شناخته خواهد شد .

**دوزبازى**

هریک از دو بازیکن دوازده ریگ یا شیء کوچک دیگرى مانند لوبیا را برمى‌دارند، طورى‌که رنگ شیء موردنظر هریک با دیگرى متفاوت باشد. بعد روى زمین یا کاغذ سه مربع داخل هم مى‌کشند. آن‌گاه به نوبت هربار یک شیء خود را در نقاط تقاطع خط‌ها مى‌گذارند. بازیکنى که زودتر از دیگرى بتواند، سه دانه از شیء خود را در یک خط مستقیم قرار دهد، برنده است .

**زوو**

بازیکنان به دو گروه مساوى تقسیم مى‌شوند. روى زمین، مستطیل بزرگى رسم مى‌کنند و هریک از دو گروه در یکى از دو نیمه ٔ مستطیل مستقر مى‌شوند. آن‌گاه به‌ترتیب از هر گروه یک نفر، نفس را در [سینه](http://varzeshkar.akairan.com/sport/badansazi-banovan/20149853816.html) حبس مى‌کند و با کشیدن زوو وارد زمین حریف مقابل مى‌گردد. هریک از این دو نفر سعى مى‌کند در حال زووکشیدن، یاران حریف را نیز لمس کند. یاران حریف نیز ضمن فرار از او، سعى مى‌کنند او را محاصره کرده و بگیرند که نتواند از خط نیمه ٔ زمین بگذرد، زیرا در غیر این‌صورت تمام کسانى را که لمس کرده باشد، از بازى اخراج خواهند شد. در دور و دورهاى بعدى دو نفر دیگر از دو گروه وارد زمین حریفان خود خواهند شد و به‌همان ترتیبى که گفته شد عمل مى‌کنند. هر گروهى که زودتر یاران خود را از دست بدهد، بازنده است و به‌عنوان مجازات باید به افراد گروه برنده کولى بدهد؛ یعنى بازیکنان برنده هرکدام بر کول یکى از بازندگان سوار شوند و چند دورى سوارى گیرند . در این بازى این نکته قابل ذکر است که فردى که براى زوو کشیدن نفس‌گیرى 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 بازى خارج مى‌گردد .

**سُک‌سُک**

سُک‌سُک، نوع دیگرى از بازى قایم باشک است. با این تفاوت که "گرگ" هنگامى که یکى از بازیکنانى را که پنهان شده، مى‌بیند، باید خود را به محل چشم گرفتن رسانیده و بگوید: سُک‌سُک. در این صورت بازیکنى که توسط گرگ دیده شده، گرگ بعدى خواهد بود. بقیه ٔ بازیکنان دوباره به محل شروع بازى آمده و دوباره بازى را آغاز مى‌کنند .

**طاق یا جفت**

در این بازى که بیشتر بردوباخت موردنظر است، یکى از دو بازیکن، تعدادى ریگ یا شیء ریز دیگر را در مشت خود مى‌گیرد و دو کف دست خود را روى هم گذاشته و آن اشیاء را در میان دستان خود تکان مى‌دهد و یا دو دست خود را به پشت خود برده و آن اشیاء را در یکى از مشت‌هاى خود قرار مى‌دهد. آن‌گاه شست خود را در مقابل بازیکن دوم گرفته و مى‌گوید: طاق یا جفت. بازیکن دوم به میل خود یکى از دو کلمه ٔ طاق یا جفت را ادا مى‌کند. سپس بازیکن اول مشت خود را باز کرده و تعداد اشیاء مشت خود را مى‌شمارد، اگر با گفته ٔ بازیکن دوم مطابقت داشت که وى برنده است و در غیر این‌صورت بازنده خواهد بود .

**قلعه ٔ شاه مال منه**

بازیکنان یک نفر را به‌عنوان شاه انتخاب مى‌کنند. بعد از اینکه شاه به بالاى تپه ٔ خاکى یا ماسه‌اى رفت، آن‌گاه همه ٔ بازیکنان با هم مى‌گویند: "قلعه ٔ شاه مال منه" و همگى به سمت بالاى تپه هجوم مى‌برند که شاه را پائین بیاورند، شاه مهاجمان را به پائین هل داده و مى‌گوید: "شاه منم که زور دارم قلعه ٔ شاه مال منه " . بازى به‌همین ترتیب ادامه پیدا مى‌کند تا زمانى‌که کسى بتواند او را پائین بکشد که در نتیجه، خود وى یا بازیکن دیگرى به‌جاى شاه قرار مى‌گیرد .

**گرگم به هوا**

یکى را به‌عنوان گرگ انتخاب مى‌کنند و چند محل را که کمى از سطح زمین بلندتر است به‌عنوان " هوا" انتخاب مى‌کنند. گرگ شروع به تعقیب دونده‌ها مى‌کند. هرگاه بتواند دست خود را به پشت یکى از بازیکنان بزند آن بازیکن گرگ مى‌شود و گرگ به‌جاى او وارد بازى مى‌شود. هرگاه بازیکنى خود را به "هوا" برساند گرگ دیگر نمى‌تواند او را بزند. بازیکنان معمولاً براى آنکه گرگ را گیج کنند سروصداى زیادى راه مى‌اندازند و شعرهائى را مى‌خوانند .

**لى‌لى**

ابتدا زمین مستطیل هموارى را انتخاب و آن را به شش خانه ٔ مساوى تقسیم مى‌کنند. از اولین خانه ٔ دست راست شماره‌گذارى مى‌کنند به‌ طورى‌که خانه‌ ە اى ۱ و ۶ ، ۲ و ۵ ، ۳ و ۴ در کنار هم قرار مى‌گیرند. در بیرون دایره با فاصله ٔ دلخواه نیم‌دایره‌اى مى‌کشند و آنجا را نقطه ٔ شروع بازى مى‌دانند. قبل از شروع بازى روى پاره‌اى مقررات توافق مى‌کنند (مثلاً عبور دادن سنگ از خانه‌ها با چند ضرب باید صورت بگیرد). معمولاً خانه ٔ چهارم را خانه ٔ استراحت قرار مى‌دهند. در اینجا هر بازیکنى مى‌تواند از حالت لى‌لى بیرون آمده و استراحت کند. در هر نوبت یکى از بازیکنان بازى را انجام مى‌دهد یعنى سنگ را در خانه ٔ اول مى‌اندازد و براساس توافق قبلى که باید بازى مثلاً یک ضرب یا چند ضرب باشد با پا سنگ را به‌ترتیب از خانه‌ها عبور مى‌دهد، تا از خانه ٔ ۶ به بیرون برود. دفعه ٔ بعد سنگ را به خانه ٔ ۲ و ۳ و ... مى‌اندازد براى پرتاب سنگ به خانه ٔ ۶ که مجاور خانه ٔ ۱ است، باید بازیکن لى‌لى‌کنان خود را به خانه ٔ ۳ برساند و از آنجا سنگ را پرتاب کند. اگر پاى بازیکن یا سنگ روى خط بین خانه‌ها قرار بگیرد بازیکن سوخته است. وقتى تمام مراحل بازى را با موفقیت به پایان رساند برنده شده و مى‌تواند خانه‌اى بخرد ( تنها خانه ٔ چهارم که محل استراحت است قابل خریدارى نیست). وقتى فرد خانه‌اى مى‌خرد بازیکنان دیگر باید با اجازه ٔ او از خانه خود عبور کنند . اتفاق مى‌افتد که بازیکنى موفق شود تمام خانه‌ها را بخرد .

**نقطه‌بازى**

ابتدا روى کاغذ نقطه‌هائى با فاصله ٔ حدود یک سانتیمتر به‌طور عمودى و افقى رسم مى‌کنند . نقطه‌ها مى‌توانند کم یا زیاد باشد که برحسب آن بازى کوتاه‌تر یا طولانى‌تر خواهد شد. بازیکنان هریک، یکى از حروف الفبا و یا شماره‌اى را براى خود انتخاب مى‌کنند و آن‌گاه هریک به‌نوبت، دو نقطه را به‌هم وصل مى‌کنند. البته هربار بیش از یک خط نمى‌توان رسم کرد، به‌جز زمانى که بازیکن با رسم یک خط بتواند مربعى را تشکیل دهد که در این‌صورت مى‌تواند خط دیگرى هم رسم کند. به این ترتیب بازى را ادامه مى‌دهند تا تمام نقطه‌ها به‌هم متصل شوند. آن‌گاه مربع‌هاى هر بازیکن شمرده مى‌شود و کسى که بیشترین مربع متعلق به او باشد، برنده ٔ بازى خواهد بود .

**نون‌ بیار کباب ببر**

یکى از بازیکنان دست‌هاى خود را جلو مى‌برد، طورى‌که کف آنها رو به هوا باشد. دیگرى کف دست‌هاى خود را روى کف دست‌هاى بازیکن اول قرار مى‌دهد. حال بازیکنى که دست‌هاى خود را زیر دست دیگرى است، باید با سرعت و مهارت دست‌هاى خود را بیرون کشیده و روى دست‌ دیگرى بزند؛ بازیکن دوم هم باید به‌موقع دست‌هاى خود را کنار بکشد که مورد ضرب قرار نگیرند؛ در غیر این‌صورت، سوخته و جاى دست‌ها عوض مى‌شود. بازیکنان به‌هنگام بازى عبارت "نون بیار کباب ببر" را مرتباً تکرار مى‌کنند .

**هفت سنگ**

از میان بازیکنان دو نفر به‌عنوان استاد انتخاب مى‌شوند. این دو استاد یاران گروه خود را انتخاب کرده و براى تعیین گروه شروع‌کننده ٔ بازی، تر و خشک مى‌کنند . آن‌گاه سنگ‌ها را از بزرگ به کوچک روى هم مى‌چینند و گروه اول ( شروع‌کننده ٔ بازی) در مقابل سنگ‌ها و به‌فاصله ٔ حدوداً پنج متر از آنها مى‌ایستد. افراد گروه دوم هم پشت سنگ‌ها قرار مى‌گیرند. سپس یکى از افراد گروه اول توپ را به‌طرف سنگ‌ها پرتاب مى‌کند. اگر توپ به سنگ‌ها اصابت کند، گروه دوم توپ را برداشته و به قصد زدن گروه اول، آنها را دنبال مى‌کند. گروه اول هم سعى مى‌کند در موقعیتى مناسب، دوباره سنگ‌ها را روى هم بچیند، ضمن اینکه توسط یاران حریف هم زده نشود. این گروه در صورت موفقیت برنده شده و دوباره شروع‌کننده ٔ بازى خواهد بود. اما اگر هنگام پرتاب، توپ به سنگ‌ها اصابت نکند، گروه اول بازنده است و جاى دو گروه عوض مى‌شود .

[**بازی های محلی استان مازندران**](http://fun.akairan.com/fun/native-games/2014112831717945.html)

**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 فعلا" 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.

**بازى‌هاى استان گیلان**

|  |
| --- |
| بازى‌هاى استان گیلان عبارتند از آبخوربازی، آتیمار، آس‌بازی، آغوزیازی، آکلهِ ماربازی، آنى مانی، آونخوتی، اُتو- ماتو، ا‌َرده بشو - رشته بیه - اسیربازى ( قلعه‌بازی)، افلاطونی، ال قره‌قوش، انزلى دی، انگوری، اى عنبر دو عنبر، بازآمدی، بایم بایم، برو بیا، بزن و بگیر، به چن‌چن، بیست و یک، بیلى ‌بیلى مرغونه بکن، پاچوبازی، پاسوربازی، پلنگ‌بازی، پنبه ریسه، پوبوک‌بازی، پوچ مغز، پیت چوماق‌بازی، پیچاس‌بازی، تاب‌کش، تخته‌بره، تعقیب، توپ‌توپ، توپچی، توپ‌گیر، تهرونى ‌بازی، تیر، آغوز هر دو، جوجویک‌منه، جوخوس‌بازی، چاله درگنئی، چرخ و فلک، چَلکَ چلچله‌باز، چلینگ آغاج، چه رنگ چه رنگ، خاش‌بازی، خاک‌بازی، خربیس، خرپسته‌واز، خرس‌بانی، خرگوش‌بازی، خریز، خیمه‌‌بازی، دستی، دُم‌کشی، دودو، دوزبازی، دوکان‌بازی، رابچرى (درراه چراکننده)، رمه رمه، زاتى ژولا، سبیل‌پلنگ، سپ‌په، ستاره‌شناس، سردار، سرسره، سلام سلام، سنگ‌بازی، سرکونه سر، سرپى به‌اى‌پی، سى‌سنگه، شکار توپ، شنبه یکشنبه، شیر توت، صندلى‌بازی، عراده-ى بازی، عروس گولی، عمه‌ى عمه‌ی، فینگلی، قایم موشک با چوب، قیش‌قیش‌بازی، کلاچ‌پر، کلاه بردن، کلنگ‌بازی، کورکورى‌بازی، کول‌کول، کیس‌کیس کیسام‌سام، گرگم به هوا، گرن‌گره، گل بزن گل بگیر، گلندبازی، گیشه‌بازی، لافندبازی، لال‌بازی، لگدلگد، ماچه لوس، مرغونه جنگ (تخم‌مرغ جنگ ) ، مسابقه ٔ کشتی، ملاملا، مولا حراج، مَ یاد دره- تَ فراموش، میان دوزه، نزاد پائین، نیزات پایون، وَروَرى‌بازی، وسطی، هپولکا، هچین کشتى (کشتى قلابی ) ، هرکه خوچاله بگیره، هشتک، هفت‌سنگ، هکش هکشی، هوکاى هوکای، هه‌توس کونه، یال‌ممد، یکشى به پنشى و ... |
|  |
| |  |  | | --- | --- | |  | آغوزبازى - گیلان | |
| ابتدا بازیکنان براى جمع‌کردن افراد بیشترى در بازی، در کوچه‌ها فریاد مى‌زنند: "آلبازى - آغوزبازی" و پس از جمع شدن افراد، براى شروع بازى با سکه، شیر یا خط مى‌کنند. سپس نقطه ٔ معینى را معلوم مى‌نمایند و هریک از بازیکنان تیله ٔ ( تیره) خود را به‌سمت آن نقطه مى‌اندازد. تیله یا گردوى هرکس که به آن نقطه نزدیک‌تر باشد، استاد (پیشم) شده و بقیه به‌ترتیب نزدیکتر بودن گردویشان، نفر اول (نیشم)، نفر دوم (دوم نیشَم)، نفر سوم (سوم نیشم) و الى آخر ... خواهد بود . |
|  |
| |  |  | | --- | --- | |  | (   آونخوتى (aw-nazutey) ( لاهیجان | |
| بازیکنان دایره‌وار ایستاده و پشک مى‌اندازند و بدین‌ترتیب فردى که باید چشم بگذارد را تعیین مى‌کنند. این فرد باید با چشمان بسته، بازیکنان را دنبال کند و یکى از آنها را بگیرد که در نتیجه چشم فرد گرفته شده بسته مى‌شود و بازى به‌همین طریق ادامه مى‌یابد . |
|  |
| |  |  | | --- | --- | |  | بَرِموم‌بازى (گیلان ) | |
| دو بازیکن کمى برموم را روى ناخن شست خود مى‌چسبانند. سپس یکى از آن دو مى‌باید لایه ٔ نازک برموم ناخن شست خود را روى لایه ٔ نازک برموم ناخن حریف گذاشته و آرام‌آرام، بر موم حریف را جدا سازد که در صورت موفقیت و انجام آن، برنده است و در غیر این‌صورت بازنده ٔ بازى خواهد بود . |
|  |
| |  |  | | --- | --- | |  | (   جوجو یک‌منه (jow-jow yek mane) ( لاهیجان | |
| بازیکنان به دو گروه مساوى تقسیم مى‌شوند و با "تر یا خشک" یا "شیر یا خط" گروه کولى‌دهنده و کولى‌خورنده را معلوم مى‌کنند. آن‌گاه روى زمین دایره‌اى مى‌کشند و کولى‌خورندگان سوار بر کولى‌دهندگان مى‌شوند. سپس استاد گروه سواره (پیله شریک یا سرشریک) به یکى از افراد خود دستور مى‌دهد 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 وى بند آمد که جاى دو گروه عوض مى‌شود و در غیر این‌صورت یک‌یک افراد سواره همین‌کار را تکرار مى‌کنند تا شاید نفس یکى ببرد و جاى آنها عوض شود. اگر در طى چندین بار دویدن، نفس هیچ‌کدام نبرید، آن‌گاه محیط دایره را بزرگتر مى‌کنند تا یک نفس تکرار کردن مشکل‌تر و سوختن سواره‌ها امکان‌پذیرتر شود و به‌همین طریق بازى را ادامه مى‌دهند . |
|  |
|  |
| |  |  | | --- | --- | |  | دُم‌کشى (رودسر) | |
| هریک از بازیکنان، پارچه ٔ باریکى به شکل نوار را در پشت و زیر کمربند خود مى‌بندد . پس از آن همگى در محوطه ٔ بازى پراکنده مى‌شوند. بازیکنان سعى مى‌کنند دم یکدیگر را بکشند. بازیکنانى که دم آنها کشیده مى‌شود، از بازى اخراج مى‌شوند. آخرین فردى که باقى مى‌ماند، برنده ٔ بازى است. هیچ‌یک از بازیکنان نباید، پارچه را به کمر خود گره بزند، بهتر است پارچه آنقدر دراز باشد که مقدارى از آن روى زمین قرار بگیرد، تا با گذاشتن پا روى آن کشیده شود . |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
| |  |  | | --- | --- | |  | هَکِش‌هَکشى | |
| بازیکنان به دو گروه مساوى تقسیم مى‌شوند و هر دو گروه در دو صف کنار یکدیگر مى‌ایستند طورى‌که روى دو گروه به‌طرف هم باشد. یاران هر گروه دست‌هاى یکدیگر را مى‌گیرند و دو نفر اول هر دو صف، پنجه در پنجه ٔ هم مى‌کنند و هرگروه سعى مى‌کند گروه دیگر را به سمت خود بکشد. صف از هر کجا که جدا شود، تعدادى از یاران یک گروه را به‌سوى گروه دیگر مى‌برد که این افراد توسط گروهى که آنها را کشیده‌اند، زده مى‌شوند و باید سعى کنند هرچه زودتر از چنگ آنها گریخته و به‌سوى گروه خود بازگردند . |

[**بازیهای بومی محلی استان خوزستان**](http://fun.akairan.com/fun/native-games/2014827223224.html)

بازى‌هاى خوزستان عبارتند از:  
ابوامح جیم، ارکُم بَرکُم، استپ،اَلختربازی، الک چوب، بدواشیح، بَردبَرد گرکی، تشتک‌بازی، تنورتنور، تیرلش‌بازی، چقّه، چوب توپه، چوب معده، چوب و کلید، حَتَّ حَلُول، خاک ماله، خش بیزار، داژوال، دال پران، دور هرسیه، سَرمامک، سُک‌سُک، سواره و پیاده، شرده، شنگ، طناب‌بازی، عیسى‌بازی، ننگ‌بازی، قاوان، قلعه ٔ شاه مال من است، کروچ، کشت مایه، گال، گروک‌بازی، گل‌بازی، گولکی، لنگ‌رو، منم منم فرشته، هفت سنگ، هُوشِیه، یزله و ...

**ابو، امح جیم (مناطق عربى زبان خوزستان )**

بازیکنان به دو گروه تقسیم مى‌شوند و روى زمین دایره ٔ بزرگى مى‌کشند، سپس به‌طریق قرعه‌کشى یارگیرى مى‌کنند و گروه مدافع و مهاجم را نیز به‌همان شیوه تعیین مى‌کنند. آن‌گاه بازیکنان مدافع در داخل زمین که به‌شکل دایره کشیده شده قرار مى‌گیرند و گروه مهاجم خارج ان مى‌ایستند. سپس همه ٔ بازیکنان دو گروه پاى خود را بلند کرده و از پشت با دست پنجه ٔ پاى مخالف را مى‌گیرند، حال مهاجمان لى‌لى‌کنان وارد محوطه ٔ دایره شکل مى‌شوند و هریک از آنها سعى مى‌کند، به‌گونه‌اى تعادل فردى از گروه مدافع را برهم بزند تا پنجه ٔ گرفته شده ٔ او، رها شود. گروه مدافع نیز به‌همین ترتیب عمل مى‌کند در این‌صورت فردى که تعادل او به‌هم خورده باشد از دور خارج مى‌شود. در آخر بازى یک نفر بدون باخت در زمین باقى خواهد ماند که این فرد متعلق به‌هر گروه که باشد، آن گروه برنده ٔ بازى خواهد بود .  
  
باید یاد‌آور شد که حمله ٔ چند نفر از یک گروه به یک نفر از گروه مقابل بلامانع مى‌باشد .

**اَروِیع (سوسنگرد )**  
بازیکنان به‌وسیله ٔ تر یا خشک به دو گروه مساوى تقسیم مى‌شوند و پشک مى‌اندازند تا گروه برنده و بازنده مشخص شود. روى زمین مستطیلى رسم مى‌کنند و از طول آن را نصف مى‌کنند. بازیکنانى که بازنده شده‌اند با فاصله‌هاى معین روى خط وسط مى‌ایستند و بازیکنان برنده بیرون زمین صف مى‌بندند و تک‌تک سعى مى‌کنند از مقابل صف بازنده‌ها خود را به انتهاى زمین برسانند. بازیکنان بازنده باید مانع حرکت این بازیکنان بشوند و آنها را با دست بزنند . بازیکنان برنده مى‌توانند به‌طور مارپیچ عبور کنند .

**بَردبَرد گَرَکى (bard bard garaky) ( ایذه )**  
بازیکنان به دو گروه تقسیم مى‌شوند. آتشى روشن مى‌کنند و سنگ را در آتش مى‌گذارند تا داغ شود. سپس قرعه مى‌کشند تا گروهى که باید از آتش نگهبانى کند، مشخص شود . بعد چشم‌هاى افراد گروه دیگر را مى‌بندند و گروه نگهبان سنگ را از آتش بیرون آورده و در سیاهى‌ها به دوردست پرتاب مى‌کند، بعد چشم‌هاى گروه مقابل را باز مى‌کنند و آنها مى‌روند تا سنگ را پیدا کنند؛ گروه نگهبان هم باید همین کار را بکند. اگر گروه نگهبان سنگ را بیابد و آن را در آتش بى‌اندازد بازى به‌همین روال تکرار مى‌شود. اما اگر کسى از گروه مقابل این کار را بکند جاى دو گروه عوض مى‌شود .

 **تشتک‌بازى (خرمشهر )**  
پسرها به در مغازه‌ها مى‌روند و تشتک جمع مى‌کنند. دیوارى را به‌عنوان هدف انتخاب مى‌کنند و با فاصله از آن مى‌ایستند. نفر اول تشتک خود را پرتاب مى‌کند، همین‌طور نفرات بعدی. تشتک هرکس به دیوار نزدیک‌تر بود او برنده است.

 **دادارى پودارى دو تا بیار (دا به معنى مادر و پو به معنى پدر است) (مسجدسلیمان )**  
یکى از بازیکنان مى‌گوید: هرکس مادر و پدر دارد دو تا انگشت خود را در دست من بگذارد . بازیکنان همین کار را مى‌‌کنند. بازیکن اول چشم‌هاى خود را مى‌بندد و مى‌پرسد: تف کنم یا بگیرم؟ بچه‌ها مى‌گویند: بگیر. بازیکن سعى مى‌کند که یکى از بازیکنان را بگیرد. اگر موفق شد، چشم او را مى‌بندد و دیگران مى‌روند و گوشه‌اى پنهان مى‌شوند. وقتى همه پنهان شدند، چشم‌هاى بازیکن را باز مى‌کنند و به او مى‌گویند: "روغه رى سست گرده بر سیست" و او باید برود و پنهان شده‌ها را پیدا کند. اگر کسى را پیدا کرد باید بر سر او بزند و بگوید: "کچل" کسى که کچل بشود از بازى کنار مى‌رود تا دور بعدی. بعضى از بازیکنان که بتوانند خود را به بازیکن اولى برسانند و به او دست بزنند و بگویند: "حلال حلال" دیگر کسى نمى‌تواند به آنها کارى داشته باشد. وقتى همه یا کچل شدند یا حلال بازى از نو آغاز مى‌شود و کس دیگرى انگشتان بچه‌ها را در دست مى‌گیرد .

**طناب‌بازى (اهواز - آبادان - مسجدسلیمان )**  
هریک از چهار بازیکن یکى از نام‌هاى سرخ، سبز، آبى و گلابى را براى خود انتخاب مى‌کند . آن‌گاه دو نفر از بازیکنان هریک دو سر طناب را در دست گرفته و یکى دیگر از بازیکنان بین این دو قرار مى‌گیرد. یک نفر دیگر هم کنار محوطه ٔ بازى مى‌ایستد. دو نفر بازیکن طناب به‌دست شروع به چرخاندن طناب مى‌کنند و فردى که در وسط ایستاده باید با نزدیک شدن طناب به پاهاى او به هوا بپرد تا طناب از زیر پاى او بگذرد. این کار به‌صورت متوالى انجام مى‌گیرد. همراه با این کار، همان دو نفرى که دو سر طناب را گرفته‌اند، مرتباً تکرار مى‌کنند: سرخ، سبز، آبی، گلابی. بازى به‌همین ترتیب ادامه دارد تا زمانى‌که پاى پرنده به طناب گیر کند و طناب از چرخش بى‌افتد. آن‌گاه روى هر نامى که این خطا صورت بگیرد، صاحب آن نام باید به وسط بیاید و از روى طناب بپرد و به‌همین شیوه بازى را تا هر زمان که مایل باشند، ادامه مى‌دهند .

**گال (شوشتر )**  
بازیکنان در این بازى با مشتى چوب باریک، برد و باخت مى‌کنند به این ترتیب که ابتدا طرف مقابل شرط خود را که طاق یا جفت است، مشخص مى‌کند، آن‌گاه بازیکن اولى چوب‌ها را در لبه‌اى از دیوار که گال نامیده مى‌شود، مى‌اندازد،د درنتیجه مقدارى از آنها در لبه ٔ گال باقى مى‌ماند. تعداد چوب‌ها را مى‌شمارد و اگر با شرط طرف مقابل مطابقت داشت، همه ٔ آنها را مى‌برد .

**یزله**  
این بازى نمایشى جنبه ٔ حماسى و پهلوانى دارد و در مواقعى که دشمن سرزمین را تهدید مى‌کند، براى بالا بردن روحیه ٔ مبارزه‌طلبى مردم اجراء مى‌شود. یک نفر سردسته ٔ گروه مى‌شود و شروع به حماسه‌سرائى مى‌کند و دیگران به او پاسخ مى‌دهند . حرکات موزون بازیگران و هماهنگى کامل بین این حرکات با گفتار آنها از ویژگى‌هاى مهم این مراسم است. این مراسم در شکل اصلى خود همراه با سلاح انجام مى‌شده و بازیگران با لباس‌هاى محلى و خشاب فشنگ به این بازى مى‌پرداخته‌اند. این بازى با نیایش پروردگار براى پیروزى پایان مى‌گیرد .

منبع:اینترنت