

## ضرورت بازتولید بازی های سنتی در بوستان های محله ای

### با تاکید بر کرج ، محل تعامل فرهنگ ها

صاحبه علیچانی، کارشناس اداره نظارت بر حفظ و نگهداری

باتشکر از راهنمایی دلسوزانه سرکار خانم رستمی

#### چکیده

با حضور مدرنیته و تغییر بنیادی در ارزش ها فرهنگ ها و شیوه های زندگی افراد ، جایگاه کودکان و نوجوانان در شهرهای امروز روزبه روز در حال کم رنگ تر شدن و نابودی است و این خود نیاز به تحقیق و شناخت جایگاه این قشر در جامعه را بیش از پیش ضروری می سازد. بوستان فقط درخت و فضای سبز نیست، پارک ها یا فضاهای عمومی ، خصوصا پارک های محله ای که در واقع همان حیاط های خانه های دیروز هستند و امروزه تنها جایگاه باقیمانده برای گذراندن اوقات فراغت و سرگرمی کودکان و نوجوانان می باشد، می تواند با تقویت روحیه شهروندی و ایجاد اجتماعات و گروه های غیر رسمی مردمی به مشارکت شهروندان از جمله کودکان و نوجوانان در فعالیت های اجتماعی منجر شده و راه رسیدن به توسعه پایدار شهر را هموار کند. در این راستا با شناخت بازی های بومی، قبیله ای، محلی و سنتی ایرانی که علاوه بر بار فرهنگی، از جذابیت و تنوع بالایی نیز برخوردارند، نه تنها می توان تاریخ و سنن این مرز و بوم را به شکلی پویا و عمیق به نسل های آینده منتقل کرد، که از آن به عنوان بهانه ای برای گریز از عواقب اعتیاد به تکنولوژی و معنا و مفهوم بخشی دوباره به زندگی استفاده کرد.

**واژگان کلیدی:** بازیهای سنتی، تعامل فرهنگ ها، فضای بازی و ورزش، خرده فرهنگ ها

#### مقدمه

شهرسازان، شهرها را برای شهروندانی می سازند که در سیادت بزرگسالانه تعریف شهروندی، نوجوانان، شهروندان ناقص یا ناشهروند تعریف شده اند. معماری شهرها براساس اصول زیبایی شناسانه بزرگسالانه شکل گرفته و هدف آن ارتقای کیفیت زندگی شهروندانی است که کودکان و نوجوانان عمدتا در شمول آن نیستند و بر این اساس حتی سوال از اینکه جایگاه کودکان و نوجوانان در شهر چیست و دیدگاه کودکان و نوجوانان درخصوص شهر چگونه است سوالاتی ناوارد و فاقد معنایی قابل درک تلقی شده، بنابراین اغلب ایجاد و توسعه فضاهای شهری در غیاب هر گونه برداشت شهروندانه ای از نوجوان و کودک انجام می شود و چون چنین است شهرها، اگر هم جایی برای راحتی و شادمانی باشند، بدون شک بر اساس ارزش ها و آرمان های کسانی طراحی شده است که کودک و نوجوان نیستند. همه این اتفاقات در حالی رخ می دهند که بزرگترین سنخ جمعیتی جوامعی مثل جامعه ما را کودکان و نوجوانان تشکیل می دهند. اما با توجه به ظهور انقلاب الکترونیک و حرکت فرهنگ ها به سمت جهانی شدن می توان گفت در خیلی از ابعاد این نوع متدها جوابگوی تعاملات جامعه نیستند. برای برون رفت از این چالش ها که نه تنها در شهر کرج به چشم می خورد بلکه در سطح کشور نیز مشهود است بی گمان نیاز به بازتولید سنت های فرارونده و کار کشیدن از مفاهیم ارزش محور این سنت ها در جهت بازتولیدی نو و بدیع در بطن جامعه امروز احساس می شود. شهر کرج مستلزم بازتولید دو نوع فرهنگ است، نخست احیاء سنت ها و دیگر پویایی سنت ها. در احیاء سنت ها کارهایی انجام شده و البته آثاری از نویسندگان بومی به چشم می خورد ولی این آثار با بن مایه کار هنوز فاصله دارند و نیاز به کار بیشتری را می طلبد. ولی در پویایی سنت ها متأسفانه کاری به انجام نرسیده است. از این نگاه مهمترین عنصر در جهت رشد و پویایی فرهنگ تعادل در تعامل همین پویا کردن سنت هاست. پویا کردن سنت ها با وجود سنت ها شکل می گیرد. بنابراین احیاء سنت بستری است که جامعه می تواند براساس همان بستر کار پویایی سنت را آغاز نماید و در این شرایط است که جامعه می تواند جهشی رو به جلو را در جهت بومی کردن فرهنگ خود و بازتولید این فرهنگ را در قالبی مدرنیته تجربه نماید.

#### بیان مسئله

شهر در خوش بینانه ترین تعریف خود در دنیای مدرن قفسی است که بزرگسالان و کودکان را در آن نگهداری می کنند ولی واقعیت این است که قفس، قفس است چه امن باشد چه ناامن. به نظر می رسد که گفتمان حاکم بر ذهنیت شهرسازی در کشور گفتمانی علاوه بر مردانه بودن، غیرسنی هم هست و در چنین گفتمانی شهرسازی بر اساس ارزش های گروه های مختلف سنی بسیار سخت و حتی ناممکن است. این وضعیت در حالی است که با اقداماتی نظیر تصویب کنوانسیون جهانی حقوق کودکان و نوجوانان، که ایران نیز آن را پذیرفته است، زمان آن فرا رسیده که کودکان و نوجوانان و ارزش های آنها وارد معادلات شهرسازی شده و شهرسازان به طراحی شهرهایی بپردازند که امکان زندگی لذت بخش را برای تمامی سنخ های اجتماعی خصوصا نوجوانان فراهم آورد. زندگی در شهر، در زمانه ما، یک مسخ کلیت جمعی است. در ماده ۳۱ کنوانسیون جهانی حقوق نوجوانان، حق بازی و فراغت برای کودکان و نوجوانان به رسمیت شناخته شده است در این ماده آمده است که

- ۱ - حکومت ها حق کودک ان و نوجوانان را برای داشتن بازی، سرگرمی، وقت آسایش و استراحت به رسمیت می شناسند. کودکان و نوجوانان می‌توانند بطور فعال و آزادانه در امور فرهنگی و هنری خودرسانی خودشان، شرکت جویند
- ۲ - حکومتها به حق کودکان و نوجوانان برای فعالیت های هنری و فرهنگی توجه داشته و با اقدام های خود، آن را پشتیبانی می کنند و امکانات مناسب را برای انجام فعالیت های فرهنگی - هنری و همچنین اوقات فراغت و سرگرمی کودکان و نوجوانان فراهم می کنند . نگاه این قانون به کودکان و نوجوانان، نگاه از منظر شهروندی و حقوق شهروندی است . با وجود اینکه ۴۰ درصد جمعیت کشور ما زیر ۱۸ سال هستند، غیبت فضاهای مناسب با ارزش و خواسته های کودکان و نوجوانان در شهر های ما به شدت ملموس است و کودکان و نوجوانان نسبت به شهر، تصویری آمیخته با هراس و واژه دارند . نادیده انگاشتن کودکان و نوجوانان در طراحی فضاهای شهری، هم تضییع کننده حقوق شهروندی و هم مانعی بر سر راه مشارکت و مسوولیت پذیری آنهاست . چنانچه برای احاد جامعه در دوران کودکی و نوجوانی در شهر جایگاهی دیده نشود و این جمعیت ۴ درصدی، فضای مناسبی در اختیار نداشته باشد، معنا و مفهوم مشارکت برپولتی درک نخواهند کرد

## تعاریف و مفاهیم پایه

### تعریف ورزش و بازی

در فرهنگ لغت فارسی، کلمه بازی برابر با سرگرمی، مشغولیت، تفریح، لعب، کار، ورزش و فریب آمده است . اما زیست شناسان، روان شناسان، جامعه شناسان و هنرمندان در مورد بازی نظرات، تعاریف و برداشت های دیگری ارائه می دهند. زیست شناسان بر این باورند که علاقه انسان به بازی ریشه در کنجکاوی او نسبت به کشف و شناخت محیط اطراف دارد. روان شناسان نیاز انسان به بازی را نتیجه وجود انرژی مازادی می دانند که وی در خود نهفته دارد و جایی باید به مصرف برساند. در دیدگاه جامعه شناسی نیز بازی وسیله ای برای تمرین آدمی در زندگی اجتماعی تلقی شده است. در نهایت هنرمندان نیز بر این باورند که بازی هنری ناشی از فرهنگ و آداب و سنن هر جامعه است . بنابراین بازی ها به طور عام دارای یک بار فرهنگی هستند که چه در عصر حاضر و چه در گذشته با هدف پرکردن اوقات فراغت انسان طراحی شده اند.

### تعریف تعامل

واژه تعامل به معنای تبدیل رفتارها، پذیرفتن اعمال و شایستگی های همدیگر و برقرار ارتباط در جهت نیل به هدفی معین و فرارونده و یا احياناً پیش رونده بکار می رود . واژه تعامل به معنای تبدیل رفتارها، پذیرفتن اعمال و شایستگی های همدیگر و برقرار ی ارتباط در جهت نیل به هدفی معین و فرارونده و یا احياناً پیش رونده بکار می رود. برخی از صاحب نظران در فرهنگ لغات فارسی تعامل را گفتگو معنا کرده اند. اگرچه در ابعادی وجه اشتراکی بین مقوله گفتگو با تعامل وجود دارد ولی در ابعادی دیگر با وجه اختلا فاتی نیز تصادم وجود دارد. چه این که گفتگو اصطلاحی سیاسی است و اغلب در عرصه سیاست کاربرد و کارآمد افتاده است . ضمن این که معانی دیگری نیز در گفتار و نوشتار با تعامل خلط می شود که هر کدام از این معانی به نوبه خود دارای مفاهیم و مصادیق و البته جایگاه معنایی خاص خود هستند. معنایی به مانند صحبت، مناظره، مباحثه، مشاهده و . . . بنابراین تعامل را می توان چنین تعریف کرد: تعامل رفتاری است که این رفتار ابتدا بدنبال برقراری ارتباط در جهت نیل به هدفی معین و کارساز است، افزون بر اینکه تعامل علاوه بر برقراری ارتباط به دنبال پیامدی سازنده بنام فرهنگ سازی است . به گونه ای که این فرهنگ سازی ابتدا در خود فرد تعامل کننده صورت می پذیرد و منبهد به دیگران نیز انتقال می یابد.

### تعریف فرهنگ

واژه فرهنگ که از کلمه لاتین cultura به معنی مراقبت کردن از مزارع و دام ها زاده شده، جزء و اژه های کهن زبان فرانسه است . که در بیان استعاری به معنای ذهن نا فرهیخته بود این واژه در گذر زمان تغییر معنایی داد و در قرن هجدهم کم کم فرهنگ در معنای مجازی خود پذیرفته شد. تعریف واژه فرهنگ به دلیل استعمال گسترده همیشه در هاله ای از ابهام قرار داشت به طوری که ژاک ید<sup>۱</sup> جامعه شناس فرانسوی معتقد است: واژه فرهنگ اکنون معنایی پهناورتر و وسیع تر از هر زمان دارد، فرهنگ تعریفی دارد که به اسارت کلمه در نمی آید که هرچه به ابعاد آن نزدیک تر شویم، دورتر می رویم.

### فرهنگ بوستان نشین

گذران اوقات فراغت در فضای سبز، کنار جوی آب و همراه با شنیدن آواز پرندگان، ریشه تاریخی در روحيات و فرهنگ ایرانی دارد . گفته اند که سعادت انسان ها با هماهنگی و نزدیکی با طبیعت به دست می آید، اما امروز روح و جسم بشر در محیط ماشینی که خود ساخته، زندانی شده و بیشتر فشارهای روحی و ناراحتی های روانی، ناشی از عدم هماهنگی و دور شدن از محیط زیست طبیعی است، پس باید بین طبیعت و تکنولوژی هماهنگی به وجود آورد فضاهای سبز شهری و بخصوص پارک ها، باید به گونه ای طراحی شوند که تمامی اقشار جامعه به ویژه کودکان و نوجوانان نه تنها امکان بهره گیری از آنها را داشته باشند، بلکه محیط این اماکن به گونه ای جذاب و آرامش بخش باشد که افراد ناخودآگاه جذب آن شوند . باتوجه به

اهمیت طبیعت و تعادل اجزای آن در کمک به رشد صحیح و متناسب روانی در دوران کودکی و نوجوانی لازم است تدابیر اصولی اندیشید تا این گ  
روه سنی هرچه بیشتر بقضای سبز شهری مانوس شده و از مواهب کوتاه و درازمدت آلتفاده کنند

### ضرورت و اهمیت بوستان های محله ای در شهر

در هر گوشه از شهر می توان نمونه ای از استقبال خانواده ها از پارک های منطقه ای را مثال زد . با استناد به تعریف نهادهای اجتماعی، بوستان های شهر را هم یک نهاد اجتماعی دانسته است. بر اساس تعریف نهاد اجتماعی، به دلیل کارکردهای تخصصی و وجود فضاهای فرهنگی علمی و تفریحی در بوستان ها، این اماکن را دارای ویژگی های انعطاف پذیری و تطبیق با نیازها در هر زمان و مکان کرده است که این نشان از ویژگی های نهادی بودن بوستان ها دارد. در واقع چیزی که کمتر در مورد بوستان های کرج به آن توجه شده است این است که این اماکن کارکردی بیش از فضای سبز شهری دارند؛ کارکردی که در نهایت به تقویت روحی شهروندان و آماده سازی آنها برای تلاش در فعالیت های روزمره منجر می شود. در واقع کارکرد تفریحی بوستان ها، به طور مشخص جایگزین قسمتی از کارکردهای تفریحی خانواده، روابط همسایگی، محلی و بازار شده است . با کوچک شدن مساحت خانه ها، خانواده ها نه تنها برای گذران اوقات فراغت، بلکه گاه حتی برای گذران وقت با همسایه ها و اقوام به بوستان های محلی پناه می برند؛ اتفاقی که تا دو دهه پیش در حیاط های پردرخت و بزرگ خانه های ایرانی می افتاد. گسترش شهرنشینی توجه بیشتر به پدیده ای به نام اوقات فراغت را به دنبال داشته است. بوستان های ایران یکی از قدیمی ترین مراکز هستند که به سرعت جایگزین تفریحگاه های اختصاصی اطراف شهرها شده اند. از طرف دیگر جماعت شهرنشین برای فرار از آلودگی های صوتی ناشی از زندگی و کار در شهر، بوستان ها را بهترین محل برای آرامش و رفع خستگی خود یافته. این ضرورت باتوجه به وجود وسایل بازی و سرگرمی در بوستان ها برای کودکان و نوجوانان تنها و محدود در محی ط خانه، محسوس می شد، تا حدی که بعضی از اقشار و افراد هر روزه ساعتی از عمر خود را در بوستان صرف می کنند و در مقاطعی همانند روزهای پایان هفته، بویژه در بهار و تابستان، کمتر کسی است که در شهر باشد و به یکی از بوستان های اطراف خود پناه نبرد. نحوه و میزان گذران اوقات فراغت فردی، گروهی و خانوادگی بستگی مستقیمی به فرهنگ مردم یک کشور دارد و در ایران نیز این امر بشدت تحت تاثیر فرهنگ شهرنشینی است . کودکان و نوجوانان معمولاً به صورت خانوادگی و به طور خاص دانش آموزان به صورت گروهی، جوانان و سالمندان به صورت فردی و گروهی به منظور تفریح در بوستان ها حضور پیدا می کنند.

### شهر و کودک، نوجوان

با غلبه شهرنشینی، شهر برای نوجوانان غیرقابل دسترس تر می شود و پاسخگوی نیاز آنان در آینده و حال نیست. ارتباط کودکان و نوجوانان نیز با طبیعت و محیط های طبیعی پیرامون محدودتر می شود و فرصت های بازی آنها در محیط های شهری، روزبه روز کاهش می یابد. تیله بازی، قایم باشک و گرگم به هوا بازی های نسلی بود که امروز مسئول تربیت نسلی دیگرند و این نسل نیز نوجوانانی اند که با اشتهای تمام ساعت های متوالی را سرگرم بازی پشت صفحه نورانی کامپیوتر سپری می کنند. فضای خصوصی به جای فضاهای عمومی بازی نشسته اند، بی صدا اما پر جاذبه و مؤثر. با این همه و با وجود اینکه ایجاد فضاهای مناسب برای نوجوانان در فضاهای شهری و دیگر فضاهای عمومی جزء حقوق قانونی آنان محسوب می شود، برنامه ریزی برای توسعه فضای مناسب و مجهز در این زمینه اغلب در حاشیه برنامه ریزی شهری قرار دارد . این در حالی است که یکی از مهمترین و تخصصی ترین حوزه های فرعی شهرسازی، ساخت و تجهیز بخش هایی از فضاهای شهری برای کودکان و نوجوانان و تجهیز مناسب این فضاها برای بهره مندی آنها است. مهمترین فضائی که کودکان و نوجوانان شهر (فضاهای عمومی) در آن حضور دارند، زمین های بازی است. با این همه نگاهی گذرا به وضعیت طراحی زمین های بازی در شهرهای کشور نشان دهنده این نکته است که کودکان و نوجوانان سهم بسیار کمی از شهر و امکانات احتمالی آن دارند . بازی کودکان در اوایل قرن گذشته امری متداول و مشخص نبود. تعداد محدود فضاهای بازی و روستائینی جمعیت غالب، باعث می شد که تجربه یادگیری کودک و نوجوان از طریق تعامل با بزرگترها محقق شود و بازی ها به بالا رفتن از درخت، بازی در برکه ها، دویدن در کشتزار و مزارع و بازی های محلی در زمانی معین محدود شود. در مقایسه وضعیت گذشته با دنیای امروز، زندگی امروز کودکان با محدودیت های بیشتری روبه رو است.

### مروری بر بازی های سنتی

در بسیاری از بازی های سنتی قوانین ساده و اولیه ای از شکل بهینه اداره زندگی و هدایت آن آموزش داده و تمرین می شود تا افراد را به مهارت های لازم برای روبرویی با موقعیتهای دشوار زندگی مجهز کند. با نگاهی اجمالی به چند نمونه از این بازی ها به خوبی نماد این آموزش ها را می شود کشف کرد : احترام به دیگران، درک مفهومی و عملی رقابت سالم، دستیابی به مهارت پذیرش شکست، کار گروهی، همکاری و همیاری با دیگران برای رسیدن به یک هدف مشترک، ایثار و فداکاری، تلاش جسمی و فکری، اهمیت راستی و صداقت و ... با توجه به پهناوری اقلیمی، و قومی و قبیله ای در ایران، انواع بازیها با هدف های خاص طراحی شده و میان مردم رایج بوده است . به طور مثال بازی های مراسم عروسی، مراسم کشاورزی، برداشت محصول، اعیاد، تغییر فصول، بارش باران، دور کردن خشکسالی و ... در واقع بالغ بر ۱۵۰ نوع بازی سنتی در ایران وجود داشته که به مرور زمان و تغییری شیهه های زندگی، نسل امروز با بسیاری از آنها بیگانه است . این بازی ها در دو گروه فضای باز و فضای بسته تقسیم بندی شده و این امکان را برای افراد مهیا می کرده اند که در هر مکان و شرایطی بتوانند از اوقات خود بهترین بهره را ببرند . بازیهای مثل هفت سنگ، طناب کشی، گرگم به هوا، الک دولک، وسطی و ... جزو بازی های دسته اول (فضای باز) و بازی هایی چون یه قل دو قل، اتل متل توتوله، تاپ تاپ خمیر و... جزو بازیهای دسته دوم (فضای بسته) تقسیم بندی می شوند. ضمن آنکه هر کدام از این بازی ها را می توان به گروه بندی های دخترانه و

پسرانه نیز تقسیم کرد. برخی از بازیها اما به لحاظ اجتماعی، فرهنگی و مذهبی در اکثر نقاط ایران مشترک بوده اند، از قبیل: هفت سنگ، عمو زنجیرباف، قایم موشک، گرگبیه هوا، کی بود کی بود، لی لی، وسطی و ... که ریشه در سنت های دیرینه مردم ایران دارد و هنوز نسلی از آن اف رادی که با این بازی ها اوقات فراغت خود را سپری می کردند، نگذشته که امروزه دلایلی چون استفاده از وسایل ارتباط جمعی، بازی های رایانه ای و ورزش های جدید امکان پرداختن به بازی های محلی را به حداقل ممکن کاهش داده و می توان گفت به دست فراموشی سپرده شده است. ولی همین بازیهای قدیمی در ذهن پدرها و پدربزرگ های عزیز ما تجسم خاطراتی شیرین است



## معرفی بازی های سنتی

### بشین و پاشو

اهداف کلی: تقویت عضلات پا

اهداف جزئی: تمرکز حواس و بهبود سرعت عملها

تعدادبازیکن: به تعداد...

بازیکنان در محوطه ای نزدیک به هم می ایستند. مربی کلماتی مانند: بشین، پاشو، نشین، پاشو را به طور تصادفی و نامرتب ادا می کند و آنها موظف به اجرای حرکات دستور داده شده هستند. تأخیر و اشتباه در اجرا، به منزله خطاست و بازیکن خاطی خود به خود از بازی خارج می شود. لازم به ذکر است که لفظ «نشین» مفهوم «پاشو» یا «ایستاده بمان» را و لفظ «پاشو» مفهوم «بشین» یا «نشسته بمان» را می رساند.

### بیست سوالی

دو گروه بازیکن روبروی هم قرار می گیرند. گروه اول بین خودشان چیزی را به عنوان موضوع انتخاب می کنند. گروه دوم با مطرح کردن حداکثر ۲۰ سوال باید به آن موضوع برسند. پاسخ سوال ها فقط باید بله یا نه باشد. گروهی که بتواند با سوالات کمتر به پاسخها دست پیدا کند، برنده است.

### استوپ هوایی

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

### الک دولک

نام محلی: پیل (چوب کوچک) دسته (چیلیمک آغاج)

اهداف کلی: دقت نگاه، تمرکز حواس، ایجاد حس تعاون، ورزیدگی اندام ها

اهداف جزئی: ایجاد هماهنگی بین اعصاب و اعضا بدن و انبساط شش ها

تعداد بازیکن: حداکثر ۱۲ نفر، سن بازیکنان ۱۰: سال به بالا

محوطه بازی: هوای آزاد

بازیکنان به دو گروه تقسیم و به قید قرعه، یکی از گروهها، بازی را شروع می کند؛ یعنی: چوب

کوچک (پیل) را روی یک چاله کوچک یا وسط دو عدد آجر قرار داده و با سر چوب بزرگ

(دسته) که در زیر آن قرار داده، با قدرت به طرف نف رات گروه حریف که در محوطه هستند پرتاب می کند. اگر پیل در هوا گرفته شود، پرتاب کننده اخراج

می شود، وگرنه بایستی آن را از روی زمین بردارند و به طرف چاله (یا آجرها) بیاندازند. و بازیکن دسته به دست، با تمرکز حواس، آن را در دست می گرداند تا

پیلی را که به طرف چاله اش می آید با ضربه دورش سازد، اگر نتواند و فاصله پیل با چاله کمتر از قد دسته باشد، باز سوخته است و اگر توانسته باشد که با



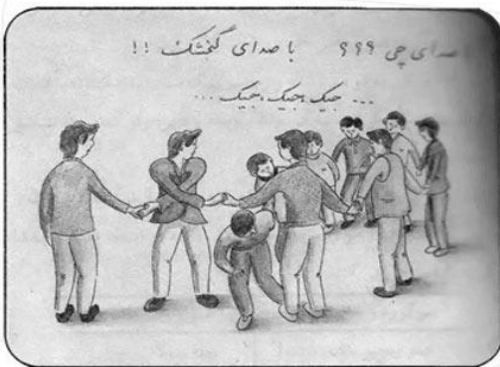
ضربه دورش سازد، فاصله را، از چاله با طول دسته می‌شمارند. یک، دو، سه... دوباره ارسال پیل و دریافت پیل و شمارش فاصله با دسته تا به حد نصاب برسند و گر نه، همه آنها این کار را به نوبت انجام می‌دهند تا برسند. بدیهی است اگر نتوانسته باشند، بازی را به گروه حریف واگذار می‌کنند. اگر به حد نصاب (مثلاً ۵۰) رسیدند، یکی یکی پیل را با سر دسته به مشابیه توپ پینگ پنگ و راکت ضربه‌های کوچک و یکنواخت (چله) می‌زنند و می‌شمارند. بعد هر کدام، به تعداد چله، پیل را با ضربه سنگین دسته، به طرف جلو می‌زند و هر پیلی که در هوا گرفته شود، گیرنده آن را به طرف مبدأ پرتاب می‌کند، تا اینکه تمامی نفرات گروه دسته به دست به تعداد چله هایش بر پیل نواخته باشند. طول مسیر (آخرین محلی که پیل می‌افتد تا محل چاله)، توسط نفرات گروه حریف یکی پس از دیگری، به عنوان جریمه با دویدن طی می‌شود. به طوری که با عبارت (آنا، داشقا، زنبیل، سونبول، او...) شروع شده باشد و صدای (او...) به صورت کشیده تا لحظه نفس کشیدن ادامه یابد. (یعنی هر کجا صدای بازیکنی قطع شد، یکی از دوستان دنباله مسیر را با صدای (او...) می‌دود اگر در انجام این موارد موفق شدند، در دور بعدی کنترل بازی را در دست می‌گیرند و با دسته کار می‌کنند و اگر نتوانند، باز در وسط محوطه بازی کرده، پیل را تعقیب می‌کنند.

### شمع گل پروانه

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

### عمو زنجیرباف

عمو زنجیرباف

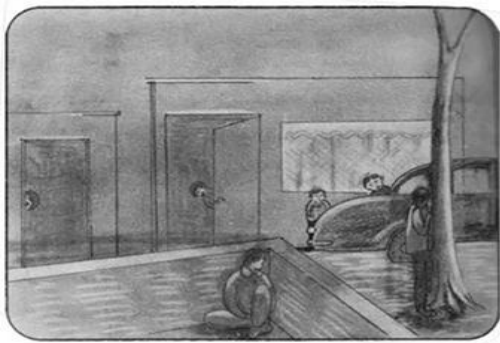


ابتدا دو نفر که تقریباً از لحاظ نیروی جسمانی و قد و وزن یکسان و قدری بزرگتر از بقیه باشند انتخاب می‌شوند. یکی به عنوان سرگروه و دیگری عمو زنجیرباف. این دو بازیکن به دو سر رشته و زنجیری که سایر بازیکنان با قلاب کردن دست‌های یکدیگر درست کرده اند پیوسته و دایره وار کمانی را تشکیل می‌دهند. ابتدا سرگروه، عمو زنجیرباف را مورد خطا ب قرار داده و سؤال و جواب‌هایی را به صورت شعر رد و بدل می‌کنند. البته در اینجا بقیه بچه‌ها سرگروه را همراهی می‌کنند تا عمو زنجیرباف نام حیوانی را بر زبان آورد، سرگروه همراه با سایر بازیکنان، صدای حیوان مورد نظر را درآورده و به راه می‌افتند و از زیر دست‌های به هم داده عمو زنجیرباف و نفر دوم می‌گذرند، به جز همان نفر

دوم که به صورت کت بسته، پشت به بچه‌ها قرار می‌گیرد. سرگروه دوباره شعر را شروع می‌کند و عمو زنجیرباف با نام حیوانی آن را تمام می‌کند و آنها از زیر دست به هم داده نفری که کت بسته پشت به بچه‌ها ایستاده و نفر سوم عبور می‌کنند. در نتیجه نفر سوم نیز دست‌هایش پیچ خورده و پشت به بچه‌ها قرار می‌گیرد. خلاصه این بازی را تا جایی انجام می‌دهند که همه بچه‌ها غیر از سرگروه و عمو زنجیرباف، کت بسته و پشت و رو شوند و یا به عبارتی زنجیر شوند! حال سرگروه از یک طرف و عمو زنجیرباف از طرف دیگر، با کشیدن بچه‌ها سعی می‌کنند که زنجیر را پاره کنند اما بچه‌ها با محکم گرفتن دست‌های یکدیگر مقاومت می‌کنند. تا اینکه بالاخره زنجیر از یک جایی پاره می‌شود. دو بازیکن که دست‌هایشان از یکدیگر باز شده جریمه می‌شوند و بایستی هر کاری که از سوی سایر بازیکنان به آنها محول می‌شود، انجام دهند.

### قایم باشک

قایم موشک



(به فارسی افغانستان: چشم گیرک)، قایم موشک هم گفته می‌شود. این بازی معمولاً در محیط‌های باز بازی می‌شود و تعداد شرکت‌کنندگان در آن نامحدود است بازی این‌طور است که: چند نفر جمع می‌شوند و یک نفر را به قید قرعه انتخاب می‌کنند سپس او چشم می‌گذارد و دیگران قایم می‌شوند و فردی که چشم گذاشته است باید مکان قایم شدن افراد را پیدا کند، بلند بگوید و در محل چشم گذاشتن، دست بگذارد و بگوید: «سُک سُک». افرادی که قایم شده‌اند باید زودتر از کسی که چشم گذاشته «سک سک» کنند. در صورتیکه فرد چشم‌گذار نتواند هیچ‌یک از نفرات را سک سک کند، باید بار

دیگر چشم‌گذار ولی اگر دو نفر را سک سک کند نفر آخری که می‌رسد و سک سک شده است باید چشم بگذارد. در صورتی که فرد چشم‌گذار یک نفر را سک سک کند باز هم او باید چشم‌گذار بماند بازی به دلخواه افراد تنظیم می‌شود. معمولاً مکان‌های شلوغ‌تر برای بازی بهتر است. نام این بازی در ایبات انگلیسی Hide-and-seek می‌باشد

## کبدي با يك پا

اهداف بازی: افزایش استقامت قلبی تنفسی و عضلانی، تقویت عضلات پا، هماهنگی عصبی، عضلانی، تعادل، سرعت و چابکی

تعداد بازیکنان: ۶ تا ۱۲ نفر،

محوطه بازی: فضای باز



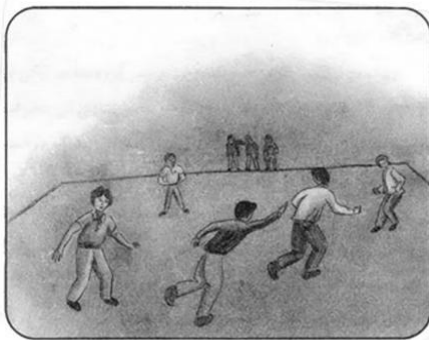
شرح بازی: بازیکنان به دو گروه مساوی تقسیم می شوند و هر گروه در جایگاه خود که از قبل مشخص شده است، می ایستند. یک نفر از بازیکنان گروه اول پشت خط میانی (خطی که دو گروه را از یکدیگر جدا می کند) می ایستد. بازیکن یک پایش را بلند می کند و روی یک پا می ایستد و به صورت لی لی کردن به زمین تیم مقابل وارد می شود.

او سعی می کند به طرف بازیکنان گروه دوم برود و آن ها را لمس کند او به هر نفری که دست بزند او را می سوزاند و باید از بازی خارج شود و در مقابل بازیکنان گروه دوم باید از دسترسی او فرار کنند تا نتوانند به آن ها دست بزند. بازیکن گروه اول باید به همان حالت یک پا و قبل از خسته شدن و زمین خوردن پایش به سمت گروه خود برگردد ولی اگر قبل از بازگشت و گذشتن از خط میانی، پایش به زمین بخورد می سوزد و باید از بازی خارج شود. این بازی به همین روش با بازیکن گروه دوم آغاز می شود و بازیکنان به نوبت به اجرای بازی می پردازند تا جایی که تمام بازیکنان یک تیم بسوزند و تیم مقابل برنده بازی می شود.

## لی لی

به انگلیسی: Hopscotch این بازی بیشتر توسط دختران انجام می شود. اصول این بازی با پریدن از روی مربع های کشیده شده روی زمین است. هر مربع یک شماره از خود دارد. شرکت کننده اول سنگی را روی یک شماره می اندازد و اگر توانست این کار را بطور دقیق انجام دهد با لی لی کردن همه مربع ها را بجز مربعی که سنگ را در آن انداخته طی می کند و سنگ را در بازگشت می آورد.

لی لی (گانه)

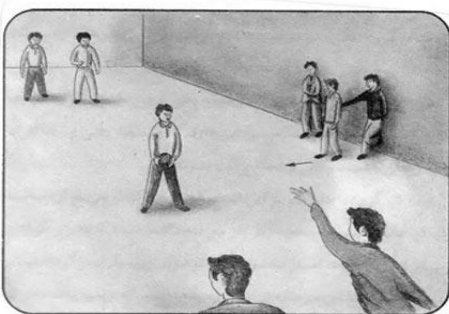


## گلنیه

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

## وسطی

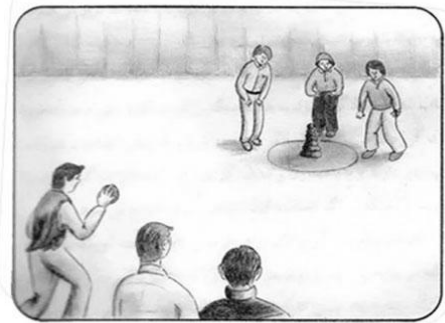
وسطی



تعداد شرکت کنندگان در این بازی، محدودیت ندارد. کودکان هر چند نفر که باشند، دو دسته می شوند و مشخص می کنند که اول کدام گروه، وسط باشد. گروهی که وسط نیست، هم دو دسته می شود و هر دسته در یک طرف زمین بازی قرار می گیرد. آن ها توپی را از یک طرف به طرف دیگر پرتاب می کنند تا به یکی از افراد وسط بخورد. افراد وسط هم سعی می کنند با جا خالی دادن نگذارند توپ به آن ها بخورد. هر کس توپ به او بخورد، از بازی بیرون می رود. اگر کسی توپ را بدون تماس با بدن خود یا زمین در هوا بگیرد (گل بگیرد) یا (بل بگیرد) در برابر هر بل می تواند یکی از یارانش را که از بازی بیرون رفته، دوباره به وسط بیاورد، یا اگر یک بار سوخت، از بازی خارج نشود. پرتاب

توپ از این طرف به آن طرف آن قدر ادامه پیدا می کند تا چابک ترین و زرنگ ترین کودکان در وسط باقی بمانند. بعد، بازی با عوض کردن جای وسطی ها با افراد دو طرف زمین ادامه می یابد. امروزه می توان با هدف ایجاد هیجان و شادمانی، تقویت حس بینایی، واکنش سریع و همچنین مهارت در نشانه گیری، کودکان را به این بازی تشویق کرد.

هفت سنگ



## هفت سنگ

اهداف کلی: ایجاد روحیه همکاری، تقویت و مهارت در نشانه گیری و بهبود سرعت اهداف جزئی: پرورش روحیه ایثار، ایجاد رقابت سالم و تمرکز حواس  
تعداد بازیکن: ۴ الی ۱۶ نفر- سن بازیکنان: ۶ الی ۱۵ ساله  
محوطه بازی: جایی مانند حیاط مدرسه

امکانات لازم برای این بازی، هفت عدد سنگ صاف و تخت و یک توپ هفت سنگ (شبهه توپ تنیس) است. بازیکنان در قالب دو تیم پنج یا شش نفره تقسیم می شوند. وقتی که سنگها چیده می شوند یکی از گروهها به عنوان پرتاب کننده بازی را شروع می کند. شروع

بازی به این ترتیب است که باید از فاصله نسبتاً دور توپ را به طرف سنگ ها بیندازند. گروهی که توپ را پرتاب می کند باید سعی کند که کمترین مقدار سنگ را بیندازد چون در این صورت راحت تر می تواند بازی را تمام کند. وظیفه گروه دوم هم این است که نگذارد تیم پرتاب کننده سنگهای ریخته شده را دوباره روی هم بچیند و باید با توپ به آنها بزند. هر کدام از بازیکنان تیم مهاجم که توپ به او برخورد کند از جریان بازی کنار می رود. و به این ترتیب اگر هیچ کدام باقی نمانند بازی به نفع تیم مدافع و اگر سنگها روی هم چیده بشوند بازی به نفع تیم مهاجم تمام می شود. این بازی دسته جمعی است پس رشد اجتماعی و طبیعی کودک نوجوان را فراهم و سرعت انجام و عکس العمل هایش را بالا می برد. ضمناً با مفاهیمی نظیر رهبری، همکاری، شکست، پیروزی آشنا می شود. بازی هفت سنگ قدرت تمرکز را فوق العاده افزایش می دهد.

## نمونه موردی

### شهر کرج و خرده فرهنگ ها

روزانه در کلانشهری به نام کرج، بسیاری دیده به جهان می گشایند و تمامی مراحل کودکی، نوجوانی و جوانی شان را در کوچه پس کوچه های محلات این کلانشهر سپری می کنند و طی زندگی اجتماعی خود مراسمات مختلفی چون عروسی و عزا و ... را با سنت و رسمومی که به آن پایبندند، برگزار می کنند... باوجود اینکه، کرج محل زندگی شان است، این درحالیست که هنوز فرهنگ واحد شهرنشینی مختص کلانشهر کرج که همه مولفه های رفتاری و کرداری را در بر بگیرد، تا سنت های واحدی به شکل یک الگوی همگانی شکل گیرد، تعریف نشده است. تنوع قومیتی و خرده فرهنگ ها در کلانشهر کرج، این شهر را زیننده عنوان «ایران کوچک» ساخته است که رهبر معظم انقلاب اسلامی در جریان سفر دهه هفتاد خود به این خطه، برای نخستین بار آن را مطرح کردند؛ ظرفیتی که هم می تواند به یک فرصت ایده آل و هم تهدیدی بزرگ تبدیل شود.



## بحث و نتیجه گیری

اکثر کلانشهرها از جمله تهران، اصفهان، کرج و ... با دارا بودن جمعیتی میلیونی از کمبود فضاهای تفریحی و سرگرمی رنج می برند. به دلیل آثار مخرب پارک های سرپوشیده از جمله سروصدای بیش از اندازه، عدم فضای کافی برای دویدن و فعالیت فیزیکی، عدم تهویه مناسب، بازی های خشن کامپیوتری و از همه مهم تر مصنوعی بودن هیجانانگیز ایجاد شده در نوجوانان و نزدیکی فست فودها به محیط بازی آنان، اکثر خانواده ها ترجیح می دهند که از فضای ساده پارک ها و بوستان ها برای تفریح استفاده کنند که متأسفانه قریب به اتفاق شهر ها در این زمینه بسیار فقیر هستند. نوجوانان و کودکان بنا به اقتضای سنی شان باید امکانات فراز و نشیب را در اختیار داشته باشند. باید بتوانند در خاک غلت بزنند و سرما و گرما را احساس کنند. سایه و نور را و همچنین فصل ها و به طور کلی توالی زمان را درک کنند.

می توان گفت کودکان و نوجوانان یکی از مهمترین گروه های سنی از جمعیت در حال رشد ماست و توجه یا عدم توجه به این قشر که در واقع می توان گفت آینده سازان این کشورند، می تواند تأثیر بسزایی در سرنوشت کشورمان داشته باشد بنابراین فضاهای شهری می توانند ما را در تربیت هر چه بهتر نوجوانان یاری رسانند. با مدرنیزه کردن سنت یا سنتی کردن مدرنیزه و احیای بازی های سنتی این فرهنگ را زنده نگه داریم و به نسل آتی منتقل نماییم. با ایجاد فضاهای بازی مناسب در پارک های محله ای شهر کرج و انجام بازی های بیان شده می توانیم گام موثری در گذراندن اوقات فراغت کودکان و نوجوانان

برداریم و با احیاء بازیها و ورزش های سنتی هم زمینه رشد فکری و جسمی نسل آینده را فراهم آورده و هم باعث آشنایی این نسل با بازی ه ای سنتی شویم. در این راستا انجام این بازیها در زمینه اقتصادی باعث صرفه جویی در هزینه شده ، چرا این گونه فعالیتها کم ترین هزینه و با کم ترین امکانات قابل انجام می باشد و از طرفی چون پدر و مادرهای این نسل زمینه آشنایی با این نوع بازیها دارند، آموزش این ورزش ها از طریق آنها به فرزندانشان فراهم شده و نقطه اشتراکی و تشریک مساعی بین این نسل و والدی نشان بوجود می آید . از طرفی می توانیم با واگذاری فضاهای بازی به بخش خصوصی و گماردن متولی برای این فضاها، توجه در طراحی فضاهای مختص بازی نوجوانان با در نظر گرفتن نوع و نحوه بازی در بوستان های محله ای، جانمایی مکانهایی جهت نصب تابلوهای توضیح دهنده نحوه بازی همراه با عکس نمایشی بازی، فرهنگ سازی وقف زمین توسط خیرین و تقبل هزینه های احداثی و حفظ و نگهداری ویژه طراحی بازی نوجوانان توسط مدیریت شهری، سرمایه گذاری و فرهنگ سازی در خصوص همکاری سایر سازمان های وابسته مانند اداره فرهنگ و ارشاد و ... در ترویج و تبلیغ و ضرورت احیای بازی های سنتی در پارک های محله ای، دیده شدن فضاهای بازی جهت تشویق سایر افراد از جمله سالخوردهگان و تداعی خاطرات شیرین گذشته و ارج نهادن به آنها، ایجاد امکانات و جذابیت و تشویق برای همراهان و والدین در فضای بازی، حضور افراد متخصص جهت کمک های اولیه در مواقع ضروری، اجاره محل بازی به خانواده ها به صورت ساعتی برای انجام بازی های دسته جمعی در روند احیای بازی های سنتی و انجام آن گام برداریم.

## منابع و ماخذ

۱. پایگاه خبری شهر الکترونیک  
۲. پایگاه خبری مدیریت شهری کرج

۳. [www.aftab.ir](http://www.aftab.ir)
۴. [www.beytoote.com](http://www.beytoote.com)
۵. [www.bing.com](http://www.bing.com)
۶. <http://commons.wikimedia.org>
۷. <http://ecnn.ir>
۸. <http://fa.wikipedia>
۹. [www.iran.eng.com](http://www.iran.eng.com)
۱۰. [www.jamnews.ir](http://www.jamnews.ir)
۱۱. [www.noni.ir](http://www.noni.ir)
۱۲. [www.ordup.com](http://www.ordup.com)
۱۳. <http://parks.tehran.ir>
۱۴. <http://www.persian.com>
۱۵. [www.shahrsaionline.com](http://www.shahrsaionline.com)
۱۶. <http://shahrwandan>.