

تهران

آب اومد، کدوم آب ۳۷۶

نام دیگر: یه مرغ زردی داشتم

نوع: بازی - سرگرمی

تعداد: ۲ نفر یا گروهی

محل اجرا: فضای بسته

شرح بازی: این بازی در واقع ترانه‌ای است که بین استاد و شاگرد یا شاگردان رد و بدل می‌شود. ترانه پایان مشخصی ندارد و می‌تواند برحسب استعداد استاد و حوصله شاگردان ادامه یابد. ترانه این گونه آغاز می‌شود: استاد: یه مرغ زردی داشتم، خیلی دوش می‌داشتم، 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 زرد پاکوتاه، گردن هما که شیش قرون تا هاش قرون می‌خریدنش، نمی‌دادمش...

آب پشتک بازی ← جست و خیز

آبجی نسا ۳۷۷

نوع: بازی نمایشی

منطقه بومی: تهران

گروه سنی: بزرگسالان

جنس: زنان و دختران

تعداد: ۴ نفر

محل اجرا: فضای بسته

زمان اجرا: عروسبها و جشنها

نقشها: آبجی نسا (مادر دختر)، سکینه (دختر)، آبجی خاتون، ضرب‌گیر

ابزار بازی: ضرب

شرح بازی: آبجی نسا مادری است که یک دختر دم بخت دارد و می‌خواهد نزد فالگیر برود و دعایی بگیرد که دخترش راضی به ازدواج با حاجی جواد حجره‌دار که مرد پیر و زشت، ولی پولداری است بشود. سر راه به یکی

از دوستانش آبیجی خاتون، برمی خورد و آبیجی خاتون به او پیشنهاد می کند که به خانه آنها برود و دختر را برای عروسی آماده کند. آن دور به خانه برمی گردند و آبیجی خاتون، سینه دختر دوستش را نصیحت می کند و سعی می کند او را قانع کند که اگر حاجی جواد پیر و زشت است در عوض پولدار است و او را خوشبخت می کند و سعی می کند جوانان محله را از چشم او بیندازد. اما دختر راضی نمی شود و می گوید که تمام ثروت و مکنت حاجی هم نمی تواند عیبهای او را بپوشاند. او می گوید که نامزد جوانش را دوست دارد و می خواهد زن او بشود. تمام گفت و گوها با شعر است و در هنگام اجرا با ضرب همراهی می شود.

۳۷۸ آتش داری بالا ترک

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: تهران

گروه سنی: کودکان

تعداد: گروهی

محل اجرا: فضای بسته

شرح بازی: بازیکنان دور هم می نشینند. استاد بازی انگشتان دست خود را باز کرده و دو دست خود را روی هم بر زمین می گذارد، طوری که انگشت کوچک دست بالایی بر شست دست پایینی قرار گیرد. اولین بازیکن انگشتانش را یکی یکی از پایین به بالای انگشتان استاد برده و از او سؤال می کند: آتش داری؟ استاد جواب می دهد: بالا ترک و در همان حال سعی می کند با به هم بستن انگشتان خود، انگشت او را به دام اندازد. اگر بازیکن به موقع انگشتش را بیرون آورد، آن را به میان انگشت بالاتر می گذارد و به همان ترتیبی که گفته شد، عمل می کند. اگر او بتواند از تمام انگشتان استاد بگذرد، خودش جزئی از استاد شده و دستانش را روی دستان استاد می گذارد و بازیکن بعدی باید انگشتهای خود را از تمام انگشتهای روی هم گذاشته شده، بگذراند. در صورتی که استاد بتواند، انگشت بازیکن را میان انگشتانش گیر بیندازد، آن بازیکن سوخته و برایش جریمه ای تعیین می شود که معمولاً او را «تپ تپ خمیر» می کنند.

۳۷۹ آسیاب بچرخ

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: تهران

گروه سنی: کودکان

تعداد: گروهی

محل اجرا: فضای باز

شرح بازی: بازیکنان دسته های یکدیگر را گرفته و دایره وار می ایستند. آن گاه یکی از بازیکنان فرمان داده و می گوید: «آسیاب بچرخ». با این فرمان بازیکنان با سرعت زیاد شروع به چرخیدن می کنند تا آنکه سرشان گیج رفته و بر زمین بیفتند.

۳۸۰ آسیاب بشین

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: طالب آباد

تعداد: گروهی

محل اجرا: فضای باز

شرح بازی: بازیکنان دست یکدیگر را گرفته و دایره وار می ایستند. یکی از آنها استاد شده و خطاب به بازیکنان می گوید: «آسیاب بشین. آن گاه همگی نشسته و می گویند: «می شینم». بعد از آن هر بار که استاد می گوید: «جون خاله جون» یا «جون عمه جون»، همگی می گویند: «پا نمی شم» و زمانی که استاد می گوید: «جون چمدون» همگی می گویند: «پا می شم» و بعد بلند می شوند. دوباره استاد آنها را مورد خطاب قرار داده و می گوید: «آسیاب قلیان بکش!» آن گاه همگی قلیان کشیده و در واقع ادای قلیان کشیدن را در می آورند. سپس استاد می گوید: «آسیاب بخواب» و همگی خود را کج می کنند و در آخر استاد می گوید: «آسیاب بچرخ»، که همگی دست یکدیگر را گرفته و دور خود می چرخند و بازی پایان می گیرد.

۳۸۱ آفتاب مهتاب چه رنگه؟

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: تهران

گروه سنی: کودکان

تعداد: ۲ نفر

محل اجرا: فضای باز

شرح بازی: دو بازیکن پشت به یکدیگر ایستاده، بازویشان را در هم می اندازند و قفل می کنند. آن گاه به نوبت یکی به جلو خم شده و دیگری را بر پشت خود بلند می کند و در همان حالت می پرسد: آفتاب مهتاب چه رنگه؟ دیگری پاسخ می دهد: سرخ و سفید دو رنگه.

سپس تغییر وضعیت می دهند و این بار نفری که خم شده بود بر پشت دیگری قرار می گیرد و سؤال می کند و دیگری هم جواب می دهد و بازی را تا زمانی که بخواهند به همین ترتیب ادامه می دهند.

آقا زنجیر باف (فشندک) ← عمو زنجیر باف

۳۸۲ آن، مان، نبارا

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: تهران

گروه سنی: کودکان

تعداد: ۳-۶ نفر

محل اجرا: فضای باز

شرح بازی: یکی از بازیکنان استاد شده و روبه بازیکنان دیگر می ایستد. استاد با گفتن کلمه «آن» بازی را شروع می کند و بازیکنان دیگر به ترتیب کلمات «مان»، «نه»، «با»، «را» را می گویند. دور دوم، استاد با کلمه «دو» شروع می کند و دیگران به ترتیب کلمات «دو»، «اس»، «کا»، «چی» را می گویند و دور سوم به این ترتیب پایان می یابد که استاد کلمه «آن» را می گوید و دیگران به ترتیب کلمات «مان»، «که»، «با»، «چی» را می گویند. کلمه «چی» به

هر بازیکنی که بیفتد از دور بازی کنار می‌رود. اگر کلمه «چی» به استاد رسید، او نیز از دور بازی خارج شده و نوبت به نفر بعدی می‌رسد. به همین ترتیب بازی آن قدر ادامه می‌یابد تا فقط یک نفر باقی بماند. این بازیکن در ادامه بازی «گرگ» می‌شود. بازیکنان پراکنده می‌شوند و گرگ به تعقیب آنها می‌پردازد و دست خود را به هر بازیکنی که بزند، آن بازیکن از بازی کنار می‌رود و این کار را آنقدر ادامه می‌دهد تا همه بازیکنان از بازی خارج شوند. در صورتی که بخواهند بازی را ادامه دهند، اولین نفری که سوخته گرگ می‌شود و بازی را دوباره به همان شکل ادامه می‌دهند.

آی تخم مرغ گندیده

۳۸۳

نام دیگر: اشرت اپرت

نوع: بازی - سرگرمی

گروه سنی: کودکان و نوجوانان

تعداد: گروهی

محل اجرا: فضای باز

ابزار بازی: دستمال یا شیشی که به عنوان تخم مرغ گندیده استفاده می‌شود.

شرح بازی: ابتدا یکی از بازیکنان به حکم قرعه به عنوان استاد انتخاب می‌شود. آن گاه بازیکنان دایره وار نشسته و چمباتمه می‌زنند که نتوانند پشت سر خود را ببینند. استاد دستمال را پشت سر یکی از بازیکنان انداخته و خود شروع به دویدن می‌کند. فردی که گرگ شده یعنی دستمال پشت سر او بوده، باید دستمال را برداشته و به دنبال استاد بدود و آن را به او بزند. در تمام این مدت بقیه بازیکنان یک صدا «آی تخم مرغ گندیده» را تکرار می‌کنند. اگر گرگ نتواند، دستمال را به استاد بزند و او نهایتاً بعد از خستگی در جای گرگ بنشیند، خود گرگ استاد می‌شود و اگر دستمال را به استاد بزند، استاد را «تخم مرغ گندیده» نامیده و او را در وسط جمع بازیکنان می‌نشانند و خطاب به او شعار «آی تخم مرغ گندیده» را سر می‌دهند.

آی تو به باغ رفته بودی؟

۳۸۴

نام دیگر: یار منو دیده بودی؟

نوع: بازی نمایشی

منطقه بومی: تهران، قزوین

گروه سنی: بزرگسالان

جنس: زنان

تعداد: گروهی

محل اجرا: فضای بسته

نقشهها: خواننده، همسرایان

ابزار بازی: دایره و تنبک

شرح بازی: زنی که به حاضر جوابی معروف است و در ضمن خوب هم می‌رقصد همراه با دایره یا تنبکی به وسط مجلس می‌آید و شروع به خواندن می‌کند: «آی تو به باغ رفته بودی؟» حاضران در مجلس هم به او جواب می‌دهند: «بله بله رفته بودم...» این گفت و گو ادامه پیدا می‌کند تا به پرسش درباره حال و روز یار می‌رسد:

«کجای یارم درد می کرد؟» در اینجا حاضران یکی از اعضای بدن را نام می برند «سر یارت درد می کرد». و او هم برای آن درمانی پیش بینی می کند: «سر یار سرور می خواد، سایه بالا سر می خواد». به همین ترتیب گفت و گوها ادامه پیدا می کند. گاه حاضران عضوی را نام می برند که در شعر پیش بینی نشده است. لذا خواننده باید مهارت بدیهه سرایی داشته باشد و فوراً شعری مناسب آن بسازد. این بازی تا آنجا که ذوق و قریحه خواننده و حاضران اجازه دهد ادامه پیدا می کند.

اتل متل تو توله

۳۸۵

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: تهران

گروه سنی: کودکان

تعداد: گروهی

محل اجرا: فضای بسته

شرح بازی: کودکان دایره وار می نشینند و پاهایشان را به طرف مرکز دایره دراز می کنند. استاد که معمولاً از بزرگسالان می باشد، ترانه ای را می خواند و با هر سیلاب دست خود را روی پای یکی از بازیکنان می گذارد. هر یک از پاها که آخرین سیلاب ترانه به آن بیفتد، کنار گذاشته می شود. بازی آن قدر ادامه پیدا می کند که فقط یک یا باقی بماند. آن گاه استاد تصمیم می گیرد که فرد باقیمانده برای تفریح سایر بازیکنان چه عملی انجام دهد.

ارش قرش

۳۸۶

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: تهران

گروه سنی: کودکان و نوجوانان

تعداد: گروهی

محل اجرا: فضای باز

شرح بازی: بازیکنان به دو گروه تقسیم می شوند. یکی از دو گروه (الف) روی زمین می نشینند و گروه دیگر (ب)، در چند مرحله که به تدریج مشکل تر می شود، یک یک از روی آنها می پرد این مراحل به ترتیب زیر است:

۱. افراد گروه اول دو به دو روی یکدیگر قرار گرفته و کف پاهایشان را به یکدیگر می چسبانند.
۲. در مرحله بعد، پای چپ خود را روی پای راست خود می اندازند، طوری که در این حالت نیز کف پاهایشان بر روی پنجه قرار گیرد و ارتفاع آن بیشتر از مرحله قبل شود.
۳. در مرحله بعد، دست راست خود را به صورت و جب بر روی پای خود قرار می دهند.
۴. دست چپ خود را نیز بر روی دست راست خود می گذارند.

اگر گروه ب همه این مراحل را با موفقیت گذرانند، آن گاه با نظر گروه الف، فاصله ای را از محل بازی تا جایی که توافق می کنند، مشخص می نماید. بعد بازیکنان گروه الف به پهلو روی زمین خوابیده و بازیکنان گروه ب پای خود را روی بازوی آنها قرار می دهند. افراد گروه ب، سنگی را در همان حال به طرف محلی که توافق کرده اند، می اندازند. اگر سنگ تا حد مشخص شده، پرتاب شد، گروه الف این فاصله را تا محل بازی از افراد گروه ب کولی می گیرد و پس از آن جای گروه عوض می شود.

اگر نتوانستند سنگ را تا محل انتخاب شده، پرتاب کنند، می‌بایست فاصله محل بازی تا محل انتخابی را «زو» بکشند و به جای خود باز گردند و پس از آن بازیکنان گروه ب به تعداد «زو» کشیدن‌های بازیکنان گروه الف، به حالت لی لی زو کشیده و با پای خود آهسته به پشت افراد گروه الف می‌زنند، تا زمانی که تعداد زوها تمام شود و بعد از این مرحله، جای دو گروه عوض می‌شود.

استاد کرباس باف ← عمو زنجیر باف

۳۸۷ استوپ کار تونی

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: تهران

تعداد: حداقل ۳-۴ نفر

محل اجرا: فضای باز

شرح بازی: بازیکنان دور هم جمع می‌شوند و یکی از آنها گرگ می‌شود. گرگ بقیه بازیکنان را دنبال می‌کند تا یکی از آنها را بزند، اگر بازیکنی به هنگام خطر زده شدن توسط گرگ، نام یک کارتون را ببرد مثلاً بگوید: پینوکیو استوپ، دیگر گرگ نمی‌تواند او را بزند و خود گرگ هم باید بی حرکت بایستد تا بازیکن دیگر آمده و با بردن نام یک کارتون دیگر مثلاً «پسر شجاع آزاد»، او را آزاد کند و او بتواند دوباره وارد بازی شود.

اشرت اپرت ← آی تخم مرغ گندیده

۳۸۸ اشن قز

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: قزوین

گروه سنی: کودکان و نوجوانان

تعداد: دو گروه ۸-۱۰ نفر

محل اجرا: فضای باز

شرح بازی: بازیکنان به دو گروه مساوی تقسیم می‌شوند. سپس روی زمین دایره کوچکی به نام قلعه کشیده و به طریق «شیر یا خط» گروه قلعه‌دار را (گروه الف) مشخص می‌کنند. گروه الف که شروع کننده بازی است یکی از افراد خود را به عنوان قلعه‌دار در درون دایره قرار داده و بقیه به قصد زدن و سوزاندن افراد گروه ب، آنها را دنبال می‌کنند. گروه ب که قصد گرفتن قلعه را دارد، به دنبال فرصت مناسب است که با «قر» کردن افراد گروه الف، یک یک آنها را بسوزاند و این در صورتی است که بین قلعه‌دار و یارانش و یا بین خود یاران گروه الف فاصله ایجاد شود. در این هنگام، افراد گروه ب که در این فاصله قرار دارند، می‌توانند مثل «حسین» را که از افراد گروه الف است، مورد خطاب قرار داده و بگویند: حسین قر. در این صورت «حسین» سوخته و از بازی اخراج می‌شود.

اگر تمامی افراد گروه ب زودتر از افراد گروه الف بسوزند، جای دو گروه عوض نمی‌شود ولی اگر تمام افراد گروه الف بسوزند، تنها قلعه‌دار باقی می‌ماند. حال تمامی گروه افراد گروه ب سعی می‌کنند که به هر صورتی که

شده پای خود را داخل قلعه کرده و بگویند: «قلعه داگدی». در صورت موفقیت قلعه‌دار می‌سوزد و جای دو گروه عوض می‌شود ولی اگر قلعه‌دار تمامی افراد گروه ب را با دست بزند، قلعه‌دار پیروز می‌شود و بازی بار دیگر در دست قلعه‌دار و یارانش باقی خواهد ماند.

اکردوکر ← لی لی

الک دولک

۳۸۹

نام دیگر: لو چمبه بازی (مشهد)

نوع: بازی - سرگرمی

گروه سنی: کودکان و نوجوانان

تعداد: گروهی

محل اجرا: فضای باز

ابزار بازی: یک چوب در حدود یک متر (الک)، یک چوب کوچکتر در حدود نیم متر (دولک)

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

اوستا بدوز (جیتوی ورامین) ← اوستا بدوش زن اوستا ندوش

اوستا بدوش زن اوستا ندوش

۳۹۰

نامهای دیگر: کلاغ پر، تاپ تاپ خمیر، اُستا بدوز (جیتوی ورامین)

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: تهران

گروه سنی: کودکان

تعداد: گروهی

محل اجرا: فضای بسته

شرح بازی: یکی از بزرگسالان استاد شده و بازیکنان را گرد خود می‌نشانند. آن گاه انگشت نشانه (ابهام) را دوبار به روی زمین می‌کشد. بار اول می‌گوید: «اوسا بدوش» و همگی انگشت نشانه‌شان را بر زمین کشیده و می‌گویند: «اوسا بدوش». بار دوم نیز انگشت خود را بر زمین می‌کشد و می‌گوید: «اوساندوش». این بار هم همگی کار او را تقلید می‌کنند. سپس استاد انگشت خود را وسط برده و هر بار نام یک پرنده یا چیزهایی که نمی‌پرنند را بر زبان می‌آورد و با اضافه کردن کلمه «پر» به آنها، دست خود را به نشانه پرواز به هوا می‌برد. مثلاً می‌گوید: کلاغ پر، گنجشک پر، درخت پر.... بازیکنان باید هشیار باشند و تنها هنگامی که استاد نام پرنده را می‌برد، دستهایشان را بلند کنند. بازیکنی که توجه نداشته باشد و هنگام آوردن نامهایی غیر از پرندگان، انگشت خود را بالا ببرد، می‌سوزد. در این موقع بچه‌ها همگی دست می‌زنند و یکصد می‌گویند: مثلاً «درخت که پر ندارد»، یا «دیگ که پر ندارد». بعد استاد بازیکن سوخته را به وسط آورده و سر او را در دامن خود می‌گذارد و چشمهایش را با دست می‌گیرد. آن گاه همگی با کف دست به پشت فرد سوخته می‌زنند و می‌خوانند: تپ تپ خمیر، شیشه پرپنیر، دست کی بالا؟ بعد از اینکه یکی از کودکان دست خود را بالا می‌برد، استاد از کودک سوخته می‌پرسد که دست چه کسی بالاست. اگر او بتواند جواب صحیح بدهد، بازی پایان می‌یابد و در غیر این صورت دوباره همگی با کف دست به پشت او می‌زنند و با هم اشعاری را می‌خوانند و همراه با تکرار بند آخر شعر، همبازی سوخته خود را غلغلک می‌دهند و در همین جا بازی پایان می‌گیرد.

۳۹۱ اووه وازی (uhāvazi)

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: فشنک

گروه سنی: کودکان

جنس: پسران

تعداد: گروهی

محل اجرا: فضای باز

ابزار بازی: قاپ (به تعداد بازیکنان)

شرح بازی: در این بازی قاپ، سه بر به نامهای اسب، خر و عاشق دارد. بازیکنان هرکدام قاپ می‌اندازند. هر کس که «اسب» آورده باشد باید با قاپ خود، قاپ دیگران را بزند. اگر هیچ یک از بازیکنان اسب نیاورده باشد، فردی که «خر» آورده باشد برنده خواهد بود. بعد از خر «عاشق» برنده است. گاهی ممکن است سه نفر از بازیکنان «اسب» آورده باشند و فقط قاپ یک نفر با آنها اختلاف داشته باشد. در این صورت همین بازیکن برنده خواهد بود؛ هر چند که قاپ او «خر» یا «عاشق» باشد. برنده با قاپ خود، قاپهای دیگران را نشانه می‌گیرد و این کار را آن قدر ادامه می‌دهد تا نشانه‌اش به خطا برود.

۳۹۲ اینجا بذارم گربه می‌بره

نوع: بازی نمایشی

منطقه بومی: طالب آباد

تعداد: گروهی

محل اجرا: فضای باز

نقشها: مادر، دختر، گربه

ابزار بازی: یک عدد سنگ به عنوان ظرف شیر

شرح بازی: بازیکنان دست یکدیگر را گرفته و به شکل دایره می‌ایستند. یکی از آنها که در نقش زن بازی می‌کند، به طرف یکی از بازیکنان که ظاهراً دختر اوست، آمده و به او می‌گوید: «ننه جان، من می‌خواهم به حمام بروم و مقداری شیر از گوسفندها دوشیده‌ام، آن را یک جایی بگذار که گربه نبره.» و پس از آن رهسپار حمام می‌شود. دختر سنگی را به عنوان ظرف شیر برداشته و از جلوی یکایک بازیکنان رد می‌شود و سنگ را روی شانه و سر یک یک افراد گذاشته و می‌گوید: «اینجا بذارم گربه می‌بره». بقیه هم یکصدا می‌گویند: «دوش دوش». به همین صورت دختر دور بازیکنان گشته و نهایتاً سنگ را روی سر یا شانه یکی از آنها قرار می‌دهد و از جمع آنها به منظور بازی کردن برای خود، دور می‌شود. حال یکی از بازیکنان که در نقش گربه بازی می‌کند، پس از دور شدن دختر، سنگ را برداشته و فرار می‌کند. فرار گربه، دختر را متوجه کرده و بقیه بازیکنان به اتفاق او، گربه را تعقیب کرده و ظرف شیر را از او می‌گیرند و در صورت تمایل بازی را از نو آغاز می‌کنند.

باقالی به چند من

۳۹۳

نام دیگر: توقلی به چند من

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: طالب آباد

تعداد: بیش از ۸ نفر

محل اجرا: فضای باز

شرح بازی: بازیکنان به دو گروه مساوی تقسیم می‌شوند و هر گروه یک نفر را به عنوان استاد انتخاب می‌کند. دو استاد در کنار هم می‌نشینند و دو گروه در چند قدمی آنها روبه‌روی هم می‌ایستند. آن‌گاه دو استاد، پنهان از دو گروه، رقمی را بین خود توافق می‌کنند (مثلاً ۲۵ من). سپس، یکی از آن دو رو به یاران دو گروه کرده می‌گوید: «لب لب من، لب لب تو، باقالی به چند من؟» یک نفر از بازیکنان رقمی را حدس زده و نام می‌برد. اگر این رقم بالاتر یا پایینتر از عدد تعیین شده باشد، استادها برای راهنمایی می‌گویند: «پایین» یا «بالا» این ارقام آن قدر بالا و پایین می‌روند تا یکی از بازیکنان رقم قرار دادی را بگوید. این بازیکن متعلق به هر گروه که باشد، آن گروه برنده است و استادشان رو به گروه دیگر کرده می‌گوید: «کول کول تو». با گفتن این عبارت، گروه برنده بر کول گروه بازنده سوار شده و تا مسافتی مشخص، کولی می‌گیرد.

بالا بلندی

۳۹۴

بامبک

۳۹۵

نام دیگر: زی یک

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: طالب آباد، شهر ری، تهران

تعداد: گروهی

محل اجرا: فضای باز

ابزار بازی: یک عدد توپ کوچک

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

بَره غُزی

۳۹۶

نوع: بازی نمایشی

منطقه بومی: ده انار

تعداد: گروهی

محل اجرا: فضای باز

زمان اجرا: روزهای شبانه

نقشها: ننه زالو، گرگ

شرح بازی: از میان بازیکنان یک نفر گرگ و یک نفر ننه زالو می‌شود. گرگ در وسط میدان دراز می‌کشد و ننه زالو، درحالی که بقیه بازیکنان او را همراهی می‌کنند، پیشاپیش همه دور میدان راه می‌رود. در همین حین چیزی در وسط میدان، توجه آنها را جلب می‌کند. ننه زالو و همراهانش، دور آن گشته و با لگد آن را می‌زنند. آن گاه همراهان ننه زالو به او می‌گویند: «هی دایی بچن». و ننه زالو برای روحیه دادن به آنها می‌گوید: «هی دایی هیزم سیاست». در این موقع گرگ بلند شده و روی زانو می‌نشیند و می‌گوید: «ننه زالو! خان مرا نزد شما فرستاده که یک قوج با دمیه ۲۰ کیلویی برای خوشحالی او ببرم». ننه زالو می‌گوید: «خان غلط کرده و... خورده، او مرد کثیفی است و خان و خودت هیچ غلطی نمی‌توانید بکنید». گرگ دست به حمله می‌زند و سعی می‌کند دستش را به یکی از همراهان ننه زالو بزند که این فرد، گرگ خورده محسوب شده و از پشت سر ننه زالو برمی‌گردد.

بیضی ژیلا ← دوقوز پپرک

پادشاه وازی

۳۹۷

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: فشندک

تعداد: بیش از ۴ نفر

محل اجرا: فضای باز

ابزار بازی: قاپ (به تعداد بازیکنان)

شرح بازی: چهار طرف قاپ با نامهای اسب، خر، عاشق و دزد نامگذاری شده که در این بازی به خصوص به ترتیب شاه، وزیر، جلاد و دزد نامیده می‌شوند. بازیکنان به ترتیب قاپ می‌اندازند هر کس شاه آورد، شاه می‌شود ولی باید منتظر بماند تا وضعیت بقیه افراد مشخص شود. بنابراین زمانی که موقعیت هر چهار نقش مشخص شد؛ شاه، وزیر، جلاد و دزد شدن هر چهار نفر مسلم می‌گردد. آن گاه شاه به وزیرش دستور می‌دهد که

دزد را پیدا کند، وزیر خطاب به شاه در حالی که دزد را نشان می‌دهد، می‌گوید که او را گرفته است. سپس شاه از وزیر می‌خواهد که ببیند دزد چه دزدی کرده است. دزد می‌گوید: «رفتم باغ شاه، دیدم زن شاه، زدمش و فرار کردم». شاه به وزیرش می‌گوید که به جلا داد دستور سبیل مال کردن دزد را بدهد. البته وزیر، دستور نوع سبیل مال را که آتشی باشد یا پنبه‌ای، از شاه می‌گیرد. آن وقت جلا داد به سراغ دزد رفته و با دو انگشت شست و سبابه لب بالای دزد را محکم فشار می‌دهد. و اگر سبیل مال پنبه‌ای باشد، به نرمی پنبه دست به بالای لبش خواهد کشید. این بازی مجازاتهای دیگری مانند، قیف بند، چک زدن، معلق زدن و شلاق زدن نیز دارد.

پنج دوک

۳۹۸

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: طالب آباد

گروه سنی: کمتر از ۱۵ سال

جنس: پسران

تعداد: ۳-۵ نفر

محل اجرا: فضای باز

ابزار بازی: پنج قطعه سنگ به اندازه تخم مرغ به نام «دوک» (به تعداد بازیکنان)، یک تکه آجر به نام «لپر» (به تعداد بازیکنان)

شرح بازی: هر یک از بازیکنان پنج قطعه سنگ (دوک) خود را به شکل کله قند روی هم می‌چینند. آن گاه به شیوه تریا خشک، نوبت بازی افراد را مشخص می‌کنند. اولین بازیکن در چهار قدمی دوکها ایستاده و لپر خود را با هدف انداختن دوکها پرتاب می‌کند. اگر لپر به دوکها نخورد، نوبت به نفر بعدی می‌رسد و در صورت اصابت به دوکها، هر دوکی که از جایگاه خود حدود پنج پی (پنج برابر طول کف پا) تغییر مکان یافته باشد، متعلق به زنده لپر خواهد بود که پس از برداشتن آنها، بازی خود را ادامه می‌دهد؛ یعنی مجدداً با لپر خود به دوکها می‌زند، تا زمانی که دیگر نتواند لپری را ببرد. آن گاه نوبت به افراد بعدی می‌رسد و بازی را آن قدر ادامه می‌دهند تا هر کس لااقل پنج دوک برده باشد. اگر بازیکنی کمتر از آن برده باشد، برنده بازی باید به تعداد دوکهای کسری او، به او اردنگ بزند.

پنجره

۳۹۹

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: طالب آباد

تعداد: گروهی

محل اجرا: فضای باز

شرح بازی: بازیکنان دونفر را از میان خود انتخاب می‌کنند. این دو نفر در مقابل هم نشسته و کف پاهای خود را به یکدیگر می‌چسبانند، طوری که کف پاها بر زمین عمود باشد. سپس بقیه بازیکنان از روی پای آنها پرش می‌کنند. بار دوم یکی از بازیکنان نشسته یک پای خود را به طور عمودی روی پای دیگری می‌گذارد و دوباره بازیکنان از روی آن هم می‌پرند. در این مرحله هر بار یک پا اضافه می‌شود، یعنی سه بار پرش از روی پاها انجام می‌شود. در مرحله بعدی هر بار یکی از دو نفر پنجه‌های خود را باز کرده و آن را روی کف پاها می‌گذارد. در این

مرحله نیز بازیکنان چهار بار پرش می‌کنند. اگر هر یک از بازیکنان به هنگام پرش به دست یا پای افراد نشسته که در واقع با دست و پای خود چیزی شبیه پنجره درست کرده‌اند، بزنند، سوخته است و بازی از نو تکرار می‌شود.

پنشت (peneshtä)

۴۰۰

نام دیگر: یک قل دو قل

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: فشنک

جنس: دختران

تعداد: گروهی

محل اجرا: فضای بسته

ابزار بازی: پنج سنگ گرد (به تعداد بازیکنان)

شرح بازی: هر بازیکن پنج سنگ گرد انتخاب می‌کند که خوب در مشت جا گرفته و اپو شود. ابتدا با همین سنگها مانند «مادبازی» پیشال را تعیین می‌کنند. (برای توضیحات راجع به «اپو» و «پیشال» نگاه کنید به «مادبازی» در استان تهران). بازیکنی که پیشال می‌شود به ترتیب این مراحل را بازی می‌کند.

۱- یک یک (yäk yäk): بازیکن هر پنج سنگ خود را به زمین ریخته و بعد یکی از سنگها را از زمین برمی‌دارد و با آن چهار سنگ دیگر را یکی یکی اپو می‌کند تا تمام شود.

۲- دُ دُ (do do): در این مرحله نیز پنج سنگ را بر زمین ریخته و یکی را برای اپو انتخاب می‌کند و چهار سنگ دیگر را با دو اپو از زمین جمع می‌کند.

۳- س س (säsä): در این مرحله مانند مرحله دوم عمل می‌شود، با این تفاوت که یک سنگ را با اپوی اول و سه سنگ دیگر را با اپوی دوم جمع می‌کند.

۴- چار چار (char char): با یک اپو چهار سنگ را زمین گذاشته و با اپوی دیگر، همان چهار سنگ را جمع می‌کند.

۵- پنج پنج (penj penj): هر پنج سنگ را پایین می‌ریزد و یکی را جدا کرده و با آن، چهار تای دیگر را با یک اپو جمع می‌کند.

۶- کُد کُد (qod qod): هر پنج سنگ را در مشت خود گرفته، یکی را برای اپو انتخاب می‌کند. آن گاه با چهار اپو، هر بار یکی از سنگها را بر زمین می‌گذارد و سپس با دو اپوی دیگر، دو تا دو تا آنها را جمع می‌کند.

۷- گل آپاچ (gol o pach): (گل آپاچ): هر پنج سنگ را بر زمین ریخته و با یکی از آنها در هر اپو، یکی از سنگهای روی زمین را جمع می‌کند و به این ترتیب بعد از چهار اپو همه سنگها در مشت او قرار می‌گیرند.

۸- ت آپاچ (tä o pach) (ته آپاچ): هر پنج سنگ را بر زمین ریخته و یکی یکی آنها را با دست راست به هوا می‌اندازد و با دست چپ می‌گیرد که در نتیجه هر پنج سنگ در مشت چپ جمع خواهد شد.

۹- سر آپاچ (sar o pach) (سر آپاچ): هر پنج سنگ را پایین ریخته و یکی از آنها را برای اپو برمی‌دارد، آن گاه با دست راست و با هر اپو یک سنگ از زمین برداشته و در دست چپ می‌گذارد.

۱۰- گیلان اپو (gilan epu) (اپوی گیلان): مانند گل آپاچ عمل می‌کند با این تفاوت که در آن مرحله ممکن است هر دو دست به کار رود ولی در اینجا فقط با یک دست می‌بایست اپو کرد.

۱۱- بشکن (boshkän): مانند حرکت قبل می‌باشد با این تفاوت که سنگها در اپو می‌بایست به هم بخورد و صدا بدهد.

- ۱۲- نشکن (nashkän): برخلاف حرکت قبل باید سنگ ابو شده در مشت صدا ندهد.
- ۱۳- پیرزن (pirä zän): سنگها را روی زمین ریخته و دست چپ را در کنار سنگها قرار می دهد. آن گاه یکی از سنگها را برداشته و با چهار ابو بقیه سنگها را یکی یکی به داخل دست چپ می اندازد.
- ۱۴- مرغانه ویچین (mor qané vichin) (جمع کننده تخم مرغ): هر پنج سنگ را روی زمین می ریزد و با یکی از آنها ابو می کند و در هر ابو سنگی را که با ابوی قبلی برداشته بود دوباره به زمین می گذارد. در نتیجه بعد از پنج ابو هر چهار سنگ دوباره بر زمین خواهد بود. آن گاه باز یکن با دو ابو و دو به دو آنها را جمع می کند.
- ۱۵- آروس (arus) (عروس): باز یکن دست چپش را روی زمین می گذارد و با دست راست سنگها را روی زمین می ریزد. باز یکنان دیگر با توافق، یکی از سنگها را به عنوان «عروس» انتخاب می کنند. حال باز یکن یکی از سنگها را برای ابو برداشته و با هر ابو یک سنگ را از زیر دست چپ می گذرانند و با آخرین ابو سنگ «عروس» را هم رد می کند.
- ۱۶- زاما (zama) (داماد): باز یکن سنگها را روی زمین ریخته و دست چپش را مانند دروازه روی زمین قرار می دهد. آن گاه باز یکنان دیگر، یکی از سنگها را به عنوان «زاما» انتخاب می کنند و سپس باز یکن یکی از سنگها را برداشته و با ابو کردن بقیه سنگها را به داخل دروازه می راند تا نوبت به سنگ «زاما» می رسد که آن را با سه ابو و سه حرکت وارد دروازه می کند که به این حرکت آخر «سه ووزان» (sevozan) می گویند.
- ۱۷- ی درواز (yédarvaza) (یک دروازه): مانند «زاما» ست با این تفاوت که «سنگ زاما» در کار نیست و همه سنگها با یک حرکت و به اصطلاح با «ی ووزان» (yevozan) به داخل دروازه رانده می شود.
- ۱۸- دو درواز (do darvazä) (دو دروازه): با سه انگشت دست چپ (انگشت شست و دو انگشت کناری آن)، دو دروازه درست کرده و هر سنگ با دو ابو به داخل دروازه رانده می شود.
- ۱۹- س درواز (sa dārvazä) (سه دروازه): با چهار انگشت دست چپ، سه دروازه درست کرده و هر سنگ با سه ابو به درون دروازه رانده می شود.
- ۲۰- چار درواز (char darvazä) (چهار دروازه): با تمامی انگشتان دست چپ، چهار دروازه درست کرده و هر سنگ با چهار ابو به داخل دروازه رانده می شود.
- ۲۱- ی گل چرخ (ye' gole chärx) (یک گل چرخ): مانند حرکت «یک یک» عمل می کند با این تفاوت که سنگ ابو را در هوا با حرکت چرخ می گیرد.
- ۲۲- دگل چرخ (do gole chärx) (دو گل چرخ): مانند حرکت «دو دو» انجام می شود ولی ابوها با چرخ همراه است.
- ۲۳- س گل چرخ (sa golè charx) (سه گل چرخ): مانند حرکت «س س» است و ابوها با چرخ انجام می شود.
- ۲۴- چار گل چرخ (char gole charx) (چهار گل چرخ): مانند حرکت «چار چار» است و ابوها با چرخ انجام می شود. این حرکت آخرین مرحله بازی است که می باید چهار مرتبه تکرار شود.
- بازیکنی که زودتر از دیگران همه این مراتب را اجرا کند، برنده بازی خواهد بود. ممکن است بازیکنی نتواند تمام مراحل را یکجا انجام دهد و مثلاً در حرکت «عروس» سنگ ابو از دستش بیفتد. در چنین حالتی نوبت به نفر دست راستی او می رسد که بازی را شروع کند و زمانی که دوباره نوبت به او برسد، مراحل را از حرکت عروس به بعد انجام می دهد. تنبیه بازی نیز مقرراتی دارد به این ترتیب که هر بازنده ای بر حسب نوبت دستش را روی زمین می گذارد و با یک یک سنگهای خود، در حین ابو پشت دست بازنده را چنگ می زند، که به این عمل «چنگیرک» (chengiräk) یا ویسکیل (viskil) می گویند و با هر سنگ تا دوازده مرتبه ابو می کند و دوازده بار پشت دست بازنده را چنگ می زند. در سیزدهمین مرتبه ابو، بازنده با همان دست چنگ خورده اش، سنگ ابو را

در هوا پرت می‌کند تا دوباره به دست برنده بیفتد. به هنگام انجام تنبیه، برنده هر «چنگیرک» را به ترتیب شماره می‌کند و به شماره یازده که می‌رسد می‌گوید: «وارتا» (varta) و با دوازدهمین چنگ می‌گوید: «جارتا» (jarta) و بعد «جورتا» (jurta) و در این شماره است که بازنده می‌باید سنگ اپو را از دستش بیندازد. برنده بازی با هر پنج سنگ خود هر یک از بازنده‌ها را به این ترتیب تنبیه می‌کند.

۴۰۱ تاب بازی

نام دیگر: باد پیچ

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: تهران

گروه سنی: کودکان (بزرگسالان نیز به تفنن)

تعداد: ۱ نفر

محل اجرا: فضای باز

زمان اجرا: ایام نوروز، چهارشنبه سوری، سیزده بدر

ابزار بازی: ریسمان بلند و محکم، دو تیر چوبی موازی یا دو تنه درخت

شرح بازی: ریسمانی را به دو تنه درخت می‌بندند، آن گاه روی آن نشسته و تاب می‌خورند.

تاب تاپ خمیر ← اوستا بدوش زن اوستا ندوش

۴۰۲ تخت تخت منه

۴۰۳ ترکه بازی

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: تهران

تعداد: ۲ نفر

محل اجرا: فضای باز

ابزار بازی: تعدادی ترکه

شرح بازی: ابتدا دسته‌های ترکه را آورده و روی هم جمع می‌کنند. یکی از دو نفر ترکه در دست می‌گیرد و دیگری هم ترکه را بالای سر خود، با دو دستش گرفته و می‌ایستد. بازیکن اولی با ترکه آن قدر به شال کمر دومی می‌زند که ترکه تراش تراش شود. بعد همین عمل را بازیکن دومی با اولی انجام می‌دهد. لازم به تذکر است که این بازی پنجاه سال پیش متداول بوده است.

۴۰۴ ترنابازی

توپ چوب ← توپ توپ

۴۰۵ توپ‌کا

توقلی به چند من ← باقالی به چند من

۴۰۶ تیرون بازی

۴۰۷ تیل به تیل

تیل به تیل (تهران) ← سنگ لولواگ

۴۰۸ تیله انگستی

۴۰۹ جست و خیز

نام دیگر: آب پشتک بازی

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: تهران

گروه سنی: نوجوانان

جنس: پسران

تعداد: گروهی

محل اجرا: فضای باز

شرح بازی: یکی از بازیکنان به حکم قرعه انتخاب می‌شود و در فاصله نیم متری از خطی که کشیده شده است، ایستاده و خم می‌شود. بازیکنان یک یک دست به پشت او زده و از پشت او به آن سوی خط می‌پرند. بازیکنی که نتواند پرش را طبق مقررات انجام دهد، به جای فرد خم شده قرار می‌گیرد تا بقیه از روی او بپرند. در هر نوبت که بازی تکرار می‌شود، خط را نیم متر دورتر از فرد خم شده می‌کشند و بازی را تا زمانی که تنها یک نفر باقی بماند، ادامه می‌دهند. بازیکن باقیمانده را که تا آخرین خط پرشها را به خوبی انجام داده است برنده بازی اعلام می‌کنند.

۴۱۰ جفتک چارکش

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: طالب آباد

تعداد: بیش از ۳ نفر

محل اجرا: فضای باز

شرح بازی: ابتدا پشک انداخته و معین می‌کنند چه کسی باید خم شود. آن‌گاه خطی را مشخص می‌کنند و بازیکنی که باید خم شود از این خط یک گم (گم عبارت است از مقدار فاصله‌ای که دو کف پا عمود بر هم باشند به طوری که کف پای راست را به طور طولی قرار داده و پای چپ را به طور عرضی بر آن عمود نمایند) به جلو

رفته، دستهای خود را روی زانو گذاشته و خم می‌شود. بازیکنان از خط قراردادی دورخیز کرده و دستهایشان را روی فرد خم شده گذاشته و از روی او می‌پرند. هنگامی که تمام بازیکنان یک پرش انجام دادند، خم شونده، یک گم دیگر به جلو می‌رود و به همین ترتیب در هر مرحله یک گم فاصله را زیاد می‌کند. زمانی که فاصله زیاد می‌شود، بازیکنان ابتدا با دورخیز خود به نزدیکترین محل خم شونده پریده و از آنجا دوباره جست زده و دستهایشان را روی خم شونده گذاشته و می‌پرند. به هنگام مشکل شدن بازی، فردی که نتواند پرش خود را با موفقیت انجام دهد، سوخته و در صورت تکرار بازی می‌بایست خم شود تا دیگران از روی او بپرند. نوع دیگر جفتک چارکش به این ترتیب است که بازیکنان به فاصله سه چهار قدمی از یکدیگر خم می‌شوند. آن‌گاه آخرین نفر از روی همه بازیکنان پرش کرده و در اول صف قرار می‌گیرد و به همین ترتیب هر بار آخرین نفر صف از روی بقیه افراد پرش می‌کند و در اول صف قرار می‌گیرد و تا هر زمان که مایل باشند بازی را ادامه می‌دهند.

جو و گندم

۴۱۱

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: فشنک

تعداد: ۵-۶ نفر

محل اجرا: فضای باز

ابزار بازی: یک عدد کمر بند

شرح بازی: یکی از بازیکنان استاد (نام بردار) شده و چیزی مانند حیوان و یا یک شیء را پیش خود معین می‌کند و به بازیکنان اعلام می‌کند که «نام برداشتم». آن‌گاه یک یک افراد نام آن شیء را حدس زده و به استاد می‌گویند. بازیکنی که نام درست آن را بگوید برنده بازی است. برنده، با شنیدن نام «گندم» از زبان استاد، با کمر بند به دنبال دیگران دویده و آنها را می‌زند. هنگامی که استاد کلمه «جو» را بر زبان بیاورد. بازیکنان دیگر باید برگردند و به دنبال برنده بدون او را بزنند. این زدن تا زمانی که استاد کلمه «گندم» را به کار ببرد، ادامه پیدا می‌کند که در واقع دوباره نوبت زدن برنده می‌رسد. به همین شکل بازی ادامه پیدا می‌کند که سراسر زد و خورد و سروصداست. در روایت کندر کرج، بازی دو استاد دارد و زمانی که بازیکنی نام درست شیء را بگوید، دو استاد به او می‌گویند: «بتراش» یعنی حمله کن و بزنی و زمانی که نام «جو و گندم» را بر زبان بیاورند، برنده باید کمر بندی را که با آن افراد را می‌زده به دو استاد تحویل دهد و اگر در حین زدن بازیکنان کمر بند از او گرفته شده باشد، تنبیه خواهد شد.

چال مال خدا

۴۱۲

نام دیگر: ململی شاه

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: طالب آباد

تعداد: ۵-۶ نفر

محل اجرا: فضای باز

ابزار بازی: یک عدد توپ

شرح بازی: هر یک از بازیکنان چاله کوچکی به شعاع حدود ۵ سانتیمتر برای خود می‌کنند. یک چاله نسبتاً بزرگتری هم به نام «چاله خدا» یا «چاله شاه» می‌کنند. از میان بازیکنان یک نفر به عنوان «مرد خدا» انتخاب می‌شود، در فاصله چهار قدمی از چاله‌ها می‌ایستد و توپ را به طرف چاله‌ها می‌اندازد. توپ به داخل هر چاله‌ای که رفت صاحب چاله جلو آمده و می‌ایستد. مرد خدا دوباره توپ را رها می‌کند، صاحب چاله دوم نیز جلو می‌آید. حال نفر اول سوار بر نفر دوم می‌شود و او با همان حالت خمیده، توپ را به طرف چاله می‌گلتاند. توپ داخل هر چاله‌ای که افتاد، صاحب چاله سوار توپ‌انداز (نفر دوم) شده و نفر اول پیاده می‌شود. توپ انداز سعی می‌کند توپ را به داخل چاله خود یا چاله «مرد خدا» بیندازد. اگر در چاله خود انداخت که جای دو نفر عوض می‌شود. و این بار خود سواره می‌گردد. ولی اگر در خانه خدا انداخت همه بازیکنان از او فرار می‌کنند و او هم توپ را برداشته و سعی می‌کند آن را به پشت یکی از افراد بزند. در این صورت خورنده توپ، خم می‌شود و کولی می‌دهد؛ در صورت تمایل بازی را دوباره آغاز می‌کنند.

چرخک

۴۱۳

نام دیگر: گردو

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: طالب آباد

تعداد: ۲ نفر یا گروهی

محل اجرا: فضای باز

ابزار بازی: یک عدد توپ

شرح بازی: اولین بازیکن توپ را برداشته و آن را محکم به زمین می‌زند. توپ بر اثر برخورد با زمین بالا می‌آید، زننده توپ در فاصله بالا آمدن توپ، یک دور به دور خود می‌گردد و دوباره ضربه‌ای دیگر به توپ می‌زند و بار دیگر به دور خود می‌چرخد. این کار را تا زمانی که سرش گیج برود و یا توپ از دستش رها شود، ادامه می‌دهد. آن‌گاه نوبت به بازیکن بعدی می‌رسد. به همین ترتیب همه بازیکنان گردو می‌زنند. در پایان فردی که بیش از همه گردو (توپ) زده، برنده بازی خواهد بود.

چشمک

۴۱۴

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: تهران

گروه سنی: نوجوانان و بزرگسالان

تعداد: بیش از ۳ نفر

محل اجرا: فضای بسته

زمان اجرا: معمولاً شبها

ابزار بازی: کارت (به تعداد بازیکنان)

شرح بازی: ابتدا روی یکی از کارتها نام شاه و روی کارت دیگر کلمه دزد نوشته می‌شود و بقیه کارتها را از یک به بعد شماره گذاری می‌کنند. بعد یکی از بازیکنان، کارتها را به هم زده و از پشت روی زمین می‌گذارد. حال هر یک از بازیکنان یک کارت برمی‌دارد، طوری که هیچکس متوجه نوشته روی آن نشود. مردی که کارت شاه را در

دست دارد، اعلام می‌کند که شاه است. ولی دزد نباید کاری کند که شاه او را بشناسد. حال دزد هر بار به یکی از بازیکنان چشمک می‌زند و آن بازیکن به محض دیدن چشمک دزد، باید کارت خود را زمین گذاشته و بدون هیچ عکس‌العملی کنار برود. در این فاصله اگر بازیکن دیگری هم چشمک زدن دزد را حتی به دیگری، مشاهده کرده باشد، باید کارت خود را زمین گذاشته و کنار برود. اگر شاه در حین بازی متوجه شود که دزد به چه کسی چشمک زده و در واقع دزد را بشناسد، دزد تنبیه می‌شود و در غیر این صورت زمانی که همه بازیکنان کنار رفتند دزد و شاه می‌مانند، و در این حالت، تنبیه شامل حال شاه خواهد شد. تنبیهات، گوناگون هستند از جمله: کشیدن سیبل آتشین، زدن پشت دستی، روی یک پا ایستادن و غلغلک.

چوب توپ

۴۱۵

نام دیگر: توپ چوب

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: طالب آباد

تعداد: بیش از ۶ نفر

محل اجرا: فضای باز

ابزار بازی: یک عدد توپ، یک عدد چوب

شرح بازی: ابتدا یک نفر به نام «مرد خدا» انتخاب و بقیه به دو گروه مساوی تقسیم می‌شوند که هر گروه یک استاد نیز دارد. به طریق «شیر یا خط» و یا «تر و خشک» دسته بالا و دسته پایین را تعیین می‌کنند و در ۳۰-۴۰ قدمی محلی که گروه بالا قرار گرفته، نقطه‌ای را به نام «مره» مشخص و بازی را آغاز می‌کنند.

مرد خدا توپ را بالا می‌اندازد و یکی از افراد دسته بالا با چوب ضربه محکمی به آن می‌زند و درحالی که چوب را رها کرده است با سرعت هرچه تمامتر به طرف مره می‌رود. یاران دسته پایین توپ را برداشته و آن را دست به دست می‌گردانند تا در موقعیت مناسب به بازیکنی که به طرف مره می‌رود، بزنند... اگر توپ به این بازیکن اصابت کند که جای دو گروه عوض می‌شود ولی اگر توپ به هدف نخورد و دونه بتواند خود را به مره برساند، به جایگاه خود برگشته و دوباره توپ را می‌زند و تا زمانی که بتواند با چوب خود ضربه‌ای به توپ بزند، بازی‌اش را ادامه می‌دهد و در غیر این صورت سوخته و بازیکن دیگری جای او را می‌گیرد.

چه رنگ چه رنگ

۴۱۶

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: طالب آباد

تعداد: بیش از ۵ نفر

محل اجرا: فضای باز

ابزار بازی: یک عدد کمر بند

شرح بازی: یک نفر به عنوان استاد انتخاب می‌شود و در کنار دیوار سرپا می‌نشیند و کمربندی را به دست می‌گیرد. او اسمی را در ذهن خود انتخاب می‌کند و از بازیکنان می‌خواهد که یک یک برای پاسخ گفتن به جلو بیایند. اولین نفر با علامت استاد سرکمر بند را گرفته و چنین می‌گوید: «چه رنگ چه رنگ؟» استاد می‌گوید: «اسب چه رنگ؟» حال بازیکن باید نامی را که استاد انتخاب کرده، حدس بزند. اگر اشتباه بگوید، نوبت به نفر

بعدی می‌رسد که جلو آمده و کمر بند را بگیرد. بدین ترتیب همه بازیکنان یک یا چندین بار جلو آمده و نام مورد نظر خود را می‌گویند. به محض گفتن نام مورد نظر، استاد می‌گوید: «بتر» (یعنی بز) و کمر بند را از دستش رها می‌کند. بازیکنی که نام درست را گفته، کمر بند را می‌گیرد و بازیکنان را که در حال فرار از او هستند، دنبال می‌کند تا با کمر بند، محکم آنها را بزند. در این مدت استاد مرتب فریاد می‌زند: جو، جو، جو... تا زمانی که استاد کلمه «جو» را تکرار می‌کند، همه همچنان در حال فرار کردن هستند ولی هنگامی که بازیکنان به اندازه کافی از استاد دور شدند، ناگهان استاد فریاد می‌زند: گندم، گندم... بازیکنانی که تاکنون در حال فرار بودند، تغییر جهت داده و به تعقیب فردی که آنها را دنبال می‌کرد، می‌پردازند. این فرد می‌باید به سرعت خود را به استاد رسانیده و بگوید: «استاد سلام حیدری» که در غیر این صورت او را گرفته و کتک مفصلی به او خواهند زد.

حسن کمال

۴۱۷

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: طالب آباد

گروه سنی: کودکان

تعداد: گروهی

محل اجرا: فضای باز

ابزار بازی: یک عدد کمر بند، یک لنگه کفش

شرح بازی: بازیکنان دور هم گرد آمده، یکی استاد می‌شود و مرتباً فریاد می‌زند «حسن کمال» و بقیه نیز یکصدا می‌گویند: «کشکولک ما». چندین بار این کلمات با صدای بلند رد و بدل می‌شود تا داوطلبان دیگر هر کجا هستند این صدا را شنیده و به جمع بقیه بپیوندند. پس از جمع شدن، بازیکنان به صف شده و سرپا می‌نشینند. استاد چهار دست و پا در مقابل صف آنها حرکت می‌کند و به هر بازیکنی که می‌رسد، ایستاده و گوش خود را در کنار پای او قرار می‌دهد. این فرد باید خیلی آهسته بلند شود طوری که رگ پایش صدا نکند، (رگ پایش نشکند). اگر چنین بود استاد به سمت نفر بعدی می‌رود و به همین ترتیب عمل می‌کند. در این میان اگر بازیکنی هنگام برخاستن رگ پایش صدا بدهد، استاد یک پای او را خم کرده و با کمر بند می‌بندد و لنگه کفشی به او می‌دهد و او باید به صورت لی لی بقیه بازیکنان را که در حال فرار از او هستند، دنبال کرده و لنگه کفش را به قصد زدن یکی از آنها رها کند. بازیکنی که لنگه کفش به او اصابت کند، پایش بسته می‌شود و به همان نحو عمل می‌کند. اگر لنگه کفش به کسی نخورد، تمام بازیکنان بر سر پرتاب کننده کفش ریخته و او را کتک مفصلی می‌زنند و دوباره پایش را بسته و لنگه کفش را به دستش می‌دهند که بازی را ادامه دهد.

حلوا چهار سو (شهر ری) ← سه پایه

حمومک مورچه داره

۴۱۸

خاله رورو

۴۱۹

نام دیگر: خاله مومو

نوع: بازی نمایشی

منطقه بومی: شهر ری

گروه سنی: بزرگسالان
جنس: زنان
تعداد: گروهی
محل اجرا: فضای بسته
زمان اجرا: مجالس میهمانی، عروسی و ختنه‌سوران
نقشها: خاله رورو، خاله، ماما

شرح بازی: داستان زن جوان بارداری است که نه می‌داند چند ماه دارد و نه از پدر فرزندش خبری دارد. در این نمایش، زن جوان با زن گیس سفیدی به نام خاله درد دل می‌کند. تا درد زایمان او نزدیک می‌شود، آن‌گاه عقب ماما می‌فرستند و ماما می‌آید؛ اما وقتی می‌فهمد پدر بچه حضور ندارد، از به دنیا آوردن بچه خودداری می‌کند بالاخره راضی می‌شود و بچه را به دنیا می‌آورد. در روایت ری تمامی گفت و گوها که مثل سایر روایتها به شعر و همراه با ضرب و آهنگ و رقص است به لهجه نمایشهای سیاه بازی اجرا می‌شود که بر شیرینی نمایش می‌افزاید. در این لهجه مثلاً کلمه «رورو» «روب روب» (robrob) گفته می‌شود و کلمه «چی چی» «سی سی» (šiši) تلفظ می‌شود.

خاله غربالی یا خاله دیگ به سر

۴۲۰

نوع: بازی نمایشی
منطقه بومی: تهران
گروه سنی: بزرگسالان
جنس: زنان
تعداد: گروهی
محل اجرا: فضای بسته
زمان اجرا: مجالس میهمانی
نقشها: بازیگر، رقااص و تنبک‌زن

شرح بازی: زن جوانی را که بتواند خوب برقصد، انتخاب می‌کنند و روی شکم او نقش چهره‌ای را می‌کشند به طوری که گودی ناف جای دهان آن چهره باشد، و چهره او را حسابی آرایش می‌کنند به خصوص در بالا و پایین ناف دو لب گرد و سرخ می‌کشند تا شکل چهره مشخص باشد. چوبی را به طور افقی در پایین کمرگاه می‌بندند به طوری که شبیه دست بشود، سپس کتی کهنه را تن آن می‌کنند، بعد غربال یا سبید بزرگی را بر سر زن می‌گذارند تا سر او پیدا نباشد، روی آن راهم با چادری نازک می‌پوشانند تا زن بتواند از پشت آن بیرون را ببیند. ضمناً چادر تا کمر او را بپوشانند. زن با دستهایش در گوشه چهره‌ای را که برایش کشیده‌اند می‌گیرد و هنگام رقصیدن آن را تکان می‌دهد. زن با چنین شکلی بیشتر شبیه دیوی می‌شود که پایین تنه‌ای کوتاه و سری بزرگ دارد. بعد با این شکل شروع به رقصیدن می‌کند.

خاله مومو ← خاله رورو

خرخر شیرازی

۴۲۱

خروس جنگی ← گانیه

۴۲۲ خلاصی (قلعه)

۴۲۳ خیابونک

۴۲۴ داج وال

نوع: بازی - سرگرمی
 منطقه بومی: طالب آباد
 تعداد: بیش از ۵ نفر
 محل اجرا: فضای باز
 ابزار بازی: یک عدد توپ

شرح بازی: ابتدا دو دایره به فاصله ده متر از یکدیگر و یک دایره بزرگتر بین دو دایره یاد شده می‌کشند. بازیکنان دو نفر از بین خود انتخاب می‌کنند که باید داخل دو دایره کوچک قرار گیرند. بقیه بازیکنان نیز در دایره وسط می‌ایستند. حال دو بازیکنی که در مقابل هم ایستاده‌اند، توپ را به نوبت، به قصد زدن افراد داخل دایره بزرگتر رها می‌کنند. توپ به هر کدام از آنها اصابت کرد، از بازی کنار می‌رود. زمانی که تنها یک نفر در وسط باقی بماند، آن فرد برنده بازی خواهد بود. اگر هنگام پرتاب توپ، بازیکنان وسط «بل» بگیرند (توپ را در هوا بگیرند)، به ازای هر بل یک نفر از افراد سوخته، می‌تواند دوباره داخل دایره آمده و به بازی ادامه دهد.

۴۲۵ دختر گریه می‌کنه

نوع: بازی - سرگرمی
 منطقه بومی: طالب آباد
 تعداد: گروهی
 محل اجرا: فضای باز

شرح بازی: بازیکنان دست یکدیگر را گرفته و دور هم می‌نشینند. یکی از بازیکنان هم در وسط نشسته و شروع به گریه کردن می‌کند. بازیکنان خطاب به فرد وسط چنین می‌خوانند: «دختر اینجا نشسته، گریه می‌کنه، زاری می‌کنه، افتخار من، پرتقال من، یکیشو بز، از برای من». در این موقع بازیکن وسط ناگهان بلند شده و به سینه یکی از بازیکنان می‌زند، که در نتیجه، جای آن دو عوض می‌شود و دوباره بازی را از نو آغاز می‌کنند.

دست رشته ← دستش ده

۴۲۶ دستش ده

نام دیگر: دست رشته
 نوع: بازی - سرگرمی

تعداد: گروهی

محل اجرا: فضای باز

ابزار بازی: یک عدد توپ (مثلاً توپ تنیس)

شرح بازی: بازیکنان به دو گروه تقسیم می‌شوند و در حالی که یاران خود را به خوبی می‌شناسند در داخل زمین قرار می‌گیرند و برای اینکه مشخص شود در ابتدای بازی توپ متعلق به کدام گروه باشد، یا به یکی از طرق معمول قرعه‌کشی می‌شود و یا اینکه به روش «پرتاب توپ» عمل می‌کنند. گروهی که توپ را در دست دارد، با شگردهایی چون فریب دادن، فرار کردن و حرکتهای مهارتی خاص خود، توپ را به یاران خود پاس می‌دهد. افراد گروه مقابل سعی می‌کنند توپ را یا در هوا یا هنگامی که به زمین می‌افتد، تصاحب کنند.

دستمال

۴۲۷

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: تهران

گروه سنی: کودکان و بزرگسالان

تعداد: گروهی

محل اجرا: فضای باز

ابزار بازی: یک عدد دستمال

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

دستمال آبی

۴۲۸

نام دیگر: شیرک دوش

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: طالب آباد

تعداد: گروهی

محل اجرا: فضای باز

زمان اجرا: شبها

شرح بازی: بازیکنان به دو گروه مساوی تقسیم می‌شوند. به طریق «شیر یا خط» و یا «تریا خشک» مشخص می‌کنند، کدام گروه باید پنهان شود. این گروه در تاریکی شب، در پیچ و خم کوچه‌ها خود را مخفی می‌کند. گروه دیگر درحالی که اشعاری را می‌خواند، به دنبال پیدا کردن آنها می‌رود. به محض اینکه این گروه به مخفیگاههای گروه اول نزدیک بشود، گروه اول برای آگاهی یاران خود فریاد می‌کشد: شیرک دوش شش شش، شیرک

دوووش. گروه دوم با شنیدن «شیرک دوش» پا به فرار می‌گذارد. گروه اول که تا به حال مخفی بود به طرف آنها رفته و سعی می‌کند آنها را بگیرد. هر یک از افراد گروه اول که بتواند فردی از گروه دوم را بگیرد، سوار بر او شده و تا نقطه شروع بازی سواری می‌گیرد. در صورت تجدید بازی جای گروهها عوض خواهد شد.

دوزبازی

۴۲۹

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: طالب آباد

تعداد: ۲ نفر

محل اجرا: فضای بسته

ابزار بازی: ریک یا شیء کوچک دیگر

شرح بازی: هر یک از دو بازیکن دوازده ریگ یا شیء کوچک دیگری مانند لوبیارا برمی‌دارند، طوری که رنگ شیء مورد نظر هر یک با دیگری متفاوت باشد. بعد روی زمین یا کاغذ سه مربع داخل هم می‌کشند. آن گاه به نوبت هر بار یک شیء خود را در نقاط تقاطع خطها می‌گذارند. بازیکنی که زودتر از دیگری بتواند، سه دانه از شیء خود را در یک خط مستقیم قرار دهد، برنده است.

دوقوز بیرک (do quz bā päräk)

۴۳۰

نام دیگر: بیضی ژیلا (beyzi zila)

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: فشنک

تعداد: گروهی

محل اجرا: فضای باز

شرح بازی: ابتدا برای اینکه مشخص شود چه کسی باید خم شود (قوزکند) هر دو نفر با هم «تر و خشک» می‌کنند و بازنده‌ها دوباره دو نفری «تر و خشک» می‌کنند تا بالاخره بازنده آخری مشخص شود. ممکن است کسی داوطلبانه خم شود؛ در این صورت در جریان بازی تا هفت بار اگر بیازد، از خم شدن معاف خواهد بود. ترتیب بازی چنین است که فردی که در «تر و خشک» مشخص یا داوطلب می‌باشد، باید خم شود تا بقیه از روی او بپرند. هر مرحله از پرش مناسب نامش قرار و قاعده‌ای نیز دارد. این مراحل به ترتیب زیر می‌باشد:

۱- بیضی: در اولین دور همه بازیکنان هنگام پریدن می‌گویند: «بیضی». ۲- ژیلا: در دور دوم به هنگام پرش کلمه «ژیلا» را بر زبان می‌آورند. ۳- مهر دولتی: بازیکنان باید هنگام پرش یک پشت پا به نشیمنگاه خم شونده بزنند. ۴- دو دست نخورده: در این حرکت دستها را به پشت خم شونده تکیه داده و بعد پرش می‌کنند و نباید بجز دستها هیچ جایی از بدنشان با او تماس پیدا کنند. ۵- یک دست نخورده: بازیکنان با کمک یک دست و بدون هیچ تماسی باید بپرند. ۶- بی دست نخورده: بدون کمک دستها، درحالی که نشیمنشان به پشت خم شونده تماس پیدا می‌کند، پرش خود را انجام می‌دهند. ۷- گت، ناگت (get, naget): بازیکنان روی خم شونده می‌نشینند و زمانی که او کلمه «گت» را بر زبان بیاورد، پایین می‌آیند. خم شونده زمانی که احساس کند موقعیت فردی که رویش نشسته خوب نیست و ممکن است بیفتد، در آن هنگام می‌گوید «ناگت»، تا بازیکن افتاده و به جای او خم شود. ۸- قیچی قیچی، لیس لیس: این حرکت مانند حرکت «گت ناگت» است با این

تفاوت که بازیکنان یک ور می‌نشینند و زمانی که خم شونده بگوید «لیس لیس» آنها باید از روی او پایین بروند. ۹- بشقاب به سر: ابتدا سه خط با فاصله‌های مساوی و موازی هم زیر پای خم شونده می‌کشند. حال بازیکنی که می‌خواهد پرش کند باید سنگی را روی سرش بگذارد تا به هنگام پرش آن را دورتر از آن سه خط پرت نماید. ۱۰- گوشت کوب کوپک: بازیکن پرش کرده و روی پشت خم شونده می‌نشیند و پس از اینکه سه بار به نشیمن او می‌زند، پایین می‌رود. ۱۱- آهنگر کوپک: بازیکن پس از نشستن روی پشت خم شونده سه بار دست به کمر خم شونده زده و بعد پایین می‌پرد.

در طی این مراحل، هرکس مرتکب خطایی شود و یا از عهده انجام پرش برنیاید، بازنده است و باید خم شود تا دیگران از روی او بپرند. اگر در پایان تمام مراحل هیچکس نبازد، باز همان فردی که خم شده بود باید دوباره خم شود.

۴۳۱ دوک بازی

دوکی ← یک دوک

۴۳۲ ریگ بازی

نوع: بازی - سرگرمی
منطقه بومی: طالب آباد
گروه سنی: کودکان و خردسالان
تعداد: ۲ نفر
محل اجرا: فضای بسته
ابزار بازی: ده عدد ریگ

شرح بازی: هر کدام از بازیکنان پنج ریگ خود را در وسط می‌گذارند. یکی از آن دو، همه ریگها (ده ریگ) را در مشت خود گرفته و آنها را حدود ده سانتیمتر به هوا پرتاب می‌کند. آن گاه دست خود را برمی‌گرداند تا به هنگام فرود آمدن سنگها با پشت دست ضربه‌ای به ریگها زده و آنها را روی زمین پخش نماید. بعد با انگشت خود خطی بین هر دو ریگ می‌کشد، طوری که ریگها تکان نخورند. سپس یکی از دو ریگ را با انگشت خود به طرف دیگری می‌غلطاند تا به آن بخورد، اگر اصابت کرد که برنده یک ریگ می‌گردد و همین کار را دوباره تکرار می‌کند. اگر هنگام خط کشیدن بین ریگها، ریگی تکان بخورد و یا هنگام به هم زدن دو ریگ، یکی از ریگها به ریگ سومی بخورد، بازیکن سوخته و دیگری بازی را شروع می‌کند و در پایان بازی هر یک از دو نفر که بیش از پنج ریگ خود برده باشد، به تعداد ریگهای اضافی به دیگری پشت دستی می‌زند.

۴۳۳ زوری

نوع: بازی - سرگرمی
منطقه بومی: طالب آباد
گروه سنی: کودکان
تعداد: گروهی
محل اجرا: فضای باز

زمان اجرا: روزهای سرد

شرح بازی: عده‌ای از کودکان در کنار دیوار می‌ایستند، طوری که نفر اول در گوشه یا محل تقاطع دو دیوار قرار گیرد. آن‌گاه همگی به یکدیگر چسبیده و به طرف نفر اول فشار می‌آورند و این فشار را به تدریج آنقدر زیاد می‌کنند تا بالاخره یک نفر تحمل نکرده و از صف خارج شود. این بازیکن به آخر صف می‌رود و مجدداً شروع به فشار دادن به دیگران می‌کند تا بازیکن دیگری از صف خارج شود. این بازی را در روزهای سرد انجام می‌دهند تا با فعالیت زیادی که در حین بازی می‌کنند، گرم شوند.

زوو

۴۳۴

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: تهران

گروه سنی: کودکان و نوجوانان

تعداد: بیش از ۴ نفر

محل اجرا: فضای باز

شرح بازی: بازیکنان به دو گروه مساوی تقسیم می‌شوند. روی زمین، مستطیل بزرگی رسم می‌کنند و هر یک از دو گروه در یکی از دو نیمه مستطیل مستقر می‌شوند. آن‌گاه به ترتیب از هر گروه یک نفر، نفسش را در سینه حبس می‌کند و با کشیدن زوو وارد زمین حریف مقابل می‌گردد. هر یک از این دو نفر سعی می‌کند در حال زوو کشیدن، یاران حریف را نیز لمس کند. یاران حریف نیز ضمن فرار از او، سعی می‌کنند او را محاصره کرده و بگیرند که نتواند از خط نیمه زمین بگذرد، زیرا در غیر این صورت تمام کسانی را که لمس کرده باشد، از بازی اخراج خواهند شد. در دور و دورهای بعدی دو نفر دیگر از دو گروه وارد زمین حریفان خود خواهند شد و به همان ترتیبی که گفته شد عمل می‌کنند. هر گروهی که زودتر یاران خود را از دست بدهد، بازنده است و به عنوان مجازات باید به افراد گروه برنده کولی بدهد؛ یعنی بازیکنان برنده هر کدام بر کول یکی از بازندگان سوار شوند و چند دوری سواری گیرند.

در این بازی این نکته قابل ذکر است که فردی که برای زوو کشیدن نفس‌گیری کرده است، هر گاه احساس نماید که نفسش رو به اتمام است باید بلافاصله به زمین باز گردد و اگر در زمین حریف نفسش تمام شود، از دور بازی خارج می‌گردد.

زی یک ← بامبک

سبل سری ساب (sobola säri sab) (سه قوله را مواظب باش)

۴۳۵

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: فشنک

تعداد: گروهی

محل اجرا: فضای باز

شرح بازی: ابتدا دو نفر که از بقیه بازیکنان زورمندتر هستند، استاد (سردار) بازی شده و یاران خود را انتخاب می‌کنند. سپس برای تعیین وضعیت دو گروه یا «تر و خشک» کرده یا به روش «هپ هپ، شاپ شاپ» عمل

می‌کنند که در نتیجه آن گروه اول و دوم مشخص می‌شوند. گروه اول دور هم حلقه زده و دستهایشان را به هم می‌گیرند. استاد این گروه هم از آنها مراقبت می‌کند تا افراد گروه دوم سوار بر کول یاران او نشوند و اگر فردی را به این قصد ببیند، او را با لگد می‌زند. اگر لگد استاد گروه اول به یکی از افراد گروه دوم بخورد، آن گروه می‌بازد و جای دو گروه عوض می‌شود.

اگر یکی از افراد گروه دوم بتواند با زرنگی سوار یکی از بازیکنان گروه اول بشود، استاد این گروه (اول) دیگر حق ندارد بعد از سوار شدن به او لگد بزند و او می‌تواند آنقدر سوار بماند تا یکی از افراد گروه او در حال سوار شدن از استاد گروه اول لگد بخورد و تنها در آن صورت است که از کول حریف پایین آمده و می‌رود که همراه گروه خود حلقه بزند.

سُک سُک

۴۳۶

نوع: بازی - سرگرمی

تعداد: گروهی

محل اجرا: فضای باز

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

سنگ تق تقه

۴۳۷

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: طالب آباد

تعداد: بیش از ۷ نفر

محل اجرا: فضای باز

ابزار بازی: دو تکه سنگ

شرح بازی: بازیکنان به دو گروه مساوی تقسیم می‌شوند و یک نفر را به عنوان استاد از میان خود انتخاب می‌کنند. استاد روی زمین نشسته و در مقابل خود دو تکه سنگ قرار می‌دهد. دو گروه بازیکن، در فاصله چند قدمی استاد و در دو طرف او، مقابل هم می‌ایستند؛ سپس با تر و خشک، گروه شروع کننده بازی را مشخص می‌کنند. آن گاه یک نفر از این گروه نزد استاد آمده و سر خود را در دامن او می‌گذارد تا استاد چشمان او را محکم بگیرد. حال یک نفر از گروه مقابل خیلی آهسته به طرف سنگها آمده و سنگ رویی را دو سه بار به سنگ زیری می‌زند و دوباره به سر جای خود برمی‌گردد و همصدا با یاران خود می‌گوید: «کی بود کی بود ما نبودیم!» در این هنگام بازیکنی که چشم گذاشته بود، باید سرش را بلند کرده و نام فردی را که سنگها را به هم زده بگوید. اگر درست گفته باشد خود و یارانش سوار بر افراد گروه مقابل شده و کولی می‌گیرند و در غیر این صورت به گروه مقابل کولی خواهند داد. در تکرار بعدی بازی، فرد چشم‌گذار از گروه دیگر انتخاب خواهد شد.

سنگ لولواک (seng lu lu äk) (قل دادن یا سنگ پرت کردن روی زمین)

۴۳۸

نامهای دیگر: تیل به تیل (تهران)، لپر بازی (گناباد خراسان)

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: فشنک

تعداد: ۲ نفر یا گروهی

محل اجرا: فضای باز

ابزار بازی: سنگ (به تعداد بازیکنان)

شرح بازی: در بازی دو نفره، بازیکن اولی سنگ خود را در محوطه بازی پرتاب می‌کند و دیگری سعی می‌کند با سنگ خود آن را هدف قرار دهد. در صورت اصابت سنگ دوم به سنگ اولی، بازیکن دوم از همان جایی که قرار دارند تا محل سنگ دومی از بازیکن اولی کولی می‌گیرد. در صورتی که سنگ به هدف نخورده باشد، اولی با سنگ خودش سنگ دومی را هدف گرفته و بازی را به همین نحو ادامه می‌دهند. اگر بازی چند نفری باشد، نحوه بازی نیز به همین ترتیب است، تنها می‌بایست نوبت رعایت شود.

سنگی کله‌رو، وردار و دررو

۴۳۹

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: قزوین

تعداد: گروهی

محل اجرا: فضای باز

ابزار بازی: یک سنگ کوچک یا هر شیء کوچک دیگر

شرح بازی: تمامی بازیکنان به جز استاد بازی، کنار یکدیگر و در یک صف می‌ایستند هر یک دستهای خود را به پشت برده و طوری نگاه می‌دارند که کف یک دست زیر پشت دست دیگر قرار گرفته باشد و گودی کف دست دیگر رو به بیرون و به طرف بالا باشد. استاد در پشت سر نفرات قرار گرفته و در کنار آنها حرکت می‌کند تا سنگ یا شیء انتخابی دیگر را در کف دست یکی از بازیکنان بگذارد. بازیکنان باید هوشیار بوده و علاوه بر توجه به کف دست خود، متوجه نفرات طرفین خود بوده و جزیی‌ترین حرکات آنها را زیر نظر داشته باشند. پس از آنکه استاد شیء را در دست بازیکنی گذاشت، آن بازیکن باید بلافاصله از جای خود حرکت کرده و خود را به نقطه‌ای که قبلاً مشخص شده و «کله» نامیده می‌شود، برساند. دو بازیکنی که در دو طرف این فرد قرار دارند می‌بایست سرعت عمل داشته باشند و قبل از حرکت او با پشت پا زدن به او مانع رفتش شوند که در این صورت آن فرد مجاز به فرار کردن نبوده و دوباره در صف قرار می‌گیرد و استاد بار دیگر اقدام به گذاشتن شیء در دست بازیکن می‌کند. اما اگر بازیکن بتواند از میان دو فرد کناریش بگریزد خود را به «کله» رسانده و در آنجا رو به صف بازیکنان قرار می‌گیرد. آن گاه یکی از بازیکنان را با نام مستعاری که قبلاً از میان میوه‌ها و یا چیزهای دیگر برای خود انتخاب کرده است، احضار می‌کند. این فرد باید به محل «کله» رفته و بازیکن برنده را بر دوش گرفته و به جای خود بیاورد. در صورت تمایل دوباره بازی را آغاز می‌کنند.

سه پایه

۴۴۰

نام دیگر: حلوا چهارسو (شهر ری)

نوع: بازی - سرگرمی
منطقه بومی: طالب آباد
تعداد: ۲-۸ نفر
محل اجرا: فضای باز
ابزار بازی: یک عدد طناب

شرح بازی: بازیکنان به دو گروه تقسیم می‌شوند و هر گروه یک نفر را به عنوان استاد معرفی می‌کند. آن گاه دایره بزرگی به شعاع ۳-۴ متر با گچ یا زغال روی زمین می‌کشند. با شیر یا خط مشخص می‌کنند که کدام گروه می‌باید داخل دایره و کدام گروه خارج آن قرار بگیرد. افراد داخل، دورادور دایره و پشت به آن می‌ایستند. استاد این گروه طنابی در دست گرفته و از افراد خود محافظت می‌کند، زیرا بازیکنان خارج از دایره کوشش می‌کنند از خط دایره گذشته و سوار داخل خطی‌ها بشوند. اگر یکی از افراد خارج دایره، برای سوار شدن پای خود را داخل دایره بگذارد ولی استاد او را با طناب بزند، آن گروه (خارج) سوخته و جای دو گروه عوض می‌شود. گاهی بازیکنان خارج دایره، پشت خود استاد هم سوار می‌شوند و آن وقت بازی دیدنی است و دیگر کسی نیست از یاران او دفاع کند و افراد بیرون خط هم از فرصت استفاده کرده و سوار افراد داخل دایره می‌شوند و حسابی سواری می‌گیرند. استاد هم با وجود اینکه یک نفر سوار بر اوست با طناب به این طرف و آن طرف می‌رود تا به دیگران اجازه سوار شدن ندهد.

۴۴۱ سه سنگ قمی

نوع: بازی - سرگرمی
منطقه بومی: تهران
تعداد: ۳ نفر
محل اجرا: فضای باز
ابزار بازی: سه تکه سنگ

شرح بازی: ابتدا یکی از سه بازیکن، سه سنگ را روی زمین پرت می‌کند. یکی دیگر از بازیکنان باید یکی از سنگها را برداشته و به صورت لی لی، سنگ سوم را نشانه‌گیری کند. اگر سنگ او به هدف بخورد، برنده است و نوبت به دیگری می‌رسد ولی اگر در نشانه گرفتن خطا کند و یا پای دیگرش به زمین برسد، بازنده شده و می‌باید برنده را بر دوش خود سوار کند و تا مسافتی معین ببرد.

۴۴۲ [سه کوت] سکوت (sekout)

نوع: بازی - سرگرمی
منطقه بومی: فشنک
گروه سنی: ۱۰-۱۲ نفر
جنس: پسران
تعداد: گروهی
محل اجرا: فضای باز
ابزار بازی: تعدادی گردو

شرح بازی: یکی از بازیکنان داوطلبانه صاحب «سکوت» می‌شود؛ یعنی چند گردو را روی زمین می‌چیند و خودش کنار گردوها می‌ایستد. محلی را نیز تعیین می‌کنند به نام «مره» (morre) که بازیکنان از آنجا «سکوت» را هدف می‌گیرند که بر حسب کم و زیادی گردوهای سکوت، این محل نزدیکتر یا دورتر خواهد بود. بعد از تعیین مره بازیکنان به ترتیب از این محل، با یک گردو سکوت را هدف می‌گیرند. هر بازیکن مطابق مهارت یا سلیقه‌اش می‌تواند گردو را روی زمین قل بدهد و یا پرتاب کند. اگر گردو یا تیله (Tile) به گردوهای سکوت اصابت کند، همه آن گردوها متعلق به او (زننده تیله) خواهد شد و در غیر این صورت تیله را صاحب سکوت برمی‌دارد. به این ترتیب بازیکنانی که مهارت بیشتری داشته باشند، گردوهای بیشتری را نصیب خود خواهند کرد. قابل ذکر است که صاحب سکوت مختار است از سه تا دوازده گردو روی زمین بچیند و در این صورت اسم سکوت هم برحسب تعداد گردوها تغییر می‌کند. مثلاً: «چهارکوت» یا «پنج کوت».

۴۴۳ سه نفر کله ملوق (so näfär källä mäluq)

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: طالب آباد

تعداد: ۶ نفر

محل اجرا: فضای باز

شرح بازی: بازیکنان دو دسته سه نفری تشکیل می‌دهند و بعد با روش «شیر یا خط» گروه خم‌شونده و گروه پرنده را معین می‌کنند. گروه خم‌شونده به طریق پشک انداختن، از میان خود یک نفر را برمی‌گزیند. حال دو نفر بقیه در جهت عکس یکدیگر خم شده و از پشت به یکدیگر می‌چسبند و دستهای خود را از بین دو پای خود عبور داده، از زیر دست یکدیگر را می‌گیرند. نفر سوم در مقابل پای آنها زانو زده و سر خود را از میان پای آنها رد کرده، در میان دستهای قلاب شده آنها قرار می‌دهد و پشت خود را طوری بالا می‌آورد که با پشت دو نفر دیگر یک پله را تشکیل دهد. حال سه نفر گروه دیگر یک یک دویده، سر خود را روی پشت نفر سوم خم شده می‌گذارند و از روی دو نفر دیگر معلق می‌زنند. این کار را آن قدر ادامه می‌دهند تا یک نفر از آنها بسوزد یعنی نتواند معلق بزند. آن‌گاه جای دو گروه عوض می‌شود و سه نفری که معلق زده‌اند باید خم شوند. ولی ابتدا باید فرد بازنده سر خود را در میان پای آن دو نفر دیگر قرار دهد و بعد نوبت به معلق زدن بقیه افراد برسد.

۴۴۴ شلاق بازی

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: طالب آباد

تعداد: بیش از ۶ نفر

محل اجرا: فضای باز

ابزار بازی: کمر بند (به تعداد بازیکنان یک گروه)

شرح بازی: بازیکنان به دو گروه مساوی تقسیم می‌شوند و از بین خود دو نفر را به عنوان استاد تعیین می‌کنند. سپس دایره‌ای به شعاع حدود سه متر کشیده و به طریق «شیر یا خط» و یا «تر یا خشک» معین می‌کنند که کدام گروه خارج دایره و کدامیک داخل دایره قرار گیرد. اگر تعداد بازیکنان مثلاً شش نفر باشد، سه نفر داخل دایره و

سه نفر هم در خارج دایره می ایستند. آن گاه دو کمربند را به فاصله دو سه متری از یکدیگر روی خط دایره گذاشته و کمربند سوم را استاد گروه خارج دایره، به دست می گیرد. استاد این گروه، با کمربند خود ضرباتی پی در پی به کمربندهای روی خط دایره می زند و سعی می کند با این ضربات یک یک کمربندها را به بیرون خط دایره بکشاند و آنها را به یاران خود بدهد. اگر به هنگام ضربه زدن، کمربندها به داخل دایره بروند و استاد هم برای خارج کردن کمربند پای خود را داخل دایره بگذارد، بازیکنان داخل دایره می توانند با پا ضربه ای به استاد بزنند که در نتیجه آن، گروه خارج می سوزد و جای دو گروه عوض می شود.

زمانی که استاد گروه خارج دایره موفق شد، کمربندهای روی دایره را بردارد و هر یک از یاران خود را صاحب یک کمربند کند، افراد داخل دایره را مورد حمله قرار می دهند و با کمربند به قسمت پایین بدن آنها می زنند. افراد داخل هم سعی می کنند با پا به حمله کنندگان بزنند که در این صورت جای دو گروه عوض می شود و در غیر این صورت ساعتها مجبورند ضربه های بیرونیها را تحمل کرده و دم بر نیاورند.

شیر دیدم

۴۴۵

نوع: بازی - سرگرمی

تعداد: گروهی

محل اجرا: فضای باز

شرح بازی: این بازی از انواع قایم موشک است. با این تفاوت که هنگامی که «گرگ» یکی از نفرات مخفی شده را می بیند با گفتن جمله «شیر دیدم» به طرف همان مکانی که قبلاً در آنجا چشم گذاشته بود، فرار می کند. اگر زودتر از نفر دیده شده (شیر) به آن محل برسد برنده بوده و جای خود را با «شیر» که گرگ بعدی خواهد بود، عوض می کند. اما اگر در حین فرار و قبل از رسیدن به محل چشم گذاشتن، شیر به او برسد، بازنده بوده و همچنان باید گرگ بماند؛ و به عنوان جریمه هم باید شیر را از همان محلی که گرفتار شده تا نقطه شروع بازی کولی (سواری) بدهد.

شیرک دوش ← دستمال آبی

شیر یا خط

۴۴۶

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: طالب آباد

تعداد: ۲ نفر یا گروهی

محل اجرا: فضای باز

ابزار بازی: یک سکه پول

شرح بازی: یکی از دو بازیکن سکه ای به دست گرفته و به دیگری می گوید: «بخوان». دیگری خوانده و مثلاً می گوید: «خواندم یک ریال، برو بالا». آن گاه نفر اول سکه ای را که پول متداول روز است روی انگشت سیاه خود گذاشته و با شست همان دست به زیر آن ضربه می زند، طوری که پول چرخیده و به هوا پرتاب شود. در این موقع بازیکن دوم می گوید: مثلاً «شیر». اگر پول پس از افتادن به زمین، به طرف «شیر» قرار گرفت، این بازیکن مقدار پولی را که قبلاً خوانده بود و به همان مقدار هم اضافی، از نفر اول می گیرد و ضمناً امتیاز پول

بالا انداختن هم به او تعلق می‌گیرد. اما اگر پول پس از به زمین افتادن به طرف «خط» بود، نفر دوم پول خود را باخته و نفر اول همچنان برای انداختن پول آماده می‌شود. اگر تعداد بازیکنان بیش از دو نفر باشد، زمانی که نفر اول برای بار دوم پول را بالا می‌اندازد، نفر سوم جلو آمده می‌خواند.

شیطون و فرشته

۴۴۷

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: تهران

گروه سنی: کودکان

تعداد: گروهی

محل اجرا: فضای باز

شرح بازی: یک نفر استاد شده و یکی از بازیکنان را به عنوان «شیطان» انتخاب می‌کند. بعد نام میوه‌ای را در نظر گرفته و طوری که شیطان متوجه نشود، آن را به یک یک بازیکنان می‌گوید. آن گاه یکی از بازیکنان را انتخاب کرده و نام میوه مورد نظر را بر روی او می‌گذارد و از شیطان می‌خواهد که نام آن میوه را بگوید. شیطان نام یک یک میوه‌ها را می‌برد و زمانی که به نام بازیکن می‌رسد، آن بازیکن باید بلافاصله در مسیری که قبلاً استاد تعیین کرده، دویده و خود را از چنگال شیطان که به دنبال اوست برهاند. اگر شیطان نتواند بازیکن را بگیرد و بازیکن خود را به محلی که استاد قرار دارد برساند، برنده بازی شناخته می‌شود ولی اگر در مسیر تعیین شده، بازیکن را بگیرد، خود از بازی کنار می‌رود و بازیکن، شیطان می‌شود و بازی را دوباره ادامه می‌دهند.

شیک بردار (shik bārdar)

۴۴۸

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: فشنک

تعداد: ۲ نفر یا گروهی

محل اجرا: فضای باز

ابزار بازی: قاپ (به تعداد بازیکنان)

شرح بازی: هر یک از بازیکنان یک قاپ تیشال («tishal»، یعنی قاپی که ساییده شده باشد) دارد. بازیکنان همگی قاپهای خود را به استاد بازی می‌دهند - البته هر یک از بازیکنان قاپ خود را با نشانه‌ای می‌شناسد - استاد قاپها را روی زمین می‌ریزد. قاپ کسی که «اسب» آورده باشد، صاحب قاپ برنده بازی است و بقیه قاپها هم مال او می‌شود. در صورت نبودن قاپ «اسب»، قاپ «خر» برنده خواهد بود.

طاق یا جفت

۴۴۹

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: طالب آباد

تعداد: ۲ نفر یا گروهی

محل اجرا: فضای باز

ابزار بازی: یک یا چند ریگ یا شیء کوچک دیگر

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

۴۵۰ عرقچینک

نوع: بازی - سرگرمی
منطقه بومی: طالب آباد
تعداد: گروهی
محل اجرا: فضای باز
ابزار بازی: یک چوب، یک عرقچین

شرح بازی: ابتدا به شیوه پشک انداختن یک نفر را تعیین می‌کنند که خم شود. محلی را هم به نام «مره» مشخص می‌نمایند که بازیکنان باید از این محل پرش خود را انجام دهند. حال بازیکن تعیین شده خم می‌شود و در کنار او چوبی که عرقچینی بر سر آن است، قرار می‌دهند. بازیکنان می‌باید به ترتیب از روی فرد خم شده بپرند، طوری که دست و پایشان به چوب و عرقچین نخورد. اگر بازیکنی به هنگام پرش باعث افتادن عرقچین شود، سوخته و باید خم شود و بازیکن قبلی، خود وارد صف شده و پرش می‌کند. زیاد شدن تدریجی فاصله بین مره و فرد خم شونده، از مقررات دیگر این بازی است که مانند بازی «جفتک چارکش» عمل می‌شود.

۴۵۱ عمو زنجیرباف

نامهای دیگر: استاد کرباس‌باف، آقا زنجیرباف (فشندک)

نوع: بازی - سرگرمی
منطقه بومی: تهران
گروه سنی: ۱۰-۱۲ سال
تعداد: گروهی
محل اجرا: فضای باز

شرح بازی: دو نفر استاد بازی می‌شوند و بقیه بازیکنان، دستهای خود را در هم زنجیر کرده و در یک صف می‌ایستند. دو استاد هر کدام، در یک سر صف قرار می‌گیرند که در نتیجه یک دست آنها آزاد است. بازی با سؤال و جواب بین دو استاد این چنین آغاز می‌شود:

استاد اول: عمو زنجیرباف استاد دوم: بعله
 زنجیرو بافتی بعله
 پشت کوه انداختی بعله

چی چی آورده
بخور و بیار

بابا اومده!
نُحچی کشمش

استاد اول: به صدای چی؟

استادی که عمو زنجیرباف نامیده شده، صدای پرنده یا حیوانی دیگر را به استاد دوم پیشنهاد می‌کند. به طور مثال می‌گوید: «به صدای جوجه مرغ». استاد با دیگر بازیکنان، جیک جیک‌کنان به سوی عمو زنجیرباف رفته همه از زیر دو دست عمو زنجیرباف و بازیکن کنارش می‌گذرند و همگی به جای خود برمی‌گردند. در اینجا تنها بازیکن کناری عمو زنجیرباف، رویش به سمت دیگری غیر از بقیه می‌باشد. در مرحله بعد دوباره همان سؤال و جوابها بین دو استاد رد و بدل می‌شود، با این تفاوت که این بار بازیکنان با صدای حیوان دیگری مثلاً بزغاله (بع بع کنان) به سوی عمو زنجیرباف می‌روند و همگی از زیر دست بازیکنی که رویش به سوی دیگر است و بازیکن پهلویی او می‌گذرند و دوباره به جای خود برمی‌گردند و در این بار نیز یکی دیگر از بازیکنان رویش به سوی دیگر برمی‌گردد. به این ترتیب همه بازیکنان بجز دو استاد، با صدای حیوانات گوناگون رویشان به سویی برمی‌گردد که عکس سویی است که در آغاز رو به آن ایستاده بودند و دو دست آنها در حالی که در دستهای بازیکنان کناریشان است، از پیش سینه روی هم افتاده و به سوی چپ و راست رفته است. در این هنگام استاد از عمو زنجیرباف (استاد دیگر) می‌پرسد: عمو زنجیرباف؟ بعله - زنجیر و بافتی؟ بعله - پشت کوه انداختی؟ بعله - قرص و قایمش ساختی؟ بعله - پس بکش تا ببینم پاره نمیشه. استاد و عمو زنجیرباف برای آزمایش استحکام زنجیری که درست شده از آنها می‌خواهند تا هر یک، بازیکن کناری خود را با فشار به سمت خود بکشد تا اینکه زنجیر از یک جایی پاره شود که در نتیجه تعدادی از بازیکنان به یک سمت و تعدادی به سمت دیگر می‌روند. گاهی شماره کودکان دو سمت برابر و گاهی نابرابر است. مسلماً تعداد بیشتر یک گروه، نشانه نیرومندی و قدرت آن گروه و استادشان می‌باشد. در آخر به عنوان جریمه دو بازیکنی را که دستهایشان از هم باز شده به وسط می‌آورند و سایر بازیکنان دست و پای آنها را گرفته و نشیمنگاه آنها را به زمین می‌زنند.

عمو سبزی فروش

۴۵۲

نوع: بازی نمایشی

منطقه بومی: تهران

گروه سنی: بزرگسالان

جنس: زنان

تعداد: گروهی

محل اجرا: فضای باز

زمان اجرا: میهمانیها، جشنهای عروسی و ختنه‌سوران

نقشها: زن عاشق پیشه، عمو سبزی فروش

ابزار بازی: دایره، تنبک، قبای کاسبانه، شال کمر، یک جفت گیوه، عرقچین، تنبان دبیت سیاه، شلیته کوتاه، چادر نماز

شرح بازی: زنی عاشق عمو سبزی فروش است و تنبان سیاه دبیت و شلیته کوتاه می‌پوشد و چادر به سر می‌کند. یک زن هم قبای بلند پوشیده و با شال و گیوه و عرقچین ادای سبزی فروش را در می‌آورد. حاضران در مجلس هم با دایره و تنبک و دست، با اشعار آهنگینی که دو طرف می‌خوانند، هماهنگی می‌کنند. زن اشعاری را می‌خواند و دلبری می‌کند و با گفته‌های خود حاضران را می‌خنداند.

قایم باشک

۴۵۳

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: طالب آباد

گروه سنی: بزرگسالان

تعداد: گروهی

محل اجرا: فضای باز

شرح بازی: بازیکنان دایره وار می‌نشینند. یک نفر از آنها که معمولاً بزرگسال تر از همه است، استاد شده و به روش «گاو، گوساله، فینگلی» بازیکنان را تعیین می‌کند. آن گاه استاد چشم بازیکنان را محکم گرفته و خطاب به دیگران می‌گوید: «قایم باشک آسه برو آسه بیا، که گربه شاخت نزنه، سر به سوراخت نزنه قایم باش». در مدتی که استاد این کلمات را ادا می‌کند، بازیکنان همگی خود را در جایی پنهان می‌کنند. سپس استاد چشم بازیکنان را باز کرده و با ذکر نام یک یک افراد، از چشم گذار می‌خواهد که محل پنهان شدن آنها را بگوید و بازیکنان را هم یک یک صدا می‌زند که در این سؤال و جواب حضور داشته باشند. پس از اینکه نام همه افراد صدا زده شد، چشم گذار می‌باید به کسانی که نتوانسته محل پنهان شدن آنها را درست حدس بزنند، کولی بدهد. کولی دادن او هم به این ترتیب است که کولی گیرندگان یک یک به ترتیب سوار او شده و با دستان خود چشمان او را می‌بندند. آن گاه استاد انگشتان خود را جلوی چشم او گرفته و می‌گوید: «قیچی یا سوزن» (قیچی یعنی دو انگشت به صورت هفت، سوزن یعنی تنها یک انگشت). فرد چشم گذار باید، اجباراً یکی از دو کلمه قیچی و یا سوزن را بگوید. اگر درست بگوید، بازیکن سواره پایین می‌آید و اگر اشتباه کرده باشد باز هم از او سؤال می‌شود و به این ترتیب یک یک برندگان از بازیکنان کولی می‌گیرند.

قایم مار سَر

۴۵۴

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: روستای ولایت رود از توابع گچسار، کرج

تعداد: ۱۲-۱۴ نفر

محل اجرا: فضای باز

ابزار بازی: یک عدد طناب

شرح بازی: ابتدا دو نفر که در رهبری بازی مهارت دارند به عنوان استاد تعیین می‌شوند. این دو نفر به شیوه «من، من، تو تو» یاران گروه خود را انتخاب می‌کنند و با یکدیگر بر سر اینکه کدام گروه نشسته و کدام گروه پنهان شود به توافق می‌رسند و گروه یک و دو را مشخص می‌کنند. گروه یک همراه با استاد خود دور نشسته و سرهای خود را به طرف پایین نگه می‌دارند تا نتوانند جایی را ببینند. گروه دو خود را در اطراف پنهان می‌کنند، ولی استاد این گروه در کنار گروه یک می‌ماند که مبادا سرهایشان را بالا بیاورند. بعد از اینکه بازیکنان گروه دو پنهان شدند، استاد گروه یک همراه با استاد دیگر به دنبال پنهان شدگان می‌روند. استاد گروه دو در همان حال یاران خود را راهنمایی نیز می‌کند به طوری که در هر چند قدمی که می‌روند عبارت «قایم مار سَر هر جادری دَواش» را تکرار می‌کند و یاران او هم از فاصله صدا، دور و یا نزدیک بودن دو استاد را تشخیص می‌دهند. اگر صدا نزدیک باشد که در جای خود می‌مانند و اگر صدا دور باشد بیرون آمده و به سراغ یاران گروه یک می‌روند و به محض رسیدن به آنها طناب را از آنها گرفته (بازیکنان نشسته موظف هستند، طناب را به اولین کسی که از آنها

می‌گیرد، بدهند) و شروع به زدن آنها می‌کنند. این زدن ادامه دارد تا زمانی که استاد گروه یک، لااقل مخفیگاه یکی از افراد پنهان شده را پیدا کند. در این صورت به سراغ یاران خود رفته و از کتک خوردن آنها جلوگیری می‌کند.

قلعه بازی

۴۵۵

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: دماوند

تعداد: گروهی

محل اجرا: فضای باز

شرح بازی: بازیکنان به دو گروه مساوی تقسیم شده و در مقابل یکدیگر بازی می‌کنند. یک گروه صاحب قلعه شده و یک خط به دور قلعه خود می‌کشد. سپس افراد این گروه به داخل قلعه رفته و یک نفر را به عنوان محافظ قلعه مشخص می‌کنند که باید دور قلعه بگردد و از آن محافظت کند. گروه دیگر نیز به دور قلعه می‌گردد تا در یک فرصت مناسب و دور از چشم محافظ قلعه، به پشت افراد داخل قلعه ببرد. محافظ به دفاع پرداخته و شروع به زدن آنها می‌کند. اگر کسی هنگام کتک خوردن پایش روی زمین باشد، می‌سوزد و جای دو گروه عوض می‌شود.

قلعه شاه مال منه

۴۵۶

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: تهران

گروه سنی: کودکان و نوجوانان

تعداد: ۵-۱۵ نفر

محل اجرا: فضای باز

شرح بازی: بازیکنان یک نفر را به عنوان شاه انتخاب می‌کنند. بعد از اینکه شاه به بالای تپه خاکی یا ماسه‌ای رفت، آن گاه همه بازیکنان با هم می‌گویند: «قلعه شاه مال منه» و همگی به سمت بالای تپه هجوم می‌برند که شاه را پایین بیاورند، شاه مهاجمان را به پایین هل داده و می‌گوید: «شاه منم که زور دارم قلعه شاه مال منه». بازی به همین ترتیب ادامه پیدا می‌کند تا زمانی که کسی بتواند او را پایین بکشد که در نتیجه، خود وی یا بازیکن دیگری به جای شاه قرار می‌گیرد.

قیش بازی

۴۵۷

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: قزوین

تعداد: دو گروه بیش از ۴ نفری

محل اجرا: فضای باز

ابزار بازی: کمر بند چرمی (به تعداد یک گروه)

شرح بازی: بازیکنان به دو گروه تقسیم می‌شوند و با قرعه‌کشی معلوم می‌کنند، کدام گروه داخل دایره و

کدامیک خارج قرار گیرد. کمربندها را با فاصله‌های مساوی در داخل دایره به گونه‌ای قرار می‌دهند که یک سر آن نزدیک یا روی خط محیط دایره و سر دیگر آن به طرف مرکز دایره باشد. یک گروه خارج دایره و گروه دیگر در داخل و در کنار کمربندها قرار می‌گیرند. افراد خارج سعی می‌کنند کمربندها را بر بایند و افراد داخل با زدن پا به آنها از کمربندها محافظت می‌کنند و قصد سوزاندن آنها را نیز دارند. اگر یک پای بازیکن مدافع بدون اینکه از دایره خارج شده باشد و یا پای دیگرش روی خط محیط دایره باشد و به بازیکن مهاجم اصابت کند، گروه خارج دایره سوخته محسوب شده و جای دو گروه عوض می‌شود. اما اگر بازیکنی از خارج دایره بتواند بدون اینکه مورد اصابت قرار گیرد، یکی از کمربندها را بر بایند، فرصتی مناسب برای تیم مهاجم خواهد بود تا با تهدید و دور کردن مدافعان از کمربندها، بقیه آنها را نیز بر بایند. باید توجه داشت که مهاجمان با کمر بند حق زدن از کمر به بالا را ندارند.

کبوتر بازی

۴۵۸

نوع: بازی - سرگرمی
 منطقه بومی: طالب آباد
 تعداد: ۲ نفر یا گروهی
 محل اجرا: فضای باز
 ابزار بازی: تعدادی کبوتر

شرح بازی: معمولاً کسانی که کبوتر نگهداری می‌کنند، گاه گاهی آنها را هوا کرده و از پرواز آنها لذت می‌برند و حرکات آنها را زیر نظر دارند. گاهی دو نفر کبوتر باز که با هم رقابت دارند مسابقه می‌دهند، یعنی اگر کبوترهای یکدیگر را بگیرند پس نمی‌دهند. گاهی هم بر سر مدت زمان پرواز کبوترهایشان شرط بندی می‌کنند. کبوتربازان برای شناسایی کبوترها خود اسامی خاصی که معمولاً به رنگ آنها بستگی دارد، انتخاب می‌کنند مانند: طوقی، دم سیاه، سینه دم سیاه، ابلق، کله دار، چتری و...

کشتی بغل به بغل

۴۵۹

نوع: بازی ورزشی
 منطقه بومی: قزوین
 گروه سنی: بزرگسالان و جوانان
 تعداد: ۲ نفر
 زمان اجرا: ایام عروسیهای محلی
 محل اجرا: فضای باز

شرح بازی: شروع این کشتی در مرحله نرمش دو کشتی‌گیر همراه با ساز و دهل است. این کشتی با لباس معمولی محلی بوده و در نتیجه بدن کشتی‌گیران چون اکثر کشتی‌های محلی پوشیده است. قضاوت و داوری را پیشکسوتان محل به عهده دارند.

دو کشتی‌گیر وارد میدان کشتی شده و به صورت نیم خیز (دولا) دستها را از طرفین بدن و در حالت نیم دایره به گونه‌ای که پنجه دستها نزدیک به هم باشد به طرف جلو و در محور کتف و آرنج که قوسی به خود می‌گیرد به طور پاندولی تاب می‌دهند و به هم نزدیک و از هم دور می‌شوند. تا اینکه یکی از کشتی‌گیران با یک حرکت و

جهش سریع و تقریباً غافلگیرانه مقابل دیگری قرار می‌گیرد. در این مرحله دو کشتی‌گیر ممکن است با دست ضرباتی به هم وارد سازند. وارد کردن ضربه و گریز و دفاع از آن شیوه خاصی داشته و به چالاکي، سرعت عمل و ورزیدگی دو کشتی‌گیر بستگی دارد. با چنین مقدماتی دو حریف با تنگ کردن محیط دایره و هدایت به سمت وسط میدان، در یک فرصت مناسب با حرکت تند و به موقع، با هم سرشاخ می‌شوند. در این کشتی هر یک از نقاط بدن را از پا تا گردن می‌توان گرفت. در نهایت دو کشتی‌گیر رو به روی هم و یا از پشت یکدیگر را با حلقه کردن دو دست در کمر هم، بغل کرده و به گونه‌ای بلند می‌کنند که از روی شانه به زمین بزنند. در این دو حالت کشتی‌گیر غالب ممکن است به دو صورت حریف را از روی شانه به زمین بزنند.

۱- اگر دو کشتی‌گیر رو به روی هم قرار داشته باشند و کشتی‌گیر غالب، حریف خود را بلند کرده و به روی شانه خود برده و به طرف پشت پرتاب و یا رها کند و بلافاصله با یک چرخش سریع برگشته و او را به گونه‌ای در خاک اندازد که از پشت به زمین بخوابد و روی سینه او قرار گیرد، برنده محسوب می‌شود و کشتی پایان می‌گیرد. در ابتدای حالت یاد شده یعنی مقابل هم قرار داشتن، می‌توان حریف را بعد از بلند کردن و روی شانه بردن به طرف جلو و از پشت، به خاک افکند.

۲- اگر دو کشتی‌گیر پشت به یکدیگر قرار داشته باشند و در حالت ایستاده، دست در کمر هم قلاب کرده باشند، کشتی‌گیر جلویی می‌تواند حریف خود را از پشت بلند کرده به روی شانه آورده و در یک حالت نیم دایره تابانده و در مقابل خود به زمین بزند. البته این حالت چندان ساده نیست و نیاز به ممارست و ورزیدگی دارد. پیروزی کشتی‌گیر بر حریف در این کشتی فقط در حالتی میسر است که حریف را از پشت به زمین خوابانده و روی سینه او قرار گیرد. یعنی پشت حریف باید معاس بر زمین باشد.

کلاغ پر ← اوستا بدوش زن اوستا ندوش

کلاه بردار

۴۶۰

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: قزوین

تعداد: گروهی

محل اجرا: فضای باز

ابزار بازی: کلاه (به تعداد بازیکنان یک گروه)

شرح بازی: ابتدا دو نفر از بازیکنان به عنوان استاد انتخاب شده و یارگیری می‌کنند. سپس به شیوه «یک پی دو پی» گروه خارج دایره (مهاجم) و گروه داخل دایره (مدافع) را مشخص می‌کنند. در یک طرف زمین دایره‌ای قرار دادی می‌کشند که محل استقرار گروه مدافع است. در قسمت انتهایی زمین و به فاصله قرار دادی از دایره، نقطه‌ای را علامت گذاری می‌کنند به نام «کله» که به عنوان هدف یا مقصد در بازی مورد استفاده قرار می‌گیرد.

افراد گروه مدافع داخل دایره، رو به بیرون و پشت به هم می‌ایستند. آنها هر یک کلاهی به سر دارند. گروه مهاجم به افراد داخل دایره حمله می‌کند تا کلاه آنها را بر بایند.

کلاه بردونک

۴۶۱

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: طالب آباد

تعداد: گروهی

محل اجرا: فضای باز

ابزار بازی: کلاه (به تعداد یک گروه)

شرح بازی: بازیکنان به دو گروه تقسیم می‌شوند و هر یک برای خود استادی انتخاب می‌کنند. به شیوه «شیر یا خط» و یا «تر یا خشک» گروه داخل خط و خارج خط را نیز تعیین می‌کنند. آن‌گاه دایره‌ای به شعاع حدود سه متر بر روی زمین می‌کشند و گروه داخل، درون دایره و گروه دیگر در اطراف دایره جای می‌گیرند. گروه داخل که هر یک کلاهی بر سر دارند، دور هم می‌نشینند، به گونه‌ای که پشت آنها به طرف مرکز دایره و روی آنها به طرف خارج دایره باشد. این بازیکنان دو دست خود را روی زمین ستون می‌نمایند تا ضربات پای گروه مقابل را بهتر تحمل کنند. حال گروه خارج دایره از اطراف حملات خود را به افراد داخل دایره شروع و سعی می‌کنند که کلاه آنها را بردارند. این افراد به مجرد برداشتن کلاه پا به فرار گذاشته و به طرف مژه (نشان یا علامتی که قرارداد می‌داده‌اند) می‌دوند. اگر توانستند خود را به آنجا برسانند، برنده می‌شوند و فاصله بین مژه و خط دایره را از گروه داخل دایره کولی می‌گیرند. اما اگر در بین راه توسط یاران داخل دایره گرفته شوند، بازی از نو آغاز و جای دو گروه عوض می‌شود. مقررات بازی حکم می‌کند که هنگام حملات افراد خارج دایره به قصد بردن کلاه، داخلی‌ها می‌توانند بالگد از خود دفاع کنند و اگر لگد آنها به یکی از افراد مقابل بخورد، آنها می‌سوزند و جای دو گروه نیز عوض می‌شود.

کوترکول بشت

۴۶۲

کوشک

۴۶۳

گانیه

۴۶۴

نام دیگر: خروس جنگی

نوع: بازی - سرگرمی

گروه سنی: ۹-۱۵ سال

تعداد: بیش از ۴ نفر

محل اجرا: فضای باز

شرح بازی: بازیکنان به دو گروه تقسیم شده و روی زمین دایره‌ای به قطر حدود ۵ متر می‌کشند. سپس از هر گروه یک نفر به داخل دایره می‌رود و به حالت لی لی (با یک پای جمع) و دست به سینه می‌ایستد. آن‌گاه با یورش به سمت یکدیگر، بازی را آغاز می‌کنند و هر یک سعی می‌کند با حمله به شانه‌های حریف، تعادل او را بر هم بزند و این زمانی است که حریف پایی را که جمع کرده بود، با زمین تماس داده یا دستهایش را باز کند و یا از خط محیط دایره خارج شود. در هر یک از این سه حالت حریف از زمین خارج شده و یکی دیگر از یاران گروهش وارد زمین می‌شود. در آخر هر گروهی که زودتر نفراتش به پایان برسد (از میدان خارج شده باشد) بازنده محسوب شده و باید به نفرات برنده کولی دهد.

گاو، گوساله فینگلی

۴۶۵

گربه خاله پیرزن

۴۶۶

نوع: بازی - سرگرمی
 منطقه بومی: دماوند
 گروه سنی: کودکان
 تعداد: گروهی
 محل اجرا: فضای باز
 نقشها: مادر، گربه

شرح بازی: بازیکنان دستهای یکدیگر را گرفته و دایره وار می ایستند. از میان آنها یکی به عنوان «مادر» و یکی هم به نام «گربه» انتخاب می شود، یک نفر هم معین می شود که جواب گربه را بدهد. مادر سنگ صافی را به عنوان کشک و روغن روی سر یکی از بچه ها قرار داده و خودش به حمام می رود. در این موقع گربه که بیرون دایره است و فردی که تعیین شده تا جواب گربه را بدهد، از داخل دایره، لباس یکی از بازیکنان را گرفته و درحالی که آن را مرتب تکان می دهند، این طور سؤال و جواب می کنند، گربه می گوید: میو میو، جواب می شنود: گربه کی؟ - خاله پیرزن. چی چی می خواد؟ - کشک و روغن. بدو بدو فردا بیا. آن گاه هر دو دامن آن فرد را رها کرده و دامن دیگری را می گیرند و همان سؤال و جوابها را تکرار می کنند و این کار را تا آخرین نفر ادامه می دهند. تا اینکه گربه در فرصت مناسب سنگ را از روی سر بچه دزدیده و فرار می کند. زمانی که مادر از حمام برمی گردد و می بیند که کشک و روغن نیست، از اولین نفر می پرسد: «پس کو کشک و روغن؟» این بازیکن در حالی که اشاره به پهلوی دستی اش می کند، می گوید: «نمی دونم از او پرس» و به این ترتیب هر کدام جواب سؤال را به دیگری واگذار می کند تا اینکه آخرین نفر می گوید: «گربه دزدید.» مادر از او می پرسد: «کی به گربه دادش؟» این بازیکن دوباره درحالی که اشاره به پهلویی اش می کند می گوید: «نمی دونم از او پرس» و بقیه بازیکنان هم همین جواب را به سؤال او می دهند تا اینکه آخرین نفر با اشاره به پهلوی دستی اش می گوید: «اودادش.» و در این موقع همگی فریاد می زنند: اودادش، اودادش، و فرار می کنند. مادر هم با چوب به دنبال بچه ها به راه می افتد.

گردو ← چرخک**گردو بازی**

۴۶۷

نوع: بازی - سرگرمی
 منطقه بومی: طالب آباد
 تعداد: ۲ نفر یا گروهی
 محل اجرا: فضای باز
 ابزار بازی: یک یا دو گردو (به تعداد بازیکنان)

شرح بازی: هریک از بازیکنان به فاصله های دو تا سه قدمی از یکدیگر یک یا دو گردو به نام «جفت» می کارند. آن گاه به شیوه «پشک» یا «شیر یا خط» نفر اول، دوم و یا چندم بازی را معین می کنند. اولین بازیکن که «پیش» نامیده می شود، در دو تا سه قدمی اولین جفت سرپایی نشسته و گردویی ساییده و گردو به نام «تیره» را روی زمین می گذارد و با دو انگشت سبابه دو دست، ضربه ای به تیره زده، آن را به قصد خوردن به جفتها رها

می‌کند. تیره به هر تعداد جفت که بخورد، آنها از آن او خواهند شد و چون ممکن است، تیره به هنگام رها شدن به چند جفت و یا تیره‌های دیگر بخورد، قبل از ضربه زدن می‌گوید: «حلال از جفت و تیره»، زیرا اگر حلال نگوید و تیره به دو جفت بخورد، جفت دوم از آن او نخواهد شد. بازیکن اول بازی خود را ادامه می‌دهد تا جایی که دیگر نتواند جفت و یا تیره‌ای را بزند. سپس نفر دوم و به همین ترتیب تا آخرین نفر بازی را ادامه می‌دهند تا بار دیگر نوبت به نفر اول برسد. در دفعات بعد شروع بازی از نقطه‌ای است که تیره آنها در دفعه قبل ایستاده بود. تیره هر بازیکنی که به جفتی بخورد، جفت از آن او خواهد بود ولی اگر تیره‌ای به تیره دیگر بخورد، ضربه زننده یک گردو خواهد گرفت. اگر بازیکنی در حین بازی، یک یا چند جفت نصیبش شده باشد، ولی تیره‌اش زده شود، باید تمام جفتهایش را به اضافه یک گردو که «قلق» نامیده می‌شود، پس بدهد. بازی تا زمانی که دیگر گردویی روی زمین نباشد، ادامه خواهد یافت.

گردو شکستن

۴۶۸

نوع: بازی - سرگرمی
منطقه بومی: سنای علیای طالقان
گروه سنی: بزرگسالان
تعداد: گروهی
محل اجرا: فضای بسته
ابزار بازی: تعدادی گردو

شرح بازی: یک نفر از بازیکنان با خواندن این شعر بازی را آغاز می‌کند: «خان در، خانچه دره - درک را وازکن بچه دره» بعد از آن بازیکنان، گردوهای خود را می‌شکنند. مغز گردوی هر کس سفیدتر و درشت‌تر بود او برنده است و دیگران گوسفندهای خود را به نام او می‌کنند.

گرگ گله

۴۶۹

نوع: بازی - سرگرمی
منطقه بومی: فشنک
تعداد: ۶ نفر یا بیشتر
محل اجرا: فضای باز
نقشها: ننه، گرگ، دختر و بره‌ها

شرح بازی: ننه می‌ایستد و دختر و بره‌ها به ترتیب قد پشت سر او صف می‌بندند و کمر همدیگر را می‌گیرند. گرگ از رو به رو می‌آید. دختر با شعر شروع می‌کند به سؤال و جواب کردن با مادر. دختر: «ننه، ننه گسنه مانه...» ننه: «هیچی نوگو گرگ بیامه»

در این سؤال و جوابها دختر و گله اظهار گرسنگی می‌کنند و مادر آنها را از آمدن گرگ می‌ترساند. گرگ از راه می‌رسد و می‌گوید برای بردن گوسفند آمده است و ننه می‌گوید که نمی‌گذارد. گفت‌وگو بین گرگ و ننه ادامه پیدا می‌کند و هر کدام برای یکدیگر رجز می‌خوانند در آخر گفت‌وگو گرگ می‌پرسد: «خالیه خانه کوجیه؟» (خانه خاله کجاست؟) ننه جواب می‌دهد: «ایشی نای اوشونای.» (این طرف است، آن طرف است.) و در این حال به این طرف و آن طرف حرکت می‌کند تا نگذارد دست گرگ به بره‌ها برسد. در این درگیری گرگ، بره‌ها را یکی

یکی از آخر دسته جدا می‌کند تا به دختر می‌رسد. در اینجا مادر از گرگ جهت قبله را سؤال می‌کند و با دختر به نماز می‌ایستند. گرگ می‌خواهد دختر را بدزد اما، دختر داد و فریاد می‌کند و می‌گوید که گربه آمده و او را زده است. ننه نمازش را قطع می‌کند و با دستمالی گربه را فراری می‌دهد این کار سه بار تکرار می‌شود و گرگ موفق نمی‌شود دختر را بدزد. اما بار چهارم گرگ دختر را می‌رباید و آن را در جایی جدا از گله پنهان می‌کند و خود بی‌کاری می‌رود. مادر در جست‌وجوی دختر به گله می‌رسد و همراه با شعر از آنها سراغ دخترش را می‌گیرد ولی هر کدام از آنها با مسخرگی جواب او را می‌دهند. در همین وقت گرگ برای خوردن بره‌ها می‌آید. ننه از گرگ هم در مورد دخترش سؤال می‌کند. گرگ می‌گوید که جای او را می‌داند و از مادر می‌خواهد که دست‌های علف بردارد و تو تو کند تا دخترش بیاید. مادر همین کار را می‌کند ولی دختر نمی‌آید. گرگ خود این کار را تکرار می‌کند و دختر می‌آید. دختر و مادر در برابر هم قرار می‌گیرند و مادر از دختر می‌پرسد که کجا رفته بوده است. دختر می‌گوید رفته بوده منزل دایی‌اش که پلو بخورد. مادر سهم خود را طلب می‌کند و دختر با تحقیر تکه سنگی را که روی آن تف کرده است در دست او می‌گذارد و بعد فرار می‌کند و به گرگ پناه می‌برد. در این قسمت مادر دایره‌ای روی زمین می‌کشد و در آن شاخه درختی می‌نشانند. این دایره بهشت است. گرگ هم دایره دیگری می‌کشد و در آن آشغال می‌ریزد که به منزله جهنم است. مادر و گرگ دو دست بره‌ها را می‌گیرند و از زمین بلندشان می‌کنند و از روی جهنم و بهشت عبور می‌دهند. اگر دست بره رو یا کنار جهنم رها شد، بره جهنمی است در غیر این صورت بهشتی می‌شود بازی در حالی تمام می‌شود که بهشتی‌ها و جهنمی‌ها با هلهله و شادی به سر و کول هم می‌زنند.

گرگم به هوا

۴۷۰

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: طالب آباد

گروه سنی: کودکان

تعداد: گروهی

محل اجرا: فضای باز

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

گوش پیچونک ← گوش فی تی لک

گوش فی تی لک

۴۷۱

نام دیگر: گوش پیچونک

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: طالب آباد

تعداد: گروهی

محل اجرا: فضای باز
ابزار بازی: یک گردو، بادام یا سکه

شرح بازی: یکی از بازیکنان شیء را به دور دست پرتاب می‌کند. سایر بازیکنان هجوم می‌برند تا آن را بردارند. هرکس آن را برداشت اگر بتواند خود را از دست سایرین خلاص کند و به پرتاب کننده شیء برساند و دست به او بزند برنده است. ولی معمولاً سایر بازیکنان راه او را می‌بندند و گوش او را می‌گیرند و می‌پیچانند تا او شیء را رها کند، به همین ترتیب هرکس شیء را به دست آورد با او همین کار را می‌کنند. گاه بازیکنی شیء را برمی‌دارد و مسافتی می‌دود و کسی به او نمی‌رسد. در اینجا بازی دوباره تکرار می‌شود.

لبو داغه لبو

۴۷۲

نوع: بازی - سرگرمی
منطقه بومی: طالب آباد
تعداد: گروهی
محل اجرا: فضای باز
نقشها: اوستا، سگ، لبو فروش
ابزار بازی: یک قطعه سنگ که لبو خوانده می‌شود.

شرح بازی: یک نفر استاد و یک نفر سگ می‌شود. بازیکنان دیگر دور این دو، حلقه می‌زنند و دستهای یکدیگر را می‌گیرند. یک نفر هم لبو فروش می‌شود و سنگی را روی سر خود می‌گذارد و فریاد می‌زند: «لبوی داغه، لبو». استاد او را به داخل دایره دعوت می‌کند و قیمت لبو را از او می‌پرسد. او نرخ را خیلی بالا می‌گوید. استاد چانه می‌زند تا قیمت یک من آن را به یک ارزن (یعنی صفر) می‌رساند. سپس لبو فروش به دنبال جایی می‌گردد که لبوهایش را برای فروش بگذارد. استاد جایی را به او پیشنهاد می‌کند. کسی که نقش سگ را بازی می‌کند، باید یک پایش را بالا بگیرد و دور و بر لبویی بگردد. به محض آنکه لبویی، لبویش را در جایی به زمین بگذارد، سگ باید آن را بردارد و فرار کند. در این حال بازیکنانی که حلقه زده‌اند دستهایشان را رها می‌کنند و به دنبال سگ می‌دوند. وقتی او را بگیرند، قدری کتکش می‌زنند و لبو را از او پس گرفته به لبو فروش می‌دهند و بازی دوباره آغاز می‌شود.

لپر بازی (خراسان) ← سنگ لولواک

لپَر لپَر

۴۷۳

نوع: بازی - سرگرمی
منطقه بومی: طالب آباد
گروه سنی: کودکان
تعداد: گروهی
محل اجرا: فضای باز
ابزار بازی: تعدادی تکه آجر

شرح بازی: ابتدا به قید قرعه نفر اول مشخص می‌شود. سپس او سنگ خود را که لپر خوانده می‌شود به

فاصله چهار، پنج متری پرتاب می‌کند. نفر بعدی باید سعی کند با پرتاب لهر خود، لهر نفر اول را بزند. اگر موفق شد، از محلی که ایستاده تا محل لهر از نفر اول کولی می‌گیرد. اگر موفق نشد، نفر بعدی اقدام به پرتاب لهر خود می‌کند. نفر بعدی اگر موفق شد و کولی گرفت حق دارد سنگ نفر دوم را هم بزند و از او هم کولی بگیرد. در این شکل بازی سنگ باید پرتاب شود، ولی نوع دیگری هم هست که در آن سنگ را روی زمین شُر می‌دهند بنابراین لازم است سنگ صیقلی و گرد باشد.

لوچمبه بازی (مشهد) ← الک دولک

لیس پس لیس

۴۷۴

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: طالب آباد

تعداد: گروهی

محل اجرا: فضای باز

ابزار بازی: تعدادی سکه

شرح بازی: سکه‌ای را که از سایر سکه‌ها مشخص باشد انتخاب می‌کنند و آن را لیس می‌خوانند. نفر اول لیس را به فاصله چهار پنج متری می‌اندازد. سپس سعی می‌کند سکه خودش را هم به نزدیکی آن پرتاب کند. سایر بازیکنان به ترتیب سکه‌های خود را به نزدیکی لیس می‌اندازند. هر کس که سکه‌اش از همه سکه‌ها به لیس نزدیکتر بود برنده است و بر طبق قرار از سایر بازیکنان مقداری پول می‌گیرد. هر کس سکه‌اش را به لیس بزند، بدون اندازه‌گیری برنده خواهد بود.

لی لی

۴۷۵

نام دیگر: اکردوکر

نوع: بازی - سرگرمی

گروه سنی: کودکان و نوجوانان

تعداد: یک نفر یا بیشتر

محل اجرا: فضای باز

ابزار بازی: یک تکه سنگ صاف به اندازه کف دست

شرح بازی: ابتدا زمین مستطیل همواری را انتخاب و آن را به شش خانه مساوی تقسیم می‌کنند. از اولین خانه دست راست شماره گذاری می‌کنند به طوری که خانه‌های ۱ و ۶، ۲ و ۵، ۳ و ۴ در کنار هم قرار می‌گیرند. در بیرون دایره با فاصله دلخواه نیم دایره‌ای می‌کشند و آنجا را نقطه شروع بازی می‌دانند. قبل از شروع بازی روی پاره‌ای مقررات توافق می‌کنند (مثلاً عبور دادن سنگ از خانه‌ها با چند ضربه باید صورت بگیرد). معمولاً خانه چهارم را خانه استراحت قرار می‌دهند. در اینجا هر بازیکنی می‌تواند از حالت لی لی بیرون آمده و استراحت کند. در هر نوبت یکی از بازیکنان بازی را انجام می‌دهد یعنی سنگ را در خانه اول می‌اندازد و براساس توافق قبلی که باید بازی مثلاً یک ضربه یا چند ضربه باشد با پا سنگ را به ترتیب از خانه‌ها عبور می‌دهد، تا از خانه ۶ به بیرون برود. دفعه بعد سنگ را به خانه ۲ و ۳ و... می‌اندازد برای پرتاب سنگ به خانه ۶ که مجاور خانه ۱

است، باید بازیکن لی لی کنان خود را به خانه ۳ برساند و از آنجا سنگ را پرتاب کند. اگر پای بازیکن یا سنگ روی خط بین خانه‌ها قرار بگیرد بازیکن سوخته است. وقتی تمام مراحل بازی را با موفقیت به پایان رساند برنده شده و می‌تواند خانه‌ای بخرد (تنها خانه چهارم که محل استراحت است قابل خریداری نیست). وقتی فرد خانه‌ای می‌خرد بازیکنان دیگر باید با اجازه او از خانه‌اش عبور کنند. اتفاق می‌افتد که بازیکنی موفق شود تمام خانه‌ها را بخرد.

لی لی

۴۷۶

نوع: بازی - سرگرمی
منطقه بومی: طالب آباد
گروه سنی: کودکان
تعداد: ۲ نفر یا گروهی
محل اجرا: فضای باز

شرح بازی: بازیکنان بین خود شرط‌بندی می‌کنند که کدام یک بیشتر می‌تواند لی لی کند و بازی را بدین ترتیب شروع می‌کنند که بازیکنان از نقطه مشخصی در طول مسافتی لی لی می‌کنند، یعنی یک پا را بلند کرده و با پای دیگر به صوت پرش حرکت می‌کنند. اولین نفری که نتواند تعادل خود را حفظ کرده و پایش را روی زمین بگذارد، بازنده است و برنده کسی است که مسافت بیشتری را بپیماید.

مادوازی (madvazi) (بازی vazi، سنگ = mad)

۴۷۷

نوع: بازی - سرگرمی
منطقه بومی: فشنک، طالقان
جنس: دختران
محل اجرا: فضای بسته
ابزار بازی: تعدادی ریگ به شکل و اندازه فندق

شرح بازی: ابتدا برای تعیین اولین بازیکن (پیشال)، بازیکنان هر یک سنگهایی را که در دست دارند به هوا انداخته و دست خود را می‌چرخانند، طوری که سنگها در پشت دست آنها قرار گیرد، کسی که بیشترین سنگ در پشت دستش قرار گرفته باشد، پیشال خواهد بود. پیشال سنگهای خود و دیگران را یک جا جمع می‌کند، سپس آنها را به هوا می‌اندازد تا در پشت دستش قرار گیرند. آن‌گاه سنگهایی را که در پشت دست او قرار دارند، کنار گذاشته و هر بار یکی از آنها را «اپو» می‌کند و سعی می‌کند سنگهای روی زمین را جمع کند. تا زمانی که سنگهای پشت دست او که آنها را کنار گذاشته بود، همگی به تدریج در مشت او جمع شوند، می‌تواند از روی زمین سنگ جمع کند و تا زمانی که بازیکن یکی از سنگها را به هوا پرت کرده و با برگشت مجدد سنگ سریعاً یک یا دو سنگ از زمین گرفته و بعد هم با همان دست سنگی را که به هوا پرتاب کرده بود، بگیرد. مجموع این حرکات را «اپو» می‌گویند. به این ترتیب هر بازیکن به نسبت مهارتی که دارد مقداری از سنگها را صاحب می‌شود. در دور بعدی، دوباره بازیکنان به تساوی مقداری سنگ به میان می‌گذارند و بازی را تا هر زمان که مایل باشند ادامه می‌دهند. به هنگام بازی اگر بازیکنی در آخرین اپوی خود بتواند با حرکت «چرخ» بازی را تمام کند، در دور بعدی پیشال خواهد بود. حرکت چرخ به این ترتیب است که زمانی که بازیکن سنگ را در هوا می‌گیرد

باید دستش را مانند حرکت چکش و از بالا فرود آورده و در همان وضع سنگ را از هوا بگیرد.

۴۷۸ مداد بازی

نوع: بازی - سرگرمی
منطقه بومی: طالب آباد
گروه سنی: کودکان
تعداد: ۲ نفر
محل اجرا: فضای باز
ابزار بازی: تعدادی مداد (۲-۶ سانتیمتر)

شرح بازی: اولین بازیکن مداد خود را در چند قدمی می‌اندازد و نفر دوم مداد خود را به قصد زدن به مداد اولی پرتاب می‌کند. اگر به آن اصابت کرد برنده است و در غیر این صورت نفر اول بازی را به قصد زدن به مداد او ادامه می‌دهد. در این بازی هر ضربه را یک «چول» می‌نامند و در آغاز بازی هر کس قید می‌کند که مدادش چند چوله است. مثلاً اگر برد و باخت در هر نوبت مدادی است حدود دو سانتیمتر، اگر مداد بازیکنی شش سانتیمتر باشد، این مداد پس از سه بار ضربه زدن به آن برده می‌شود.

ململی شاه ← چال مال خدا

۴۷۹ ململی گو

نوع: بازی - سرگرمی
منطقه بومی: طالب آباد
تعداد: بیش از ۱۰ نفر
محل اجرا: فضای باز

شرح بازی: بازیکنان ابتدا از بین خود دو نفر استاد انتخاب می‌کنند. هر استاد برای خودش یارگیری می‌کند که در نتیجه کل بازیکنان به دو گروه مساوی تقسیم می‌شوند. آن‌گاه به شیوه «شیر یا خط» و یا «تر یا خشک» تعیین می‌کنند که کدام گروه روی خط دایره بایستند (گروه اول) و کدام گروه روی آنها سوار شوند (گروه دوم). هنگامی که همه افراد گروه دوم، روی افراد گروه اول سوار شدند، استاد از کول یار خود پایین آمده و درحالی که یک نفس زو می‌کشد، دور دایره می‌دود و دوباره به جای اول خود برگشته و سوار می‌شود. سپس نوبت به نفر بعدی می‌رسد که همین کار را انجام دهد. این کار آنقدر ادامه می‌یابد تا یکی از بازیکنان موفق به انجام آن نشود که در این صورت سواره‌ها پیاده می‌شوند و جای دو گروه عوض می‌شود.

۴۸۰ مولودی

نوع: بازی نمایشی
منطقه بومی: تهران
گروه سنی: بزرگسالان
جنس: زنان

تعداد: گروهی**محل اجرا: فضای بسته****زمان اجرا: جشن عقدکنان، پاتختی، برای ادای نذر****نقشها: حضرت فاطمه، عروس، مولودی خوانها****ابزار بازی: تشت، یک سینی با کیسه حمام صابون، چوب هیزم سوخته و یک قوطی سرخاب**

شرح بازی: حضرت فاطمه به قصد تحقیر شدن، از طرف زنان قریش به مجلس عروسی دعوت می‌شود. چون آنها مطمئن هستند که او لباس آبرومند ندارد. اول حضرت تصمیم می‌گیرد که در میهمانی شرکت نکند ولی حضرت محمد (ص) او را وادار می‌کند که دعوت را بپذیرد. در میان راه، جبرئیل برای حضرت فاطمه یک دست لباس بهشتی و زینت آلات زیبا می‌آورد و حضرت آنها را می‌پوشد و به این شکل وارد مجلس می‌شود. عروس با دیدن او غش می‌کند و اطرافیان هر کاری می‌کنند به هوش نمی‌آید. زنان قریش خدمت حضرت فاطمه می‌روند و با التماس از او می‌خواهند به آنها کمک کند. حضرت هم بالای سر عروس می‌رود و عروس به هوش می‌آید و همه زنان قریش مسلمان می‌شوند. این نمایش معمولاً توسط زنان مؤمن اجرا می‌شده است.

یکی از زنان سر تا پا لباس قرمز می‌پوشیده و مثل عروس بر تخت می‌نشسته است و یکی دیگر از زنان با سینی محتوی صابون و کیسه حمام و سرخاب و چوب نیم‌سوز (از چوب نیم‌سوز به جای میل سورمه استفاده می‌شده است) وانمود می‌کرده است که عروس را آرایش می‌کند. در تمام طول آرایش کردن عروس اشعاری خوانده می‌شده است. یکی از حاضران نیز نقش حضرت فاطمه را برعهده می‌گرفته است: نمونه اشعار خوانده شده به شرح زیر است: «تمام انبیا می‌دونن، تمام اوصیا می‌دونن، خود سرور کل می‌دونن، خود ختم رُسل می‌دونن، تمام حوریا می‌دونن، زمین و آسمان می‌دونن، علی داماد احمد، علی وصی محمد، علی جانشین احمد، خدامارو قریونش کنه، خدا مارو حیرونش کنه، در خُلد مهمونش کنه».

میخ طویله

۴۸۱

نوع: بازی - سرگرمی**منطقه بومی: دماوند****تعداد: گروهی****محل اجرا: فضای باز**

شرح بازی: بازیکنان دو گروه می‌شوند. یک گروه خم شده و به دیوار یا جای محکمی تکیه می‌کند. گروه دوم روی گروه اول می‌پرد. یکی از افراد گروهی که سوار شده‌اند باید بدون آنکه نفس بکشد تا شماره قراردادی (مثلاً ۵۰) بشمارد. اگر نتوانست که همچنان سوار می‌ماند اگر نتوانست جای دو گروه عوض می‌شود.

میخک

۴۸۲

نوع: بازی - سرگرمی**تعداد: گروهی****محل اجرا: فضای باز**

شرح بازی: یک نفر را به عنوان داور انتخاب می‌کنند که میخ خوانده می‌شود. داور بدون آنکه عضوی از گروهها باشد در بازی شرکت دارد. او به دیوار یا جای محکمی تکیه می‌دهد و رو به بازیکنان می‌ایستد و دستهایش را روی شکمش قلاب می‌کند. بین دو گروه قرعه کشی می‌شود تا معلوم شود کدام گروه زیر و کدام رو قرار می‌گیرد. نفر اول گروهی که باید زیر قرار بگیرد سرش را زیر بغل میخ قرار می‌دهد و سایر بازیکنان همان

گروه هم به حالت خمیده خود را به او متصل می‌کنند. نفرات گروهی که باید رو قرار بگیرند دورخیز کرده و به روی گروه زیر می‌پرند. نفرات اول باید سعی کنند پرش بیشتری داشته باشند تا جا برای همه باقی بماند. آخرین نفری که سوار می‌شود باید در یک نفس مثلاً تا بیست بشمارد. اگر موفق شد گروه همچنان سوار می‌ماند و بازی تکرار می‌شود اگر نتوانست یا در اثر لغزش یکی از افراد گروه، پایین افتاد جای دو گروه عوض می‌شود.

[می‌خواهی بدعمت؟]

۴۸۳

نوع: بازی نمایشی

منطقه بومی: تهران

گروه سنی: بزرگسالان

جنس: زنان جوان

تعداد: یک نفر

محل اجرا: فضای بسته

زمان اجرا: میهمانیها

نقشهها: بازیگر اصلی

شرح بازی: دختر جوان و زیبایی که قشنگ می‌رقصد به وسط می‌آید و با ضرب و آهنگ دست حضار شروع به رقصیدن می‌کند و برای آنکه به رقص خود شور و هیجان بیشتری بدهد شروع به خواندن ترانه‌ای می‌کند:

«از اون یخنی عدس - قر سردس - می‌خواهی بدعمت؟ نمی‌دعمت.»

هر بار وانمود می‌کند که خود را به کسی نزدیک می‌کند؛ سپس با ادا و غمزه از او دور می‌شود. حضار هم در جایی که او می‌گوید «نمی‌دعمت» با بازیگر اصلی آن را تکرار می‌کنند.

نقطه بازی

۴۸۴

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: تهران

تعداد: ۲-۳ نفر

محل اجرا: فضای بسته

ابزار بازی: یک برگ کاغذ، مداد (به تعداد بازیکنان)

شرح بازی: ابتدا روی کاغذ نقطه‌هایی با فاصله حدود یک سانتیمتر به طور عمودی و افقی رسم می‌کنند. نقطه‌ها می‌تواند کم یا زیاد باشد که بر حسب آن بازی کوتاه‌تر یا طولانی‌تر خواهد شد. بازیکنان هر یک، یکی از حروف الفبا و یا شماره‌های را برای خود انتخاب می‌کنند و آن گاه هر یک به نوبت، دو نقطه را به هم وصل می‌کنند. البته هر بار بیش از یک خط نمی‌توان رسم کرد، بجز زمانی که بازیکن با رسم یک خط بتواند مربعی را تشکیل دهد که در این صورت می‌تواند خط دیگری هم رسم کند. به این ترتیب بازی را ادامه می‌دهند تا تمام نقطه‌ها به هم متصل شوند. آن گاه مربعهای هر بازیکن شمرده می‌شود و کسی که بیشترین مربع متعلق به او باشد، برنده بازی خواهد بود.

نون بیار کباب ببر

۴۸۵

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: تهران

گروه سنی: کودکان

تعداد: ۲ نفر

محل اجرا: فضای بسته

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

وجبی

۴۸۶

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: طالب آباد

گروه سنی: خردسالان

تعداد: ۲ نفر

محل اجرا: فضای باز

ابزار بازی: چند مداد

شرح بازی: نوعی مداد بازی است به این ترتیب که اولین نفر مداد خود را در فاصله چهار یا پنج متری از محل ایستادن خود پرتاب می‌کند. آن‌گاه نفر دوم هم مداد خود را پرتاب می‌نماید. اگر فاصله دو مداد از یکدیگر یک وجب یا کمتر باشد، نفر دوم مداد نفر اول را برده و در غیر این صورت دوباره نوبت به نفر اول می‌رسد که مداد دیگری به نزدیک مداد نفر دوم بیندازد. این بار هم همان قانون صادق است که اگر فاصله مداد نفر اول از مداد نفر دوم یک وجب یا کمتر باشد، نفر اول برنده مداد نفر دوم خواهد بود.

ورچینک

۴۸۷

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: تهران

گروه سنی: کودکان و نوجوانان

تعداد: ۲ نفر

محل اجرا: فضای بسته

ابزار بازی: نخ ضخیم حدود هشتاد سانتیمتر تا یک متر

شرح بازی: دو سر نخ را گره می‌زنند. سپس یکی از بازیکنان چهار انگشت دو دست خود را به هم می‌چسباند و نخ را پشت دو دست خود می‌اندازد و یک دور، دور هر دست می‌پیچاند. پس از آن به کمک انگشت وسط

دست چپ، نخ را از دست راست و به کمک انگشت وسط دست راست نخ را از دست چپ می‌گیرند و نخ شکلی ضربدری پیدا می‌کند. بازیکن طرف مقابل باید به کمک انگشتان دو دست نخ را از دست رقیب بگیرد. بازی همین طور ادامه پیدا می‌کند و هر بار شکلی ساخته می‌شود. هرگاه یکی از بازیکنان نخ را طوری از دست طرف مقابل بگیرد که نخ از دست رها شود، سوخته است و بازی از نو آغاز می‌شود.

هالنگه

۴۸۸

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: فشنکدک

تعداد: ۲ نفر یا گروهی

محل اجرا: فضای باز

شرح بازی: ابتدا زمین بازی را با خط کشی به شکل مستطیل محدود می‌کنند و همه بازیکنان در داخل آن قرار می‌گیرند. آن گاه یکی از آنان، یک پای به صورت لی لی، بازیکن یا بازیکنان دیگر را دنبال می‌کند، اگر این بازیکن بتواند، پای یکی از افراد را لگد کند، از او کولی خواهد گرفت، اما اگر در حین تعقیب بازیکنی، پای خودش به زمین برسد، به آن بازیکن کولی خواهد داد.

هرکاری کونک

۴۸۹

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: طالب آباد

تعداد: بیش از ۳ نفر

محل اجرا: فضای باز

شرح بازی: ابتدا بازیکنان یک نفر را به عنوان استاد از بین خود انتخاب می‌کنند. آن گاه استاد در جلو و بقیه به دنبالش در یک صف حرکت می‌کنند. بازیکنان بی اراده به هر سمتی که استاد می‌رود، تغییر جهت می‌دهند و هر کاری را که او انجام می‌دهد، همگی ملزم به انجام آن هستند و همگی باید از او اطاعت کنند. به طور مثال اگر استاد شاخه‌ای از درختی را بشکند، همه مجبور هستند شاخه‌ای از آن درخت را بشکنند و یا اگر دست به زیر کلاه شخصی بزنند، همه می‌باید دستی به زیر کلاه او بزنند. معمولاً کارهای این بازی با سرعت و چالاکی خاصی انجام می‌شود و اغلب کارها جنبه تخریبی دارد.

هسته خرما بازی

۴۹۰

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: طالب آباد

گروه سنی: کودکان

تعداد: ۲ نفر

محل اجرا: فضای باز

ابزار بازی: تعدادی هسته خرما

شرح بازی: این بازی به صورت برد و باخت بین کودکان انجام می‌گیرد، به این ترتیب که دو بازیکن در مقابل یکدیگر نشسته و هر یک مشتی خرما در دست می‌گیرند. آن‌گاه هر کدام یک عدد هسته خرما می‌لیس (هسته خرمایی که سمت شکاف‌دار آن را با انداختن آب دهان روی قطعه سنگی آنقدر می‌سایند تا پوسته خارجی آن ساییده شده و ماده سخت شیشه‌ای رنگ داخل آن نمایان گردد) را نیز در دست گرفته و با هم روی زمین می‌اندازند. بازیکنی که پشت صاف و منحنی هسته خرماش بالا باشد، برنده بازی است و هسته خرما می‌حریف، متعلق به او می‌شود و اگر شکاف هسته خرما بالا بود، بازنده یک عدد هسته خرماست. در صورتی که هر دو هسته خرما یکسان روی زمین بیفتد، برای تعیین بازنده و برنده، مجدداً هسته خرماها را روی زمین می‌اندازند.

هفت سنگ

۴۹۱

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: تهران

تعداد: گروهی

محل اجرا: فضای باز

ابزار بازی: هفت تکه سنگ، یک عدد توپ

شرح بازی: از میان بازیکنان دو نفر به عنوان استاد انتخاب می‌شوند. این دو استاد یاران گروه خود را انتخاب کرده و برای تعیین گروه شروع کننده بازی، تر و خشک می‌کنند. آن‌گاه سنگها را از بزرگ به کوچک روی هم می‌چینند و گروه اول (شروع کننده بازی) در مقابل سنگها و به فاصله حدوداً پنج متر از آنها می‌ایستد. افراد گروه دوم هم پشت سنگها قرار می‌گیرند. سپس یکی از افراد گروه اول توپ را به طرف سنگها پرتاب می‌کند. اگر توپ به سنگها اصابت کند، گروه دوم توپ را برداشته و به قصد زدن گروه اول، آنها را دنبال می‌کند. گروه اول هم سعی می‌کند در موقعیتی مناسب، دوباره سنگها را روی هم بچیند، ضمن اینکه توسط یاران حریف هم زده نشود. این گروه در صورت موفقیت برنده شده و دوباره شروع کننده بازی خواهد بود. اما اگر هنگام پرتاب، توپ به سنگها اصابت نکند، گروه اول بازنده است و جای دو گروه عوض می‌شود.

[هلالی زمزمه]

۴۹۲

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: تهران

گروه سنی: کودکان

تعداد: گروهی

محل اجرا: فضای بسته

شرح بازی: بازیکنان باهای یکدیگر را می‌گیرند و استاد بازی چنین می‌خواند:

سه دبه و سه دبه

یه دبه و دو دبه

سه انار ترش و شیرین

سه سبذ سیب رنگین

برده بچه را

آهو به چرا

سبوری سبور

آمدی قریبى افتادى تو قندون
به قریون سرت یه خورده بجنبون

ای مادر گلندون
هلالی زمزمه کشک بادمجون

هل و گلاب

۴۹۲

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: تهران

گروه سنی: جوانان

جنس: پسران

تعداد: گروهی

محل اجرا: فضای باز

ابزار بازی: کاسه پُر از هل و گلاب، کاسه خالی

شرح بازی: سابقاً در تهران دوره گردهایی بوده‌اند که خوردنی شیرینی را، با نشاسته و شکر و گلاب و هل تهیه می‌کردند و می‌فروختند. دوره گردها هل و گلاب را در کاسه‌های کوچک چینی می‌ریختند و می‌گذاشتند مثل شله زرد سفت شود. جوانان دور بساط آنها جمع می‌شدند و شرط‌بندی می‌کردند که هرکس بتواند محتویات کاسه را در کاسه‌ای خالی برگرداند بی‌آنکه شکش به هم بریزد، برنده است. برای این کار کاسه‌ای خالی را روی کاسه پُر وارونه می‌کردند و یک مرتبه آن را برمی‌گرداندند. مبلغ شرط بندی معمولاً به بهای کاسه هل و گلاب محدود می‌شده است. گاه کار شرط‌بندی به حدی بالا می‌گرفته که تمام کاسه‌های هل و گلاب دوره گرد یکجا به فروش می‌رفته است.

همه‌گره

۴۹۴

یارمنو دیده بودی؟ ← آی توبه باغ رفته بودی؟

یاسمن و نسترن

۴۹۵

نوع: بازی نمایشی

منطقه بومی: تهران، اراک

گروه سنی: بزرگسالان

جنس: زنان

تعداد: گروهی

محل اجرا: فضای بسته

زمان اجرا: مجالس عروسی

نقشها: خانم، کلفت، ضرب‌گیر

ابزار بازی: ضرب

شرح بازی: ماجرای مردی است که با داشتن زن، کلفت جوان خانه را نیز به عقد خود درآورده است. زن که ماجرا را می‌داند صلاح نمی‌بیند به روی خودش بیاورد ولی دلش هم طاقت نمی‌آورد که از ماجراها بی‌خبر

بماند. بنابراین، سعی می‌کند از کلفت، سؤالهایی کند و به قول معروف زیرپاکشی کند. لذا با شعر از او راجع به نظر آقا درباره خودش سؤالاتی می‌کند و کلفت هم با زرنگی به آنها پاسخ می‌گوید.

هر بار که خانم با لفظ توهین آمیز از او سؤال می‌کند، او جواب نمی‌دهد. تا اینکه خانم با احترام از او می‌پرسد که آقا درباره او چه بدگویی کرده است. کلفت هم از قول آقا می‌گوید که او کچل، کور، دهن کج، چلاق و شل است. هر بار که کلفت صفتی را به زن نسبت می‌دهد، زن رو به حاضران می‌کند و ضمن درآوردن ادای آن سعی می‌کند نقص عضو خود را توجیه کند. این کار تا زمانی که توان و ذوق دو بازیگر اجازه می‌دهد، ادامه پیدا می‌کند. در آخر زن می‌خواند «دلم غم داره و غم داره امشب»، که آقا میل رفتن داره امشب، آقا قهر کرده و لج کرده و نمیداد امشب» سپس بازیگر نقش زن با چابکی و فرزی از مجلس بیرون می‌رود و نمایش خاتمه پیدا می‌کند.

یک دوک

۴۹۶

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: طالب آباد

تعداد: ۴-۵ نفر

محل اجرا: فضای باز

ابزار بازی: یک پاره آجر به اندازه و شکل تخم مرغ (دوک)، پاره آجر (لپر) به تعداد بازیکنان

شرح بازی: پاره آجری را که به شکل و اندازه تخم مرغ است روی زمین قرار می‌دهند و در فاصله چهار یا پنج قدمی آن خطی می‌کشند. آن گاه به شیوه «تر یا خشک»، نوبت بازیکنان را مشخص می‌کنند. اولین بازیکن لپر خود را برداشته و به قصد زدن به دوک پرتاب می‌کند. اگر لپر به دوک برخورد و آن را از جایی که قرار داشته است حرکت بدهد، مسافتی را که دوک حرکت کرده با کف پا، پی می‌کنند و دوباره دوک را سرجای اولش قرار می‌دهند. آن گاه نفرهای بعد نیز به همین ترتیب عمل می‌کنند و بار دیگر نوبت به نفر اول می‌رسد. در دور بعدی، نفر اول باید لپر خود را به یک یک لپرها زده و سپس آن را به طرف دوک پرت کند. این کار باید بدون سوختن انجام شود که در غیر این صورت نوبت به نفر بعدی می‌رسد. پس از اینکه یک یا دو دور بازی را انجام دادند، فردی که در شمارش حرکت دوک، رقم بیشتری را نصیب خود کرده باشد، برنده شده و یک دور هم لپر خود را به همه لپرها می‌زند و بازی تمام شده و به کنار می‌رود. حال دیگران بازی را شروع می‌کنند و شمارش حرکت دوک بار دیگر از نو آغاز می‌شود و برده‌های قبلی از بین می‌رود. بازی را به همان ترتیبی که گفته شد ادامه می‌دهند تا در هر دور یک نفر از بازی کنار رود. آخرین نفری که باقی می‌ماند، بازنده بازی خواهد بود.

پس از تعیین بازنده، لپرها را چون دیواری در کنار هم می‌چینند. فرد اول برنده، دوک را با شست پای برهنه خود گرفته و با قدرت هرچه بیشتر به طرف لپرها می‌کند. پس از آن فرد بازنده دوک را برداشته و به سمت لپرها پرتاب می‌کند. اگر دوک به یکی از لپرها خورده و آن را از حالت ایستادگی خارج کند، نوبت به فرد دوم برنده می‌رسد که او نیز مانند فرد اول برنده عمل می‌کند. ولی اگر دوک بازنده به لپری نخورد، فرد اول برنده عقب عقب رفته و خود را از بازنده دور می‌کند. بازنده به طرف او دویده و سعی می‌کند هرچه زودتر دست خود را به او بزند و از همان جا باید او را کول کرده و تا محل لپرها بیاورد. آن گاه نوبت به نفر بعدی برنده می‌رسد و به همین ترتیب بازنده در مقابل یک یک برنده‌ها قرار می‌گیرد، گاهی آنها را کول می‌کند و گاهی آنها را کنار می‌گذارد.

یک قول دو قول ← پنشت

یک کلافه

۴۹۷

نوع: بازی - سرگرمی

منطقه بومی: تهران

گروه سنی: بزرگسالان، جوانان و نوجوانان

تعداد: گروهی

محل اجرا: فضای بسته

شرح بازی: بازیکنان دور یکدیگر می‌نشینند. یکی از بازیکنان به فردی که در کنار او نشسته می‌گوید: «رفیق بگیر!». این فرد (نفر دوم) می‌گوید: «چی بگیرم؟» نفر اول با حرکت دادن دست یا یکی از اعضای بدن خود در جواب می‌گوید: «یک کلافه» نفر دوم در حالی که حرکت او را تقلید می‌کند از وی می‌پرسد: «به کی بدم؟» دوباره نفر اول می‌گوید: «به رفیقت». نفر دوم هم به بازیکن کناریش (نفر سوم) رو کرده و می‌گوید: «رفیق بگیر» نفر سوم می‌گوید: «چی بگیرم؟» نفر دوم نیز با اضافه کردن یک حرکت به حرکت قبلی می‌گوید: «یک کلافه». نفر سوم می‌پرسد: «به کی بدم؟» نفر دوم در جواب می‌گوید: «به رفیقت». به این ترتیب بازی با گفتن این کلمات و اضافه کردن یک حرکت به حرکت قبلی بین نفرات سوم و چهارم، چهارم و پنجم و الی آخر ادامه پیدا می‌کند. باید توجه داشت که نفرات قبلی باید حرکات اضافه شده را، همه با هم انجام دهند. اگر کسی در اجرای این حرکات اشتباه کند، مجازات می‌شود. مجازاتها بیشتر جنبه تفریحی دارد، مانند خریدن خوراکی و غیره که در ابتدا یا انتهای بازی تعیین می‌شود.

یه مرغ زردی داشتیم ← آب اومد، کدوم آب