



نام بازی :



زهرا اسپیره دم

مربی تربیت بدنی

دبیرستان زهره نجم

دی ماه ۹۷

منطقه جغرافیایی رواج بازی :



ایران ، استان فارس ، شهرستان لامرد ، بخش اشکنان

اشکنان

➤ نام(های) قدیمی : اشکان - سودابگرد - شهر مردگان

➤ جمعیت : ۹,۱۱۵ تن

➤ ارتفاع از سطح دریا: ۳۸۱ متر

➤ پیش شماره تلفن : ۰۷۱۵۲۷۶

➤ اماکن تاریخی : قلعه خان ، حمام ، مسجد علیخان

➤ اماکن تفریحی : رودخانه مهرا ، آبگرم پاقلات ، بنو ، چشمه تنگ خور ، اوباد (آب گرم گوگردی) ، کلو ، پولو و ...

➤ مراکز آموزشی : دانشگاه آزادو پیام نور

➤ مراکز زیارتی : امامزاده میرحسن ، امامزاده میراحمد

وسایل مورد نیاز بازی

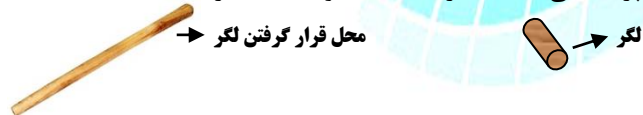
✓ لگر (تکه چوبی به اندازه تقریبی ۸ سانتی متر که باید جنس بسیار محکمی داشته باشد تا در اثر ضربه چوب نشکند.)

✓ چند عدد چوب به طول تقریباً ۸۰ سانتی متری جهت زدن لگر به قطر تقریباً ۳ سانتی متر

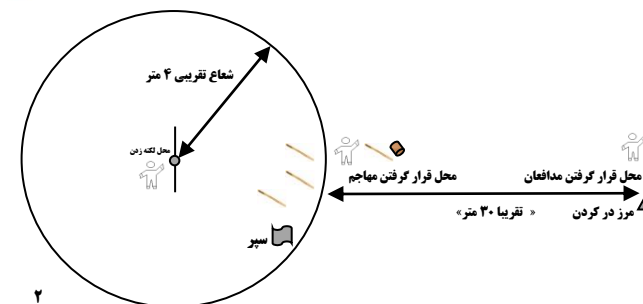
✓ تعدادی قوطی حلبی (معمولاً قوطی روغن جامد مچاله می شود و به عنوان سپر استفاده می شود .)

تعداد اعضای تیم: بسته به نفراتی که برای بازی به زمین محله آمده اند به دو تیم تقسیم می شوند .

تبصره : اگر عدد تعداد افراد فرد باشد یکی از افراد به صورت داوطلب یا با بر انداختن عنوان گاو بی شاخ را تصاحب می کند . این فرد لگرهای لکنه زدن مرحله در کردن را به طرف دایره پرتاب می کند تا نفرات بعدی بتوانند لکنه بزنند .



محل قرار گرفتن لگر



اصطلاحات رایج در بازی

دَر کردن (عبور دادن لگر از حد و مرز تعیین شده که به طور تصادفی تعیین شده است) ، **واگشتن** (زدن لگر با قوطی) ، **لکنه زدن** (به قرار دادن لگر روی چوب و پرتاب آن به سمت هوا و زدن آن برای در کردن است) ، **چل دادن** (به انجام مداوم بازی توسط یکی از اعضای دسته مهاجم چل دادن می گویند) .

فک کردن (هنگامی که یکی از بازیکنان لگر را روی چوب قرار می دهد و به هوا پرتاب می کند در صورتی که نتواند آن را در هوا بزند و لگر همان جا روی زمین بیفتد به این اتفاق فک کردن می گویند و دیگر ، بازیکن اجازه تکرار این کار را ندارد .)

محوطه بازی

دایره ای به قطر تقریبی ۸ متر (این دایره اندازه ثابتی ندارد و محوطه ای که در آن دایره رسم می شود باید دور از اماکن مسکونی و فضای باز باشد.)

نکات ایمنی بازی

✓ غیر از اعضای تیم ها و داور هیچ فرد دیگری خصوصاً کودکان نباید در زمین بازی حاضر باشد و تماشاگران همگی باید پشت دایره ساکن شوند تا لگر هنگام ضربه زدن یا سپر هنگام آنها اصابت نکند .

✓ بازی با دستور داور شروع می شود تا حادثه ای رخ ندهد و همه آمادگی شروع بازی را داشته باشند .

✓ اعضای دسته مدافع باید فاصله لازم را از همدیگر و عضو مهاجم رعایت نمایند تا سپر و لگر به آنها اصابت نکند .

قوانین بازی : تیمی شروع کننده بازی خواهد بود که مرحله "در کردن" را برده باشد .

مرحله قبل از شروع بازی جهت تعیین تیم مهاجم و مدافع :

برای تعیین تیم شروع کننده (مهاجم) و دسته مدافع مرحله ای در کردن برگزار می شود. به این نحو که یکی از اعضا هر تیم به نوبت در زمین بازی (دایره رسم شده) پشت خطی که در مرکز دایره رسم شده است قرار می گیرد و لگر را روی چوب خود قرار داده و با انداختن آن به هوا به آن ضربه میزند (لگنه زدن) در فاصله ای قرار دادی و تعیین شده (معمولاً سی متر) بین تیم ها چند سنگ روی هم گذاشته اند. تیمی که اعضای آن تعداد دفعات بیشتری لگر را از حد تعیین شده عبور دهد شروع کننده ی بازی خواهد بود. اگر با پرتاب لگر به هوا فرد نتواند به لگر ضربه بزند و لگر روی زمین بیفتد (فک کردن) دیگر حق انجام لگنه زدن را ندارد.

ذکر این نکته لازم است که این جدال دو به دو بین اعضا تیم ها برگزار میشود. ترتیب نفرات را خود تیم ها به صورت مشورتی جهت لگنه زدن انتخاب می کنند و برای هر بازی این مرحله برگزار می شود. چون برخی از اعضا تیم ها تبحر بیشتری در این کار دارند این افراد به عنوان نفرات اول راهی مرحله در کردن می شوند تا به تیم روحیه تزریق نمایند.



تیم مهاجم (برنده مرحله در کردن) و تیم مدافع در جایگاه خود مستقر می شوند بدین صورت که یکی از اعضا تیم مهاجم روی محیط دایره قرار می گیرد و بقیه اعضا کنار دایره می نشینند و شاهد چل دادن یار خود هستند تا بعد از هم تیمی خود یک به یک چل بدهند. دسته مدافع می تواند در هر فاصله ای از دایره بایستد ولی جهت رعایت نکات ایمنی بهتر است در فاصله دورتر بایستد تا فرصت دفاع با سپر را داشته باشد. فردی که چل می دهد با دست، لگر را به هوا پرتاب و با چوب به آن ضربه می زند اگر دسته مدافع لگر را در هوا مورد اصابت قوطی های خود قرار دهند آن عضو مهاجم از بازی در آن دور بازی خارج و نفر بعد تیم مهاجم بازی را از روی محیط دایره ادامه می دهد. اگر لگر مورد اصابت قرار نگیرد دسته مدافع (هر عضو که لگر به او نزدیک تر است) با پرتاب لگر به سمت دایره سعی می کند آن را داخل دایره بیندازد. اگر لگر داخل دایره بیفتد فرد مهاجم از آن دور بازی خارج و فرد دیگر تیم مهاجم جایگزین وی می شود. فرد مهاجم بعد از زدن لگر سپر خود برمی دارد تا هنگام پرتاب لگر از سمت دسته ی مدافع به سمت دایره او از ورود آن به دایره خود جلوگیری می کند. اگر لگر بعد از پرتاب، داخل دایره فرد مهاجم (ضربه زننده) قرار بگیرد، او از دور بازی خارج و فرد دیگر تیم چل می دهد. این نحو بازی تا تمام شدن افراد دسته مهاجم ادامه پیدا می کند. بعد از چل دادن تمام اعضای تیم مهاجم، دوباره مرحله در کردن توسط تیم ها اجرا می شود. این بازی با توجه به خیس بودن زمین و کشیدن راحت دایره آن روی زمین، بعد از بارش باران طرفداران زیادی دارد و اصطلاح چل برونوی در این هنگام رواج دارد.



می که محض یادبودی یادی از قدیمیا مو بُکنیم
یادی از دِه قدیمی خونه ی گلی بامو بُکنیم
صبح زود بی بی بیدار دِن گِلَه و خروس زیاد دِن
تِه مه وقتیا میادن دلمو چکنه شاد دِن
گِلَه پی کُناَر تَمو صدای کهر و پَج و میش
بِچپایِ مدرسه ای هم بازی توپا و ورزش
خوراک بوراک و دال و هوکلانی و چُرک دِن
تاووسن دُمپَر و اَرما نیمور و کَمی خَرک دِن
دُتیا اَمَره ی گاری اچَدِن که هو بیارن
پیریا با داس تِه پَرزینگ اچَدِن که جو بیارن
یکی بابازه شَدست دِن یکی دوزَه یکی هودار
یکی با پش آ تِه باش دِن یکیم مشغول تَنار
بیلَه بیلَه اَهَن رَتار پی زیارت راه نَدِن
کیسی ماشین سواری هم دیگه شَمراه نَدِن
روز عید چکنه خَش دِن اچَدِم پی خونه ی هم
خَنیامو چه زود دِن بی خیال غُصَه و غَم
عید نوروز اچَدِم در خیسلی هکال و کَمپَر
خهر اَشتری بهاره لو زمین چکد آبی پُر
وَختی که برونگ اَهَن تِه کوچیا چکنه شَل دِن
شوبوا تَرک تَرکو آ تِه کوچیا آ پَل دِن
شو زبر چراغ فانوس کِصَه ی اَمو روباه
هو خَرده از تِه مَشک دِن چکَدَم مزه شدا
بازی کُپو گرازی کَلْمُچ اِسپیرو ماکیه
اچَدِم تِه بادبلوچک فکر هیچیم مُناکیه
ماست و چَنگال مَسگَه و دو مُخَه و مایاد چو
عُمرمو رَفَت و گذشت آن روزیا مَث باد چو

شعری از عمران زاهدی به گویش اچمی

تندرست و پیروز باشید...۱۴