

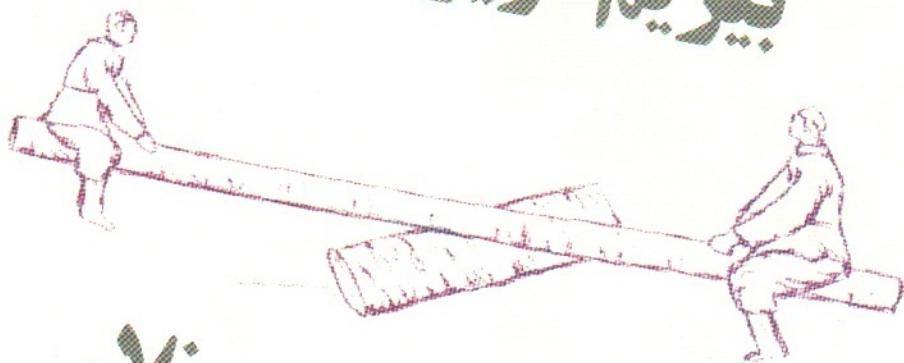
بىزىم او يونلار

بىزىم او يونلار

بىزىم او يونلار

بىزىم او يونلار

بىزىم او يونلار



بىزىم او يونلار

بە كوشش :
سيف علی دلیر



بسم الله الرحمن الرحيم

بِيزِيزِم

اویونلار

(بازی های محلی)

به کوشش:

سیف علی دلیر

سولدوز (نقده)



نام کتاب: بیزیم اویونلار
نویسنده: سیف علی دلیر
ناشر: پیام حجت
نوبت چاپ: اول/۱۳۸۶
چاپ گلها ۳۰۰ نسخه
صحافی: زرین
قیمت: ۲۰۰۰ تومان
شابک: ۹۷۸-۹۶۴-۸۸۴۱-۳۸-۱
قم/ خیابان صفائیه کوچه ۱۵ پلاک ۱۵
تلفن: ۷۷۳۹۲۷۰
همراه: ۰۹۱۲۱۵۳۶۱۹

بازی های محلی
که به تصویر کشیده شده است.

فهرست مطالب

صفحه	عنوان
۱۰	پیشگفتار
۱۴	مقدمه:
۲۱	هواalar Havalalar
۲۴	باللى Yallı
۲۷	تۇى نەممەلرلى: Toy Nəğmələri
۲۹	اوشاق نەممەلرلى: uşaq Nəğmələri
۳۲	بایاتى Bayati
۳۳	وطن دوستى
۴۱	آتارلار سۇزو: Atalar sözü
۴۸	تاپماجالار Tapmacalar
۵۰	سولدوز اویونلارى
۵۰	آرادان چىخان Aradan çıxan
۵۰	آرادا ووردو Arada vurdu
۵۳	آرادان خىر Aradan xırr
۵۵	آشىرما Aşırma
۵۶	آشىق اویونو Aşşıq oyun
۵۷	آغاج آغاج Ağac Ağac
۵۸	آغانچ آغانچ Ağanc Ağanc
۵۹	آغانچىن تاپ Ağacın tap
۶۰	آغاچ قىرماق Ağac qırmaq

۶۰	آغاج مینماق	Ağacminmaq
۶۱	«آنا منی قوردا وئرمە»	Ana məni qurda vermə
۶۲	اششک قاویشدیرماق	Eşşək qavişdırmaq
۶۳	آبر گبىر	Əbər gəbər
۶۴	ایستپ	İstop
۶۵	اززلی	Əzzəli
۶۸	ال وئریپ چكىشىمە	Əl verib Çəkişmə
۶۸	ال دەين شىئى تاپماق	Əl dəyən şey tapmaq
۶۹	اوچ زوودو	Üçzüvdü
۷۱	اوچ ياستيق	Üç yastıq
۷۱	أرده ك منه	Ördəh məndə
۷۲	اوستامىندى	Usta mindi
۷۴	اوزومون سويو	Üzümün suyu
۷۴	اويدوروم آغاج	Uydurum Ağac
۷۵	ایت قوسدو	İt quşdu
۷۶	اینه	İnə
۷۶	«اینه اينه»	İnə inə
۷۷	«ايىنجەلى قىز»	İncəli kız
۷۷	بىش داش	Beş Daş
۸۱	باش يا گوت	Baş ya göt
۸۲	بادام جولاتى	Badam colası
۸۳	بنوشە (بنفسه)	Bənövşə

۸۴.....	Papaq Qapmaq پاپاق قاپماق
۸۵.....	Pəti Altı پتى آلتى
۸۶.....	Pul çöndərmə پول چوندەرمە
۸۷.....	Qarış atma قارىش آتما
۸۷.....	Pişibdi پىشىدى
۸۷.....	Tək ya cüt تك ياجوت ؟
۸۸.....	Təpik davası تېپىك داۋاسى
۸۸.....	Təkəçi تکەچى
۹۰.....	Tola döydu توولا دويدو
۹۱.....	Top Ərəbi توپ عربى
۹۲.....	Töxmaq qərə yellə توخماق قره يئللە
۹۵.....	Toxum çıddamaq توخوم چىدداماق
۹۶.....	Tos əbə توس ابه (تىير كمان)
۹۹.....	Corab Corab جوراب جوراب
۱۰۰	Cızığ atmaq جىزىغ آتماق
۱۰۲	Çal qavalı چال قاولالى
۱۰۲	Çek üstə əlim yandı چك اوسته اليم ياندى
۱۰۳	Çaydana girmək چايданا گىرمەك
۱۰۳	Çekişmə چىكىشىمە
۱۰۴	Çoban Çoban چوبان - چوبان
۱۰۶	Çekdim Uzandi چىكدىم اوزاندى
۱۰۷	Çömçə gəlin چومچە گلین

١٠٩	چىخ قىراغا	Çıx qırığa
١١٠	خاص	Xas
١١٠	خان توبى	Xan topəbi
١١١	خوروز خوروز	Xoruz Xoruz
١١٢	خستىچىن	Xəstərçin
١١٥	داش داش	Daş Daş
١١٥	داشقادان آستانماق	Daşqadan astanmaq
١١٦	دانقللاتما	Dangillatma
١١٦	دە دەم منه قورد دئىب	Dədəm mənə qurd deyib
١١٧	دە دە م منه كۈر دېش	Dədəm mənə kor deyib
١١٨	دز دز	Diz diz
١١٨	دەستخانا بورونوم قانا	Dəstər xana burynum qana
١١٩	دىنگىلى پىسسو	Dingili pisov
١٢٠	بويون بويون	Boyun Boyun
١٢١	قول زورو	Qol-zoru
١٢١	زو، زو	Zu Zu
١٢٢	زولاتما	Zulatma
١٢٤	سالام سالام	Salam Salam
١٢٤	ساى :	say :
١٢٥	سحره مونجوق	Səhərə muncuq
١٢٥	سيليم يا سوبوروم ؟	Silim ya süpürüm ?
١٢٦	سينى سينى	Sini Sini

۱۲۷	شەر ياخىت
۱۲۸	شاھ وزیر
۱۲۹	قاچ توت
۱۲۹	قاچماق
۱۳۰	قارپىزى توخوماكسىمە
۱۳۰	قارپىزى رنگە كىسمە
۱۳۰	قارپىزى مىڭلا كىسمە
۱۳۱	قار-گوللىسى
۱۳۲	قالادان قالايا
۱۳۲	قارنان زو زۇ
۱۳۳	قار دىغىرلاتماق
۱۳۳	قارنان عكس سالماق
۱۳۴	قالادان سالدى
۱۳۴	قاوالا قاچدى
۱۳۴	قولاق بورما
۱۳۴	قولو قولو
۱۳۵	قوناق باجى
۱۳۶	قىرخ بارماق
۱۳۷	قىيىش قويىما
۱۳۸	كوس آغاج
۱۳۹	كاللاردا كىمىن كالى
۱۴۰	كىربىت اوپۇنلارى

۱۴۱	باش يا گوت ؟	baş ya göt ?
۱۴۲	تک يا جوت ؟	tak ya cüt ?
۱۴۳	اوروس کشتیسى	urus Küştüsü
۱۴۴	کمر وئردى	Kəmər verdi
۱۴۵	کوبیه مونجوق	Küpəyə muncuq
۱۴۶	گوشە گوشە	Quşə Quşə
۱۴۷	گيرد کان دېغىر لاتما	Girdəkan diğrlatma
۱۴۸	گيزلىن شاللاق	Gizlin Şallaq
۱۴۹	گيزلىن پانچ	Gizlin Panc
۱۵۰	گوز باغلاما	Göz bağlama
۱۵۱	لى لي	Ley Ley
۱۵۲	مر جىلشمە	Məricləşmə
۱۵۳	مَرْ مَرْ	Mər mər
۱۵۴	ملام هاراي	Mollam haray
۱۵۵	متن گل يا گىلمە	Mənnən gəl ya gəlmə
۱۵۶	موشك	Muşək
۱۵۷	مونجوق	Muncuq
۱۵۸	ميخ چى	mixçi
۱۵۹	نه نه منى قوردا وئرمە	Nənə məni qurda vermə
۱۶۰	نلبكى	Nəlbəki
۱۶۱	نوروز بايرامي اوينىڭىزى	Noruz bayramının oyunları
۱۶۲	آتيل باتيل چارشنبه	Atıl batıl çərşənbə

١٥٩	Səbzə cütləmə	سبزه جوتلمه
١٦٠	Girdəkan Üzdürmə	گيردكان اوزدورمه
١٦١	Qulaq asmaq	قولاق آسماق
١٦١	Heç puç	هچ پوج
١٦٢	Hardağı	هارداعي
١٦٤	Ha göy gələ göy gələ	ها، گوي گله، گوي گله
١٦٥	Hol	هول
١٦٦	Həlli Həlli	ھللي هللي
١٦٧	Hel hel	ھل مل
١٦٨	Yerdə qalan qurd	يژده قالان قورد
١٦٩	Yeddi das	ينددى داش
١٧٠	Yumurta döyüşdürmə	يومورتا دويوشدورمه
١٧١	Yumurta dığırlatma	يومورتا ديجيرلاتما
١٧١	Yumurta qatarı	يومورتا قاطاري
١٧٢	Yumurta Çalaya	يومورتا چالايا
١٧٣	Yumurta Quş	يومورتا - قوش

به نام خدا

پیشگفتار

اندیشه جمع‌آوری و ارائه بخشی از فرهنگ و فولکلور مردم نقده که شهید چمران به حق آن را «دروازه‌ی آذربایجان نامیده» به حدود چهارده سال پیش بر می‌گردد، یعنی دقیقاً زمانی که در پیش‌دانشگاهی‌های امانت و حجاب مشغول تدریس زبان و ادبیات فارسی شدم.

با نهایت تأسف وقتی می‌دیدم که جوانان شهرم در اثر تهاجمات فرهنگی هر روز بیشتر از پیش از فرهنگ و ادبیات و فولکلور خود بیگانه و بیگانه‌تر می‌شوند. وقتی از جوانی خواسته می‌شد تا جمله‌ای درباره‌ی فرهنگ و ادب بومی خود بگوید یا نمی‌دانست و یا اگر می‌خواست اظهار نظر کند مورد تمسخر و ریشخند همکلاسان خود واقع می‌شد، مرا بر آن داشت تا به نحوی جوانان را با گذشته شیرین خود آشنا سازم.

زیرا به قول شادروان «مهدی روشن ضمیر» «آنکه مفتون زیبایی است گرد زشتی نمی‌گردد و کسی که از ذوق و صفا لبریز شده جائی برای کینه و جفاندارد». ولی افسوس که به خاطر بیگانگی با گذشته هر چشمی بدیدن این زیبائیها توانا نیست. باید

اذعان داشت ما مدیون گذشتگان خود هستیم این گذشتگان هستند که در سینمای زندگی آنچه را که ما می‌بینیم و یا نمی‌بینیم به معرض نمایش گذاشته‌اند. براستی اگر فرهنگ و ادب عامه نبود امروز بعد از صدها سال نامی از «لیلی و مجنون‌ها» و «سمک عیارها» و شیر زنانی همچون «هاجر» رادمردانی چون «کوراغلو» و یا «فوجاق نبی!»... نبود.

اگر فرهنگ عامه و فولکلور ما نبود دیگر اثری از قطعه‌ی خیال‌انگیز «حیدربابایا سلام» نبود تا ما را سوار بر مرکب خیال کرده و در کوچه‌پس کوچه‌های دوران طفویلت سرافرازانه بگرداند.

همه‌ی مردم اعم از عادی و عامی با سواد و بی‌سواد وقتی سوار بر اسب چموش خیال‌به گذشت‌ها پر می‌کشند تمامًا خاطرات خوش گذشته را ترسیم می‌کنند زمانی ناز و نوازش‌های مادرانه و گاهی نی سواریهای کودکانه و گاهی خاطرات خوش «ناغیل» گاهی شیرین مادر و مادریزرنگ که انسان را به سفرهای پر از خیال پرواز کاده ذوقش را پر حلاوت می‌سازد با یادآوری آن خاطرات خوش آرزوی باز گشت به دوران سراسر سبز کودکی بر سرش می‌زند:

قاری ننه گنجه ناغیل دینده
کولک قالخیب قاپ با جاتی دؤینده
قورد گنجین شنگولوسون بینده
من قاییدیب بیرده او شاق اولاًیدیم
بیر گول آچیب اوندان سورا سوئیدیم

شاید یکی از دلایل تدوین کتاب حاضر تداعی خاطرات خوش دوران طفویلت باشد. ولی دلیل عمدۀ اش آن بود تا به آیندگان بگوئیم ما سالهای سال در سخت‌ترین شرایط و

تحت تأثیر تمامی تهاجمات رسانه‌ای توانستیم از خویشتن خویش از زبان و هویت خود از تمدن و مدنیت خود و از اصالت خود پاسداری کنیم و حالا نوبت شما هاست تا پاسدار خواسته‌های نیاکان‌تان باشید.

نگارنده ادعای کار بی‌عیب و نقص ندارد فقط کوشیده است تا پلی بر اقیانوس بیکران فرهنگ و ادب گذشته‌ی خود بزند تا مشتاقان را به آن وادی راهنمایی کند. اسلامی در جای جای ایران عزیز و در شهرهای مختلف آذربایجان گام‌هایی در زمینه‌های مختلف از جمله «آتالارسوزو»، «بایاتی‌لار»، «اشعار ترکی» ... برداشته شده اما در خصوص گردآوری «بازیهای آذربایجانی» کاری مستقل صورت نگرفته و اگر چنین کاری صورت گرفته باشد لااقل نگارنده از آن بی‌خبر است لذا هدف کلی از تدوین اثر حاضر مکتوب نمودن این بخش از فولکلور آذربایجانی می‌باشد.

در بدوم امر دلم می‌خواست کتاب را به زبان شیرین ترکی بنویسم تا مطالب حلاوت خود را حفظ کند اما با علم به اینکه متأسفانه اکثرب قریب به اتفاق مخاطبین حتی در آذربایجان قادر به خواندن زبان ترکی نیستند، لذا تصمیم گرفته شد تا به زبان فارسی نگاشته شود.

ذو تدوین این مجموعه: ابتدا از سال تحصیلی ۱۳۷۲ تا ۱۳۷۴ در مدارسی که مشغول تدریس زبان و ادبیات فارسی بودم تکالیفی تحت عنوان آشنایی با فرهنگ و فولکلور بومی به دانش آموزان می‌دادم که خوشبختانه نتیجه‌ی آن گردآوری مقدار زیادی بازی محضی، لایی، بایاتی، آغی، اوخشاما، ترانه و غیره بود که جا دارد از همه‌ی دانش آموزانی که در تهیه‌ی تکالیف و تحقیق‌ها زحمت کشیده‌اند تشکر شود. دوماً رجوع به بعضی از کتابهایی که در این راستا تدوین شده که عمدتاً با هدف استخراج بازیهای بومی ورق زده شدند و نهایتاً از مطالب و معانی استفاده شد که نگارنده در

طول چهل و پنج سال زندگی، خود به نوعی به آنها پرداخته ام. لذا در مقام توضیح و بسط موارد مذکور برآمد.

سوم: استفاده از افراد آشنا و آگاه با فولکلور بومی سولدوز بود که برای همه آنها آرزوی سلامتی و طول عمر می‌کنم. کتاب حاضر به دو بخش تقسیم شده است: نخستین آن آشنایی ضمنی با فولکلور آذربایجان و بخش دوم، بازیهای بومی سولدوز است. که جهت سهولت تلفظ عنوان مطالب با حروف فونوتیک نوشته شده است. نهایتاً لازم است از بذل توجه و عنایات همه‌ی دوستان و آشنایان و فرهنگ دوستان ارجمندی که به انحصار مختلف در تهیه و تدوین این اثر یاریگرم بوده‌اند کمال امتنان و سپاسگزاری را داشته باشم. بویژه آقایان شهریار نیریز نقدی، سعید مرادی و رضا پاشایی که اولی در ترسیم تصاویر و دومی و سومی در ویراستاری این مجموعه قبول زحمت فرموده اند مشکرم.

سیف‌علی دلیر
سولدوز (نقده)

بهار ۱۳۸۵

بنام خدا

مقدمه: ۴

ای عتهد طفولیت من باز آی ای دوره‌ی عیش و طرب و ناز تو باز آی شاید سخن عمام کتاب که می‌گوید: «چنان دیدم هیچکس کتابی نمی‌نویسد الا که جون روز دیگر در آن بنگرد گوید: «اگر فلان سخن چنان بودی بهتر گشته و اگر فلان کلیه به آن افزوده شدی نیک‌تر آمدی» در هر نوشته‌ای صادق باشد الا آنچه که توده‌ی مردم با گذرا زمان و برگرفته از فرهنگ و مدنیت و ادبیات عامه‌اش خلق کرده و به عنوان فولکلور از خود به یادگار می‌گذارد.

فولکلور واژه‌ی آلمانی و مرکب از «فولک» به معنی خلق و «لور» به معنی حکمت و دانایی است. به بیان دیگر فولکلور به معنای دانایی مردم و دانایی عمومی است. فولکلور زائیده‌ی تفکر و اندیشه‌ی یک ملت در طول حیات اوست.

فولکلور با ملت خود زندگی کرده، اخلاق و عادات و روحیات ملی و مذهبی و رزمی و بزمی آنهاست. فولکلور چشم‌های سار صاف و زلالی است که در طول حیات ملتی جاری و ساری است و در جریان این جویبار جاری اشخاص، سینه به سینه در صافی سحاب زمان تصفیه شده تا به نسل امروزی رسیده است که ارزش و اعتبار آنها هموزن همان ملت است. به قول رحیم رئیس‌نیا: «فولکلورها نمونه‌های گوناگون ابداعات و آفرینش‌های شفاهی خلق‌اند که در طی قرون در حافظه‌ی توده‌ها به حیات خود ادامه داده و در خصوص سیر تکاملی مادی و معنوی انسان به زمان معاصر رسیده‌اند و به

مثالهای محصولات معنوی زندگی اجتماعی گذشتگان و بازتاب تمایلات، آرمان‌ها، باور داشت‌ها، مراسم و سنت و ... خلق‌هایی که در میان آن سرشته شده‌اند و از گذشته آنها نشان دارند، از دیدگاه‌های مختلف تاریخی، توده‌شناسی، قوم‌شناسی، زبان‌شناسی، جامعه‌شناسی و ... مورد توجه و دارای ارزش هستند.^۱

ماکسیم گورکی گفته است: «بدون آگاهی از آفرینش شفاهی مردم، تاریخ حقیقی توده‌های زحمتکش را نمی‌توان فرا گرفت». و گوته کسانی را که به داستانهای قهرمانی روم باستان و داستانهای دیگر بازمانده از روزگاران گذشته بی‌اعتنای بودند و آنها را جعلی و ساختگی می‌شمردند محکوم می‌ساخت.^۲

به حقیقت باید اذعان داشت بدون شناخت میراث فرهنگی نسل‌های گذشته قادر به ترسیم و تجسم زندگی آنها نخواهیم بود بنا به اظهار دکتر زرین کوب «فولکلور یک ملت خیلی واقعی و مطمئن‌تر از تاریخ، افکار و عقاید و روحیات مردم را مجسم می‌نمایند زیرا اولاً از واقعیت‌های زنده و موجود حکایت دارند و در ثانی در بیان حالات و افکار گذشته مردم کمتر دستخوش اغراض مورخان واقع شده‌اند و با آن که در نقل از سینه به سینه از تصرف ذوق و قریحه‌ی آفریدگاران بی‌نام و نشان خویش بر کنار نمی‌مانند، باز چون از تصرف و دخل ارباب قلم در امان مانده‌اند به طبیعت و حقیقت نزدیکترند و از همین روست که در ضبط و نقل آنها حفظ الفاظ و عبارات عامیانه‌ی اصلی را تا این اندازه، امروز، توصیه و تأکید می‌کنند.^۳

بعضی‌ها تصور می‌کنند در عصر انفحار اطلاعات که انواع رسانه‌ها آخرین اطلاعات را با صرف کمترین هزینه و در اختیار جوان و نوجوان قرار می‌دهد پس

^۱- رئیس‌نیا، رحیم، کوراوغلو در افسانه و تاریخ، انتشارات دنیا، ۱۳۷۷، ص ۱۲.

چه لزومی دارد که جوان امروزی را با فرهنگ و فولکلور آبا و اجدادش آشنا سازیم؟ آیا ضرورت دارد که بدانند اجدادش چگونه لباس می‌پوشیدند و چگونه معاشرت می‌کردند؟ و برای فرزندان خود به چه آهنگی لایی می‌گفتند و در داستانها و ضرب المثلهای خود به دنبال چه مفاهیمی بوده‌اند؟ «دلاشو» در پاسخ به این تفکر می‌گوید: «ابداع افسانه‌ها و اساطیر ... ناشی از نیاز روحی و کاری تدافعی و جبران کننده و ابزار تسکین بخش در برابر ترس‌ها و تحقیرهایست و حیات افسانه‌ها ... متعلق و موقوف به احساس حقارت و مذلت ما است.

ذایل شدن سراب‌های دیرین در پرتو یک کشف تاریخی و یا علمی، افسانه‌هایی که ریشه در آن سراب‌ها دارند خشک می‌شوند اما ضرورتی ندارد که در دم از بین بروند زیرا همچنان که در پایان نبرد سلاح را دور نمی‌افکنند و افسانه‌ها و داستانها و ... را که رسالت‌شان پایان یافته انکار نمی‌کنند آنها گواه شکوهمندترین پیکارهای ما هستند.. گردوندریسه در برابر این پرسش که افسانه‌ها کهنه شده‌اند از رونق افتاده‌اند دیگر به درد ما نمی‌خورند ، می‌گوید : ((اما هنوز ثمر بخش و کارسازند و همچون الگوها و شاکله‌هایی در اعمال و رفتار و معاملات ما به کار می‌آینند... هیچ چیزی نمی‌آفرینیم مگر اینکه فولکلور با اصرار و تأکیدی جسارت آمیز طرح آن را از پیش رقم نزد و نمایش نداده باشد^۲ .

^۲ - همان ص ۱۱

۳ - عبدالحسین زرین کوب ، یاداستها و اندیشه‌ها ، ج ۴ ، تهران ۱۳۶۲ ، ص ۲۳۲

۴ - م . لوفلر - دلاشو ، زبان رمزی افسانه‌ها ، جلال ستاری تهران ۱۳۶۴ ، ص ۳ - ۹ - ۱۴۸

۵ - گردوندریسه ، مبانی نقد اقتصاد سیاسی ، پژوهان ، تدین ، ج ۱ ، تهران ۱۳۶۳ ، ص ۳۷ - ۳۹

شاید بهترین مصدق در تأیید سخنان گردوندریسه منظومه حیدربابایا سلام استاد شهریار باشد هنگامی که این شاهکار معجزه‌آسا را بر پیرمرد هفتاد ساله می‌خوانی با خود می‌گوید:

کاش قایدو ب بیرده او شاق او لیدیم
بیر گول آچیب او ندان سورا سولیدیم
آی او زیمی او از دیرین گونلریم
آغاج مینوب آت گز درن گونلریم

به ناگاه ناخواسته چشمانش را فرو بسته سوار بر مرکب خیال، شصت و پنج سال عقب بر گشته سوار بر چوب خشکی شده شلاق زنان در کوچه پس کوچه‌های خاک آلود روستا سیر می‌کند و در هفتاد سالگی حسرت دوران پنج سالگی را دارد و زیر لب چنین زمزمه می‌کند:

بیر او چایدیم بو چیرپینان یئلینن
با غلاشایدیم داغدان آشان سئلنن
آغلاشایدیم او زاق دوشن ائلشن
بیر گوریدیم آیریلیغی کیم سالدی؟
اولکه میزده کیم قیریلدی، کیم قالدی؟

به قول صادق هدایت «ترانه‌های عامیانه، آوازها و افسانه‌ها و لالائیها ... نماینده‌ی روح هنری ملت می‌باشد و فقط از مردمان گمنام بی‌سواد به دست می‌آید. اینها صدای درونی هر ملتی است و در ضمن، سرچشمه‌ی الهامات بشر و مادر ادبیات و هنرهای زیبا

محسوب می‌شود. به همین مناسبت امروزه در کشورهای متعدد اهمیت خاصی برای فولکلور قائل هستند.^۱

هنگامی که مادری دردمتند و خسته، اما با دلی آگنده از مهر و محبت و عاطفه لحظه‌ای از کار روزانه فارغ شده کنار گهواره‌ی فرزند نشسته با آهنگی دلنواز نغمه‌سرایی کرده می‌گوید:

لای لای بئش یگیم لای لای
 ائ ویم ائش یگیم لای لای
 سن گئد شیرین یوخویا
 چئک یم کئش یگین لای لای
 لای لاسی دریمن بـالا
 یوخوسـو شـیرین بـالا
 تاریـدان عـهـدیم بـودور
 تویونـو گـئروم بـالا

پس از آنکه کودک از خواب شیرین بلند شده مادر او را بغل کرده نوازش کنان در قالب «اوختاما» آمال و آرزوهای مادرانه را اینطور زمزمه می‌کند:

بالاما قوربان اینـکـلـر
 بالـامـنـهـ واختـایـمـکـلـر
 بالاما قوربان بـیـزـوـوـلـار
 بالـامـنـهـ نواختـاـزوـ اوـینـار

^۱- صادق هدایت، یادداشت‌های پراکنده به کوشش حسن قائمیان، تهران، ۱۳۳۴، ص. ۴۹۹.

بالاما قوریان ایلانلار

بالام نه واخت دیل آنلار

در واقع این صدا صدای درونی تمامی مادرانی است که در گذشته و آینده‌ی تاریخ جای پای مؤثری دارند.

به قول صادق هدایت «این مادر گمنام با این مصالح اولیه بزرگترین شاهکارهای بشریت را پایه‌گذاری می‌کند و ادبیات و هنرهای زیبا و حتی فلسفه را از این سرچشمۀ سیراب می‌کند. این سرچشمۀ افکار توده که نسل‌های پیاپی همه‌ی اندیشه‌های گرانها و عواطف و نتایج فکر و ذوق و آزمایش خود را در آن ریخته گنجینه‌ی زوال ناپذیری

است که شالوده‌ی آثار معنوی و کاخ باشکوه زیبایی‌های بشریت به شمار می‌آید^۱. اگر در طول تاریخ شاعران و نویسنده‌اند گان بزرگی پا به عرصه ادبیات گذاشته‌اند همه متأثر از فرهنگ عامه بوده‌اند، زیباترین آثار شعرای بزرگ همه‌ی کشورها از گنجینه‌ی آثار خلاقه و جمعی انسان‌ها به دست آمده است.

ادب عامه، منبعی که از روزگاران گذشته تمام سمبلهای شاعرانه و چهره‌ها و نمونه‌های مشهور را فراهم کرده است. ماکسیم گورکی می‌گوید: «... اتللوی حسود، هاملت مردد، دون ژوان هرزه، همه نمونه‌هایی هستند که قبل از شکسپیر و بایرون خلق شده‌اند. اصول شوالیه‌گری با همان سبک نیش دار و غم‌آلگیز سروانتس قبل از او در داستانهای عامیانه مورد تمسخر قرار گرفته بود.

میلیون، دانه، میسکوچ، گوته و شیلر زمانی به مقام بلندی نائل شدند که از خلاقیت جمع و از منبع عمیق و متنوع و پر ثمر و بخشندۀ خلقی الهام گرفتند. من به هیچ وجه

حق بلند آوازه شدن این شعر را تضییع نمی‌کنم و علاقه هم ندارم که آنها را کوچک جلوه دهم ولی می‌گویم که اگر نمونه‌های زیبای خلاقیت فردی چنین گوهرهای خوش تراش و صافی را به ما عرضه کرده است؛ اصل آنها یعنی الماس‌های تراشیده و ناصاف، از میان جمع، یعنی از بین مردم به وجود آمده است.^۱

یکی از مشترکات فرهنگی و عامل پیوند یک ملت با ملت‌های دیگر ادبیات عامیانه یا ادب شفاهی و به قول فرنگی‌ها فولکلور آنهاست. که شامل قصه‌ها، افسانه‌ها، اسطوره‌ها، ترانه‌ها و تصنیف‌ها، بازیهای منظوم، امثال و حکم، مثل‌ها و چیستان‌ها، سنت‌ها، و آداب و رسوم، جشن‌ها، بازی‌ها، طبابت عامیانه و ... است.

از آنجائی که فرهنگ عامه متعلق به مردم عامه است لذا پیوندی عمیق با واقعیت‌های زندگی مردم عادی دارد این نوع ادبیات در واقع بیانگر زندگی اجتماعی و فرهنگی مردم، شیوه‌ی کار و تلاش، بیانگر رفتار و تفکر، اندیشه و احساس و اعتقادات آن جامعه است. چه بسا آداب و رسومی که هنوز شکل کتابت نیافته و ثبت و ضبط نشده ولی در میان عامه جریان دارد.

از آنجائی که طبیعت موضوع بلا واسطه‌ی مردم بوده و انسان نیز همیشه با آن در تماس و تعامل بوده لذا فرهنگ عامه متأثر از طبیعت بوده و انسان یافته‌هایش را با خیال پرورانده و پس از آمیختن با طبیعت به صورت‌های زیبا و دلپذیر در آورده است.

درون مایه‌ی ادب عامیانه اغلب برداشت‌های ساده و بی‌آلایش اقوام ابتدایی و روستایی از زندگی و طبیعت، آرزوها و نهایتاً مسابقه در تصویر-مدينه‌ای فاضله و رسیدن به آمال و آرزوهای آنها است.

^۱- ماسکیم کورگی، ادبیات از نظر گورکی، باقرزاده، ج ۱، ۱۳۴۶، ص ۷۱-۷۳.

از خصوصیات ادب شفاهی سادگی و روانی و بی‌پرایه بودن آن است چرا که از زبان مردم ساده و بی‌آلایشی نقل می‌شود و اگر دشوار و مغلق و پیچیده باشد زبان به زبان نقل و جاری و ساری نمی‌شود و به زودی از یاد و خاطره‌ها فراموش می‌شود.

در ادب شفاهی بر اثر بیان و انتقال و اجرا، دخل و تصرفاتی صورت می‌گیرد تا بتواند در هر جامعه‌ای با شرایط اجتماعی و تفکرات آن جامعه منطبق باشد به همین خاطر است که از یک داستان، اسطوره، شعر و مثل و متل و ... با یک مضمون و محتوا روایات مختلفی یافته می‌شود که از زبان گویندگان ناشناس نقل شده است.

أنواع محرومیت‌ها و به همین جهت است که آرزوها و امیال درونی و قلبی خود را با آرامش خیال در قالب افسانه، داستان، قصه و ترانه و بازی بیان می‌کنند.

Havalalar

یکی از قدیمترین و رایجترین نمونه‌ی ادبیات، سرودها و ترانه‌هایی بوده که مردم در جریان کار روزانه‌ی خود برای دل خود و خوشایند ابزار و وسایل و حیواناتی که با آنها کار می‌کردند می‌سروده و هدف از آن، کاستن از بار سنگین کار و آهنگین کردن فعالیت‌ها بوده است. البته این سرودها و نغمه‌ها ابتدا بسیار بسیار ساده و گاهی فقط یک کلمه چندین بار تکرار و با آهنگ خاصی که نشاط آور بوده همراهی می‌شده است. ضمن اینکه رحمت ناشی از کار را سبک‌تر می‌کرده گویندگان و حیوانات را سر شوق می‌آورده است.

چنانچه در عرب و مناطق کویری برای هدایت اشتران از «حدی» استفاده می‌شده و سرود غلامان سیاه چرده آنها را بر سر وجود می‌آورده به قول سعدی:

گر ذوق نیست ترا کثر طبع جانوری
اشتر به شعر عرب در حالت است و طرب

در آذربایجان نیز کشاورزان زحمت کش که بیشتر اوقات خود را در مزارع و کوهها سپری می‌کردند و غیر از گاو و خیش و ارآبه و ... هیچ یار و همدمنی نداشتند لذا با آنها صمیمانه ترین و عاشقانه ترین ارتباطها را برقرار می‌کردند.

در اغلب این نغمه‌ها کار و وسایل کار تعریف و توصیف شده و گاه‌گاهی به آنها جنبه‌ی تقدس نیز داده می‌شده است. هنوز هم این نغمه‌ها در آذربایجان بویژه در میان روستائیان ویژگی‌های ادبیات فولکلوریک را حفظ کرده‌اند.

قاراکلیم ناز ایلار

قویوروق بولار توز ایلار

آی قارانلیق گنجه‌ده

کوتانی پرواز ایلار

قاراکلیم گوندنه من
کولگه‌ده سن گوندنه من
سن یات قایا دییندنه
قوی قارالیم گوندنه من

قویون، قویون آی قویون
قویون وار کره گزه‌ر
قویون وار کوره گزه‌ر
گلر ائولری بزه‌ر

جانیم قویون قاراسی
قیخلیقی پولاد پاراسی

یاز گونو بولاماسی
پاییزدا کوره مەسی
قیش گونو قورور ماسی

همچنانکه اشاره شد ویژگی عمدۀ این نوع نغمه‌ها سادگی آنهاست. چه بسا گوینده بی توجه به مضمون و مفهوم، کلماتی را پشت سر هم ردیف کرده با آهنگ می‌خواند. در این سرودها چوپانان نیز بی‌بهره نبوده‌اند. از آنجاییکه چوپان عنصر اصلی زندگی روستایی و دامپروری بوده لذا همیشه جزو افراد شاخص محسوب می‌شده و نغمه‌هایی نیز برای آنها سروده‌اند:

گئیدە گزەن بولودلار
یورقانی دیر چوبانین
یاستی یاستی تپەلر
یاس دیغ دیر چوبانین
یـومـوـ یـومـوـ قـایـالـارـ
یـومـوـ غـودـورـ چـوبـانـینـ

*** *** ***

الىنـدـهـ کـىـ دـىـنـكـ
قالـخـانـیـ دـیرـ چـوبـانـینـ
یـانـنـدـاـکـیـ بـوزـ کـۆـپـکـ
یـولـدـاـ شـیدـ دـیرـ چـوبـانـینـ
آـغـزـیـ قـارـجـانـ اوـارـ
دوـشـ مـانـدـ دـیرـ چـوبـانـینـ

بالی Yallı

فولکلور یک ملت بیانگر غم‌ها و شادیها و آمال و آرزوهای آن ملت نیز می‌باشد، اگر مردم هنگام غم و اندوه ناشی از حوادث طبیعی و بلایای آسمانی شریک غم یکدیگر می‌شوند در شادیها نیز دست همدیگر را گرفته به شادی و پایکوبی می‌پردازند.

بالی تا آنجا که ما می‌دانیم در بین قاراپاپاق ۱۴ نوع است:

- ۱- رونیا ۲- اوج تپیک ۳- دلان ۴- قاراخان ۵- شیخانی ۶- حیربان ۷- اوج آیاق
- ۸- ایروان یولاریندا ۹- یونگول روینا ۱۰- دوندرین قیزلار ۱۱- ایلن مز ۱۲- غاز آیاغی
- ۱۳- چه چله بارماق ۱۴- توولاما

آغی‌ها Agı

بخش دیگری از فولکلور و فرهنگ عامه را تشکیل می‌دهند. از آنجاییکه فولکلور هر ملتی برخاسته از بطن همان جامعه بوده و در زوایای مختلف زندگی آنها جایگاه ویژه‌ای داشته و دارد بعضی‌ها به قشر خاصی اختصاص داشته مانند ادبیات خاص چوپانان، کشاورزان و دهقانان، جنگجویان و صنعتگران و ... و بعضی‌ها فراتر از مرز بندیها همه‌ی اقسام جامعه را شامل می‌شده. از جمله ادبیات مرسوط به مرگ و مراسم آغی‌ها Agı که هنگام مرگ شخصی خوانده می‌شده. اگر چه در مرگ قهرمانان و بزرگان ایل و قبیله آغی‌ها با شکوه و طمطراب خاصی اجرا می‌شده اما با عنایت به اینکه مرگ هر کسی برای خانواده و نزدیکانش سخت گرانبار بوده و به مرور آغی نیز از حالت اختصاصی خارج و جنبه فولکلور پیدا کرده و به همین سبب اگر چه در گذشته‌های دور هنگام مرگ «قهرمان» مراسمی ترتیب داده می‌شده پس از اجتماع مردم «آغی چی» Agı در حضور آنها از قهرمانی‌ها، شجاعت‌ها و جوانمردی‌های مرده داد

سخن سر می داد و نهایتاً با بیانی حزن انگیز با یاد و خاطرات او مرثیه سرایی کرده و دیگران را وادر به گریه می کرد.

اما به مرور زمان پس از مرگ هر شخصی از هر خانواده مراسمی برپا و «آغی چی» اقدام به مرثیه سرایی می کرده به همین خاطر «آغی» ها هم از نظر کیفیت و هم از نظر کمیت رو به گسترش نهاد و خوشبختانه امروزه نمونه های زیادی یا به صورت مکتوب و یا سینه به سینه در آذربایجان جاری و ساری است و در مرگ عزیزان یا توسط مادر و خواهر... و یا توسط آغی چی خوانده می شود.

آغا جـدا خـزـهـل آـغـلـار
دـيـنـلـهـ گـوزـهـل آـغـلـار
بـئـلـهـ اوـغـلـوـ اـولـنـيـن
سـرـگـرـدانـ گـزـهـرـ آـغـلـار

*** *** ***
جان قارداش جانیم قارداش
آغلاییر جانیم قارداش
باش قویوم دیزین اوسته
قوی چیخسین جانیم قارداش

*** *** ***
آنـالـارـ يـانـارـ آـغـلـارـ
حرـيفـىـ قـانـارـ آـغـلـارـ
آنـادـئـيرـ گـؤـرـچـىـنـ

تابوتقاونىار آغلىار

*** *** ***

باغچىداتىاغىم آغلىار
باغىدا يارپىغايم آغلىار
تا، ساگام من آغلارام
اولسىم تورپىغايم آغلىار

*** *** ***

قارداش منىيم گولومدو
گولو مدور بولبو مدور
اولسە باجىلار اولسىون
قارداش اولسە ظولومدور

*** *** ***

ساوالان داغ او لايدى
دورهسى بىاغ او لايدى
آنام جان وئرن زامان
قارداشىم ساگ او لايدى

*** *** ***

توى نۇمەللىرى: Toy Nəğmələri

نېز بخش دىگرى از فولکلور ما را تشکيل مىدەد .
به طور کلى عروسى با آواز و نغمه و تصنیف توام بوده و هست. این سرودهای زیبا
بعضًا جدى و بعضى وقتها طنز آلود بوده که همراه با رقص و آواز اجرا مى شده در
مرحله‌ی اوّل خواستگاری، مادر یا خواهر... عروس چنین مى گفت:

سۈزە گلمىشىك يىز سىزە
حرمت ائدىن سىز يىزە
بو گىچە قىز سىزىندىر
صاباح آپارارىق يىزە

خواهر يا مادر دختر در جواب مى گويد:
قىرمىزى ياسىدىق اوّزو
سىز نە تانير دىز يىزى
سەۋدا سىز او تورموشدوق
سەۋدا يا سالدىز يىزى

پس از سپرى شدن مرحله اوّل که خانواده‌ی پسر از خانواده دختر خواستگارى مى کند
روزى برای «آداحلاماق» یا «نشان تاخماق» تعیین مى شود. طبق قرارداد اطرافيان داما د در
خانه عروس حاضر شده خواهر يا مادر عروس مى خواند:

آل آلماغا گلمىشىم
شال آلماغا گلمىشىم
اوغلاتىن باجى سىام
آداحلاماغا گلمىشىم

بالاخره روزی که عروس را به خانه‌ی بخت می‌برند اطرافیان داماد تصنیف زیر را
می‌خوانند:

وئر دیم بیئر دانـا
آلـدیم بیئر سـونـا
آـی قـیـز آـنـاسـی
قـال يـانـا يـانـا

و مادر عروس در جواب می‌گوید:
صـانـدـیـق اوـسـتـه گـوـجـوـ وـار
گـوـجـوـنـون قـیـرـیـخ اوـجـوـوـار
آلـائـدـیـب قـیـز آـپـارـدـیـز
سـیـزـدـه بـئـی لـر گـوـجـوـ وـار

و باز خواهر عروس خطاب به اطرافیان داماد می‌گوید:
یـوـک اوـسـتـونـنـه گـوـجـوـ وـار
گـوـجـوـنـون قـیـرـیـخ اوـجـوـوـار
قـیـزـین مـئـیـلـی اـولـمـاسـا
اوـغـلـانـین نـه گـوـجـوـ وـار

پس از گفتگوهای زیاد مراسم شادی به صورت مشترک بر پا شده می‌خوانند:
آنـام بـاجـیـم قـیـز گـلـین
آلـآـیـاـغـی دـوز گـلـین
یـئـدـدـی اوـغـوـل اـیـسـتـوـرـم
بـیـرـجـهـدـه نـه قـیـز گـلـین

اته گى چىن چىن گلىن
 چىن گئورچىن گلىن
 گلىنىل ر آراس يىندا
 هامى دان گۈزلەدى گلىن

البته پس از مدت زمان اندكى دعوای «گلىن قاي ننه» شروع شده مادر شوهر از عروس گلايە كرده مى گويد:

گلىنى بىاخ گلىنى
 الين قويىار بئلىنى
 گلىنى سؤز دېيلم ز
 چىخار گىدر اثويىنى
 گلىن گلىن خان گلىن
 ائولرى يىخان گلىن
 اليندە اولگ وج تىيە
 باشلارى قىرخان گلىن

اوشاق نعمەلرى Nəğmələry

كودكان مستقييم و غير مستقييم در ايجاد بخشى از فولكلور ما نقش داشته و دارند به همین جهت اوشاق نعمەلرى uşaq Nəğmələry در فرهنگ و فولكلور ما، جايگاه خاصى دارد. زمانى كه كودك يواش يواش مى تواند دست و پايش را حرکت دهد مادر از دست او گرفته آرام آرام دستش را به هم زده مى گويد:

چىان چىان ال لرى
 اىپك ياپان ال لرى

به او می آموزند به صورت آهنگین دست هایش را به هم زده شادمانی کند و پس از سپری شدن چند ماه وقتی که کودک می خواهد روی پاهاش بایستد مادر از دستانش گرفته نغمه‌ی زیر را زمزمه می کند:

مامانی های مامانی
هانی بالامین تومانی
تومانی آغاج باشیندا
دایی سی گیلین تورشوندا
دایی سی بونا نیله سین
یغسین دونیانین مالین
بالاما ییر توی ائله سین

زمانیکه کودک بزرگ شده در کوچه با همسالان خود مشغول بازی می شود خودش به تولید نغمه‌ها و جملات آهنگین می پردازد مثلاً هنگامیکه دو نفری بازی می کنند وقتی یکی از آنها بازی را به طور کامل اجرا کرد اگر حریف بخواهد به بازی تن ندهد رقیش به او می گوید:

اوینویوب، اوینومدان قاچدی
پیچاق ساچدی

بچه‌ها در کوچه با دیدن کثچل فریاد زنان می گویند :

کثچل، کثچل بامیه
گشتی حکیم خانه یه
حکیم خانا بااغلی دیر

کئچلین باشی یاغلی دیر
و یا می گویند:
کئچل لر، ها، کئچل لر
یغیشالالار آش ایچرلر
وبادیدن کلاع
می گفتند:

قارقا دییر: قارقار
قجله دییر: زهر مار
سُرچه دییر: سنه نه وار

هنگامی که باران نم می بارد دلshan به حال دوریشان فقیری که سرپناهی ندارد
می سوزد و می گویند:

یاغدی یاغیشلار
بانلادی قوشلار
بئچارا درویشلر
وبادیدن ملا یا عمامه به
سری می گفتند:

ملا چیخدی منبره
یالواردی پیغمبره

بایاتی Bayati رایجترین و متداول ترین نوع ادب فولکلور آذربایجان است از نظر
شکل ظاهر شباهت زیادی به رباعی و دویتی دارد به طور کلی از چهار مصراج تشکیل
می شود که هر مصراج آن هفت هجا دارد.

از نظر محتوا بایاتی با زندگی و حیات و معنویات مردم آذربایجان ارتباط ناگسستی دارد و در همه‌ی آنها نوعی سوز به خاطر عشق به معشوق، عشق به وطن، عشق به جوانمردی و نفرت از ستمگری، مذمت بی‌وفایی موج می‌زند باید اذعان داشت اگر انواع دیگر ادبیات فولکلور گوشه‌ای از زندگی مردم را به تصویر می‌کشند بایاتی‌ها همه‌ی زندگی را از زوایای گوناگون مورد کنکاش قرار می‌دهند.

بایاتی از ترنم عاشقانه و نجواهای عارفانه و نغمه‌های مربوط به کار و زندگی مردم آذربایجان نشات می‌گیرد. عمیقاً با موسیقی پیوند خورده و یار دیرین «عاشق‌ها» بوده و در زیر و بم «قوپوزها» شریک غم و شادی مردم بوده‌اند. از حیث موضوع نیز نمی‌توان بایاتی‌ها را موضوع‌بندی کرد زیرا به جرات می‌توان گفت هر بایاتی از زاویه‌ای به زندگی مردن نگریسته است.

بدون تردید این «بایاتی‌ها» و نظایر آن محصول دوره‌ی هجوم طوایف بیگانه به آذربایجان بوده که عده‌ای را از یار و دیار خود جدا کرده و به عنوان برده در بازار برده فروشان به حراج گذاشته‌اند و جوان عاشق اسیر با دل خود چنین ترنم می‌کند:

آپاردى تاتار منى
قوُل ائدهر ساتار منى
ياريم وفالى اولسا
آختارار تاپارمنى

گون گچچر پرده - پرده
قاتلاشیرام هر درده
يوردون يووام داغيليب

قالمیشام یاماں دردہ

در لا به لای «بایاتی» ها ضمن اینکه از موضوعات مختلف داد سخن داده می شده، در اکثر آنها نام شهرهای آذربایجان نیز آورده شده که این بخش از بایاتی ها از حیث معرفی جغرافیایی آذربایجان حائز اهمیت است.

آی قیز گرمے آرالی
کوئنلوم سندن یارالی
گوزلرینے حیرانام
آذربایجان مارالی

گندهرم ارض روما
دؤزهرم هر ظلومما
یازارام گؤز یاشیملا
گوندهرم عرضه، روما

گندیرم سردشته من
اولموشام سرگشته من
گلیب اجل فرمانی
یازیلمیشام باشدا من

شیر واندان کروان گلیر
 قباخدا سروان گلیر
 کده رلی اوره کیمدن
 گنجه - گوندوز قان گلیر

سراپین کوچه لری
 سلندي بئچه لری
 چاغيرديم اوز ياريبي
 سس وئردى نچه لری

داغستاندا داغام من
 آران دا دوس تاغام من
 گئدين آناما دئين
 اولمه ميشم ساغام من

اردییل خان يئریدى
 سراب سلطان يئریدى
 آغلاسین قارداش ائولن
 عجب میدان ئيرىدى

گل منى بنده آتما

خويىدان مونىدە آتما

هاماى اوز دئۇنلىدە رىيىدىر
رحم ائىلە سىنە آتما

قرە باغدا قوش دورماز
دردىلى باشدا ھوش دورماز
يارى هىرىزىرە گۈرسىم
يانمىش دىلىم دىش دورماز

شىشكىيالانىن دوزۇنلىدە
يارىم گىزەر اوزۇنلىدە
من يارىمى تىانىرام
قوشا خال وار اوزۇنلىدە

سەندى تېرىزە باخار
چىشمە سىنەن سو آخار
منىم بى وفا يارىم
كۈنلۈمە او دىلار ياخار

سلماسىين يولو فرمان
تۈرپااغى گۈزە درمان

اھوالىندان كاغىز ياز
ھم درد اولسۇن ھم درمان

تېرىز اۆستۈ مىانا
گۈل سۆنبولە دايانا
اۇخو بولبولوم اۇخو
باتىمىش بختىم اويانا

تېرىز اۆستۈ ماراغا
زولفو گلمير داراغا
آختارىرام يارىمى
يۇخ طاقتىم فراغا

بوگىمن دىزەلىدىر
دىل دۇ- داق مىزەلىدىر
آدىن دىيە يىلمىرم
سولدوزون گئزەلىدىر

پىريمىز سولدوز اولدو
گىچە مىز گوندوز اولدو

دوخسان دوقسوز در دیمه
آرتدی بیری، یوز اولدو
سهند و ساوالان سر بر آسمان آذربایجان سوده و به عنوان سمبول و نماد ظلم ستیزی در
«بایاتی»‌ها برای خود جایگاهی دارند:

سـبـلـانـ نـارـسـیـزـ اـوـلـماـزـ
باـغـلـارـیـ بـارـسـیـزـ اـوـلـماـزـ
آـزـادـلـیـقـ اـوـلـکـهـ سـنـنـیـنـ
لـالـهـسـیـ قـارـسـیـزـ اـوـلـماـزـ

اوـجـادـیـ سـهـنـدـ دـاغـیـ
گـوزـهـ لـدـیـ باـعـچـاـ باـاغـیـ
قـبـرـیـمـیـ بـورـادـاقـازـ
دـیـدـیرـیـارـ آـیـاغـیـ

آراز نیز در فولکلور آذربایجان جایگاه ویژه ای دارد در اشعار و بایاتی ها عنوان نماد
جدایی و هجران بکار می رود . به قول شاعر : «آراز دوشمن الینده»، بیز قلینچ تک
اور تانی کسدی» و بدین ترتیب وارد فولکلور آذربایجان شد.

آـراـزـ ،ـ آـراـزـ خـانـ آـراـزـ
سـلـاطـانـ آـراـزـ خـانـ آـراـزـ
چـایـ بـولـاغـینـ قـورـوسـونـ

منیم تکین یان آراز

آرازی آیر دیلار

قومونان دویور دولار

من سندن آیریلمازدیم

ظولمون آیردیلار

آذربایجانی همیشه سرزمین مادری خود را دوست داشته به افتخاراتش بالیده،
 زیبائیهاش را ستوده، حتی مرگ در وطن را برابر زندگی و لذت در غربت ترجیح داده
 می‌گوید:

عزیزیم وطن یاخشی

گیمگه کتان یاخشی

غربت لیک جنت اولسا

یشه ده وطن باخشی

کوته نگریها و کچ اندیشیهای عده‌ای که در طول تاریخ بر اریکه‌ی قدرت تکیه زده
 غیر از خود هیچکس را ندیده‌اند موجب اعتراض و شکوه و شکایت مردم آذربایجان
 شده می‌گوید:

گولوم وار های گولوم وار

منیم شیرین دیلیم وار

دیم دیگینن آسیلی

بیر ساری بولبولوم وار

اما حدیث عشق و سوختن و ساختن در غم عشق داستانی پایان ناپذیر در «بایاتی» است.

دريادا سودا ياندى
سو، دوردو سو، ديانى
عشق اودونا سوسپديم
آليشىدى، سودا يانسى

عاشق ديندىگى قان دير
طرلان ديمدىگى قان دير
بئى دىنسە قان باغلاتار
يوخسول ديندىگى قان دير

در مذمت فقر مى گويد :
عزيزيم _____ گوللر
 DAGADA گوللە گوللر
 ايگىدىن يوخسولونى
 ديندىر لىر گوللر

عزيزى يم گول لىر
آغ ييلكلەر گول، اللر

دريما جا عقلين اولسا
يوخسۇل اولسان گوللر

در خصوص زن زشت رو می گويد :
داغلارين تازا قارى
يا غېيدىر تازا قارى
آروادى پىس اولانىن
ساققالى تىز آغارى

وابياتى زىير ، زيان حال دخترى است كە بە زور با پىرمىرىدى كە هرگز ندىدە ازدواج
كرده و اين چىن با بخت و اقبال خود مى نالك :

داغلار داغيمىدىر منىم
غىم اوپىنغا غىمىدىر منىم
دىندىرمه قان آغلارام
يامان چاغىمىدىر منىم

آغ آلماس آڭلا نىيدىر
بوداخىدان سالالا ئىيدىر
جاوان دىيىه وئردىيلر

ساققالی چاللانیبیدیر

آقارلار سوْز - Atalar - sözü

زیان آذربایجانی را از حیث کثرت امثال و حکم (آتالار سوْزو - Atalar - sözü) می توان در شمار غنی ترین زبانهای زنده دنیا به حساب آورد به همین خاطر ضرورت تدوین مجموعه های کاملی از امثال و حکم تور کی پیش از پیش احساس می شود.

ضرب المثل ها و امثال و حکم عصاره عمر انسانهای فاضل و مجری است که پیش از ما زندگی را تجربه کرده اند و در کوره داغ زندگی آبدیده شده اند و حاصل تجربیات خود را به وارثان خود سپرده اند. آنجاییکه به تجربه دیده اند کسانی را که برای گذراندن زندگی تن به مذلت داده اند و کسانی را که با شهامت مرده ولی حاوادنه شده اند می گویید: «سارالا- سارالا یاشاماقدان ساری، قیزارا- قیزارا اولوم یاخشیدیر».

روح مبارزه و دلیری را در فرزندان خود می دمند و در خصوص معاشرت با مردم و در کنار مردم بودن را در جمله ای کوتاه چنین گوشزد می کنند: «پالازا بورون ائل ایله سورون» و سخن سعدی را که می گوید: دو صد درویش در گلیمی بخسبند اما دو پادشاه در اقلیمی نگنجند، چنین معنی کرده: ایکی قوچ باش، بیرقازاندا قایناماز.

هیچ کسی دقیقاً نمی داند ضرب المثلها «آتالار سوْزو» توسط چه کسانی و چگونه خلق شده اند، اما مطمئناً سر منشاء اکثر آنها اتفاقاتی بوده که در زمانهای مختلف رخ داده و ذوق سليم تودهی مردم آنها را پرورده و تحويل آیندگان داده است. ذیلاً به چند نمونه پرداخته می شود:

- آلمانی آت گُویه، بئره دؤشونجه یا نصیب، یا قسمت = از این ستون به آن ستون

فرج است.

چنانچه کسی ناامید شده باشد و احساس کند که هیچ فرصتی برایش نمانده این ضربالمثل گفته می‌شود.

گویند: پادشاهی در شکار بکشتن غلامی فرمان داد. غلام برای جران تقصیر مهلتی خواست. شاه پرسید چقدر مهلت می‌خواهی. پادشاه ضمن گفتگو سیبی در دست داشت و به آن نگاه می‌کرد. غلام گفت: قبله عالم به سلامت، سیبی را که در دست داری به هوا پرتاب کن و تا برگشتن آن به زمین برایم مهلت بده. پادشاه پذیرفت و با غیظ شاهانه آن را به هوا پرتاب کرد. از قضا هنگام پرتاب، اسبش رم کرد. شاه نقش بر زمین شد و اسیر پای به فرار گذاشت !! - لذا گفته‌اند: آلمانی آت گوئیه، یئره دو شونجه یا نصیب، یا قسمت.

- آی میخی میسمارا دؤندرهن الله ! = ای خدای تبدیل کننده میخ به مسما .
اگر مشیت خدا شامل حال کسی باشد تصمیم ظالمانه علیه خودش عملی می‌شود.
گویند سلطان محمود غزنوی به آهنگری فرمان داد ظرف یک هفتة مقدار زیادی میخ مورد نیاز لشکر را تهیه و تحويل دهد در غیر این صورت سرب گداخته به حلقوش خواهد ریخت. آهنگر شبانه روز تلاش می‌کرد ولی شب آخر چون کار را ناتمام دید و مرگ خود را قطعی دانست به خدا متولّ شد. سپیده دم خبر در گذشت سلطان محمود را شنید و میخ‌های آماده شده به مصرف تابوت وی رسید. آهنگر روی به آسمان کرد و گفت: آی میخی میسمارا دؤندرهن الله.

- کوره کنسن یا نکیر منکر ؟ داماد هستی یا نکیر و منکر ؟

توضیحات بی مورد خواستن

گویند داماد کمرویی برای اینکه سر صحبت را با عروس باز کند دل به دریا زد و پرسید: اصول دین چند تاست؟ عروس با استهزاء جواب داد: کوره کنسن یا نکیر منکر؟

- حمام سویو ایله دوست توتور : با آب حمام دوست می گیرد.

کسی بخواهد از موقعیت بدست آمده سوء استفاده بکند و آنچه را که مال خودش نیست برای خوشایند دیگری خرج کند. زیرا در حمام‌های عمومی ریختن آب بر سر و دوش دیگران نشانه دوستی و محبت بوده.

- مگر قایینیز بیر دنه دیر؟ = مگر یک تا ظرف دارید؟
این مثل را برای افراد زیاده خواه می گویند.

میزبان از مهمان می پرسد : نیمرو دوست داری یا خاگینه؟ مهمان حاضر جواب می گوید: مگر قایینیز بیر دنه دیر؟

- آرواد سن ایچه ریدن، من اشیکدن، یاخشی اثو تیکه ریک !
ای زن تو از خانه و من از بیرون، خانه خوبی بنا می کنیم.

وقتی زن و شوهر عقل معاش نداشته باشنداین ضرب المثل گفته می شود.
گویند : کسی الاغش را برای فروش به بازار برده بود. مشتری قیمت نازلی پیشنهاد می کند. آن شخص می گوید من خودم به این قیمت می خرم و طرف مقابل با زرنگی حرف او را قبول می کند. آن شخص قیمت الاغ را پرداخته شاد و خندان سوار الاغش شده به خانه بر می گردد. سر سفره متوجه می شود که النگوهای زنش دستش نیست علت را می پرسد، زن می گوید : لبو می خریدم دیدم که لبو فروش لبو را سبکتر وزن می کند من بهش کلک زدم، النگوها را در آوردم و در کفه وزنه ترازو گذاشتم تا لبوی بیشتری به خانه بیاورم. مرد خندید و گفت: آرواد سن ایچه ریدن، من اشیکدن، یاخشی اثو تیکه ریک !

- سویا وئر، ایچ، سویا وئر، کچ : با پول آب بخر، با پول از آب عبور کن .
زمانیکه به عناوین مختلف باید پول داده شود.

از شخصی که به زیارت در سرزمین گرم و سوزان رفته بود و برای هر نوبت آب خوردن و حتی برای گذر از آب پول داده بود پرسیدند در این سفر چه دیدی؟ گفت: سویا وثر، ایچ، سویا وثر، کنج.

- میندی غین سایمرسان = آنرا که سوار شده‌ای نمی‌شماری
اشتباه خودت را نمی‌ینی

- ملا نصرالدین چند راس الاغ به میدان مال فروشان برد بود. در راه درحالی که سوار بر الاغی بود آنها را شمرد و دید یکی کم است و چون پیاده شد دوباره آنها را شمرد دید تعداد درست است. باز سوار شد و شمرد و دید که یکی کم است و هی این عمل را تکرار می‌کرد تا به رهگذری رسید و از او خواست الاغها را بشمارد و با حساب رهگذر تعداد آنها درست بود. ملا از رهگذر پرسید چگونه شمردی؟ گفت میندی غین سایمرسان !!

- ملا نصرالدین بزود دور، قیریسا هاممیدان یشین گندهر .

این ضرب المثل به کسی گفته می‌شود که باطنش بر خلاف ظاهر مظلومش باشد، چنانچه امکان یابد بیش از دیگران شلوغ می‌کند.

گویند ملا نصرالدین دو گوساله را کنار هم بسته بود یکی از آنها گریخت ملا هر چه سعی کرد نتوانست آن را بگیرد برگشت و گوساله‌ی بسته را به باد کتک گرفت، پرسیدند: ملا چرا این را می‌زنی این بیچاره که فرار نکرده گفت: این بدتر از آن است اگر بسته نبود سریعتر از آن دیگری فرار می‌کرد !!

- نیه گولمزسن، جواهر کیمی قالی آپاریسان؟ فرشی مثل جواهر می‌بری باید هم بخندی.

گویند: شخصی برای گرفتن طلب خود نزد بدهکار رفت، بدهکار گفت: اصلاً نگران نباش پولت آماده است. طلبکار با خوشحالی گفت کو؟ کجاست؟ بدهکار با قیافه‌ی حق به جانب گفت: به زنم سپرده‌ام تا قالیبافی یاد بگیرد و بعداً مقداری خار و خاشاک در کوچه بریزد. طلبکار با تعجب گفت: این چه ربطی به طلب من دارد؟ بدهکار گفت اتفاقاً به طلب شما، مربوط است زیرا وقتی زنم قالیبافی را یاد گرفت و هنگام گذشتن گوسفندان پشمها یشان به خار و خاشاک گیر خواهد کرد. زنم آن پشمها را از خارها جدا می‌کند و می‌شوید و در خم رنگرزی رنگ کرده قالی نفیسی می‌بافد. آن وقت من آن قالی را از بابت طلب تو، به تو می‌دهم.

طلبکار با شنیدن این داستان بی اختیار زد زیر خنده بدهکار باز هم با قیافه‌ی حق به جانب گفت بلی: نیه گولمزن جواهر کیمی قالی آپاریرسان !!
ایت موتالدان ال چکیب، موتاب ایتدن ال چکمیر! سگ از خیک دست کشیده، خیک دست بردارنیست!

گویند: خرسی را سیل با خود می‌برد طمع کاری به خیال اینکه پنیر یا روغن است سگ آموزش دیده خود را به آب انداخت تا خیک را بگیرد. خرس برای نجات جان خود سگ را محکم گرفت و سگ هر چقدر تلاش می‌کرد از دست خرس رهائی یابد ممکن نمی‌شد و چون دید سگش غرق می‌شود فریاد زنان می‌گفت: خیک را رها کن، خیک را رها کن: ایت موتالدان ال چکیب، موتاب ایتدن ال چکمیر!
بوشیردن، کربلا شیری یادیما دو شدو: از این شیر آب شیر کربلا بیادم افاده.

گویند: آخوندی در منبر حکم اقسام آب را شرح می‌داد پس از آنکه حکم آبی را که از شیر آب انباری جاری می‌شود شرح داد برای اینکه به اصطلاح اهل منبر گریز مناسبی زده باشد گفت: بو شیردن، کربلا شیری یادیما دو شدو!

سن بیر سؤز دئدین منیم خوشوما گلسين، منده بیر سؤز دئدیم سنین خوشو- وا گلسين: تو حرفی گفتی تا من خوشم بیاید من هم حرفی زدم تا تو خوشت بیاید.
 گویند: شاعری قصیده‌ای در مدح شاه گفت و در حضورش خواند. شاه که از مدح شاعر خوشش آمده بود دستور داد انعام شایسته‌ای از خزانه به شاعر بدهند چون شاعر به خزانه‌دار مراجعه کرد و جواب منفی شنید دوباره پیش شاه برگشت و ماجرا را گفت: که ای قبله‌ی عالم خزانه‌دار طبق دستور عمل نکرد. شاه گفت عمل خزانه‌دار درست بوده زیرا تو مزدت را گرفته‌ای. چون سن بیر سؤز دئدین منیم خوشوما گلسين، منده بیر سؤز دئدیم سنین خوشو- وا گلسين.
 حاماما دلی وار = دیوانه‌ای در حمام است.

وقتی آدم شری با بدتر از خود مواجه می‌شود این ضرب‌المثل را می‌گویند.
 گویند: دیوانه‌ای وارد حمام شد، تا خواست شرات بکند یکی از مشتریان وی را به باد کتک گرفت و نهایتاً مقداری آب داغ بر سر و صورت او ریخت. چون دیوانه اوضاع را قمر در عقرب دید پا به فرار گذاشت و در حال فرار می‌گفت : حاماما دلی وار، حاماما... .

- سنی یاندیر ماسا، منی یاندیر ماز = اگر تو را ناراحت نکند، مرا ناراحت نمی‌کند.

دو نفر سر سفره‌ای نشسته پنیر می‌خوردند یکی از آنها در مصرف پنیر زیاده‌روی می‌کرد و بیش از حد معمول در لقمه اش پنیر می‌گذاشت دوستش وقتی دید ملاحظه نمی‌کند گفت: زیاده از حد خوردن پنیر خوب نیست دهانت را می‌سوزاند. دوستش گفت: سنی یاندیر ماسا، منی یاندیر ماز!
 - آدین دئمه، قوى داليمما = نامش رانگو رو كولم بگذار.

با اینکه پیشنهاد اهانت آمیزی است ولی چاره ای نیست.

گویند: بهرام شاه غزنوی در جنگ با غوزان شکست خورده و یکه و تنها از برابر دشمنان گریخت و به آسیابی رسید. پس از صرف مقداری آب و غذا از آسیابان رختخوابی طلب کرد تا استراحت کند. آسیابان گفت: سرورم غیر جل خرم در این آسیاب پوشاکی نیست سلطان گفت: آدین دئمه قوی دالیما.

- اگر یثل بو جور اسسه هنچ زاد = اگر باد این جور بوزد هیچ چیز.

اگر اوضاع به همین منوال ادامه یابد هیچ چیز نصیب نخواهد شد.

گویند: مردی در هوای طوفانی می خواست قاوت بخورد هر بار که آن را از کیسه در می آورد تا مقابل دهانش می برد، وقتی دستش را باز می کرد تا قاوت را به دهانش بریزد باد آن را از دستش می گرفت و می برد. کسی پرسید: چه می خوری؟ گفت: اگر یثل بو جور اسسه هنچ زاد!

- دعوا، موللا نصرالدینین یورقانی اوستونده ایدی! دعوا سر لحاف ملانصرالدین بود.

ضرر ناشی از اختلاف دو نفر عاید سومی می شود.

گویند عده ای شبانه پشت خانه ملا دعوا می کردند ملا برای ارضاء حس کنجکاوی لحافی بخود پیچید و بیرون رفت. رندی در تاریکی شب فرصت یافت و لحاف ملا را ربود و در رفت. ملا با ناراحتی به خانه برگشت زنش پرسید: دعوا سر چه بود؟ ملا گفت: دعوا موللا نصرالدینین یورقانی اوستونده ایدی!

- کره - کره دایی یا دا کره؟

قرار نبود به من هم کلک بزنی.

گویند: تاجری ور شکستکی خود را با دائی اش در میان گذشت و تقاضای چاره جوئی کرد. دائی اش گفت: از فردا خود را به دیوانگی بزن و هر طلبکاری مراجعه کرد

بگو: کره !! تاجر طبق قرار، خود را به دیوانگی زد و هر طلبکاری که سراغش را گرفت گفت: کره، طلبکاران در اثر رفت و آمد زیاد خسته شده دست از طلبشان برداشتند. بالاخره یک روز دائی اش طلبکار او شد و طلبش را خواست تاجر جواب داد: کره، دائی طلبکار با حسرت گفت: کره، کره دایی یادا کره

- اگر عذردور، بسدير: اگر عذر و بهانه است کافی است، به ظریفی گفتند طنابت را بده تا از جنگل هیزم بیاوریم: ظریف گفت روی طناب ارزن پهن کرده ام تا خشک شود: گفتند: روی طناب چطور می شود ارزن پهن کرد؟ ملا گفت: اگر عذرور، بسدير! - کللهم سی یاخشی کللهم دیر، حئیف قارپیزدا ایشله دیب دیر: کله خوبی دارد افسوس که برای شناختن هندوانه به کار می گیرد.

شخصی برای خرید هندوانه به هندوانه فروش مراجعه کرده درخواست هندوانه زرد رنگ می کند. هندوانه فروش بی آنکه هندوانه را ببرد یکی را انتخاب کرده تحويل می دهد، خریدار باور نمی کند کسی بی آنکه هندوانه را ببرد رنگش را حدس بزند برای اینکه فروشنده را امتحان کرده باشد درخواست هندوانه قرمز می کند. باز هم فروشنده از میان انبوه هندوانه ها یکی را انتخاب کرده تحويل می دهد خریدار پس از بریدن آن با کمال تعجب می بیند که هندوانه قرمز است پس از چند بار آزمایش خطاب به حاضرین می گوید: کللهم سی یاخشی کللهم دیر، حئیف قارپیزدا، ایشله دیب دیر!

تاپماجالار Tapmacalar چیستانها بخش عظیمی از فرهنگ و فولکلور، را تشکیل می دهند. چیستانها در طول تاریخ زمان به اشکال مختلف خودنمایی کرده، اذهان گویندگان و شنودگان را به چالش وا داشته و نقش عمدہ ای در حیات اجتماعی و اقتصادی و سیاسی مردم ایفا کرده اند. ذیلان نمونه هایی آورده می شود:

- آیاغی یوخدور قاچار، قانادی یوخدور اوچار (بار)

- بوردان ووردوم بالثانى، اوْردان چىخدى قالخانى
آنام بير اوْغلان دۇغۇب، يېرىين گۆيۈن سولطانى «گونش»
- حاجى لار حاجا گىئدر، جەد ائدر كىچە گىئدر، بىر يومورتا اىچىنده، يوز لرجە
جوچە گىئدر = نار
- سالخىم سالخىم ساللاتار، چوخ قالدىقجا باللاتار، آياغىينا يېرتاپسا چىخار گۆيە
ساللاتار = اوْزۇم
- اوستو ياشىل مخمردەن، اىچى شىرىن شىركەن = قارپىز
- اليم ايله اكەرم، دىلىم ايله بىچەرم = (يازى)
- ساپ سارىجقا يىشىشىم، عربىدىن گلمىشىم، بالدان شىرىن دادىم وار، هر بىر يېرددە
آدىم وار = خورما
- بىز بىز ايدىك، اوْتۇز اىكى قىزايىدىك، گاه ازىلدىك اۆزۈلدۈق، اىكى ساپا
دۆزۈلدۈك = دېش
- ها گىئدر هو گىئدر بىر قريش يوْل گىئدر = نىنى
- ھامىنى بەزەر اۇزو لوت گۈره = اينه

سيف على دلير

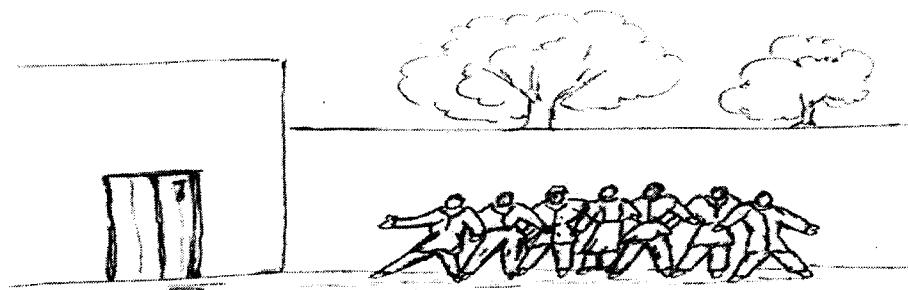
سولدوز (نقدە)

بهاار ۱۳۸۵

سولدوز اوْیونلاری

آرادان چیخان Aradançıhan

بچه‌ها در حالیکه پشت به دیوار تکیه داده‌اند در کنار هم به صف می‌ایستند. نفرات کناره این صف از دو طرف صف به نفرات وسطی فشار می‌آورند تا آنها را از صف بیرون بیندازند و این در حالتی است که بقیه سعی دارند مقاومت کرده از صف خارج نشوند. این بازی با تکرار این جمله ادامه می‌یابد: «آرادان چیخان منیم آروادیم».



آرادا ووردو Arada vurdu

«آرادا ووردو» نوعی بازی محلی است که در آذربایجان از زمانهای گذشته و در میان گروههای سنی مختلف متداول بوده و هست. این بازی ساده و مفرح همانند بازیهای دیگر محلی به وسائل زیادی نیاز ندارد.

بازی به وسیله‌ی یک توب (کوچک یا بزرگ) در زمینی صاف و هموار انجام می‌شود. ابتدا زمین بازی با توجه به تعداد بازیکنان در ابعاد دلخواه (تقریباً ۱۰ در ۲۰ متر) آماده می‌شود.

بر حسب تعداد، بازیکنان، به دو گروه مساوی تقسیم می‌شوند و بر اساس قرعه یک گروه در داخل مستطیل (میدان) قرار گرفته و افراد گروه دیگر، صاحب توب می‌شوند و در خارج مستطیل و در پشت خطوط عرضی مستطیل قرار می‌گیرند. وظیفه افراد دو سوی مستطیل زدن بازیکنان داخل مستطیل می‌باشد.

به طور مثال اگر تعداد بازیکنان ۸ نفر باشد ابتدا به دو گروه ۴ نفری تقسیم می‌شوند که به قید قرعه ۴ نفر در داخل مستطیل قرار می‌گیرند و از میان ۴ نفر گروه دوم که صاحب توب هستند، دو نفر در پشت خط یک طرف عرض مستطیل و ۲ نفر دیگر نیز در پشت خط عرض دیگر مستطیل می‌ایستند.

برای سهولت توضیح ۴ نفر داخل مستطیل را گروه A و ۴ نفر خارج از مستطیل را گروه B می‌نامیم.

افراد گروه B سعی می‌کنند افراد گروه A را که در داخل محوطه بازی جاگیری کرده‌اند با توب بزنند، چنانچه هنگام پرتاب، توب به بدنه یکی از بازیکنان اصابت بکند فرد مذکور از بازی خارج می‌شود، بدین ترتیب افراد گروه B سعی می‌کنند به هر نحو ممکن افراد داخل میدان A را با توب زده از جریان بازی خارج سازند و این کار تا زمانی که آخرین نفر گروه A را از بازی خارج نکرده‌اند، ادامه خواهد داد در صورت موقیت جای دو گروه با هم عوض می‌شود.

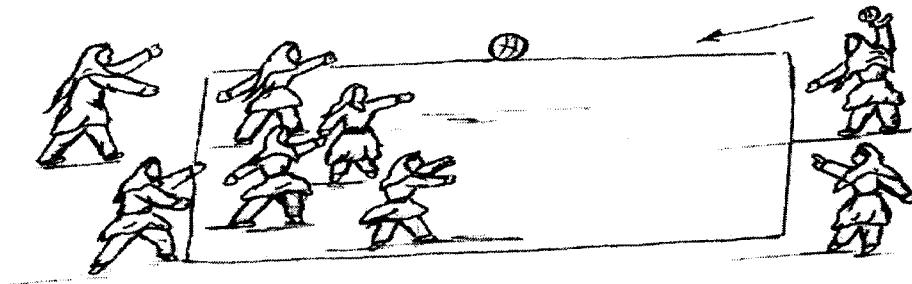
اما افراد گروه (A) هم دست روی دست نمی‌گذارند تا گروه رقیب آنها را به آسانی شکار کنند. آنها با ترفندهای گوناگون سعی می‌کنند رقیب را فریب دهند و

نمی گذارند که توب به بدنشان برخورد نماید، معمولاً در این بازی افراد ضعیف و دست و پا چلفتی شکار رقیب شده از گردونه‌ی بازی خارج می‌شوند.

در بازی «آرادا ووردو» به مدافعين (گروه داخل میدان) نیز حق و حقوقی قائل شده‌اند به طوری که، آنها ضمن اینکه خود را از تیر رس رقیب حفظ می‌کنند، سعی می‌کنند توپی را که به طرفشان پرتاب می‌شود قبل از برخورد به زمین در هوا بگیرند و هر یک از افراد گروه (داخل میدان) اگر بتواند این کار را انجام دهد می‌تواند یک فرصت دیگر برای بازی کردن بدست آورد (که در اصطلاح محلی صاحب جان می‌شود) یا اینکه می‌تواند یکی از افراد گروهش را که از بازی خارج شده دوباره به بازی آورد. یکی از قواعد بازی آن است که افراد گروه A حق ندارند در جریان بازی از مستطیل خارج شوند اگر خطاً کنند از بازی اخراج می‌شوند.

بازی بدین ترتیب ادامه می‌یابد تا اینکه از افراد گروه اوّل فقط یک نفر در بازی بماند در این هنگام افراد گروه دوم با شمارش تعداد پرتاب‌ها سعی می‌کنند او را با توب بزنند، اگر افراد گروه B فرضأً قبل از ۱۰ پرتاب موفق بشوند فرد باقی مانده‌ی گروه رقیب را بزنند در آن صورت بازی به نفع گروه پرتاب کننده پایان می‌پذیرد. که در این صورت باید دو گروه جابجا شوند. اما اگر گروه B نتواند قبل از ۱۰ پرتاب فرد باقی مانده‌ی گروه را بزنند در آن صورت بازی دوباره به نفع گروه A خاتمه یافته و افراد دیگر گروه مذکور مجدداً داخل میدان آمده بازی از نو شروع می‌شود.

از اهداف این بازی ضمن ایجاد فرح و شادی و نشاط باعث تقویت عضلات پا و بازو و دقت در نشانه‌گیری - چالاکی - تقویت سرعت و غیره می‌باشد.



آرادان خرو Aradan xırır

ابتدا افراد گروه به دو قسمت تقسیم می‌شوند. گروه الف در حالی که پشت در پشت هم به یکدیگر تکیه داده‌اند با تمام حواس مراقب گروه ب هستند که مبادا به جمع آنها حمله کرده آنها را با لگد زده فرار بکنند.

ضمناً گروه دوم وظیفه‌ی دیگری نیز دارند و آن ایجاد شکاف میان گروه مترافق دسته اول است. لذا آنها با انواع حرکات سعی دارند نفرات گروه اول را عصبی کنند وقتی موفق به این کار شدند معمولاً فرد عصبانی شده که حالا از جمع خارج شده سعی دارد یکی از افراد گروه مهاجم را با لگد بزند زیرا در صورت موفقیت، گروه او برنده شده جایشان را با هم عوض می‌کنند.

اما چنانچه پس از جدایی فرد مذکور از گروه خودی یکی از رقیبان بتواند از وسط آنها بگذرد موجب خواهد شد آن یار مهره‌ی سوخته تلقی شده از جریان بازی خارج شود که بدین ترتیب گروه مقابل ضعیف شده کتک بیشتری می‌خوردند وقتی

یکی از افراد گروه مهاجم از شکاف ایجاد شده میان رقیبان بگذرد با صدای بلند می‌گوید «آرادان خرر».

این بازی به طریق دیگری هم قابل اجراست به شرح ذیل:

در این بازی نیز مانند اکثر بازیهای محلی آذربایجان وسیله و ابزار خاصی لازم نیست و تعداد بازیکنان می‌تواند از ۱۰ الی ۲۰ نفر متغیر باشد.

ابتدا بازیکنان به دو گروه مساوی تقسیم می‌شوند. به قید قرعه یک گروه مهاجم و گروه دوم به عنوان مدافع تعیین می‌شوند. گروه مدافع در دو ستون که تقریباً شبیه تونل است روبروی هم به صورت آماده باش می‌ایستند تا مانع از عبور افراد رقیب شوند و متقابلاً افراد گروه مهاجم نیز با حالت آماده روبروی آنها ایستاده‌اند تا به فرمان سر گروه بر قلب سپاه رقیب زده سرافرازانه و فاتح از میان جمعشان عبور کنند. گروه مهاجم با فرمان سر گروه خود حمله کرده سعی می‌کنند بدون تلفات و اسارات از وسط گروه رقیب بگذرند و در عوض گروه مدافع راه را بر آنها سد کرده گرفتارشان می‌کنند. در این بازی معمولاً افراد ضعیف سعی دارند در پناه یاران قوی خودشان از میان رقبا رد شوند که معمولاً چنین اتفاقی کمتر رخ می‌دهد و گرفتار می‌شوند.

چنانکه یک یا چند نفر از افراد گروه مهاجم بتوانند صحیح و سالم از میان مدافعان عبور کنند مجدداً به همراه یکی از یاران به بازی ادامه می‌دهند. در غیر این صورت گروه‌ها جابجا می‌شوند.

شهریار می‌گوید:

بوخرمنده «آرادان خرر» اوینساردوخ
جو مالاشیب قاریشقاتک قایناردوخ
یاواش یاواش، باغچالارا آغناردوخ

آغاشلاردان «چىلىنك آغاج» كىردوخ
قۇروقوچونون قورخوسىندان اسىردوخ

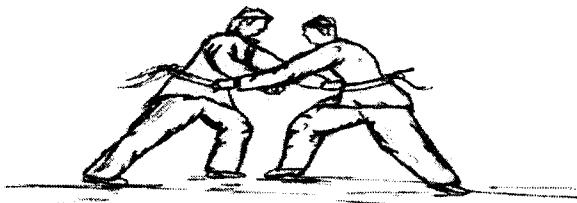


آشىرما Aşırma

اين بازى با دو نفر و نيز به صورت تىمى قابل اجراست. در بازى گروھى افراد بە دو دسته مساوى تقسيم شده از هر گروھ يك نفر بە عنوان مسئول گروھ انتخاب مى شود سپس با تعين سرپرستان از هر گروھ يك نفر بە ميدان رفته و با نظارت داور بە انجام مسابقه با حريف مى پردازد.

كشتى گير پس از گرم كردن بدنىش، كمرىندى بە دور كمر مى بىنلىد. داور وظيفه دارد كمرىندىلار آنها را آزمایش كرده نىڭدارد غير اصولى ياشل و سىست بىسته شود. هر كشتى گير كە بتواند كمر حريف را گرفته و بلندش كرده بە زمين بىزند بىنلىدى مسابقه است.

ممۇلاً همزمان با اين مسابقه ساز و دهل محلى نواخته مى شده و تماشاچىان پيوسته با شعائر ملي و مذهبى و صلوات كشتى گيران را تشويق و ترغيب مى كردى.

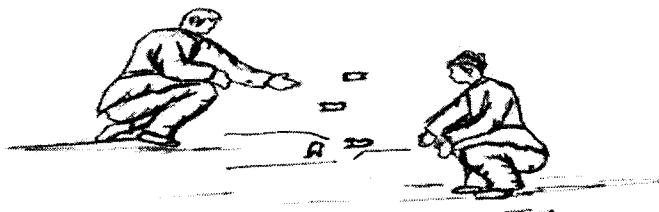


آشیق اویونو Aşşig oyunu

آشیق: استخوانی است که در زانوی گوسفند، بز و بزغاله و ... قرار دارد.
اصطلاحات خاص این بازی: جیک، بوک، آلچی، توخان، اومبا.
نحوه‌ی بازی: این بازی را می‌توان با ۲ الی ۵ نفر انجام داد.

ابتدا یک نفر در حالی که کف دستش را باز کرده و آشیق خود را میان دو انگشت شست و سبابه قرار داده از بقیه می‌خواهد آشیق‌هایشان را کف دست او بگذارند این کار توسط بقیه افراد صورت می‌گیرد. فرد مذکور آشیق همه بازیکنان را کف دست گرفته از فاصله‌ی ۳۰ - ۴۰ سانتی‌متری روی زمین پرتاب می‌کند. با توجه به نوع قرار گرفتن مهره‌ها در زمین ادامه دهنده بازی مشخص می‌شود.
فرضأً تعداد آشیق‌ها (مهره‌ها) ۵ عدد باشد بعد از پرتاب یکی از مهره‌ها به صورت ۱ - «توخان» ۲ عدد به صورت ۲ - «بوک» و یکی به صورت ۳ - «جیک» و یکی هم بصورت ۴ - «آلچی» باشد. صاحب مهره‌ی «توخان» دو مهره‌ی «بوک» را از آن خود می‌کند.

بار دوم پرتاپ با سه مهره صورت می‌گیرد در این صورت فرضاً مهره‌ها یکی بصورت «بوک» و دو مهره دیگر به صورت «جیک» باشد. مهره‌ی «بوک» به یکی از مهره‌های دیگر حمله برده و باید آن را از حالت قرار گرفته به حالت معکوسش برگرداند که در این صورت مهره‌ی برگردانده شده را از آن خود کرده به مهره‌ی دیگر حمله می‌کند در صورت توفيق آن را هم از آن خود می‌کند در غیر این صورت مهره‌ی مقابل حق دارد متقابلاً به او حمله کند در صورت برگرداندن آن را از آن خود می‌کند. این بازی انحصار و اشکال متفاوتی دارد و در مناطق مختلف با تغییراتی اندک اجرا می‌شود.



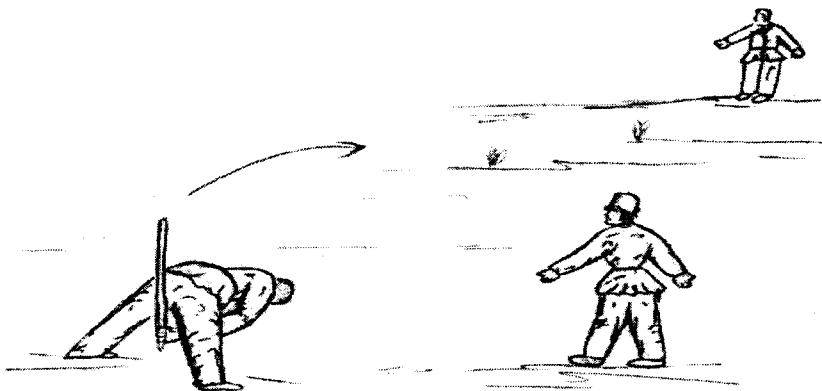
آگاج آگاج Ağac Ağac

این بازی با سه الی ۸ نفر قابل اجراست. ابتدا هر نفر چوبدستی خود را آماده کرده به سر گروه تحويل می‌دهد.

سر گروه در حالیکه دوگا شده چوبدستی‌ها را از لای پاهایش به عقب برده یکی یکی - در حالیکه چوبها را نمی‌شناسد - از پشت سر به طرف مقابل پرتاپ می‌کند.

پس از اتمام پرتاپ هر نفر ملزم است در حالی که یک پا را بالا برده با دست از زانوی خودش گرفته لی لی کنان به سراغ چوبدستی خود می‌رود تا آن را برداشته باز

هم لی لی کنان به نقطه‌ی شروع برگردد، هر کسی زودتر این کار را بکند برنده محسوب شده به عنوان رهبر بازی انتخاب می‌شود و عملیات پرتاپ را انجام می‌دهد.



آغانچ آغانچ Ağanc Ağanc

بازیکنان چوبدستی‌هایشان را به طور موازی و به فاصله‌ی حدود ۲۰ سانتیمتری در امتداد هم روی زمین صاف قرار می‌دهند.

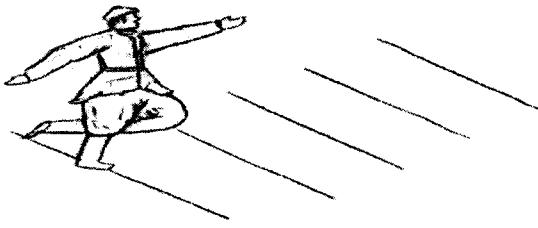
این بازی دارای چهار مرحله است که بازیکنان با اجرای بدون خطای مرحله اول باید سه مرحله بعدی را اجرا کند.

ابتدا بازیکن از روی چوبها پرش می‌کند.

در مرحله‌ی دوم بازیکن پس از پرش از روی همه چوبها لی لی کنان به روی چوب اول و دوم و سوم ... می‌پرد. هنگام فرود آمدن روی چوبها، باید آنها را جابجا کرده فواصل آنها را به هم زند.

در مرحله سوم بازیکن به جای فرود آمدن روی چوبها، این بار به حد فاصل چوبها می‌پرد.

در مرحله چهارم باید حد فاصل چوبها را به صورت مارپیچ و بدون برخورد با آنها و با سرعت لی لی برود.



آغاچین قاب AĞACIN TAP

بچه‌ها ابتدا چوب‌دستی‌ها را با فاصله‌ی تقریبی ۳۰ الی ۴۰ سانتی‌متری به طور موازی در کنار هم می‌چینند فرضًا اگر تعداد بازیکنان ۷ نفر باشد محوطه‌ای به طول ۲۱۰ یا ۲۸۰ سانتی‌متر تشکیل می‌شود.

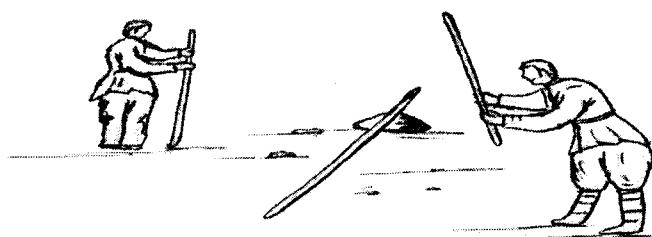
افراد در کنار چوب‌دستی‌ها قرار گرفته از بالای چوبها پرش می‌کنند. هر کس موفق به پرش نشد و پایش به چوب‌دستی‌ها برخورد بکند چوب‌دستیش را برداشته به اندازه ۲۰ یا ۳۰ متر جلوتر رفته آن را به صورت عمودی در زمین نصب می‌کند و بقیه‌ی بازیکنان سعی می‌کنند از محل استقرار چوب‌دستی‌ها یاشان چوب نصب شده را هدف قرار بدهند هر کسی هدف را بزند خود را به چهار متری هدف می‌رساند نهایتاً هر بازیکن که هدف را نزند به چهار متری هدف برسد بازنشده بوده و تنیمه می‌شود.

چشمان بازیکن بازنشده را با دستمال سیاهی می‌بندند پس از آنکه چند بار او را به دور خودش چرخانندند می‌خواهند چوب‌دستیش را پیدا کند در حالی که بازیکن با چشمان بسته چوبش را جستجو می‌کند بقیه بچه‌ها یکصدا با آواز می‌گویند:

آغاجین تاپ، قلیانین چک
 آغاجین تاپ، قلیانین چک
 این بازی تا زمانی که بازیکن چوبدستیش را پیدا نکرده ادامه دارد.

آغاج قیرماق

چوب و چوب دستی از ابزارهای مهم زندگی روستایی بوده است چوبدستی هم وسیله‌ای برای گله‌بانی و هم ابزار دفاعی مناسب در مقابل دشمنان و حیوانات وحشی بوده، لذا از حرمت و اهمیت خاصی برخوردار بوده از نظر ارزش بعضاً با بز و گوسفندی برابری می‌کرده است، دو نفر در استحکام چوبدستی خود شرط بندی کرده مسابقه می‌دادند به نحوی که با توافق طرفین یک نفر چوبدستیش را به صورت مورب به دیوار یا تنه درختی و یا چاله‌ای می‌گذشت و از بازیکن رقیب می‌خواست که با ضربات چوبدستی خود آن را بشکند. هر چوبدستی که می‌شکست صاحبش بازنشده بوده و چیز با ارزی را از دست می‌داد.

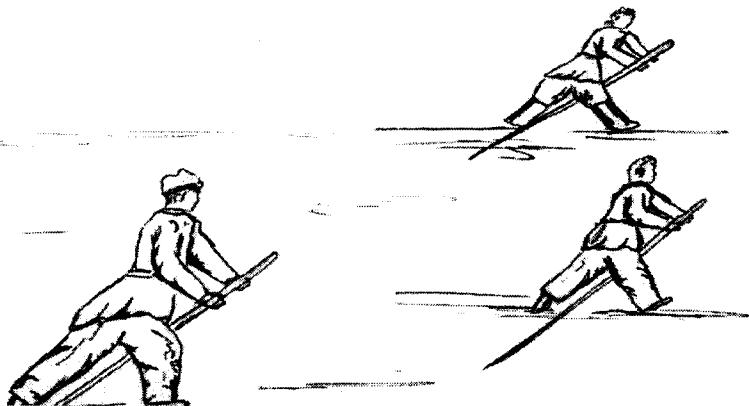


آغاج مینمک

بچه‌ها تکه چوبی را همچون اسبی تصور کرده سوار بر آن شده در کوچه پس کوچه‌های خاکی روستا می‌تازند. این بازی هم به صورت انفرادی و هم به صورت

گروهی قابل اجرا است. معمولاً اگر تعداد بچه‌ها دو یا بیشتر باشد آنها با هم مسابقه می‌دهند. به قول خودشان مسابقه «اسب‌دوانی» این بازی در تقویت جسم و نیز تقویت روحیه مبارزه‌جویی و رقابت سالم مؤثر بوده، چه بسا خاطرات خوش آن دوره برای همیشه در اذهان بازیکنان بماند. شهریار نیز یاد دوران کودکی کرده می‌گوید:

عمه جانین بال بلله سین ییه‌ردیم
سوندان دوروب، اوست دونومی گییردیم
باخچالاردا، ترینگینی دیه ردیم
آی اوزومو او از دیرن گونلریم
آغاج مینیب آت گز دیرن گونلریم



«آنا منی قوردا وئرمە»

یکی از بازیکنان نقش گرگ «قورد» و دیگری نقش مادر گوسفندان و بقیه به عنوان بچه‌های گوسفندان نقش ایفا می‌کنند.

بدین ترتیب؛ مادر پیشاپیش و یکی از بچه‌ها در حالی که از دامن مادر و بقیه به ترتیب از دامن همدیگر گرفته‌اند پشت سر مادر مثل قطار به ستون می‌ایستند و «قورد» در مقابل مادر ایستاده سعی دارد به بچه‌ها حمله کند ولی مادر در مقابل «قورد» سد ایجاد کرده مانع از حمله‌ی او می‌شود «قورد» حمله کنان می‌گوید:

بئله بئله، قویروق قاپارام

مادر می‌گوید:

بئله بئله، داشلار آتارام

و بچه‌ها در حالی که پشت سر مادر پناه گرفته‌اند از ترس می‌لرزند می‌گویند:
آنا منی قوردا و ئرمە، ساققىزىيمى كورده و ئرمە

و باز گرگ می‌گوید:

- آپارام

مادر می‌گوید:

و ئرمەم

ائششک قاوېشدىيرماق

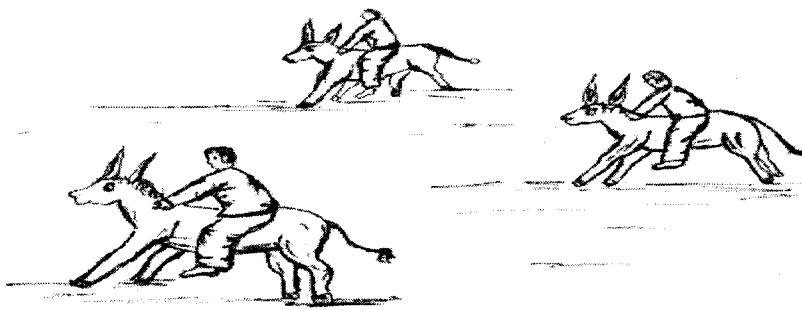
یکی از تفریح‌های رایج روستاهای سولدووز که معمولاً در عصر روزهای بهار و تابستان و همزمان با بازگشت گله‌های گاو «ناخیر» به روستا اجرا می‌شود «ائششک قاوېشدىيرماق» است.

هر یک از بچه‌ها خر یا کره خری را گرفته از گله جدا کرده در نقطه شروع که قبلًا با خط افقی مشخص شده نگه می‌دارند. به طوری که «ناخیر» (گله‌ی گاو و گاویش) آرام آرام دورتر و دورتر می‌شود. بعد از دقایقی هر کس سوار خر خود شده آنها را به

سرعت به طرف روستا می‌رانند، خرها با اشتیاق تمام و با سرعت زیاد سعی می‌کنند از همدیگر سبقت گرفته خود را به «ناخیر» برسانند بدین ترتیب هر خری با سوارش زودتر به گله برسد برنده است. خاطرات خوش این بازی هیچ وقت از یادها فراموش نمی‌شود

به طوری که شهریار آذربایجان می‌گوید :

آخشم باشی ناخیر یلان گلنده
ناخیر گچیب - گندیب یشنده کنده
حیوانلاری چیپاقدین مینوب قوواردیق
سوز چیخسیدی، سینه گریب سوواردیق



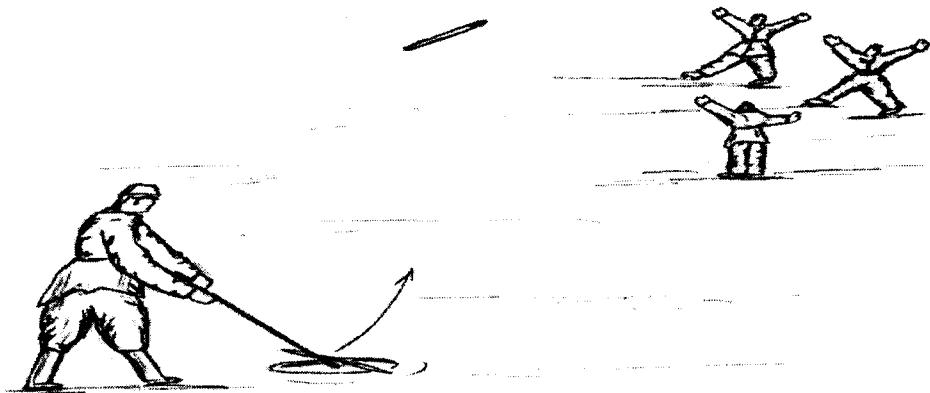
أَبْرَ گَبَرَ *Əbrər gəbər*

بازیکنان چوپدستی‌های خود را همراه تکه چوبی به اندازه‌ی تقریبی ۲۵ سانتیمتر برداشته بازی را شروع می‌کنند.

ابتدا در زمینی هموار چاله‌ای به عمق ۲۰ و به قطر تقریبی ۱۰ سانتیمتر حفر می‌کنند. فوراً با قرعه کشی، شروع کننده‌ی بازی مشخص می‌شود.

سپس بازیکن چوبستیش را برداشته چوب کوچک را به صورت افقی روی چاله می‌گذارد و بعداً با چوب بلند چوب کوچک را از روی چاله به طرف بازیکنان دیگر که رویرو ایستاده‌اند پرتاب می‌کند.

بازیکنان حریف باید چوب کوچک را قبل از افتادن به زمین در هوا بگیرند. هر کس موفق به این کار شود جای خود را با بازیکن اصلی تعویض می‌کند. این بار صاحب چوب و چاله می‌شود و عملیات پرتاب را تکرار می‌کند. و بدین ترتیب کسی که چوب کوچک را در هوا بگیرد نقطه پرتاب را از آن خود می‌کند.



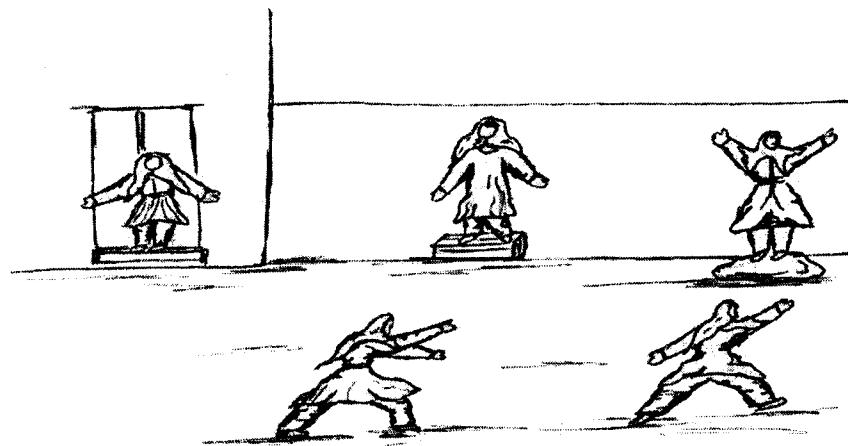
ایستوپ istop

بچه‌ها دور هم جمع شده پس از قرعه‌کشی یک نفر به عنوان «قورد» انتخاب می‌شود، وظیفه‌ی او تعقیب و گرفتن بازیکنان دیگر است.

پس از اعلام شروع بازی «قورد» به تعقیب بقیه‌ی بازیکنان می‌پردازد معمولاً «قورد» هوشیار و با فراست ضعیف‌ترین بازیکن را مد نظر قرار داده تعقیبیش می‌کند. بازیکن تحت تعقیب سعی می‌کند از دست «قورد» بگریزد لذا فرار را برقرار ترجیح داده و با تمام توان فرار می‌کند به محض اینکه احساس کند «قورد» به او نزدیک

شده و یا خسته شده و نفسش یاری نمی‌کند با گفتن واژه «استوپ» سرجای خود می‌ایستد پس از رفع خستگی یکی از بازیکنان به سراغش آمده دستش را به دست یا بدن او زده آزادش می‌کند در این صورت بازیکن دوباره می‌تواند حرکت کرده به بازی ادامه دهد.

اگر «قرود» در جریان بازی موفق شود بازیکن را با دست بزند در این صورت جای بازیکن‌ها عوض می‌شود. البته این در صورتی است که قبل از اصابت دست، بازیکن فراری «استپ» نگفته باشد. این بازی شیرین بدین ترتیب ساعت‌ها ادامه می‌یابد.



اززلی Ozzeli

این بازی بی‌هیچ وسیله‌ای توسط ۵ یا ۶ نفر قابل اجرا است.

ابتدا بازیکنان به صورت نیم خیز و در حالی که دست‌ها را به زانو گذاشته‌اند در امتداد هم و در فواصل تقریبی $1/5$ تا ۲ متر مستقر می‌شوند. و یک نفر به قید قرعه باید از روی آنها پرش کند. بدین ترتیب که فرد منتخب در حالی که خیز برداشته هر دو

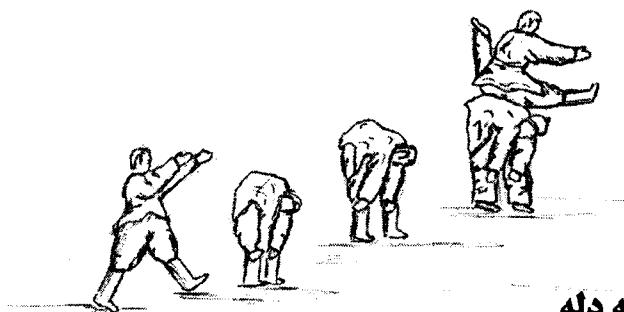
دستش را پشت نفرات نیم خیز می‌گذارد و از روی تک تک آنها می‌پرد تا اینکه خود را به آخرین نفر برساند پس از اتمام پرش او نیز در ادامه افراد به حالت نیم خیز قرار می‌گیرد. بعد از آن نوبت نفر دوم است که حالا به عنوان نفر اوّل گروه است او هم باید به ترتیب مذکور از روی بازیکنان پرداز این بازی ساعتها با فرح و شادی ادامه می‌یابد.

چه بسا در جریان بازی هر یک از بازیکنان شیرین کاریهایی بکنند که موجب خنده و شادی بیشتر بازی شود گاهی بازیکن نیم خیز هنگامی که حریف از رویش می‌پرد خودش را بیشتر خم می‌کند و این امر موجب به هم خوردن تعادل حریف شده با کله به زمین می‌خورد و موجبات خنده و شادی دیگران را فراهم می‌کند.

نوع دوم ارزلی آندیرما Atdırma

گروه اوّل از بازیکنان به صورت نیم خیز در امتداد هم در حالی که دست‌هایشان را به زانو گذاشته‌اند در فواصل تقریبی ۱/۵ تا ۲ متر مستقر می‌شوند و نفرات گروه دوم به ترتیب در حالی که کف دست خود را پشت تک تک بازیکنان گذاشته از روی آنها می‌پرند، می‌گویند: «اززلی دیر دیمهز» وقتی تمام بازیکنان پریدند این بار نفرات گروه اوّل قدشان را کمی راست می‌کنند به نحوی که ارتفاع از مرحله‌ی قبلی چند سانتیمتری بلند باشد. در این مرحله هم افراد گروه دوم یکی یکی به طریق سابق با گفتن جمله: «ایکی ده روان کئچرلر...» در مرحله سوم می‌گویند: اوشدی بیرین یئمیشدی، در مرحله حمام م گه نند: ده، ده، ب گه تله، د، مرحله بنجه م گه نند: نئش ده،

پشت نفرات زده پایین می‌آیند. در مرحله ششم با گفتن جمله آلتی قیزیل سپمه‌دی علفها را برداشته به هوا پرتاب می‌کنند و در مرحله‌ی هفتم هر یک از افراد گروه اول به پشت نفرات گروه دوم سوار شده کمی آنجا می‌نشینند. چنانچه در هر یک از مراحل هر یک از بازیکنان نتواند با موفقیت پرش کند بازنده بوده از دور بازی کنار گذاشته می‌شود.



ال الله ، دؤیمه دله

بچه‌های کوچک در حالی که دست در دست هم داده‌اند، آهسته حرکت کنند می‌گویند:

ال الله دؤیمه دله

گندیرم بابام گیله

بابام منه باشماق آلب

ایچی دولو کیشمیش آلب

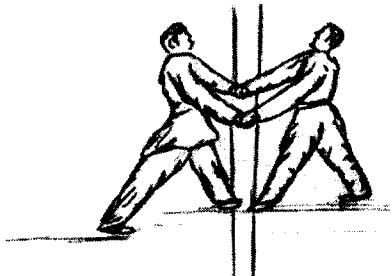
بیر تایی سنین بیر تایی منیم

دونبلان پیس

وقتی آخرین جمله را گفتند همه با هم چمباتمه روی زمین می‌نشینند و پس از لحظه‌ای باز هم بلند شده مجدداً در حالی که اشعار فوق را می‌خوانند به راه می‌افتد.

ال وئریپ چکیشمه ئەل verib Çəkişmə

دو نفر در حالیکه در زمین خطی طولی کشیده‌اند هر کدام در یک طرف آن ایستاده از دست هم گرفته به طرف هم می‌کشند. هر کسی که زورش بیشتر باشد رقیب را به طرف دیگر خط بکشد، برنده محسوب می‌شود.

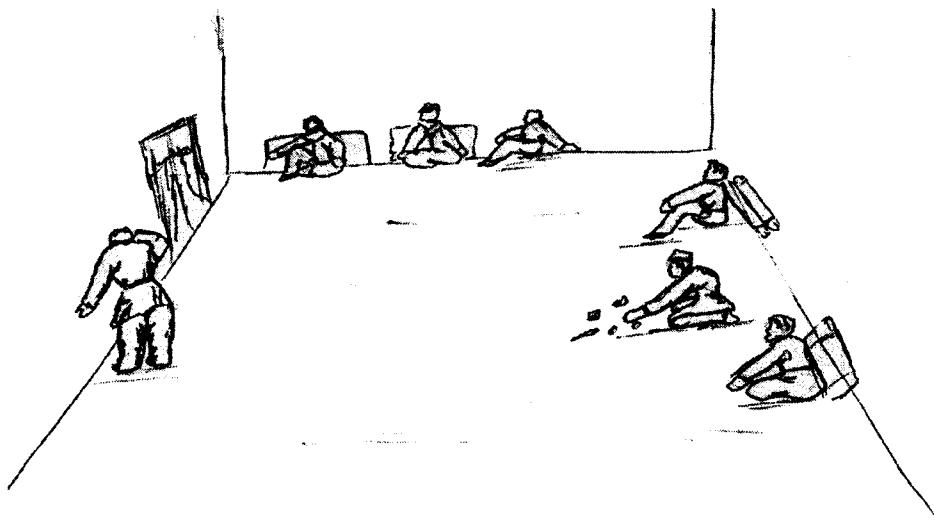


ال دەین شىئى تاپماق tapmaq

این بازی معمولاً در محافل عمومی و مجالس عروسی اجرا می‌شود. یکی از حاضرین ادعا می‌کند که من با استفاده از حس ششم می‌توانم «شىء» و یا هر چیزی را که مدانظر حاضرین باشد حدس بزنم لذا در کناری ایستاده پشت به بقیه می‌کند حاضرین در مجلس نیز تعدادی شی همجنس و هم شکل را کنار هم می‌گذارند.

بعداً یکی از حاضرین با گذاشتن دست روی یکی از اشیاء آن را در حضور همه مشخص می‌کند. سپس فرد مذکور یکی یکی اشیاء را بو کرده سرجایش می‌گذارد و نهایتاً در کمال ناباوری شىء مورد نظر را پیدا می‌کند.

البته این کار به این راحتی نیست بلکه بازیکن قبلًا یکی از حاضرین در مجلس تبانی کرده مثلاً می‌گوید وقتی من به سراغ شىء مورد نظر رسیدم شما سرفه کن و یا با حرکاتی دیگر مرا هدایت کن.



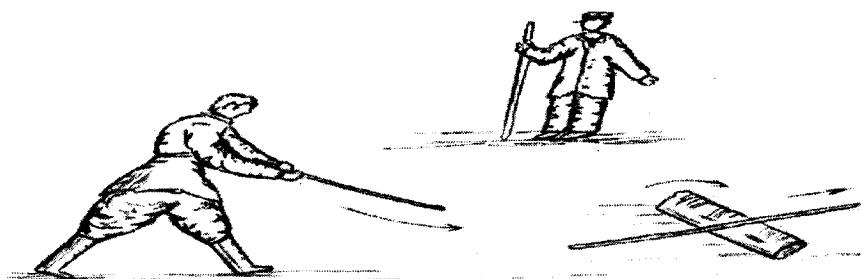
اوج زوودو *Üç züvdü* نحوه‌ی بازی :

اوج زوودو نوعی بازی محلی است که بوسیله ۲ عدد چوبدستی به طول تقریبی ۳۰ الی ۴۰ سانتیمتری اجرای می‌شود. بازیکنان به دو گروه مساوی تقسیم می‌شوند. ابتدا در زمینی صاف و هموار محلی را به عنوان نقطه شروع، مشخص می‌کنند سپس یکی از آن دو چوبدستی را در فاصله‌ی تقریبی ۱/۵ تا ۲ متر از نقطه شروع قرار می‌دهد. پس از قرعه کشی یکی از دو گروه بازی را به نوبت با تک تک نفراتش شروع می‌کند. بدین ترتیب : نفر اول از گروه اول پشت نقطه شروع ایستاده و با چوبدستی که در دست دارد. چوبی را که در فاصله ۱/۵ متری تعییه شده هدف قرار می‌دهد باید چوب را طوری پرتاب کند تا ضمن اصابت به هدف روی آن سر خورده، آن را جلوتر ببرد.

بار دوم از نقطه‌ای که چوب دستی اش به آنجا رسیده با گذاشتن چوب دوم (چوب هدف) در آن نقطه، دوباره مثل دفعه اوّل با چوب خود بر چوب دوم ضربه می‌زند و به این ترتیب بار سوم نیز این کار را تکرار می‌کند.

هر نفر فقط ۳ نوبت می‌تواند به چوب ضربه وارد کرده پیش روی کند. چنانچه بازیکنی ضمن پرتاب نتواند چوب دوم را هدف قرار دهد یک فرصت از سه فرصت را از دست می‌دهد. پس از اتمام عملیات هر یک از بازیکنان، فاصله‌ی نقطه‌ی شروع و انتهای را با چوب دستیش می‌شمارد و به همین ترتیب نفرات بعدی این گروه، بازی را از همان نقطه‌ای که چوب‌دستی نفر اوّل پس از پرتاب به آنجا رسیده، ادامه می‌دهد. پس از پایان کار نفرات گروه، فاصله طی شده را تا نقطه‌ی شروع با چوب اندازه می‌گیرند.

پس از پایان بازی بازیکنان هر دو گروه، مقدار مسافتی را که چوب را سر داده‌اند اندازه می‌گیرند، نهایتاً هر گروهی بیشتر چوب را سر داده و از نقطه‌ی شروع دور کرده باشد پیروز میدان به حساب می‌آید و باید گروه بازنشده گروه برنده را از نقطه پایان تا نقطه شروع به گردن گرفته بگرداند.



اوج یاستیق Üç yastıq

بچه‌ها سه نفر سه نفر یار گیری کرده به دو یا سه دسته تقسیم می‌شوند سپس به قید قرعه یک گروه آغازگر بازی و گروه‌های دیگر در کنار آنها به صورت مثلث مستقر می‌شوند از گروه دوم دو نفر به صورت نیم خیز پشت هم می‌ایستند و نفر سوم سرش را میان رانهای دو نفر قبلی نگه می‌دارد و تا حدود ۹۰ درجه خم شده محکم پاهای دو نفر دیگر را می‌گیرد.

گروه‌های سوم و چهارم ... هم به شرح فوق مثلث تشکیل می‌دهند.

گروه آغاز گر به ترتیب یکی یکی آمده در حالی که کف دست خود را پشت نفر سوم از گروه دوم می‌گذارد از پشت آنها می‌پرد و در فاصله‌ای مناسب همانند گروه اول مثلث تشکیل می‌دهد.

پس از اینکه همه‌ی یاران گروه اول با موفقیت پرس را انجام دادند این بار بازیکنان گروه دوم مثل گروه اول پریده نیم خیز می‌شوند. بدین ترتیب بازی ساعت‌ها ادامه می‌یابد.

اوردە ک مندە ördəK məndə

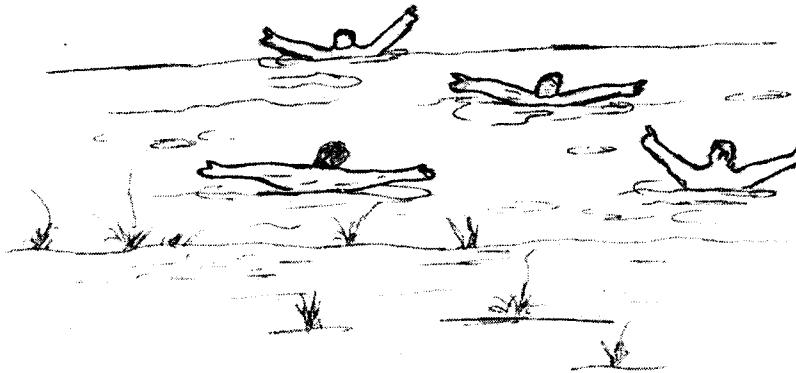
این بازی در استخر یا رودخانه یا دریا قابل اجرا است. منطقه سولدوز به خاطر فراوانی آب - بخصوص رودخانه گادارش - بهترین محل برای این بازی است که در هوای گرم تابستانهای جوانان و نوجوانان حتی میانسالان ضمن آب تنی، خود را با این بازی سرگرم می‌سازند.

این بازی توسط ۲ الی ۸ نفر به شرح ذیل اجرا می‌شود.

با قرار قبلی یک نفر اعلام می‌کند «اوردە ک مندە» بعد از اعلام موضوع سعی می‌کند خود را از دسترس بقیه‌ی افراد که حالا رقیب و شکارچی محسوب می‌شوند دور بدارد

و بقیه‌ی افراد به عنوان شکارچی سعی دارند به اردک دسترسی یافته آن را شکار کنند فرد مذکور معمولاً با مهارت خود را زیر آب پنهان می‌کند و به سرعت شناکنان در زیر آب این طرف و آن طرف می‌رود.

چنانچه یکی از شکارچیان موفق شوند به فرد مذکور دست بزنند اردک را صاحب شده سعی می‌کند خود را از دسترس بقیه دور بدارد. این بازی ساعتها توام با شادی و نشاط ادامه می‌یابد.



Usta mindi

نام بازی محلی است که بدون نیاز به وسیله‌ای خاص توسط بچه‌ها در هر گروه سنی قابل اجرا است.

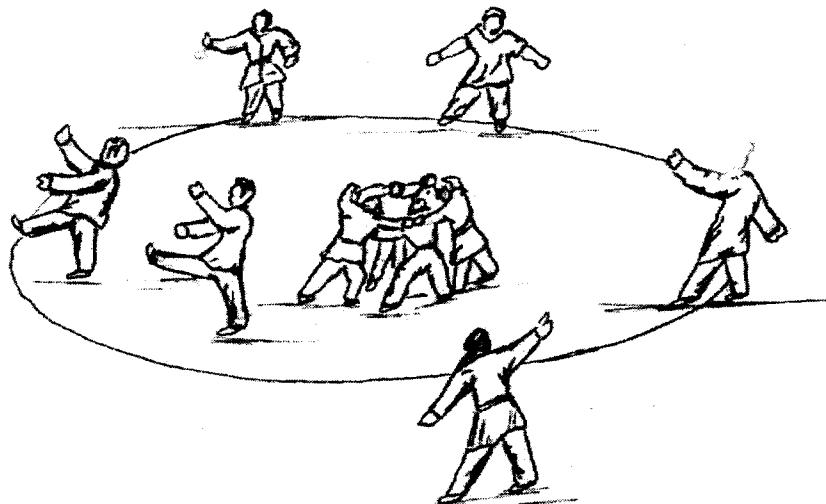
ابتدا بازیکنان به دو گروه مساوی تقسیم می‌شوند و پس از قرعه‌کشی یکی از گروه‌ها در داخل دایره قرار می‌گیرد و گروه دوم در خارج از دایره. افراد گروه اول در وسط دایره به صورت ایستاده در حالی که سرها یشان را به هم تکیه داده‌اند و دست‌هایشان را

داخل دایره در جریان بازی قبل از آنکه افراد گروه رقیب بتوانند بر پشت دوستانش سوار شوند یکی از آنها را (در داخل دایره) بالگد بزند بازی پایان می‌یابد که در این صورت گروه‌ها جایشان را با هم تعویض می‌کنند.

اگر رئیس گروه موفق به این کار نشود یاران گروه مقابل تا جایی که بتوانند بر پشت افراد گروه اوّل (داخل دایره) سوار شده و سواری می‌گیرند.

چنانچه فردی با موفقیت بتواند به کول افراد تیم مقابل سوار شود تا زمانی که بخواهد و بتواند سوار کاری می‌کند اما اگر خسته شود و پایش به زمین بخورد استاد محافظه می‌تواند او را بالگد بزند و گروه خود را برندۀ اعلام نماید. معمولاً فرد سوار کار قبل از رسیدن محافظه موفق به فرار شده از مهلکه خود را می‌رهاند.

این بازی یکی از شیرین‌ترین و جذاب‌ترین بازیهایی است که بدون هزینه و وسیله قابل اجراست.



اۆزومون سویو Üzümün suyu

انگور يكى از ميوه‌های خوب، با طروات و لذىد آذربایجان بخصوص ارومیه و سولدوز می‌باشد و در اين میان انگور روستای گؤزآیران از توابع شهرستان سولدوز شیرینی خاصی دارد، لذا برای تعیین مرغوبیت و آبکی بودن آن شرط‌بندی‌هایی می‌شده.

چند نفر با هم شرط بندی کرده می‌گویند آب این انگور ده قطره است دیگری می‌گوید ۱۵ قطره الی آخر. نهايتأ در اين مزايده مرز مشخص شده نفری که قرار گذاشته از يك حبه انگور مثلاً ۲۰ قطره آب بکشد حبه‌ای را از خوش‌انتخاب کرده سوزنی را در آن فرو می‌برد قطرات آب انگور آرام آرام از نوک سوزن می‌چکد و حاضرین آن را می‌شمارند. بير، ايکى، اوچ، دؤرد اوون بير، اوون ايکى - ها يا الله ...
بدين ترتيب آخرین قطره‌ی حبه انگور برنده و بازنده را مشخص می‌کند.

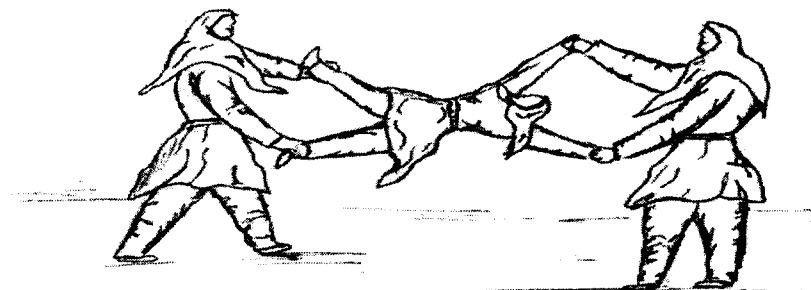


بازیکنان به اختیار چوبدستی خود را با توان هر چه تمامتر به آسمان پرتاب می کند. دیگر بازیکنان سعی می کنند آن را در هوا بزنند. اگر بازیکنی موفق به این کار شود از نقطه شروع بازی که همان محل پرتاب چوبدستی هاست سوار بازیکن اوّل شده تا کنار چوبدستی خود می رود.



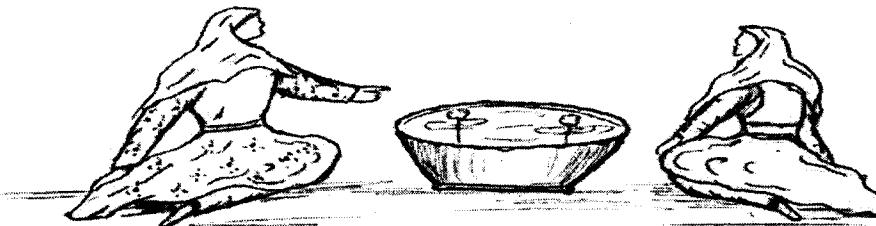
ایت قوسدو it quſdu

دو نفر از بچه ها از دست و پای یکی گرفته با سن آن را محکم به دیوار و یا نفر دیگر می زنند.



اینه inə

دختران دم بخت و عروس خانم‌ها دور هم جمع شده مقداری آب - ترجیحاً آب چشمه - را در کاسه‌ای می‌ریزند و دو عدد سوزن خیاطی تهیه کرده ته هر یک از آنها مقداری پنبه می‌پیچند یکی از دختران سوزن‌ها را گرفته به نام یکی از نیت‌کننده‌ها در کاسه رها می‌کنند. در این حالت پنبه سبب می‌شود که سوزنها ته نشین نشده آرام آرام در روی آب حرکت بکنند. اگر سوزنها پس از مدت تعیین شده - معمولاً سه یا چهار دقیقه - به همدیگر برستند نیست، نیت کننده برآورده خواهد شد - این عمل توأم با ابراز شادمانی و دست زدن و سوت زدن می‌باشد - در غیر این صورت نیت برآورده نخواهد شد.



«اینه اینه» inə inə

اینه اینه بازی شادی است که بیشتر در بین دختر بچه‌ها متداول است. بچه‌ها دور هم حلقه زده کف دستشان را روی زمین می‌گذراند یکی از بچه‌ها که نسبت به بقیه زیان‌آورتر است در حالی که انگشتتش را پشت دست بازیکنان گذاشته شعر زیر را می‌خواند:



اینه اینه او جودویم

شام آغاجی شاطر گچجر

قوْر - آغاجی قاطر گچجر

هایپان هوپیان



یاریل ئیرتیل

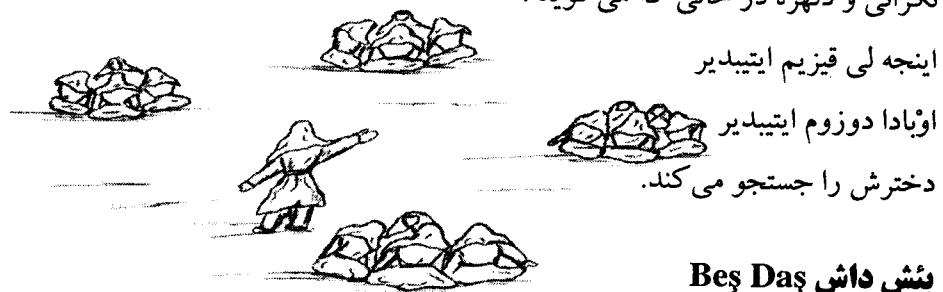
سو ایچ قورتول

هنگام گفتن «قورتول» به دست

هر کس اشاره شود او برنده است.

اینجه لى قىز inceli qız

بازىكنان در گروههای سه، چهار نفری در حالیکه دایره وار نشسته‌اند سعی دارند يك نفر را دزدیده از دید مادر پنهان كنند و يكى از بازىكنان كه نقش مادر را ايفا مى كند با نگرانى و دلهز در حالى كه مى گويد:



اینجه لى قىزيم ايتىدىر

اوينادا دوزوم ايتىدىر

دخترش را جستجو مى كند.

Beş Daş بئش داش

برای اجرای این بازی پنج عدد سنگریزه گرد به اندازه تقریبی بادام لازم است. ابتدا دو الی چهار نفر بازىكن دایره‌وار کنار هم نشسته و به قيد قرعه يك نفر بازى را شروع مى كند اين بازى از هفت مرحله تشکيل شده كه با تغىيراتى در مناطق مختلف آذربایجان اجرا مى شود.

۱- تك قاپما :

۱- ابتدا بازىكن پنج عدد سنگریزه را از ارتفاع ۲۰ تا ۳۰ سانتيمترى به زمين مى ريزد به طورى كه نباید هېچ يك از سنگریزه‌ها به هم بچسبند. سپس يكى از سنگریزه‌ها را برداشته با دست راست به هوا پرتاب مى كند قبل از آنکه سنگریزه به زمين

برسد فوراً یکی از سنگ‌هایی را که در زمین است برداشته سنگ پرتاب شده را در هوا می‌گیرد. سپس یکی از دو سنگ را به دست چش می‌دهد. بعدها به سیاق اول باز هم سنگریزه را با دست راست به بالا پرتاب کرده، سنگریزه سوم را از زمین برداشته به دست چپ می‌دهد و این عمل را تا برداشتن آخرین سنگریزه ادامه می‌دهد. بعد از آنکه هر چهار سنگ را در دست چپ جمع کرد، سنگریزه پنجم را با دست راست به هوا، پرتاب می‌کند قبل از رسیدن آن به زمین چهار سنگریزه‌ای که در دست چپش بود به دست راستش داده سنگ پرتاب شده را نیز با همان دست راست در هوا می‌گیرد.

پس از پایان این (تک قاپما) نوبت به بازی جوت قاپما می‌رسد.

این بار بازیکن بجای اینکه سنگریزه‌ها را یکی یکی از زمین بقاپد، آنها را دو تا دو تا مثل مرحله‌ی اول از زمین می‌قاپد.

بعداً سنگریزه‌ها را سه تا بی و سپس چهار تایی یکجا می‌قاپد.

۲- مرحله‌ی دوم بازی (تک یئره قویما)

این مرحله تقریباً بر عکس مرحله اول است. بدین ترتیب: این بار بازیکن سنگریزه‌ها را در گفت دست چپ جمع کرده یکی از آنها را با دست به هوا پرتاب می‌کند قبل از اینکه سنگ پرتاب شده به زمین برسد یکی از سنگریزه‌ها را با همان دست راست برداشته به زمین می‌گذارد و سنگ به هوا پرتاب شده را قبل از رسیدن به زمین در هوا می‌گیرد.

سپس سنگ ریزه دوم، سوم و چهارم را به شکل سابق به زمین می‌گذارد. پس از آنکه هر چهار سنگریزه را به زمین گذاشت.

این بار یکی از سنگریزه‌ها را به هوا پرتاب کرده هر چهار سنگریزه را از زمین می‌رباید و سنگ مذکور را در هوا می‌گیرد. در مرحله‌ی بعدی سنگ‌ها را دو تا به زمین

می گذارد و در مرحله‌ی آخر سه تا سنگ را یک جا و سنگ چهارم را تکی به زمین می گذارد. سپس با پرتاب سنگ به هوا هر چهار تا را یکجا می‌رباید.

۳- خانیم ساتدی :

در مرحله سوم بازی ؟ بازیکن با دست چپ سنگریزه‌ها را در زمین پراکنده می‌کند. بار اول یکی از آنها را به هوا پرتاب کرده می‌گیرد. بار دوم ؛ دو تا را به هوا پرتاب کرده با همان دست می‌گیرد و بار سوم ؛ سه تا چهار و نهایتاً پنج سنگریزه را به هوا پرتاب کرده همه را در هوا می‌گیرد.

۴- گلین :

در این مرحله هم سنگریزه‌ها را در زمین پراکنده‌اند. بازیکن با پرتاب یکی از سنگریزه‌ها به هوا یکی از سنگریزه‌ها را از زمین برداشته در کف همان دستش (لای انگشت کوچک) نگه می‌دارد مجدداً سنگ دوم را به هوا پرتاب کرده بقیه‌ی سنگریزه‌ها را از زمین بر می‌دارد به طوری که سنگی که در کف دستش بوده نباید به زمین بیفتند.

بازیکن هر پنج سنگ ریزه را با دست راست به هوا پرتاب می‌کند باید هر پنج سنگ ریزه هنگام فرود آمدن در پشت همان دست قرار گیرد. چنانچه یکی از سنگریزه‌ها به زمین بیفتند بازنده بوده در نوبت بعدی از همین مرحله بازی را ادامه خواهد داد.

پس از اینکه سنگریزه‌ها در پشت دست بازیکن جای گرفتند یکی از بازیکنان با اشاره دست یکی از آنها را انتخاب کرده و می‌گوید : گلین = عروس

این بار بازیکن ملزم است بدون دخالت دست دیگرش یکی یکی سنگریزه‌ها را از پشت دستش به زمین بریزد بطوریکه فقط «گلین» در پشت دستش بماند. سپس آنها را به هوا پرتاب کرده بقیه‌ی سنگریزه‌ها را یکجا می‌قاید.

۵- جیرماغ لاما

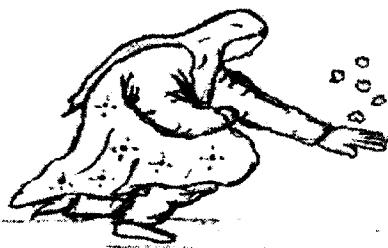
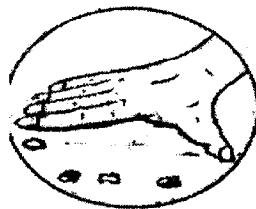
هر کسی مرحله چهارم را با موفقیت به پایان برساند می تواند طرف مقابل را مجازات کند از رقیب می خواهد کف دستش را به زمین بگذارد بازیکن یکی یکی در حالیکه سنگ ها را به هوا پرتاب می کند و با ناخن هایش پشت دست او را می خراشد می گوید: یاغلارام یوغلارام هر - دهن بیر جیرماغارام.

۶- یوموراخلاما :

بازیکن بازنده مثل مرحله‌ی قبل کف دستش را بر زمین می گذارد بازیکن برنده در حالیکه یکی یکی سنگریزه‌ها را به هوا پرتاب کرده محکم از پشت دست رقیب کوییده، می گوید: یاغلارام یوغلارام هردهن بیر یوموراخلاما

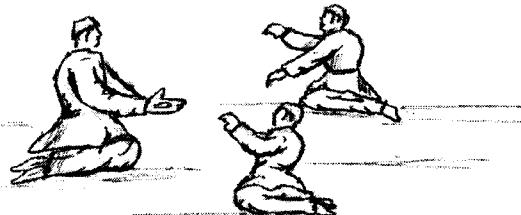
۷- کوپه دن بال چیخارتما

در آخرین مرحله بازیکن برنده دستانش را به صورت چنگال در آورده و سنگریزه‌ای را زیر چنگالش می گذارد. بازیکن رقیب یکی از سنگریزه‌ها را مکرراً به هوا پرتاب می کند تا در فرصت مناسب سنگریزه‌ها را از زیر چنگالش برباید چه بسا وقته که اقدام به این کار می کند گرفتار چنگال رقیب شده دستش خراشیده شود پس از پایان هر هشت مرحله بازیکن برنده سنگریزه‌ها را لای انگشتان رقیب گذاشته فشار میدهد، این کار تا زمانی که طرف پرنده‌ای را در آسمان نشان نداده ادامه می یابد.



باش یا گوت

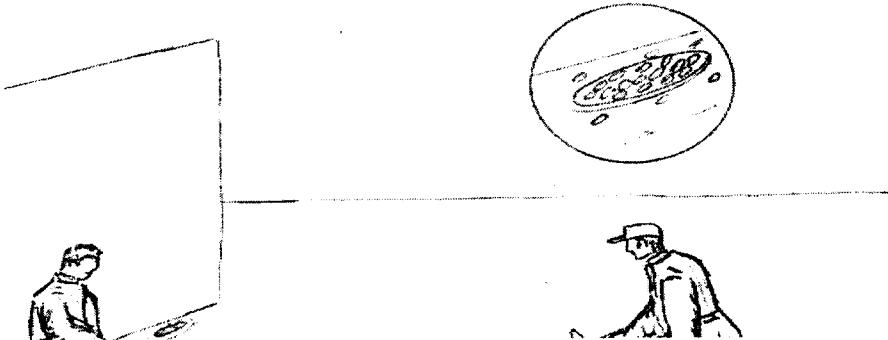
یکی از بچه‌ها یک عدد بادام را به طرز خاصی - به طول - در کف دستش گرفته می‌گوید: «باش یا گوت؟» بازیکن مقابل باید نحوه‌ی قرار گرفتن آن را حدس بزند. مثلاً می‌گوید: باش. وقتی دستش را باز کرد، اگر حدسش درست باشد برنده و در غیر این صورت بازنده است.



بادام جولاتی Badam Colasi

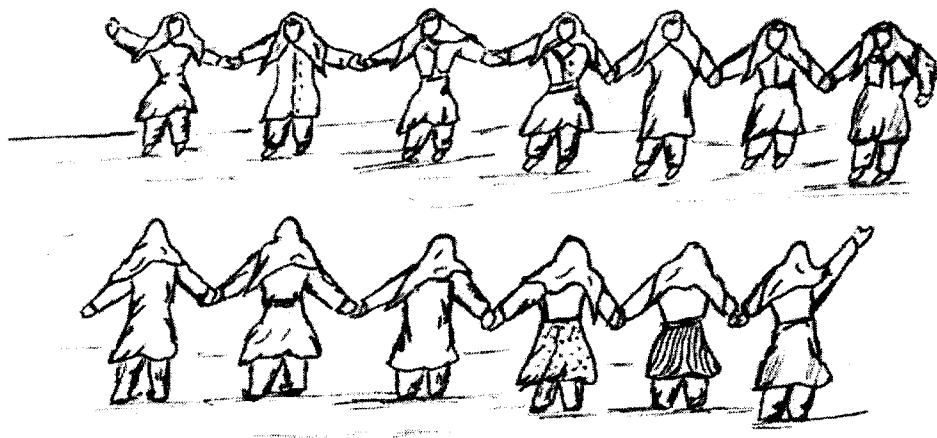
بچه ها کنار دیوار چاله ای به اندازه‌ی تقریبی 7×7 سانتیمتر کنده و در فاصله تقریبی $2/5$ الی 3 متر خطی افقی می‌کنند. یکی از بازیکنان در کنار چاله می‌ایستاد. چاله در جای نسبتاً گودی کنده می‌شود - بازیکنان یکی یکی و به ترتیب در حالی که یک پا را خارج از خط قرار داده‌اند بادام‌های خود را به طرف چاله پرتاب می‌کنند. پس از پرتاب بازیکن اوّل، بادامهایی که خارج از چاله افتاده‌اند شمرده می‌شوند. چنانچه تعداد بادام‌هایی که داخل چاله افتاده‌اند فرد باشد، پرتاب کننده بازیکن محسوب می‌شود و بادام‌ها را به شخصی که کنار چاله ایستاده (در تورکی به آن «دیسب دوران» گویند) می‌دهد چنانچه زوج باشد به همان تعداد از فرد مذکور بادام می‌گیرد. بقیه‌ی بازیکنان نیز به این ترتیب بازی را ادامه می‌دهند.

این بازی با هسته خرما، دکمه و ... نیز اجرا می‌شود.



Bənövşə : بنوشه

بچه‌ها به دو گروه تقسیم می‌شوند. بازیکنان هر گروه در حالی که دست هم‌دیگر را گرفته‌اند در فاصله‌ای مشخص رو در روی هم قرار می‌گیرند. سر گروه دسته اول با صدای بلند می‌گوید: بنوشه، سر گروه دوم می‌گوید: بنده دوشے سر گروه اول می‌گوید: بیزدن سیزه کیملر دوشے؟ سر گروه دوم می‌گوید مثلاً: بابک دوشے در این صورت بابک به دسته‌ی اول حمله می‌کند چنانچه بتواند صف آنها را بشکافد، از جایی که صف شکافته شده، یک نفر را به گروه خود می‌آورد در غیر این صورت خود گرفتار شده در آخر صف گروه رقیب می‌ایستد.

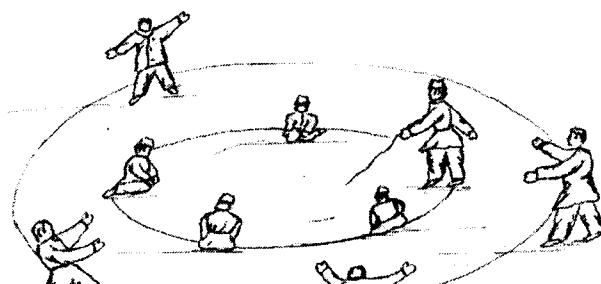


پاپاق قاپماق Papaq Qapmaq

این بازی در داخل دو دایره‌ی تو در تو اجرا می‌شود. ابتدا دایره‌ای به شعاع تقریبی ۳ یا ۴ متر و دایره‌ای دیگر به شعاع تقریبی $1/5$ متر در وسط آن رسم می‌کنند سپس بازیکنان به دو گروه تقسیم شده به قید قرعه تیمی در خارج از دایره‌ی $1/5$ متری و داخل دایره‌ی ۳ متری پراکنده می‌شوند.

گروه دوم در حالی که هر کدام کلاهی به سر دارند روی خط دایره‌ی کوچک رو به مرکز آن می‌نشینند و این در حالیست که سرگروه آنها شلاق به دست در دایره‌ی کوچک مستقر است. بازیکنان مستقر در دایره دوم سعی دارند کلاه بازیکنانی را که روی دایره نشسته‌اند بربایند در این بازی، بازیکنان مستقر در دایره‌ی کوچک حق هیچ‌گونه عکس‌العملی را ندارند بلکه سرگروه آنها مواظب است تا با شلاق بازیکنان مهاجم را بزنند و نگذارد کلاه دوستش را بردارند. هر گاه مهاجم مورد اصابت واقع شود سوخته و از جریان بازی خارج می‌شود. اگر مهاجمان با موفقیت تمامی کلاه‌ها را بربایند برنده‌ی بازی هستند.

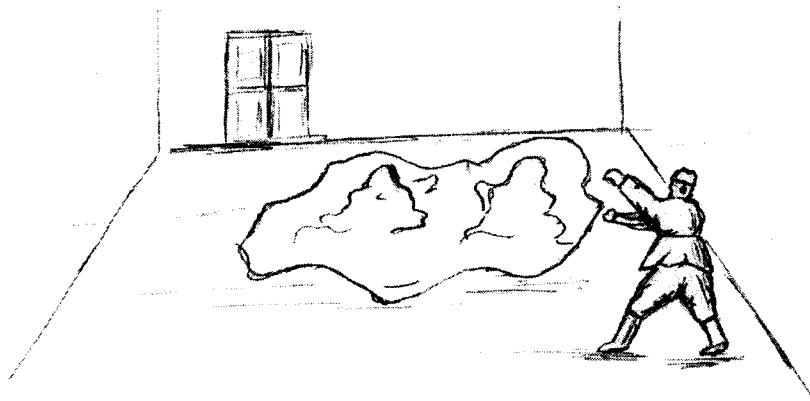
در این بازی اولاً گروه مهاجم حق خروج از دایره‌ی بزرگتر را ندارند اگر هنگام فرار، از خط کناری خارج شوند می‌سوزند و از بازی کنار گذاشته می‌شوند. دوماً سرگروه بازیکنان داخل دایره‌ی کوچک حق خروج از آن را ندارند. سوماً بازیکنانی که روی خط دایره‌ی کوچک نشسته‌اند حق هیچ‌گونه عکس‌العملی را ندارند.



Peti Altı پتی آلتی

این بازی معمولاً در اطاق یا محلی سقف دار اجرا می‌شود. بازیکنان دور هم جمع شده ابتدا یک یا دو نفر به قید قرعه انتخاب شده در وسط زمین می‌نشینند سپس پتویی روی شان انداده می‌شود. بازیکنان دیگر، دایره‌وار اطراف نشسته به انتخاب، یکی از بازیکنان در فواصل مشخصی ضرباتی به یکی از آنها وارد می‌کند.

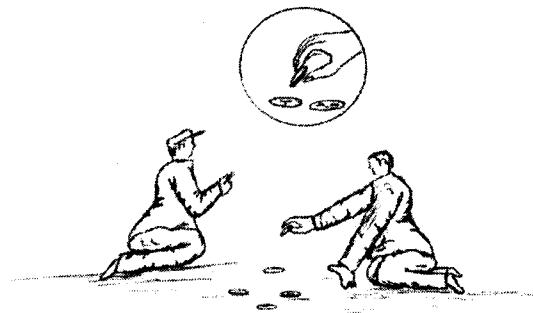
بازیکن زیر پتو پس از سومین ضربه از زیر پتو بیرون آمده ضارب را حدس می‌زند چنانچه حدش درست باشد با او جایجا می‌شود. در غیر این صورت دوباره زیر پتو رفته کنک می‌خورد.



گاهی برای جذابیت بیشتر بازی یکی از دو نفری که زیر پتو هستند از غفلت دیگری استفاده کرده و بغل دستیش را می‌زند.

Pul çöndərmə

بچه‌ها سکه‌های خود را روی هم می‌گذارند سپس به نوبت با سکه‌ای دیگر - معمولاً با ده تومانی - محکم روی آنها می‌کویند تا آنها را برگردانند. هر کس می‌تواند فقط یک بار ببر سکه‌ها بزند و هر سکه‌ای که برگردانده شود مال همان کسی است که آن را برگردانده است.



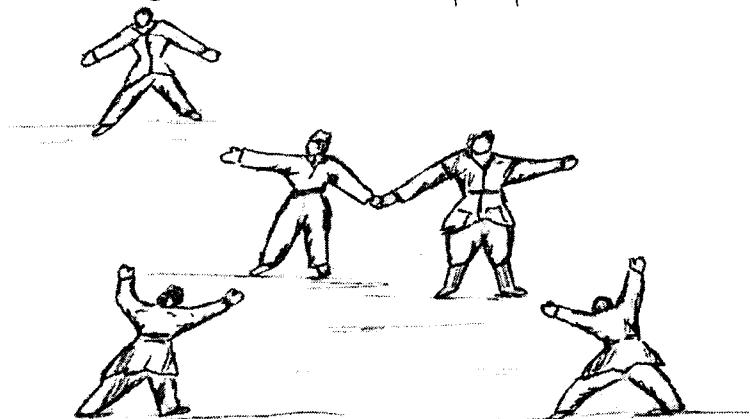
Qarış Atma

ابتدا دو نفر از بچه‌ها سکه‌های خود را در جای مناسب قرار می‌دهند سپس بازیکن اول سعی می‌کند با پرتاب سکه، سکه نفر بعدی را بزند در صورت موفقیت برنده شده شرط را می‌برد و اگر موفق نشود نفر بعدی پرتاب را انجام می‌دهد.

بعضًا در این بازی پس از پرتاب سکه در صورت برخورد نکردن آن فاصله‌ی بین دو سکه را با وجب اندازه‌می‌گیرند اگر فاصله از یک وجب کمتر باشد پرتاب کننده برنده است. در غیر این صورت نفر بعدی بازی را آدامه می‌دهد.

Pişibdi پیشیدی

دو نفر از بچه‌ها دست هم‌دیگر را می‌گیرند و بقیه‌ی بازیکنان در حالی که در اطراف آنها به صورت پراکنده این طرف، آن طرف می‌روند می‌گویند: «پیشیدی» در عین حال سعی می‌کنند در فرصت مناسب از پشت سر به آنها حمله کرده برو پشت‌شان سوار شوند و آن دو نفر تیز سعی دارند ضمن سواری ندادن مهاجم را بگیرند در صورت موفقیت و گرفتار شدن مهاجم با هم جابجا شده به بازی ادامه می‌دهند.



Tek ya cüt؟ تک یا جوت؟

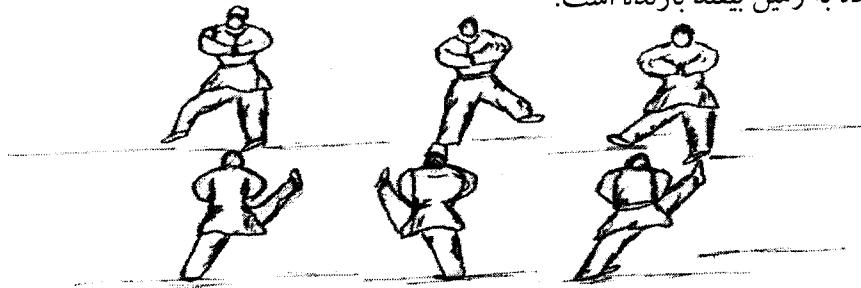
یکی از بچه‌ها تعدادی بادام در کف دستش پنهان کرده به طرف مقابل می‌گوید: تک یا جوت؟ رقیب با اعلام تک یا جوت، از او می‌خواهد تا دستش را بگشايد. بعدها بادام‌ها را می‌شمارند اگر حدس رقیب درست باشد بادام‌ها به او داده می‌شود و اگر اشتباه باشد باید به همان مقدار بادام بدهد.

این بازی به صورت گروهی هم اجرا می‌شود بدین صورت که یکی از بازیکنان در حالی که تعدادی بادام در کف دستش گرفته انگشت سبابه خود را به زمین می‌گذارد. بقیه‌ی بازیکنان نیز در حالیکه مقداری بادام در دست پنهان کرده‌اند کنار او می‌ایستند.

سپس نفر اوّل دستش را باز می کند بعد از آن بقیه‌ی بچه‌ها نیز این کار را انجام می دهد پس از شمارش بادام‌ها کسانی که تعداد بادام‌هایشان با نفر اوّل مساوی باشد، بازنده و بقیه برنده می باشند و به تعداد بادام‌هایی که در دست دارند از نفر اوّل بادام می برنند. تک یا جوت با تخم کدو، دانه‌ی انار، چوب کبریت و غیره هم قابل اجراست.

Təpik davası

بچه‌ها دو به دو - در حالی که دست‌ها را به سینه گرفته‌اند. مثل خروس‌جنگی مقابل هم ایستاده به فرمان فرمانده بالگد به جان هم‌دیگر می‌افتد بازیکنی که در اثر ضربات واردہ به زمین بیفتند بازنده است.



Təkəçİ

اواخر زمستان (اسفند ماه) (بايرام آيى) «تكه چى» مى آمد و يكى يكى به سراغ خانه‌ها مى رفت و مقابل هر درى که مى رسيد «سايا» مى خواند و با آهنگ شعرش «تكه» را حرکت مى داد در واقع از به هم خوردن چوبها آهنگ و ریتم خاصی ایجاد مى شد، تکه چى ضمن آواز خوانی پول، قند، چای، شکر، گندم هدیه مى گرفت.

«تكه» را از چوب درست مى کردند و عبایی از مخمر قرمز مى پوشاندند، پارچه‌های رنگین بر روی لباس اصلی وصل مى کردند و با زنگوله، سکه، پولک، منجوق، آینه‌های ریز تزئینش مى کردند برای اینکه «تكه» بتواند برقصد یا به بیان دیگر رقصاندن آن امکان پذیر باشد در زیر شکم آن چوبی کوچک تعییه مى کردند. دسته چوب را از سوراخ

تخته‌ای رد می‌کردند به طوری که چوبستی به راحتی بالا و پایین می‌رفت و یا می‌چرخید.

«تکه چی» با دست چپش از زیر تخته و با دست راستش از زیر دسته‌ی چوب می‌گرفت و با آهنگی که می‌خواند «تکه» را می‌رقساند و پاهای چوبی «تکه» ضمن برخورد با تخته صدای خاصی می‌داد، صدای زنگوله‌ها با صدای به هم خوردن تخته‌ها و صدای خود «تکه‌چی» شادی و شعف در روستا ایجاد می‌کرد. از آنجائیکه زندگی تورکها با طبیعت عجین بوده، در طول زمستان حیوانات به خصوص گوسفندان در طویله‌ها نگهداری می‌شدند و بهار و شکفتمن گلها و سبزه‌ها را روز شماری می‌کردند تا هم خودشان از طراوت طبیعت بهره‌مند شوند و هم حیواناتشان نیز از خوان گسترده‌ی الهی تناول کند، صدای به هم آمیخته زنگوله و تخته و تکه چی را می‌میمون دانسته هدیه‌هایی به او می‌دادند.

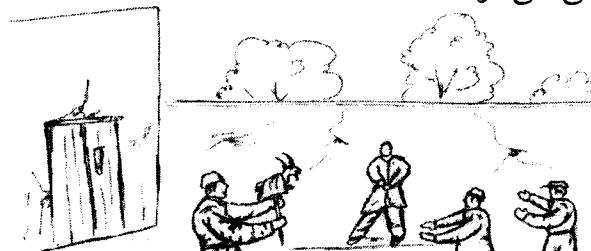
علاوه بر آن «بز» در مقابل سرما چندان مقاومتی ندارد و در هوای سرد به خود می‌لرزد به همین خاطر در سرمای سخت زمستان خود را در پناه گوسفندان گرم نگه می‌دارد و او بیشتر از مردم و حیوانات دیگر منتظر آمدن بهار با طراوت و گرمای تابستان است، لذا وقتی زمستان رو به پایان است او هم با خوشحالی شروع به آواز خوانی و نغمه سرایی می‌کند و با فرا رسیدن بهار وقتی پا از طویله بیرون می‌گذارد و گرمای طبیعت در روح و جانش اثر می‌گذارد از میان گوسفندان بیرون آمده، پیشاپیش آنها با غرور و تبختر راه می‌رود و هدایت گله را عهده‌دار می‌شود.

از جمله سرودهایی که «تکه چی» می‌خواند:

تکه گلیر هاوادان

قانادی شیل قاوادان

تکه‌نین پایین گتیر



خانیم ائوین آبادان
 بو تکه نفر تکه
 ائولری گزه ر تکه
 گزه ين آروادلارین
 چولمه ينه چئزر تکه
 بو تکه نین فندی وار
 چوخ کسیسک لى كندی وار
 هر قاپیدا اویناسا
 بیر نعلبکی قندی وار

تورو لا دؤيدو Tovla döyüdü

تورو لا : چرخان، بچرخان.

دؤيدو : کوييدن، کوفتن

تورو لا دؤيدى : چرخاندن و کوفتن البته - تولا (tula) در معنی سگ و بچه سگ هم
 آمده در اين صورت اسم بازي سگ زنان است.

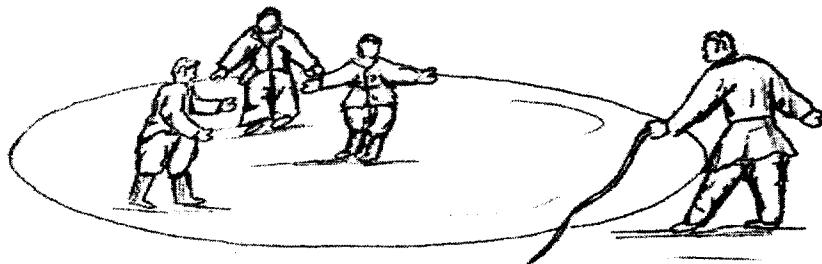
اين بازي يكى از بازيهای خشنی بوده که توسط جوانان ايل قره پاپاق اجرا
 می شده، ابتدا بازيكنان دايره اي به قطر تقربي ۵ يا ۶ متر ترسيم کرده خود به دو گروه
 مساوی تقسيم می شدند، گروه اوّل در داخل دايره قرار می گرفند و گروه دوم سعی
 داشتند با طنابهای ۱۵ سانتيمتری، آنها را در داخل دايره بزنند.

طنابها از رشته های موی بز که به آن «چاتى» می گفند، بافته می شد از آنجايike
 دشت سولدوز دشتى پر آب و علف بوده معمولاً اين «چاتى ها» خيس بودند، لذا ضربات
 وارد ه نيز خيلي در دناك بود.

گروه داخل دایره حق استفاده از هیچ وسیله‌ی دفاعی و یا تهاجمی را نداشتند حتی دست‌هایشان نیز حق فعالیت نداشت تهها می‌توانستند با پاهاشان مهاجم را بزنند اگر پای دفاع به مهاجم اصابت می‌کرد او می‌سوخت مشروط براینکه پای دیگر مدافع از دایره خارج نشود.

گاهی جر و بحث‌های زیادی رخ می‌داد که آیا پای دیگر مدافع از خط خارج شده یا نه؟ هیجان انگیزترین لحظه‌ی بازی زمانی بود که موقعیت «بیر تو بیر شاپ» پیش می‌آمد که با فریاد و هورای بازیکنان و تماشachiان همراه بود.

شاپ: ضربه‌ی پای مدافع را می‌گفتند. اگر صدای طناب مهاجم بر پیکر مدافع و صدای ضربه‌ی پای مدافع بر بدن مهاجم در یک زمان به گوش می‌رسید آن را «بیر تو بیر شاپ» می‌گفتند این بازی در اکثر روستاهای سولوز اجرا می‌شد.



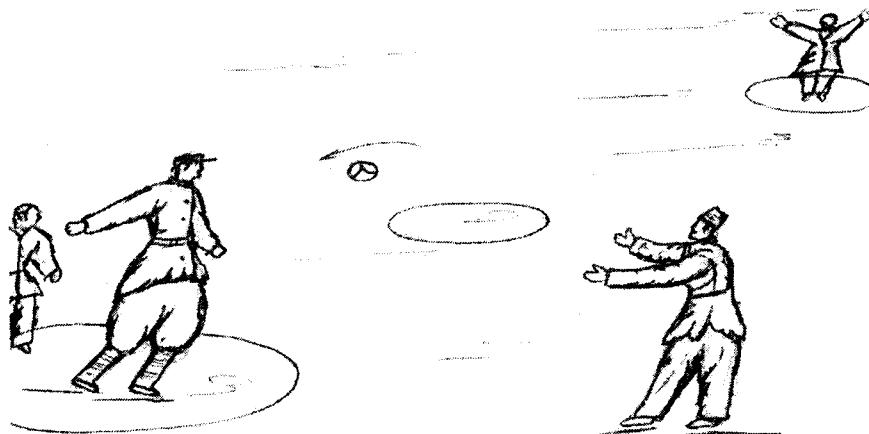
Top Oribi

ابتدا سه دایره در فواصل ۱۰-۱۲ متری ترسیم می‌شود. بازیکنان به دو گروه تقسیم شده به قید قرعه گروه اوّل در داخل دایره‌ی اوّل - که نقطه‌ی شروع بازی است - مستقر می‌شوند این در حالی است که سر گروه تیم دوم با یک عدد چوبستی به صورت آماده باش رو در روی سر گروه تیم مقابل قرار گرفته بقیه یارانش آماده فرار به دایره

دوم هستند اما سرگروه تیم دوم داخل دایره می‌ایستد و یارانش نیز در مسیر فرار گروه تیم مقابل و در کنار دایره‌ها به صورت آماده می‌ایستند.

با شروع بازی، سرگروه تیم بیرون، توب را به طرف دایره پرتاب می‌کند باید سرگروه داخل دایره آن را با مشت و یا با تکه چوبی محکم بزنند و از دایره دور کند همزمان یارانش سعی می‌کنند خود را به دایره دوم برسانند. اگر در این فاصله و قبل از رسیدن به دایره بعدی یاران گروه بیرون دایره آنها را با توب بزنند گروه می‌بازد و تیم‌ها جابجا می‌شوند. در دایره‌ی دوم هم بازی طبق روال قبلی اجرا می‌شود تا اینکه یاران داخل دایره با موفقیت به ایستگاه آخر برسند.

در بعضی از روستاهای این بازی «توب آغاج» می‌گویند.



Toxmaq qara yellə

چند اصطلاح :

چلينگ : چوب کوچکی است به طول تقریبی ۱۵ یا ۱۰ سانتیمتر.

آغاج : چوبی به طول تقریبی یک یا ۱/۵ متر.

دولو دولو : وقتی که بازیکنان با آغاج از زیر چلینگ می‌زنند تا با آرامی و ملایمت در هوا پرواز کند.

چرمه‌مهق : حالتی است که بازیکنان رقیب آن قدر در زمین مانده و خسته شده‌اند و نای حرکت ندارند.

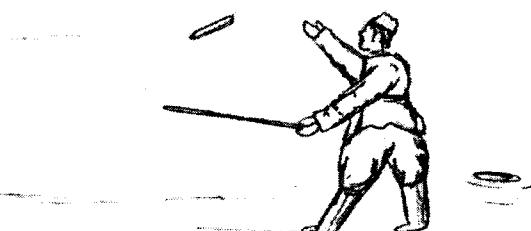
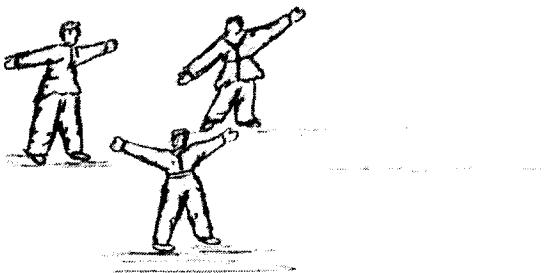
دانقیل‌لادما : حالتیست که بازیکن از سر چلینگ می‌زند، و چلینگ در فاصله‌های مشخص به زمین اصابت کرده با سرعت حرکت می‌کند به طوری که گرفتن و یا زدنش مشکل باشد.

هووه یا لوهه : گودالی کوچک به قطر و عمق تقریبی 10×10 سانتی‌متر یا کوچکتر.

توخماق : در شروع بازی، بازیکن چلینگ و آغاج را با یک دست می‌گیرد و بدون استفاده از دست دیگر به آن ضربه می‌زند.

یئله : پس از طی مرحله‌ی توخماق بازیکن با یک دست توخماق را به هوا پرتاب کرده با دست دیگر به آن ضربه می‌زند.

قره یئله : آخرین ضربه یئله است که بازیکن با اجرای موفقیت آمیز آن امکان می‌یابد هر طور که دلش خواست به چلینگ ضربه بزند و به دوستانش حیات دوباره بدهد و به بازی بازگردداند.



شرح بازی :

مرحله اول :

پس از تقسیم بازیکنان یکی از دو گروه در «لووه» مستقر می‌شوند گروه دوم در مقابل آنها و به فاصله تقریبی ۷ الی ۳۰ متر به صورت پراکنده قرار می‌گیرند و این در حالیست که هر کدام تکه چوبی به دست گرفته منتظر آمدن «چلینگ» هستند.

بازیکنان کنار «لووه» به ترتیب با ضربه چوب دستی و به صورت «توخماق» چلینگ را به طرف میدان که گروه رقیب مترصد آن هستند ارسال می‌کنند. در این موقعیت اگر بازیکنان رقیب چلینگ را با ضربه چوب بزنند بازیکن سوخته از جریان بازی خارج می‌شود. اگر چلینگ را در هوا بگیرد تمامی گروه سوخته بازیکنان دو گروه با هم جابجا می‌شوند.

اگر چلینگ را با چوب دستی در هوا بزنند و آن را از همان مسیر آمده عقب برگرداند باز هم تمام گروه سوخته بازیکنان دو گروه جابجا می‌شوند پس از آنکه چلینگ زده شد، بازیکن چوب دستی را به صورت افقی روی «هووه» می‌گذارد و یکی از بازیکنان مقابل چلینگ را برداشته سعی می‌کند تا با آن چوب دستی را بزنند، اگر موفق به این کار شود بازیکن می‌سوزد.

مرحله دوم :

اگر بازیکن مرحله اول را با موفقیت پشت سر بگذارد مرحله دوم آغاز می‌شود. در این مرحله بازیکن آزاد است «چلینگ» را با یک دست به هوا پرتاب کرده و با چوب به آن ضربه بزنند و در ارتفاع بالا از بالای سر بازیکنان رقیب به دور دستها پرواز دهد پس از زدن «چلینگ» اگر بازیکنان رقیب آن را با چوب دستی بزنند و یا در هوا بگیرند مثل مرحله اول عمل خواهد شد در غیر این صورت «چلینگ» را دوباره در هوا زده و به دور

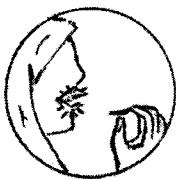
دستها می‌فرستد. این بار از محل فرود چلینگ تا فاصله «هووه» را با چوب اندازه‌گیری گرفته می‌شمارند و بر اساس قرار قبلی اگر فاصله تعیین شده را در یک نوبت بازی و یا چند بار طی کند بار آخر یک بار هم به چلینگ ضربه می‌زند که به آن «قره یئلله» گفته می‌شود در صورت موفقیت، بازیکن وارد مرحله‌ی بعدی می‌شود.

مرحله سوم = یئلله

بازیکن با ورود به این مرحله صاحب قدرت ویژه می‌شود و می‌تواند به بازیکنی که قبلاً بازی کرده و سوخته حیات دوباره داده آنها را مجدداً وارد بازی سازد. او با زدن چند ضربه به طرف رقیبان و شمارش فاصله‌ی چلینگ و «لووه» - که معمولاً ۱۰ یا ۱۵ متر می‌تواند باشد - آنها را زنده می‌کند. این بازیکن هم تا زمانی می‌تواند به بازی ادامه دهد که از طرف مهاجمان چلینگش در هوا گرفته نشده و یا زده نشده باشد اگر این اتفاق بیفتد جای دو گروه با هم عوض می‌شود.



کرسی می گذشتند و پدر بزرگ‌ها و مادر بزرگ‌ها به نقل تاریخ و سرگذشت و بایاتی و چیستان و... می پرداختند. بعضی‌ها با هم شرط بندی می کردند تا تخمه‌ها را شکسته مغز آنها را در دهان خود جمع کنند و این در حالی بود که حق نداشتند پوسته‌ی آنها را با دست بگیرند هر کس سهم خود را زودتر و بدون خطای تمام می کرد برندۀ بود.



Tos ebe آبه توں

این بازی یکی از بازی‌های با قاعده، شیرین و جذاب است که توسط دو یا سه چهار نفر قابل اجرا است هر یک از بازیکنان برای خود دو یا سه «ابه» (= چاله‌ی کوچک) می کنند بهتر است «ابه»‌ها دایره‌وار و در امتداد هم کنده شود پس از کنندن چاله هر بازیکن هفت عدد سنگریزه را به اندازه‌ی بادام در ابهی خود می‌ریزد. هنگام ریختن سنگریزه می گویند :

بیرینجی و ایکنچی آتیلام داش «دای»

اچونجو و دوردونجو آتیلان داش «جوتک»

یئددینجی داش «بیتک» دیر

پس از اتمام این کار هر بازیکن کنار «ابه» خود ایستاده شروع به بازی می‌کند. برای انتخاب اولین بازیکن به قید قرعه یکی از بازیکنان در وسط «ابه» ایستاده می‌گوید: «هاردان» از کجا شروع کنم و بازیکن حریف می‌گوید: «بوردان باشلا» از اینجا شروع کن. مثلاً از جاییکه ایستاده‌ای پانزده شماره بشمار بیر، ایکی، اوچ

وقتی شمارشگر با آخرین شماره به سر «ابه» رسید صاحب آن «ابه» یک سنگریزه داخل آن می‌اندازد. وقتی سنگ‌ها را به ترتیب به «ابه»‌ها ریخت و نوبت انداختن آخرین سنگ شد ضمن اینکه آن را به آخرین «ابه» نمی‌ریزد بلکه سنگ‌های داخل آن را برداشته و آن «ابه» را تخلیه کرده سنگریزه‌ها را به ترتیب به «ابه‌های» بعدی می‌ریزد بدین ترتیب ممکن است چند «ابه» خالی از سنگریزه شود. بازی این بازیکن تا زمانی ادامه دارد که با آخرین سنگریزه به «ابه»‌ی خالی برسد زیرا در این صورت نمی‌تواند به بازی ادامه دهد.

چند اصطلاح :

۱- هر بازیکن می‌تواند در جریان توزیع سنگریزه‌ها چنانچه با آخرین سنگریزه به «ابه»‌ی خود رسید سنگریزه‌های خود را بر ندارد مشروط بر اینکه تعداد سنگریزه در همان «ابه» هشت عدد یا بیشتر باشد در این صورت «ابه»‌ی مذکور را قوروق می‌کند که در اصطلاح بازی به آن «توم» می‌گویند.

اگر بازیکن «ابه»‌ی خود را توسر کند نمی‌تواند به بازی ادامه دهد در این صورت بازیکن بعدی بازی را ادامه می‌دهد.

۲- هیچ بازیکنی حق ندارد به «ابه» توسر شده سنگ پرتاب کند اگر اشتباهًا این کار را بکند باید همه‌ی سنگریزه‌ها را به همان «ابه» بریزد.

۳- هر کس اختیار دارد به ابهی توسر شدهی خودش سنگ بریزد. چنانچه با آخرین سنگ به ابهی توسر شدهی خود رسید می‌تواند سنگ را به آنجا بریزد اما نمی‌تواند سنگ‌های آن را برداشته به بازی ادامه دهد.

۴- هر بازیکنی می‌تواند ابهی خود را توسر کند مشروط بر اینکه تعداد سنگریزه‌های آن هشت یا بیشتر باشد.

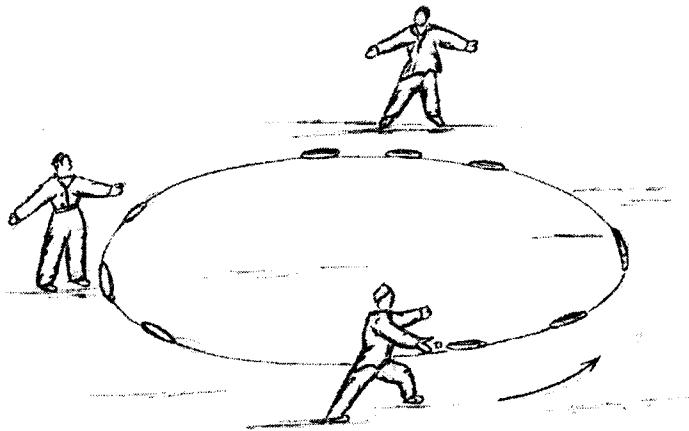
۵- بازی تا زمانی ادامه دارد که همهی سنگریزه‌ها به «ابه‌های» توسر شده ریخته شود در این صورت هر بازیکن سنگ‌های خود را می‌شمارد.

مرحله‌ی دوم بازی :

مثل مرحله‌ی اول هر بازیکن سنگریزه‌های خود را در ابهی خود ریخته می‌گوید: «دای، دایلاق، جوتک، بیتک» قاعده‌تاً هر «ابه» می‌تواند هفت سنگریزه را در خود جای دهد. چنانچه بازیکنی تعداد سنگریزه‌اش بیشتر باشد می‌تواند آنها را به بازیکن دیگری قرض بدهد اگر تعداد سنگریزه‌ها هفت عدد باشد در این صورت یک «ابه» از طرف مقابل می‌گیرد که اصطلاحاً به آن ابه «قاتیر» گویند. قاتیرها هم برای خود قواعد خاصی دارند.

۱- قواعد حاکم بر توسر بر «ابه‌های» «قاتیر» نیز صدق می‌کند.

۲- صاحب «ابه»‌ی «قاتیر» می‌تواند به آنها سنگ بریزد همانطوری‌که گفته شد قواعد حاکم بر ابهی «توسر» بر ابهی «قاتیر» نیز حاکم است با این تفاوت که در مرحله‌ی سوم بازی ابهی «توسر» از حالت توسر بودن در می‌آید اما به ابهی «قاتیر» امتیازات خود را حفظ می‌کند این بازی تا زمانی ادامه می‌یابد که بازیکنی تمامی ابه‌های بازیکنان دیگر را تسخیر کند و بازیکنان رقیب نیز سنگ‌های خود را باخته و خلع سلاح می‌شوند. ممکن است این بازی ساعت‌ها ادامه یابد در پایان هر یک از مراحل بازی، بازیکنان می‌توانند با توافق هم بازی را با شمارش سنگ‌های ابهی خود به پایان ببرند در این صورت تعداد سنگریزه‌های بازیکنان و یا تعداد ابه‌های «توسر» شده بمنده را مشخص می‌کند.



جوراب Corab

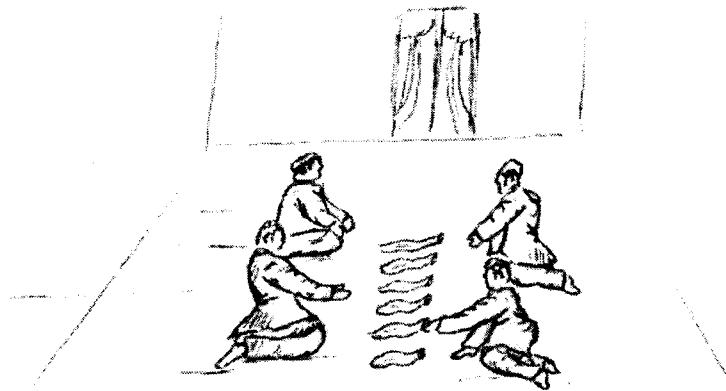
بازیکنان به دو گروه مساوی تقسیم می‌شوند جورابها را طوری کنار هم قرار می‌دهند - تا دهانه آنها باز بماند - به طوری که بازیکن برایتی بتواند دستش را داخل آن ببرد و خارج کند. بازی با قرعه کشی شروع می‌شود.

بازیکنان گروه اول یک نفر را به عنوان «افزوکچی» انتخاب کرده «افزوک» را به او می‌سپارند تا آن را در مقابل چشمان تیزین بازیکنان حریف داخل یکی از جواربها پنهان سازد البته این کار مهارت زیادی می‌طلبد.

«افزوکچی» پس از نشان دادن انگشت‌تر به رقیبان آن را در میان مشت خود قرار داده یکی یکی دستش را به داخل جورابها می‌برد، و نهایتاً در یکی از آنها پنهان می‌کند. پس از اتمام کار، نوبت گروه حریف می‌رسد که باید با همان مهارت و تیزهوشی «افزوک» را پیدا کنند، اگر با اولین انتخاب «افزوک» را پیدا کرد به ازای تعداد جورابها امتیاز کسب می‌کند و در ضمن بازی را هم در نوبت بعدی ادامه می‌دهد. به این عمل «گل وورماق»

گفته می شود اگر موفق به این کار نشدنند یکی چورابها را با گفتن کلمه‌ی «هئچ» باطل می کنند تا سرانجام به «اوزوک» برسند. در صورت پیدا کردن آن به ازای چورابهای باقی مانده امتیاز کسب می کنند اما اگر به اشتباه چورابی که «اوزوک» در آن است «هئچ» کننده بازنده محسوب شده به ازای چورابهای باقی مانده امتیاز از دست می دهد و باز هم طرف برنده، بازی را ادامه می دهد.

پس از اتمام بازی و مشخص شدن گروه بازنده نوبت حساب و کتاب می رسد که معمولاً خرید تنقلاب شب و شب چره و تخمه آفتابگردان و... است که در شباهی طولانی زمستان آن هم زیر کرسی لذت خاصی دارد.

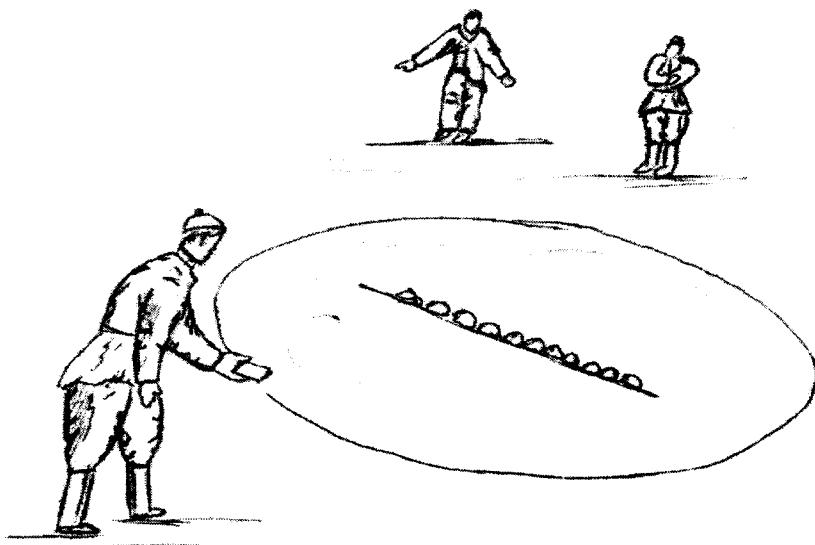


ClzIğ atmaq

این بازی توسط دو الی پنج یا شش نفر قابل اجرا است ابتدا در زمینی صاف دایره‌ای به قطر تقریبی $2/5 \times 2/5$ متر رسم می شود و در وسط دایره خط طولی کوچکی تقریباً ۲۰ سانتیمتر و در خارج از دایره نیز خطی به همان اندازه رسم می شود. خط داخل دایره برای گذاشتن آشیق‌ها و خط خارج از بازی برای پرتاب آشیق

هابزرگ - «زققه»^۱ تعیین می‌شود. سپس هر یک از بازیکنان یک عدد آشق در وسط دایره می‌گذارد سپس به قید قرعه یکی از بازیکنان با پرتاپ «زققه» به طرف آششیق‌های وسط دایره سعی می‌کند آنها را از دایره به بیرون پرتاپ کند - به ازای هر آششیقی که از دایره خارج می‌شود یک امتیاز یا یک آششیق می‌برد - در صورت موفقیت بازیکن، این بار در پرتاپ از نقطه شروع بازی را آغاز نمی‌کند بلکه از همان جایی که «زققه» ایستاده آن را به طرف بقیه آششیق‌های داخل دایره پرتاپ می‌کند.

در صورتی که حین پرتاپ «زققه» نتواند هدف را بزند بازیکن دوم بازی را از نقطه شروع آغاز کرده سعی می‌کند با پرتاپ آن بقیه آششیق‌ها را از دایره به بیرون پرتاپ کند. این بازی با وسایل دیگری از قبیل سنگریزه، آجر و غیره قابل اجرا است.



^۱- آشق (استخوان) بزرگی است که معمولاً بدن آن را سوراخ می‌گردند و مقداری سرب را ذوب کرده به آن می‌ریختند. این عمل باعث سنگین و خوش دست شدن آن می‌شد.

چال قاوالي Çal qavalı

در سرمای سخت زمستان هیزم نقش اساسی داشته همه‌ی اعضاي خانواده حتی دختران روستا در فصل بهار و تابستان به این امر مهم می‌پرداختند. چه بسا ضمن جمع آوری هیزم با بازی‌های خود را سرگرم می‌کردند از جمله با هم شرط بندی کرده تپاله‌ها را محکم بر زمین می‌کوییدند تپاله‌ی هر کس بیشتر تکه می‌شد به عنوان برنده، به تعداد تکه‌های تپاله، هیزم دریافت می‌کرد.

بچه‌ها هنگام کوییدن تپاله‌ها به زمین می‌گفتند:

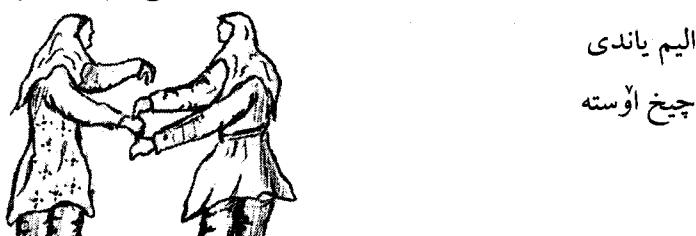


چک اوسته الیم یاندی Çek üstə əlim yandı

بچه‌ها به صورت پلکانی از پشت دست هم‌دیگر می‌گیرند، کسی که پایین‌تر از همه قرار دارد با صدای بلند می‌گوید: الیم یاندی

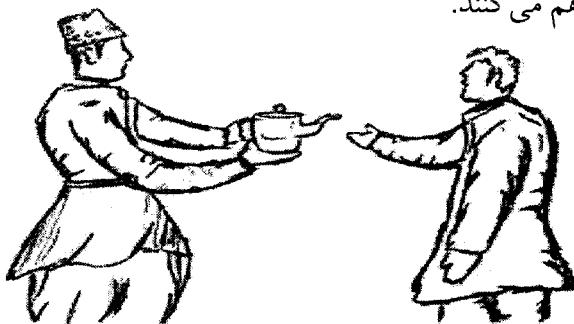
بقیه‌ی بچه‌ها هم صدا می‌گویند: چیخ اوسته

بدین ترتیب او بالا آمده از پشت دست نفر آخر می‌گیرد و باز پایین دستی می‌گویند:



چایدانا گیرمک

این بازی برای سرگرم کردن دیگران و با هماهنگی چند نفر صورت می‌گیرد. یکی از مجلسیان ادعا می‌کند که من می‌توانم داخل «قوری» بروم البته هیچ کس این ادعا را قبول ندارد ولی فرد مذکور با اصرار و الحاج سعی دارد گفته‌اش را به کرسی بنشاند. دستور می‌دهد تا قوری کوچکی به مجلس بیاورند. بعداً ضمن انجام حرکاتی خاص از حاضران در مجلس می‌خواهد که برای موفقیتش صلوuat بفرستند به شرط اینکه بعد از صلوuat هر کس کف دستش را به صورت بغل دستی اش بکشد. بالاخره با گرم شدن مجلس و نثار صلوات‌های پی در پی عده‌ای که قبلًاً دستهای خود را با زغال سیاه کرده‌اند به صورت افراد ساده لوح کشیده و شکلک‌هایی ترسیم می‌کنند بدین ترتیب موجبات خنده‌ی حاضران را فراهم می‌کنند.

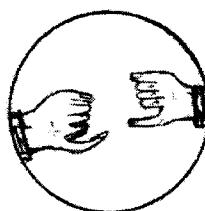


چکیشمە

هنگامی که همه سر سفره جمع شده‌اند و با میل و رغبت تمام غذا صرف می‌شود دو نفر از حاضرین دو استخوان نازک مرغ را که به هم چسبیده‌اند در تور کی «جیناغ» گفته می‌شود، بر می‌دارند هر کدام از یک طرف آن گرفته با هم شرط بندی می‌کنند مثلاً هر کس برنده شد یک مهمانی شبیه همین مهمانی تدارک بینند و یا یک جفت جوراب و ... بخرد.

پس از تعیین شرط، طرفین استخوانها را از هم جدا می‌کنند کسی برنده است که از غفلت طرف مقابل استفاده کرده، آن استخوان و یا شئی دیگر را در فرصتی مناسب به رقیب بدهد، هنگام دادن شئی مورد نظر می‌گوید: آپارديم. اگر طرف مقابل متوجه باشد می‌گوید: ياديمندا.

چه بسا ساعتها، روزها، ماهها طرفین در کمین هم بنشیتند تا از غفلت طرف مقابل استفاده کرده بازی را ببرند.



ایکنچی اوستا : بلی چوبان

داوار هاردا

آلا داغدا

نه بیش ؟

خورما بیش

نه سیچار ؟

بورما سیچار

آخورو نهدهن ؟

آغ داشدان

کوره بی نه دن ؟

گوموشلار

هانسی قیزین تویودو ؟

خدیجه نین تویودو

سر گروه دوم در حالی که دست بغل دستیش را گرفته با صدای بلند می گوید:
«خدیجه قیزیم» = دخترم خدیجه.

سر گروه اول می گوید با صدای چه برای بردن عروس بیائیم. سر گروه دوم می گوید:
(مثلاً) با صدای سورنا.

بدین ترتیب سر گروه اول در حالی که صدای سورنا را می نوازد به طرف خانه عروس راه می افتد وقتی به آنجا رسید خم شده از بغل دو نفر - بغل دستی عروس - رد می شود و بقیه‌ی گروه هم به دنبال او رد می شوند. پس از گذشتن آخرین نفر، باز عروس عقب گرد می کند و این در حالیست که دستش در دستان بغل دستی‌ها حلقه زده شده است.

بدین ترتیب سوال و جواب تکرار می‌شود و به ازای هر بازیکن سر و صدای آلت موسیقی یا صدای حیوانات را طلب می‌کنند و بقیه بازیکنان در حالیکه صدای مورد نظر را تکرار می‌کنند از بغل عروس رد می‌شوند.

بعضًاً اتفاق می‌افتد که از بقیه افراد می‌خواهند مثلاً زمین را جارو کنند، که در این صورت بازیکنان با پاهایشان زمین را جارو می‌کنند. یا از بچه‌ها می‌خواهند صدای خروس در آورد.... .

وقتی سرگروه‌ها برای همه‌ی بازیکنان به ترتیب مذکور عروسی گرفتند و تمامی بچه‌ها عقب گرد کرده و دست‌ها را به هم قلاب کردند، یکی از سرگروه‌ها می‌گوید: پدرم می‌گوید طناب را کمی کوتاه کن در این حال از هر دو طرف بازیکنان به هم‌دیگر فشار می‌آورند. در این گیر و دار سرگروه دوم با صدای بلند می‌گوید: پدر می‌گوید: طناب را بلندترش کن: در این حالت بازیکنان هم‌دیگر را می‌کشند که صفت طولانی ایجاد شود. چنانچه در هر یک از دو مرحله‌ی بازی یعنی کوتاه کردن طناب یا بلند کردن آن یکی از بچه‌ها از صفت خارج شود و یا دست بغلی دست را رها کند مجازات می‌شود.

در این صورت بچه‌ها به شادی می‌پردازند هر یک از سرگروه‌ها به کمک دو نفر دیگر از دست و پای دو بازیکن بازنده گرفته، باسن‌های آنها را محکم به هم می‌کویند. به این نوع برداشتن: ایت قوسدو می‌گویند.

چکدیم اوزاندی Çekdim Uzandı

حدود ۱۰ - ۱۲ نفر پشت سر هم ایستاده از کمر هم محکم می‌گیرند دست‌های نفر اول که نسبت به بقیه قوی‌تر است و به عنوان «مادر» گروه تلقی می‌شود آزاد است.

نفر دوم یعنی (کسی که از کمر مادر گرفته) با صدای بلند می‌گوید: گندیرم او دون پیغام = می‌رم هیزم بیاورم.

بنده بچه‌ها هم گفته‌های او را تکرار می‌کنم.

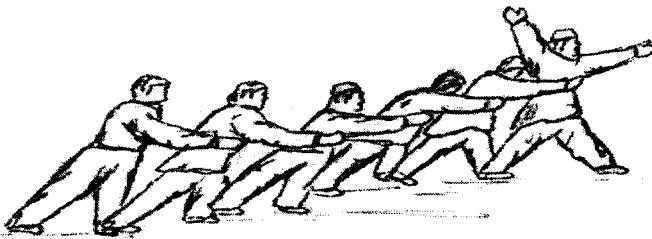
مادر می‌گوید: سیزده گندین = شما هم بروید.

بچه‌ها یک صدا می‌گویند: کندریمیز گوده‌دیر = طنابمان کوتاه است.

مادر می‌گوید: چکین او زانسین

بچه‌ها به دستور مادر محکم همدیگر را می‌کشند. چنانچه در اثر کشش زیاد هر کس نتواند مقاومت کند و دستش از کمر نفر جلوئی رها شود مجازات می‌شود.

معمولًاً از دو دست و پای او گرفته باشند را محکم به دیوار می‌کویند. اگر دو نفر باشند چهار دست و پاهاشان را گرفته باسن آنها را به هم می‌کویند.



چؤمچه گلین Çömcə gəlin

چؤمچه گلین را شاید نوعی نیایش و دعا تلقی کرد تا نوعی بازی زیرا سالی که آسمان نسبت به زمین خست نشان می‌داد و زمینیان درمانده می‌شدند همگی اعم از پیر و جوان ضمن دعا و نیایش به درگاه الهی بالاستغاثه و لابه از پیشگاهش طلب باران می‌کردند.

به هر حال از آنجاییکه در این مراسم عده‌ای بخصوص کودکان و نوجوانان به دنبال پیران و سالخوردگان در کوچه‌های روستا به تفریح می‌پرداختند آن را جزو بازیهای محلی آورده‌ایم.

یک نفر به عنوان «چؤمچه گلین» انتخاب شده، لباسهای رنگارنگ و زیبائی می‌پوشید. «چؤمچه» یا «ملaqueای» در دست می‌گرفت و با فاشق یا «چؤمچه‌ای دیگر و با ریتم و آهنگی خاص بر آن کوبیده سرود زیر را می‌خواند و بچه‌ها نیز هلهله کنان دنبالش راه افتاده می‌خوانند:

اولودو آی اولودو

قره‌دادغین بولودو

یشیمیرین اومودو

الله بیر یاغیش یئتیر

گئی زمی میز قورودو

با می گفتند:

چال داشی چاخماق داشی

یاندی با غریمین باشی

الله بیر یاغیش یئتیر

بوروسون داغی داشی

چؤمچه گلین چی همراه بچه‌ها به هر خانه‌ای که می‌رسید این سرود را می‌خواند و صاحب خانه نیز نسبت به وسع و توانش نذری از گندم و جو، برنج و ... به او می‌داد. این کار در هوای داغ تابستان و در حالی که آفتاب مستقیم بر سر و کله بچه‌ها می‌تاشد ساعت‌ها ادامه می‌یافتد.



چىخ قىراغا

بچە‌ها بە دیوار تکىيە مى دهنەد و يكى از بازىكىنان در حالى كە با دست بە تك تك آنها
اشارە مى كند شعر زىر را مى خواند :

موتال موتال

ال آياغى

قىماخ قاپار

يىددى پوتوك

دورنا دوقۇز

چاتاما چلىك

سەر سگىز

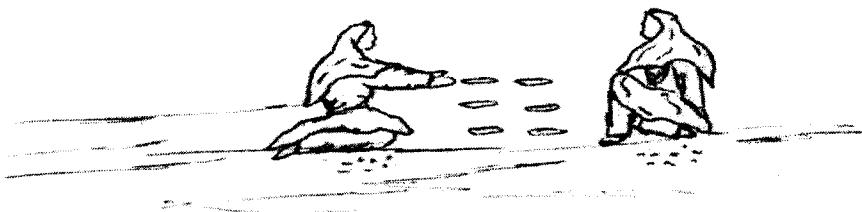
چىخ قىراغا

با گفتن چىخ قىراغا بە هر كس كە اشارە كند او برنەد است.



Xas خاص

یک بازی دو نفره که رو به روی هم می‌نشستند و شش چاله کوچک به قطر ۷ سانتیمتر در دو ردیف درست می‌کردند و دانه‌های لوبیا، سنگ‌ریزه و... به تعداد معینی برای هر یک از بازیکنان انتخاب می‌کردند پس از چرخش دانه‌ها هر کس که دانه‌های طرف دیگر را می‌برد، برنده می‌شد.



Xan topəbi خان توپبی

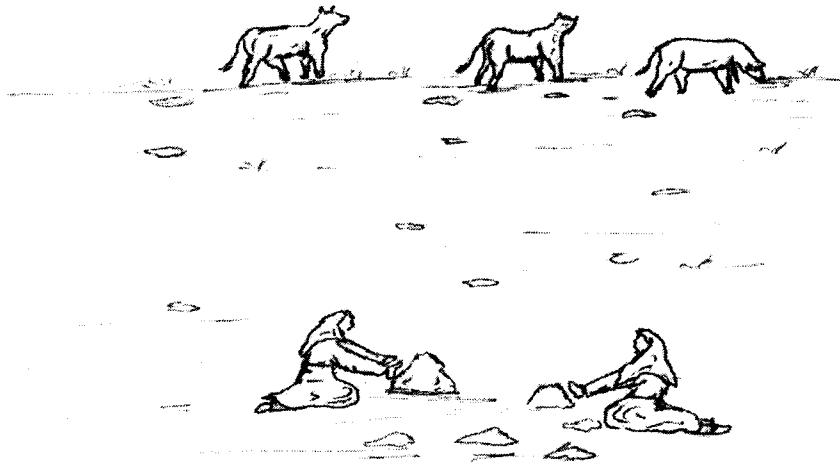
در سالهای نه چندان دور تهیه‌ی سوخت زمستانی جزو اولویت‌های زندگی محسوب می‌شد. زیرا آذربایجان با کوههای سر به فلک کشیده زودتر از سایر مناطق ایران شاهد بارش برف و باران و هجوم سرمای استخوان سوز بود. لذا تمامی اهالی خانه در امر تهیه سوخت زمستانی از جمله هیزم برای گرم کردن خانه و چاق کردن تنور تلاش می‌کردند. در این میان کار جمع آوری هیزم و تپله - از مدفوع حیوانات حلال گوشت - بر عهده دختران خانواده بود. چه بسا اتفاق می‌افتد دختر خانمی از اول صبح تا غروب چندین - سبد یا گونی - هیزم تهیه و در انبارها یا (قلاغها) می‌انباشد این کار بعضاً با تفریح و نشاط نیز همراه بود.

بچه‌ها با هیزم گبدهای کوچکی به شکل هاون درست کرده دهانه‌اش را صاف کرده در یک دست می‌گرفتند و به دوستان خود می‌گفتند:

خان توپی !

دوستش جواب می داد : گول توپی
نفر اول می گفت : هانی قندی ؟

دوستش می گفت : بودور گلدی . بازیکن با گفتن جمله‌ی آخر قسمت صاف تپله‌ی خیس را محکم بر زمین می کویید . خان توپی (تفاله) منفجر شده دهانه‌اش باز می شد . طرف مقابل باید آن قسمت را با هیزم پر می کرد . اگر خان توپی منفجر نمی شد طرف مقابل همه‌ی آن را برابر می داشت . این بازی میان چند نفر اجرا می شد .



خوردوز خوردوز Xoruz Xoruz

این بازی را با دو یا تعداد زیادی از بازیکنان می توان اجرا کرد . در صورتی که تعداد بازیکنان بیشتر از چهار نفر باشد ابتدا یارگیری شده اعضای دو گروه مشخص می شود در دو سوی خطی که میدان بازی را به دو قسمت مساوی تقسیم می کند قرار می گیرند . سپس با دستور سرگروه‌های دو تیم ، از هر گروه یک نفر به وسط میدان رفته با هم به مبارزه می پردازند مبارزه به صورت لی لی کنان خواهد بود بدین صورت که بازیکنان

در حالیکه یک پای خود را بالا برد و دست‌هایشان را روی سینه گذشته‌اند سعی دارند با شانه خود به طرف مقابل ضربه وارد کرده آن را به زمین بیندازند اگر باز یکی به زمین بیفتند و یا نتوانند تعادل خود را حفظ کند و هر دو پایش به زمین بخورد بازنده محسوب شده به عنوان گروگان به گروه بعدی می‌پوندد. این بازی تا اتمام یاران یکی از دو گروه ادامه می‌یابد.



Xəstərçin

دو یا چهار نفر بازیکن ابتدا مستطیلی به ابعاد ۲۴۰×۱۶۰ سانتیمتر ترسیم می‌کنند. سپس آن را به شش خانه‌ی کوچکتر سه تا سه تا در موزات هم تقسیم کرده شماره‌گذاری می‌کنند آغاز گر بازی به قید قرعه مشخص می‌شود در حالیکه تخته کوچکی به ابعاد ۶×۶ در دست دارد بازی را به قرار ذیل شروع می‌کند:

- ۱- بازیکن در نقطه شروع مستقر شده تخته را به داخل خانه اول پرتاپ می‌کند، تخته نهاید با خطها تماس گرفته و یا روی آن قرار بگیرد در این صورت بازیکن می‌سوزد. پس از پرتاپ تخته بازیکن با یک پا داخل خانه اول پریده لی لی کنان با نوک پا تخته

را زده آنرا وارد خانه دوم می کند به همین حالت آن را به خانه های سوم و چهارم، پنجم و ششم زده نهایتاً به بیرون مستطیل بزرگ هدایت می کند.

۲- در مرحله دوم تخته را از نقطه شروع به خانه دوم پرتاب کرده مثل مرحله اول بازی می کند.

۳- در مرحله سوم تخته را از نقطه شروع به خانه سوم پرتاب کرده مثل مرحله اول و دوم بازی می کند.

۴- در مرحله چهارم بازیکن از گوششی مربع شماره یک تخته را به خانه ی چهارم پرتاب می کند و مثل مراحل قبلی بازی می کند.

۵- مرحله پنجم نیز مثل مرحله چهارم اجرا می شود.

۶- مرحله ششم با مراحل اولی متفاوت است در این مرحله بازیکن رقیب نحوه حرکت بازیکن را مشخص می کند مثلاً از او می خواهد سواره (لی لی کنان)، پیاده (با دو پا)، قیچی (حالت ضربیدری ×)، خرگوشی (نشسته و کردن بلند) و غیره بازی کند. سپس لی لی کنان از طریق خانه ی چهارم به خانه پنجم و شش رفته تخته را به بیرون می زند.

پس از گذر از شش مرحله اول که در واقع یک فصل از بازی است فصل دوم آن به قرار زیر ادامه می یابد.

۷- مرحله هفتم مرحله (آ- خندوش). در این مرحله بازیکن که با موفقیت مراحل را پشت سر گذاشته، چشمهاش را بسته آ- خندوش گویان وارد خانه اول می شود سپس با همان حالت خانه دوم، سوم ... تا ششم را طی می کند. لازم به ذکر است در این حرکت نباید پای بازیکن با خطوط تماس گرفته و یا روی آن بایستد زیرا در این صورت می سوزد.

۸- مرحله هشتم مرحله «جوت خندوش» است. در این مرحله بازیکن با چشمان بسته از نقطه شروع به داخل میدان می پرد به طوری که یک پایش در خانه اول و پای دیگر شن

در خانه ششم باشد، سپس از آنجا به خانه دوم و پنجم و از آنجا به خانه سوم و چهارم پریده خارج می‌شود. ضمناً هر بار که از خانه‌ای به خانه‌ای می‌پرد با چشمان بسته می‌گوید «جوت خندوش».

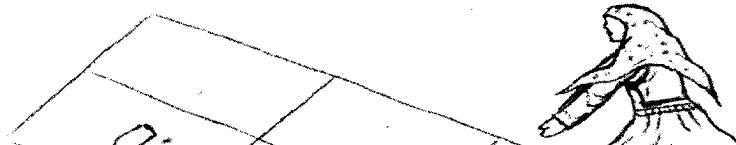
۹- مرحله نهم «لام کارام گناهکارام» است. در این مرحله بازیکن می‌گوید: لام کارام گناهکارام» سنگ را در خانه‌ی اول اندخته لی لی کنان و بی‌آنکه حرفی بزند و پایش را زمین بگذارد همه‌ی خانه‌ها را طی می‌کند.

۱۰- مرحله‌ی «اثو آلدی» در این مرحله بازیکن در نقطه شروع ایستاده پشتیش را به مستطیل کرده سنگ را به داخل میدان بازی پرتاپ می‌کند. البته این عمل را با حالت نشسته نیز می‌تواند انجام دهد به هر حال وضعیت پرتاپ را رقیب تعیین می‌کند. پس از پرتاپ، سنگ در هر خانه‌ای قرار بگیرد، آنجا «اثو EV» یعنی خانه‌ی اوست.

توضیح این که خانه‌های شماره یک و شش نمی‌تواند «اثو EV» باشد زیرا به اعتبار بازیکنان آنها خانه‌ی خدا (الله اثوی) هستند.

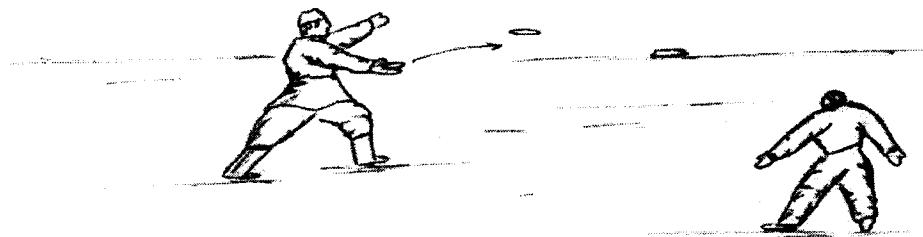
بدین ترتیب اگر بازیکن بتواند صاحب خانه شود. بازینان دیگر حق ورود به آن «اثو» را ندارند. وقتی به آنجا رسیدند باید قواعد بازی را کاملاً رعایت کنند. هر کس در هر مرحله از بازی خطای مرتكب شود از جریان بازی خارج می‌شود. در این صورت نفر بعدی (رقیب) بازی خواهد کرد پس از سوختن رقیب بازیکن اول بازی را از همان مرحله‌ای که سوخته بود ادامه خواهد داد.

این بازی یکی از متداول‌ترین بازیهای محلی است که از قدیم‌الایام در منطقه‌ی سولوز در میان دختران و بعضًا پسر بچه‌ها با طراوت و شادابی اجرا می‌شده است.



داش داش Daş Daş

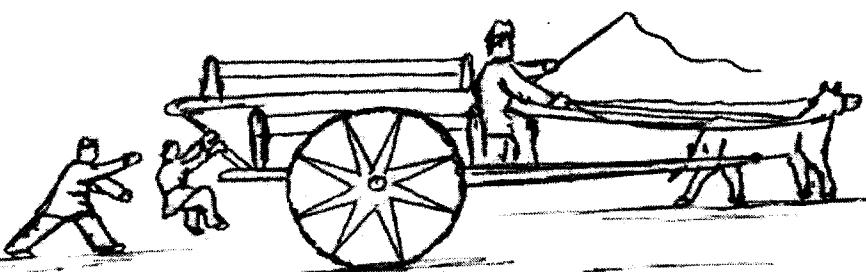
بچه‌ها هر کدام تکه سنگی را برداشته ابتدا یکی از آنها را به فاصله‌ی تقریبی ۲ یا ۳ متر پرتاب می‌کند نفر دوم باشد از همانجا (نقطه‌ی شروع) آن را بزند در صورت توفیق برنده است در غیر این صورت می‌باشد.



داشقادان آستانماق Daşqadan astanmaq

کودکان به اقتضای سنسان از هر موقعیتی استفاده کرده تفریح می‌کردند تا بدین ترتیب لحظاتی را با خوشی به سر برند و انرژی مازادشان را تخلیه سازند: یکی از بازیهای پرهیجان و جذاب در گذشته «داشقادان آستانماق» بود بچه‌های بازیگوش در کمین گاریها و اربابها می‌نشستند تا دزدکی خود را به آن رسانده محکم از آن بگیرند و به قول خودشان گاری سواری بکنند.

البته نباید گاریچی بچه‌های بازیگوش را بیند در صورت مشاهده با «قمچی» یا «خرزن» به جان آنها می‌افتد و شلاقشان می‌زد.



دانقیللادما Dangilladma

این بازی توسط دو گروه ۵ یا ۶ نفره یا بیشتر قابل اجرا است. ابتدا یک نفر به عنوان داور انتخاب می‌شود. سپس بازیکنان به دو گروه تقسیم می‌شوند. هر گروه به پیشنهاد داور در فاصله‌ی تقریبی ۳۰ تا ۴۰ متری به طرز خاصی «چمباتمه» یا به زانو می‌نشینند.

داور به یکی از گروه‌ها اعلام می‌کند تا چشمهاشان را بینند در عین حال قبل از بستن چشم طرز نشستن و کلیه حرکات و سکنات طرف مقابل را به دقت وارسی بکند. سپس سنگریزه یا هر شئی دیگری که در اثر ضربه تولید صدا بکند در مقابل آنها قرار می‌گیرد بعد از تمام این مراحل.

یک نفر از گروه رقیب آهسته آمده، سنگ‌ها را به هم زده فوراً به جای خود بر می‌گردد. در مرحله‌ی بعدی با اعلام داور همه چشمهاشان را باز کرده فرد مذکور را حدس می‌زنند طبق قرارداد آنها حق دارند با سه یا چهار بار پرسش (بستگی به تعداد بازیکنان دارد) آن را شناسایی کنند. در صورت موفقیت گروه بازنده می‌آیند آنها را سوار بر کول خود کرده فاصله‌ی میان دو گروه را طی کرده سر جای خود بر می‌گردانند. در غیر این صورت گروه بعدی وظیفه حمل گروه مقابل را به عهده می‌گیرند.

دهم منه قورد دئیب Dədəm mənə qurd deyib

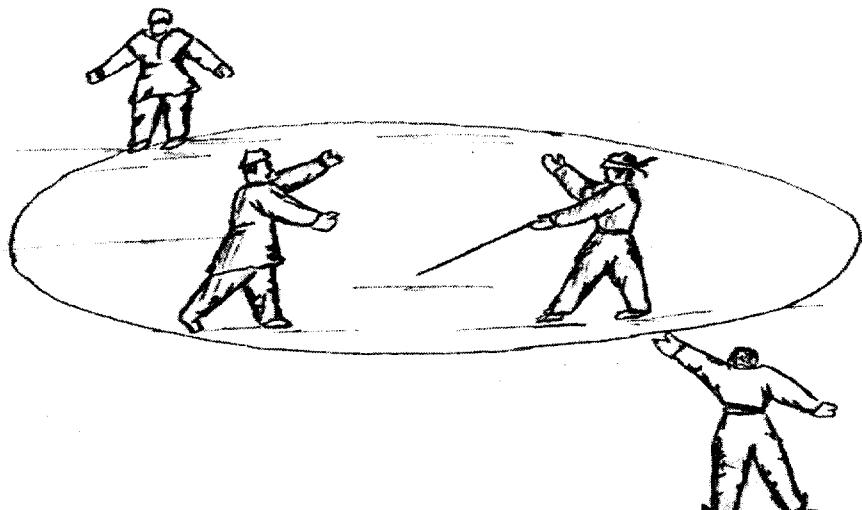
یکی از بچه‌ها در حالی که چوبدستی یا شلاقی بلند به دست گرفته دور سرش چرخانده می‌گوید: ددهم منه قورد دئیب، گلن گئدنی وور دئیب.

در این حال هیچ یک از بچه‌ها از ترس نمی‌توانند به او نزدیک شوند.

دەدەم مەنە kor deyib دئىيىب

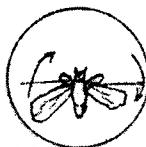
بازىكىنان داييره‌اي ترسىم كىردى يك نفر بە قىد قرعە انتخاب شده چشمانش توسط بازىكىنان دىيگر بستە در وسط داييره در حالى كە كەمر بند ياشلاقى در دست دارد قرار مى گىرد. بازىكىن دىيگرى انتخاب شده در وسط داييره مستقر مى شود. بازىكىن اول باید تشخيص دهد كە او كىست و بە نام صدايىش مى زىند نفر دوم با شىنيدن صدائى نفر اول با گفتن : بله، سريع جايىش را عوض مى كنند.

نفر اول در حالى كە شلاق را دور سر مى چىرخاند مى گويد : دەدەم منه كور دئىيىب، گلن گىئىنى وور دئىيىب. در داخل داييره اين طرف و آن طرف رفته بازىكىن دوم را مى زىند. او حق ندارد از داييره بىرون بىرود زىرا در اين صورت مى بازد. در صورت اصابت كەمر بند بە نفر دوم او چشمانش را مى بندد و نفر دىيگرى جايىگزىن نفر اول مى شود.

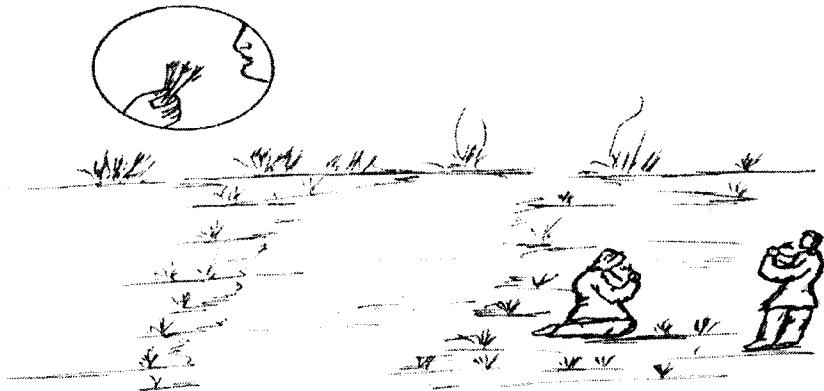


Diz diz

آن وقت‌ها که ۶ - ۷ سال داشتم عصرها هنگام غروب همراه بچه‌ها به خرمن می‌رفتیم هنگامی که کشاورزان گندم را چیده با ارباب یا اسب و قاطر در چمنی بزرگ که «خرمن پیشی» گفته می‌شد می‌ریختند حشره‌های بزرگی «اریک قیزاردان» را گرفته، پرهای کوچک آنها را با چوب نوک تیز یا ساقه گندم و یا استپ «گندرقا» به هم می‌دوختیم. سپس از دو سوی چوب می‌گرفتیم. حشره‌ی بیچاره با خیال پرواز پرهای بزرگش را به هم می‌زد و دور خود می‌چرخید و در اثر به هم خوردن بالها؛ صدای وز، وز تولید می‌شد و ما ساعتها با آن سرگرم می‌شدیم.

**Dəstərxana bürönüm qana**

بچه‌ها هنگام غاز چرانی و یا گاو و گوسفند چرانی در غلفزارها علف‌های خاصی که معمولاً سه یا چهار برگ طولی داشتند چیده آنها را فتله کرده داخل بینی خود می‌کردند و می‌گفتند: دسترخانا بورنوم قانا اگر از بینی کسی خون می‌آمد برنده بود، تمارض می‌کرد، غاز و گاو و گوسفند را به بقیه بچه‌ها می‌سپرد و به خانه بر می‌گشت !!!



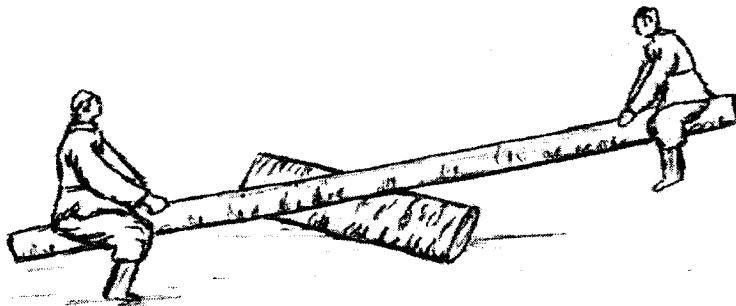
Duvara vurdu وردو

بچه‌ها در کنار دیوار مستطیلی به طول تقریبی ۲/۵ متر و به عرض ۱/۵ متر رسم کرده. به نوبت سکه‌ای را محکم به دیوار می‌زنند پس از بازی اولین نفر، نفرات بعدی سعی دارند سکه‌ی خود را طوری هدایت کنند تا به نزدیکی سکه‌ی نفر اول یا نفرات قبل از خود برسد. در این صورت فاصله‌ی سکه‌ها را هر کس با وجب خود اندازه می‌گیرد اگر این فاصله یک وجب یا کمتر باشد فرد مذکور برندۀ محسوب می‌شود. این بازی را با دکمه هم انجام می‌دادند. چه بسا بچه‌ها به خاطر جذابیت بازی دکمه‌ی کت یا پیراهن خود را کنده سرگرم بازی می‌شدند.

Dingili pisov پیسوو

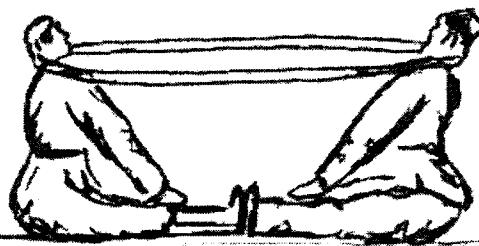
درخت یا تخته‌ای به طول تقریبی ۵ یا ۶ متر را روی لاشه درختی و یا جای بلندی - تکیه گاه - می‌گذارند به طوری که نصف آن در یک سمت و نصف دیگر ش در سمت دیگر تکیه گاه باشد و در هر طرف درخت یک یا دو نفر سوار می‌شوند به هر حال سعی دارند تعادل حفظ شود. یکی از بچه‌هایی که در سمت مقابل نشسته پایش را به زمین زده سعی می‌کند طرف مقابل را از زمین کنده بلند کند معمولاً این کار با کمک طرف

مقابل به سهولت انجام می‌شود. بدین ترتیب هر یک از طرفین در دو سوی درخت با تکرار این عمل می‌گویند: «دینگلی پیسو و ممه ده لی گندی داغا گه لنمه دی»



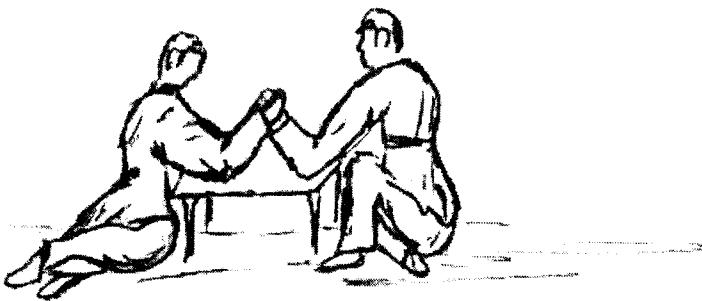
Boyoun Boyoun

دو نفر بازیکن مقابل هم نشسته پاهای را مستقیم دراز کرده کف پاهای را به هم می‌چسبانند و دست‌ها را روی زانو قرار می‌دهند و گردن‌هایشان را با دستمالی به هم گره می‌زنند. با اعلام شروع بازی، بازیکنان سعی می‌کنند بدون خطأ و با فشار آوردن به گردن حریف بر او غلبه کرده او را از زمین بلند کند و یا به طرف خودش بکشد. هر کس زورش بیشتر باشد پیروز میدان است.



Qol-zoru

دو نفر در حالی که آرنج خود را روی نقطه‌ی بلندی مثل میز ... قرار داده‌اند با کف دست‌ها به همدیگر فشار می‌آورند.
هر کسی که زور بازویش بیشتر باشد مچ حریف را خوابانده برنده بازی می‌شود.

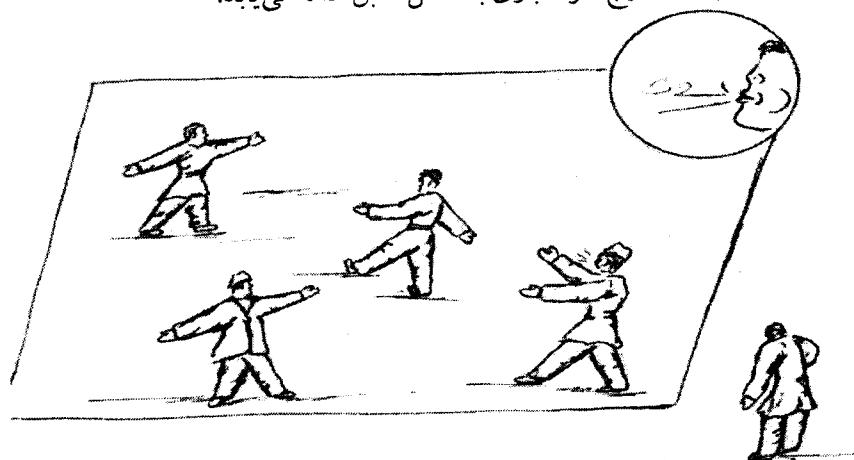


زو، زو

در زمین صافی که معمولاً یک طرفش به دیوار منتهی است مریعی به ابعاد تقریبی ۶×۶ ترسیم می‌کند سپس بازیکنان به دو گروه تقسیم می‌شوند، به قید قرعه یکی از دو تیم در داخل میدان قرار می‌گیرد و تیم رقیب نیز در بیرون از میدان می‌ایستد. با شروع بازی یکی از آنها نفس چاق کرده با تولید صدای «زو - زو» به بازیکنان داخل دایره حمله می‌کند. بازیکن تا وقتی که نفس یاری می‌کند در داخل میدان بازیکنان رقیب را تعقیب

اگر بنا به دلایلی نفس بازیکن مهاجم در داخل میدان یاری نکند و صدای «زو» قطع شود سوخته از جریان بازی خارج می‌شود.

بازی به این ترتیب ادامه می‌یابد تا این که اگر فرد «زو - زو» کننده زودتر از آخرین نفر تیم داخل زمین بسوزد در این صورت بازی به نفع تیم داخل زمین به پایان می‌رسد و تیم‌ها جایشان را تعویض کرده به بازی ادامه می‌دهند اما اگر نفرات داخل زمین با اصابت دست «زو زو» کننده سوخته و از بازی خارج شوند بازی به شکل سابق ادامه می‌یابد.



Zulatma

بازیکنان پس از اینکه به دو یا سه گروه مساوی تقسیم شدند به قید قرعه یکی از گروه‌ها بازی را از کنار «لووه»^۱ شروع می‌کنند بدین ترتیب: یکی از بازیکنان در کنار «لووه» ایستاده که «چلینگ» را روی چوبدستی می‌گذارد و آن را به فاصله‌ی $\frac{2}{5}$ الی $\frac{3}{5}$ متری - تقریباً بیشتر از قد بازیکنان رقیب - پرتاب می‌کند سپس چوبدستی‌اش را به طرف آن

^۱- لوهه: حالت که حکم مده که مازه، از آنحاشیه می‌شد.

انداخته سعی می کند با نوک آن «چلینگ» را زده از «لووه» دور می کند و یا حداقل آن را بزند اگر موفق به این کار نشود می سوزد.

پس از گذر از این مرحله بازیکن با چویدستی از گوشی «چلینگ» می زند تا حدوداً نیم یا یک متر از زمین بالا بجهد و در این حالت از زیر آن زده از لووه دورتر می کند بازیکن آزاد است این کار را سه بار تکرار کند پس از آن چویدستی را به طور افقی روی «لووه» می گذارد و حریف ملزم است آن را با «چلینگ» بزند. اگر موفق به این کار شود بازیکن از دور بازی خارج می شود در غیر این صورت فاصله «چلینگ» و «لووه» با چویدستی پیموده و شمارش می شود معمولاً در این بازی طرفین نهایت تعیین می کنند مثلاً می گویند «باشیمیز یوزده‌دی» باید بازیکن در جریان بازی طوری عمل کند تا در مجموع بازی‌ها فاصله «چلینگ» و «لووه» به اندازه‌ی یک صد چویدستی باشد چنانچه

هر گروه بتواند به این مرحله برسد رقیب را مجازات می کند.

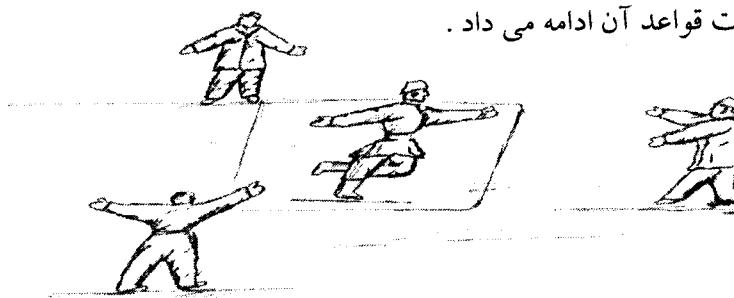
در این مرحله بازیکن سعی می کند «چلینگ» را - بدون آنکه به زمین بیفت - چند بار در هوا بزند. بدین نحو از نقطه‌ی شروع که همان «لووه» است اولین ضربه را می زند پس از فرود از همان نقطه ضربه دوم را می زند سپس ضربه‌ی سوم الی آخر. پس از اتمام این عمل ، بازیکن رقیب باید از آخرین نقطه‌ای که «چلینگ» به زمین افتاده، نفس را حبس کرده «زو - زو» کنان به طرف لووه بددود که این کار معمولاً خیلی دشوار است و نفس زیادی لازم است.

آغاشلاردان چلينگ آغاج کسردوخ
قۇرۇقچۇنۇن قورخوسىندان اسىردوخ

Salam Salam سلام سلام

بچە‌ها مربعى به ابعاد يك متر در يك متر ترسىيم مى كردىن. به قىد قرعە يك نفر داخل مربع مى ماند و بقىيە بازيكنان اطراف مربع پراكنىدە مى شىندى. بازيكنان داخلى مربع لى لى كنان و با گفتن «سلام سلام» از مربع خارج شده سعى مى كرد بازيكنان دىگر را بىزند. اگر دستشان به يكى از بازيكنان مى خورد فرد مذكور باید فوراً خود را به داخل مربع مى رساند در عين حال بازيكنان سعى مى كردىن او را گرفته كتكش بىزند تا نتواند خود را به مربع برساند.

بالاخره بازيكنان تا خود را به داخل مربع نرساندە كتك مى خورد پس از رسيدن به داخل لى لى كنان و سلام گويان سراغ بازيكنان رفه آنها را تعقىب مى كرد. اگر بازيكنان لى لى كردىن و يا سلام گفتن را فراموش مى كرد باید به داخل مربع برگشته بازى را با رعایت قواعد آن ادامە مى داد.



ساي : say :

بىز - اىكى

اوج - دئورد

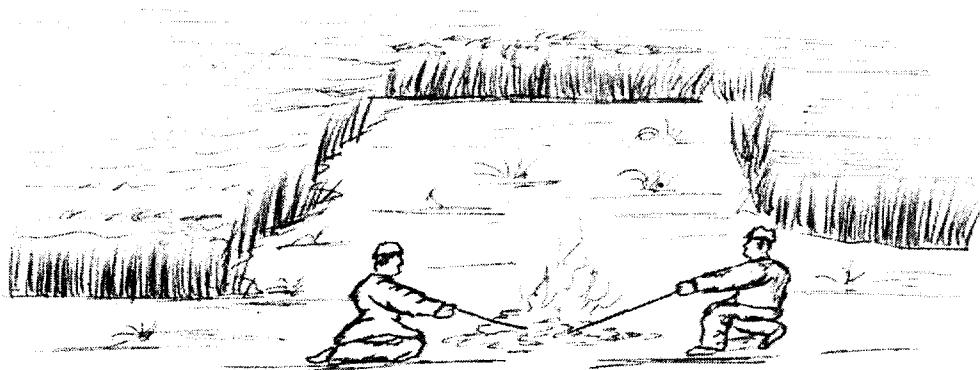
باشى آلتى

يىددى - سگكىز

دوققۇز - اوْن قىرمىزى دون

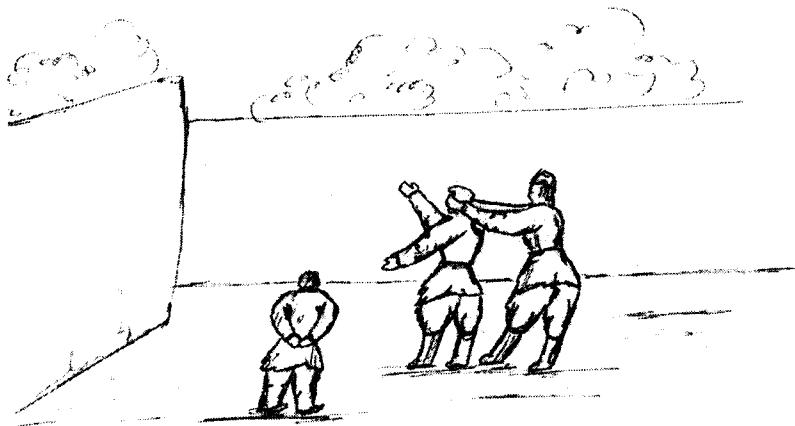
Səhərə muncuq سحره مونجوق

موقعى کە مزارع گىدم و نخود در اوایل تیر ماھ آرام آرام در اثر وزش «آغ يېل» (باد جنوب) زرد مى شوند ، عصر هنگام غروب آفتاب چوپانان و گاوشانها ، مقدارى از آن را كىنده در شعله‌های آتش رىختە مى يىزند. در توركى بە آن سوتول آچماق گويند پس از خوردن دانه‌های آن با چوبىستى بقاياي آتش و خاکستر را در زمين پخش كرده مى گويند : سحره مونجوق



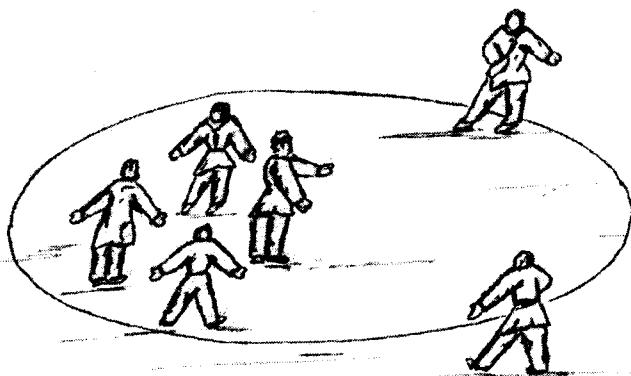
Silim ya supurum ؟ سيليم يا سوبوروم ؟

يکى از بچە‌ها غفلتاً چشمان نفر دىگرى را بسته مى گويد : «Silim يا supurum» كسى كە چشمىش بسته شده مى گويد مثلاً روستاي «گۈزآيران» را به تو مى بخشم چشمانم را باز كن، شخصى قبول نمى كند، مى گويد : فلان شهر را به تو بخشىدم... نهاياناً مى گويد : آللار باغيشلا : آن وقت چشمانش را باز مى كند.



Sini Sini سینی سینی

بازیکنان ابتدا دایره‌ای به قطر ۳ متر ترسیم می‌کنند همه آنها به جز دو نفر در داخل دایره مستقر می‌شوند دو نفری که در بیرون دایره هستند یک عدد توپ کوچک «یشدی قاط» در اختیار دارند پنهانی و به دور از چشم بازیکنان دیگر یکی از دو نفر توپ را زیر پیراهن و یا پشت سر پنهان می‌کند به طوری که دیگران نفهمند توپ دست کدامیک از آنهاست. سپس هر کدام از یک طرف آرام آرام به دایره نزدیک شده یکی از بازیکنان داخل دایره را با توپ زده فرار می‌کند. توپ به هر کسی اصابت بکند باید آن را بگیرد و ضارب را - قبل از رسیدن به محل امنی که قبلًا تعیین شده - بزنند. در صورت موفقیت جای دو نفر عوض می‌شود در غیر این صورت فرد مضروب می‌سوزد و از جریان بازی خارج می‌شود.

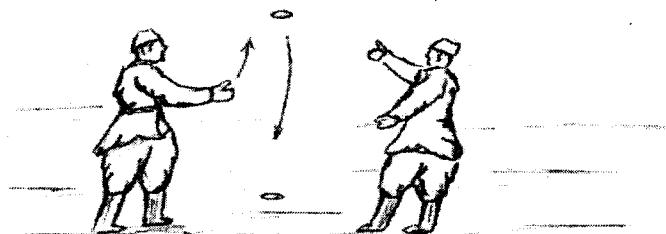


شئر یا خط **Şer ya xət**

این بازی به دو شکل قابل اجرا است :

الف - ابتدا بازیکنان - معمولاً دو نفرند - تعدادی سکه تهیه کرده سپس یکی از آنها سکه‌ها را در کف دست به هم زده به هوا پرتاب کرده می‌گوید شئر یا خط، بازیکن رقیب مثلاً می‌گوید : خط . پس از آنکه سکه‌ها به زمین افتادند یکی یکی خط‌ها را با شیرها مقایسه می‌کند چنانچه تعداد خط‌ها بیشتر از شیرها باشد اضافه‌ها را می‌برد و بر عکس چنانچه شئرها بیشتر از خط‌ها باشد به همان مقدار پول پرداخت می‌کند. چنانچه تعداد شئرها با خط‌ها مساوی باشد به آن - یاریش - گویند که هیچ برنده‌ای ندارد.

ب - بازیکنان کنار هم نشسته هر کدام سکه‌های خود را در دست گرفته آنها را بر زمین زده با کف دست می‌پوشانند تا رقیب نیند و یکی از بازیکنان مثلاً می‌گوید: خط . بازیکنان یکی یکی دست‌ها را از روی سکه‌ها برداشته شروع به شمردن می‌کند چنانچه تعداد خط‌ها بیشتر باشد به همان میزان بازیکن اول برنده می‌شود و اگر تعداد شئرها بیشتر باشد به همان میزان می‌بازد . البته پولها را به ریال مقایسه کرده کنار می‌گذارند.



شاه وزیر Sah vezir

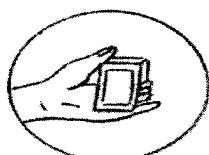
این بازی در مجالس عمومی معمولاً در مراسم عروسی - شب حنا - که همه جوانان دور هم جمع شده‌اند پس از رقص و آواز و خوردن شام و در نیمه‌های شب اجرا می‌شود. بازیکنان اعم از جوان و میان سال دایره وار کتار هم نشسته قوطی کبریتی را - قبلًا در هر طرفش کلمه‌ی شاه، وزیر، دزد نوشته شده - به ترتیب به هوا پرتاب می‌کنند تا شاه، وزیر و دزد مشخص شود.

این بازی با «آششیق» هم قابل اجرا است. پس از پرتاب «آششیق» اگر «توخان» باشد فرد مذکور «بَی» و اگر «آلچی» باشد «وزیر» - مجری فرمان بَی - و اگر «جیک» باشد «اوغرو» = دزد مشخص می‌شود.

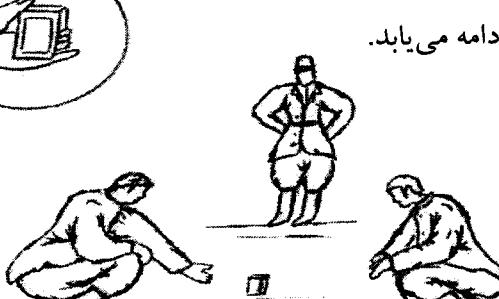
به این ترتیب وقتی که قوطی کبریت یا «آششیق» دست به دست چرخید. شاه یا «بَی» مشخص شد، بقیه به حضور او سلام و ادائی احترام کرده می‌گویند : به یه سلام اولسون. شاه «بَی» به وزیر یا «گیزیر» دستور می‌دهد دزد را گرفته مجازات کنند معمولاً با شلاق یا دستمالی که به هم تینده شده دزد را گیزیر، مجازات می‌کند.

ممکن است پس از تعیین «بَی» = ایشان بر تخت جلوس کرده برای هر یک از مجلسیان حکمی صادر نماید.

مثلاً یکی را وادار به خواندن آواز بکند. در صورت امتناع دستور می‌دهد مثلاً ده ضربه‌ی شلاق نوش جان نماید و یا مبلغی پول جریمه دهد.



این بازی تا پاسی از شب ادامه می‌یابد.



فاج توت Qaç tut

دایره‌ای به شعاع ۳ متر در زمینی صاف و هموار ترسیم می‌شود و به قید قرعه یکی از بازیکنان انتخاب شده در وسط دایره قرار می‌گیرد و بقیه‌ی بازیکنان در اطراف دایره دور می‌زنند. بازیکن وسطی تکه چوبی به ارتفاع تقریبی یک متر را به صورت عمودی در وسط دایره نگه داشته در فرصت مناسب نام یکی از بازیکنان را با صدای بلند می‌گوید و چوب را رها کرده به جمع بازیکنان می‌پیوندد.

در این مرحله باید بازیکن مشخص شده فوراً به وسط دایره دویده قبل از آنکه چوبدستی به زمین بیفتند آن را بگیرد و بازی را ادامه دهد.

اگر بازیکن موفق نشد چوب را قبل از سقوط بگیرد بازنه بوده از جریان بازی خارج می‌شود.



فاجماق Qaçmaq

از زمانهای قدیم قدرت نمایی به اشکال مختلف مطرح بوده و امروزه هم این موضوع به گونه‌های مختلف رایج است.

بچه‌ها در کوچه، مزرعه، چراگاه‌های سرسبز در فرصت‌های مناسب با هم مسابقه می‌دادند. بدین ترتیب که چند نفر از یک نقطه‌ای شروع به دویدن نموده دستشان را به نقطه‌ای که قبل از مشخص کردۀ‌اند می‌زنند. اولین کسی که به نقطه‌ی پایان برسد برنده است.

قارپىزى توخوما كىسمە

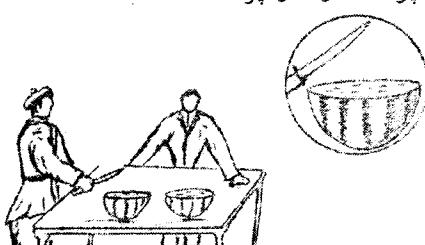
دو يا چند نفر با هم شرط بندى كرده مى گويند : مثلاً اين هندوانه پر دانه است يا كم دانه ؟ مثلاً مى گويند در يك برش آن «دىلىيم» ۲۵ عدد دانه است ديگرى مى گويد ۲۰ عدد و غيره بالاخره پس از شرط بندى، هندوانه را به اندازه تعيين شده مى برنند و تعداد تخمەها يش را مى شمارند بازنده، پول هندوانه‌ها را مى دهد.

قارپىزى رنگە كىسمە

دو سه نفر سعى مى كىند مهارت خود را در انتخاب بهترین هندوانه نشان دهند لذا با هم شرط مى بندند تا هر کس هندوانه‌اي انتخاب كرده بيرد . هندوانه‌ي هر كبس رنگىن تر باشد برنده محسوب مى شود و هندوانه‌های ديگر مال او مى شود.

قارپىزى مىقلا كىسمە

دو يا چند نفر در خصوص دقت در بريدن هندوانه با هم شرط مى بندند مثلاً مى گويند من حاضرم اين هندوانه را چنان دقيق به دو نيم يا چهار قسمت بىرم كه هر برش از ديگرى ۱۵ مىقلا سنگىن نباشد . دومى سر ۱۰ مىقلا شرط مى بند و سومى سر پنج مىقلا، بالاخره بقىه راضى مى شوند تا نفر آخر هندوانه را بيرد . نفر آخر با چاقوى تيز سعى مى كند هندوانه را ابتدا به دو نيم مساوى و سپس به چهار قسمت مساوى تقسيم كند پس از پایان کار هندوانه‌ي بريده شده را در ترازو گذاشته وزن مى كىند در صورتى كه هندوانه‌های بريده شده «قاش» يا «دىلىيم» با هم مساوى يا تفاوتشان پنج مىقلا باشد برنده محسوب شده هندوانه مال او مى شود در غير اين صورت باید پول هندوانه را پرداخت كند.



قار- گوللسی Qar-gülləsi

تمام فصول آذربایجان زیبایی خاص خود را دارد اگر بهارش با خنده‌ی گل‌ها و نغمه سرایی پرندگان و غرش رودخانه‌هایش هر بیننده‌ای را مجدوب خود می‌کند، تابستانش با انواع میوه‌های رنگارنگ و گندمزارهای طلائیش هر بیننده‌ای را شیفته‌ی خود می‌سازد به همان میزان زمستانش هنگامی که لباس عروس رعنائی را بر تن کرده به عشوه‌گری می‌پردازد و جو بیارهایش همچون گیسوان تابدار با طنازی زمزمه کنان در آغوش طبیعت سیر می‌کنند. کودکان و جوانان آذربایجانی شیفته‌ی طبیعت زیبا شده رو به بازیهای زمستانی می‌آورند. یکی از آن بازیها «قاردادواسی» است. بازیکنان پس از یارگیری همچون رزم‌مندگان جان بر کف با آماده کردن گلوله‌هایی از برف پشت سر فرمانده خود مستقر می‌شوند. گروه مقابل نیز در حالی که قلعه‌ای از برف درست کرده‌اند پشت سر برج و باروهای قلعه به محافظت از آن می‌پردازند. به دستور فرمانده گروه مهاجم با گلوله‌های برفی به سوی قلعه یورش می‌برند، مدافعان نیز با گلوله‌های برفی به دفاع از قلعه می‌پردازند. زد و خورد شروع شده پس از تک تیراندازی و جنگ و گریزهای فراوان بالاخره جنگ مغلوبه می‌شود. نهایتاً اگر مهاجمان با برنامه پیش برونده سنگرهارا یکی پس از دیگری تسخیر کرده بر قلعه دست می‌یابند. در غیر این صورت با تحمل شکستی سخت مجبور به عقب‌نشینی می‌شوند.



قالادان قالایا Qaladan qalaya

بازیکنان که معمولاً تعدادشان ده یا پانزده نفر است در دسته‌های سه یا چهار نفری دست هم را گرفته دایره‌وار در فواصل ۱۰ متری می‌ایستند این در حالی است که در داخل هر دایره یک نفر نشسته و دو نفر - در دست یکی شلاق - در نقطه‌ی شروع می‌ایستند تا هنگام شروع نفر دوم را بزنند، نفر دوم نیز باید برای نجات از دست شلاق و کتک، خود را به یکی از دایره‌ها که «قالا» نام دارد برساند به محض ورود به داخل «قالا» باید بازیکنی که در داخل دایره است فرار کرده خود را به یکی از دایره‌ها برساند. خیلی اتفاق می‌افتد که بازیکنی قبل از رسیدن به دایره‌ها «قالا» یا «پناه گاه» ضربات شلاق را نوش جان می‌کند. چنانچه بازیکنی بدون اصابت ضربه‌ی شلاق به «قالا» بر سر صاحب شلاق شده به جان مهاجم می‌افتد. به هر حال در این بازی ، دو نفر همیشه در بیرون از «قالا» هستند. یکی مهاجم و یکی هم کتک خور و فراری .

قارنان زوو Qarnan züv

بارش اولین برف زمستانی نشاط و خوشی را به بجهه‌های آذربایجان ارمغان می‌آورد. بجهه‌ها به صورت انفرادی یا گروهی در کوچه‌پس کوچه‌ها و کوهها به سرسره بازی می‌پردازند. بعضًا یک نفر روی برفها یا زمین یخی نشسته دو نفر دیگر هر کدام از یک دست او گرفته روی برفها می‌کشند. گاهی در کوهها و تپه‌های پر از برف روی تکه نایلوان و یا تیوب ماشین و یا تراکتور نشسته با نشاط و شادی به سرسره بازی می‌پردازند.

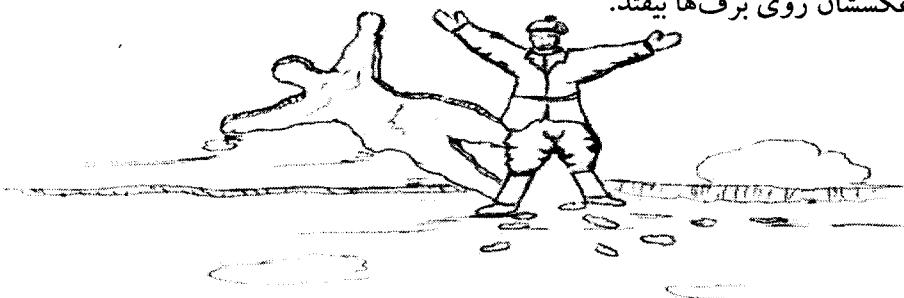


قار دېغىر لاتماق Qar dığırlatmaq

بچه‌ها در حالىكە گلولەي كوچكى از برف را در زمين برفى مى غلتاند، تا يواش يواش بزرگ و بزرگ تر شود پس از آن كه گلولەي برفى به حد كافى بزرگ شد، با آن آدم برفى درست مى كنند.

قارنان عكىس سالماق Qarnan əkis salmaq

از جمله بازيهای مفرح زمستان، عكس كشیدن روی برفهاست، بچه‌ها وقتی از انواع بازیها خسته شدند، روی برفهای صافی که هنوز لگد مال نشده دراز می‌کشند به طوری که عکسشان روی برف‌ها بیفتند.



قا拉丁 سالدى Qaladan saldı

ابتدا بازىكنان، محل نسبتاً بلندى را انتخاب مى كنند، اين محل مى تواند تلى از خاڭ، كاه، شن و ... باشد. سپس يكى از بازىكنان به قيد قرعه در قله قلعه ايستاده از آن مراقبت مى كند. با اعلام شروع بازى بقىيە بازىكنان به قلعه يورش بردە سعى مى كنند آن را تسخیر كىند لىدا به طرف نگەبان حمله كرده سعى مى كنند او را به زير بىكشند و يا از بالا به طرف پايىن هل داده در جايىش مستقر شوند. اما نگەبان همچون سربازى فداكار سعى مى كند با هل دادن مهاجمان مانع از تسخیر قلعه شود. در صورتى كه تعداد بازىكنان يىشتر باشد بازى به صورت تىمى اجرا مى شود.

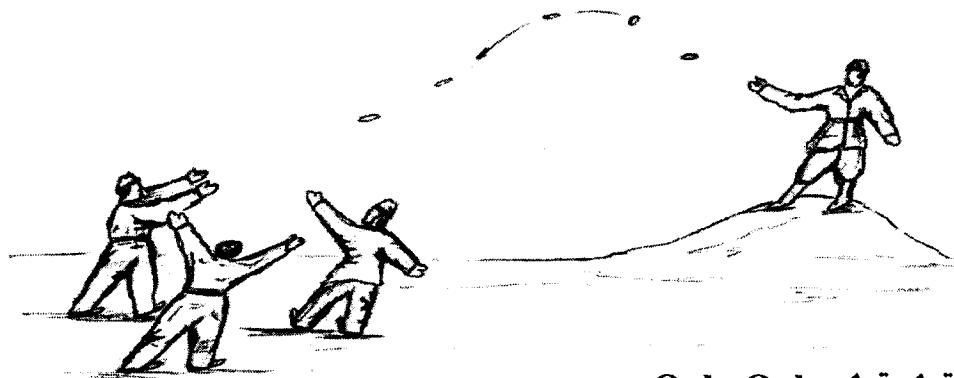


قاوالا قاچدی Qavala qaçdı

بازیکنان، دو نفر دو نفر یکدیگر را دنبال می کنند و سعی دارند رقیب را بالگد بزنند در صورتی که یکی از تعقیب کنندگان موفق به این کار شود فرار می کند و نفر بعدی او را دنبال کرده سعی می کند تلافی بکند این بازی تا زمانی که بچه ها خسته نشده اند ادامه دارد.

قولاق بورما Qulaq Burma

یک نفر که معمولاً پول و پله ای دارد روی بلندی ایستاده سکه ای در دست گرفته به جمع بچه ها پرتاپ می کند، بقیه بچه ها در پایین منتظر فرود آمدن آن هستند تا در هوا قاپیده خود را به پرتاپ کننده برسانند بقیه بچه ها سعی می کنند مانع از رسیدن او به مقصد بشوند لذا از گوشش گرفته می پیچانند تا پول را رها کند این کشمکش ادامه می یابد چه بسا در جریان این کشاکش گوش ریاننده پول زخمی و خونین شود.



قولو قولو Qulu Qulu

پدر یا مادر از گوش فرزندش گرفته می پرسد:

- قولو قولو! ائششے یین سووارمیسان؟

- بوخ، یوخ

- ای وای، ای وای سوزوندان اؤلدو!

- یئنە چىكىر : اشىشە يىن سووار مىسان ؟

- سووارمىشام

- ھانكى سويونان ؟

سوپيوق سويونان

بىر - آز بىر ك چىكىب دئىير

- اى واى اى واى، آغزى دۇندۇ

- یئنە چىكىب دئىير

- قولو قولو ! اشىشە يىن سووارمىسان ؟

- سووارمىشام

- ھانكى، سويونان ؟

- ايستى سويونان

- اى واى، اى واى، آغزى ياندى

بىر آز بىر ك چىكىب سوروشار :

- قولو قولو ! اشىشە يىن سووارمىسان ؟

- سووارمىشام

- ھانكى سويونان ؟

- ايليق سويونان .

- اى واى اوره يى بولاندى

يىشىنە بىر ك چىكىب سوروشار :

- قولو قولو ! اشىشە يىن سووارمىسان ؟

- سووارمىشام

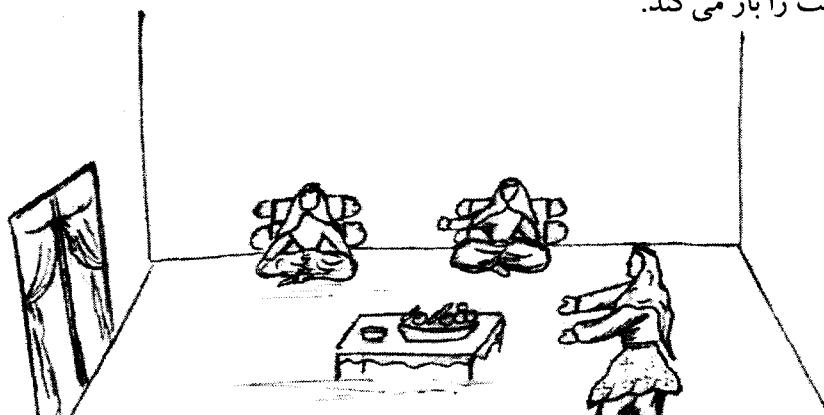


- هانگى سویونان ؟
- آناسینین سۇتۇين.
- ایندی اوڭدو (قولاغى اۇتۇرەر)

قوناق باجى Qonaq bacı

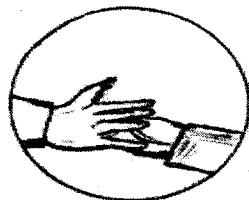
بچه‌ها همیشه در آرزوی بزرگ شدن ، غرق در رویاهای کودکانه ، کارهای بزرگان را تقلید می‌کنند، چه بسا با این کارها ضمن کسب مهارت ، استعدادها و توانائی‌های خود را نیز بروز می‌دهند و این کارها را معمولاً با کودکان هم سن و سال خود به شکل بازی یا نمایش اجرا می‌کنند.

یکی از این بازیها «قوناق باجى» مهمانی رفتن است. یکی از بچه‌ها صاحب خانه و میزبان است و دیگری به عنوان مهمان. میزبان خانه‌ای در خور مهمانش آماده کرده انواع خوردنی‌ها و تزئینات و مفروشات را در خانه‌ی خیالی خود آماده می‌کند و مهمان با هیبت و شکوه خاصی در خانه‌ی خیالی میزبان را زده، پس از سلام و صلوات وارد خانه می‌شود. و با ژستی خاص که معمولاً از پدر و مادر خود تقلید کرده در محلی مناسب می‌نشیند و میزبان نیز در خور شان و منزلت خود و مهمانش از او پذیرایی کرده سر صحبت را باز می‌کند.

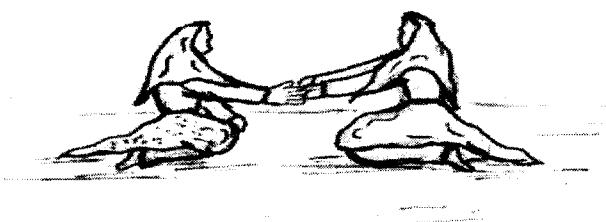


قیرخ بارماق Qırx barmaq

یکی از حاضرین خطاب به دیگری می‌گوید: من می‌توانم تعداد انگشتان دست تو را چهل تا بکنم اما او باور نمی‌کند. با اصرار، دستش را جلو می‌آورد. طرف از انگشت کوچک - به تور کی «چچله» یا «جولو» بارماق - او را گرفته به هر انگشت اسما گذاشته می‌گوید:



کردی، کره وزو، میخ، قیرخ، چیخ
با گفتن چیخ انگشتش را محکم می‌کشد.



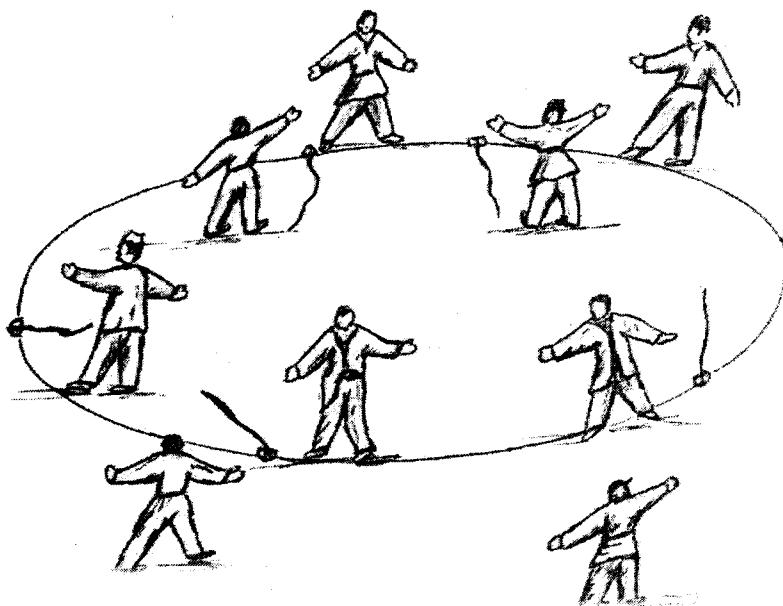
قیش قویما Qeyış qoyma

بچه‌ها به دو گروه پنج یا شش نفره تقسیم شده در زمینی صاف و هموار دایره‌ای مناسب ترسیم می‌کنند به قید قرعه یک گروه داخل دایره و گروه دیگر در بیرون مستقر می‌شوند. به تعداد نفرات داخل دایره کمربندهایی (قیش) را در حالی که قسمت فلزی آن روی دایره قرار گرفته در نقاط مختلف دایره دراز می‌کنند.

افرادی که بیرون هستند سعی دارند با انواع ترفندها و در فرصت مناسب کمربندها را بقاپنده اما افراد داخل دایره مانع از این کار می‌شوند و آنها سعی دارند هر کسی را که به دایره نزدیک می‌شود بالگد بزنند. این کار باید بدون آن که بازیکن از دایره بیرون

باید صورت گیرد. در صورتی که یکی از بازیکنان داخل دایره بتواند با شرایط خاص یکی از بازیکنان مهاجم را بالگد بزند جای دو گروه عوض می‌شود. گاه‌هاً اتفاق می‌افتد که یکی از بازیکنان مهاجم در فرصتی مناسب بر گردن یکی از رقیبان سوار شده از او سواری بکشد. این کار تا زمانی که بتواند تعادلش را پشت رقیب حفظ کند و پایش به زمین نخورد ادامه می‌یابد.

در صورتی که مهاجمان، موفق به ربودن کمریند شوند با همان کمریند به جان بازیکنان داخل دایره می‌افتد در این صورت یاران او در موقعیت مناسب بقیه کمریندها را می‌ربایند در این صورت گروه داخل دایره تسلیم می‌شود و بازی از نو تکرار می‌شود.



Kos ağac آغاج

بازیکنان چاله‌ای به ابعاد تقریبی 20×20 در زمینی هموار حفر می‌کنند که به آن «جولا» گفته می‌شود سپس به دو گروه مساوی تقسیم می‌شوند این در حالیست که هر یک از بازیکنان قبلًا چوبیدستی مناسبی هم تهیه کرده‌اند.

برای انتخاب گروه، آغازگر بازی سرگروه‌های دو گروه به نوبت باید از «جولا» محافظت نمایند. بدین ترتیب: یکی از سرگروه‌ها در حالی که با چوبیدستی خود کار «جولا» ایستاده سعی می‌کند مانع از داخل شدن «کوْس» به «جولا» شود.

«کوْس» تکه چوبی گرد و یا توپی شبیه توب تنیس است. و سرگروه رقیب سعی دارد «کوْس» را از فاصله‌ی ۵ یا ۶ متری به داخل «جولا» بیندازد. اگر موفق شود گروهش بازی را آغاز می‌کند در غیر این صورت گروه مقابل در کنار «جولا» ایستاده و بازی را شروع می‌کند.

پس از استقرار گروه اول در کنار «جولا» سرگروه تیم مقابل از فاصله ۵-۶ متری «کوْس» را به طرف «جولا» پرتاب می‌کند یاران گروه اول آن را با چوب زده دور می‌کنند و نمی‌گذارند تا وارد «جولا» شود. اگر هنگام ضربه زدن به «کوْس» یاران گروه دوم - که دور تادور میدان پراکنده شده‌اند - آن را در هوا بزنند و یا بگیرند برنده شده جای گروه‌ها عوض می‌شود.

البته انتقال «کوْس» به «جولا» با پرتاب مستقیم یا به صورت پاس کاری صورت می‌گیرد که در این صورت باز هم افراد گروه دوم با چوبیدستی‌های خود مانع از ورود آن به «جولا» می‌شوند.



Kallarda kimin kahı کاللاردا کیمین کالى

دو نفر به عنوان ملا (سرگروه) یارگیری کرده گروهها را با فاصله مقابل هم به صفت نشانند و خودشان در جای نسبتاً بلندی ایستاده با توافق هم «کال» (گاویش نر) یکی از اهالی را بدون اینکه بازیکنان دو گروه در جریان باشند انتخاب می‌کنند بعداً سرگروه اول از نفرات گروه دوم می‌پرسد: «کاللاردا کیمین کالى؟» اعضای گروه پس از شور و مشورت مثلاً می‌گویند: سليمان دایینین کالى. در صورتی که گروه دوم درست جواب نداده باشند در این صورت سرگروه از گروه اول همین سوال را می‌پرسد. هر جواب درست یک امتیاز دارد البته بعضاً به جالی کال، اسب یا حیوانات دیگر را نیز مدنظر قرار می‌دهند.

این بازی در نقاط دیگر آذربایجان با اندکی تفاوت اجرا می‌شود.

پس از یارگیری، بازیکنان در دو طرف میدان به دور از هم مستقر می‌شوند و سرپرستان تیم‌ها نیز با فاصله‌ای مناسب در حد فاصل دو تیم کنار هم نشسته با توافق هم نام اسبی را که صاحبش در منطقه سرشناس است انتخاب می‌کنند و قرار بر این می‌شود هر تیمی

موفق به پیدا کردن اسب مورد نظر شود بر پشت اعضای گروه دیگر سوار شده میدان را دور بزند.

بازی با صدای بلند یکی از سرپرستان تیم‌ها آغاز می‌شود سرپرست تیم اول از افراد خودش می‌پرسد: یولداش آتلاردان؟ یعنی اسب چه کسی؟ اگر جواب مثبت باشد و اسب مورد نظر را تشخیص بدهند. سرپرست تیم به افرادش می‌گوید: مین گل: سوار شو بیا. افراد تیم برنده سوار بر افراد تیم رقیب شده میدان را دور می‌زنند. دوباره اسب دیگری مشخص شده بازی همین طور ادامه می‌یابد پس از هر بار برد تیم برنده بازی را شروع می‌کند و در صورت باخت تیم دوم بازی را آغاز می‌کند.

Kirbit oyonlary

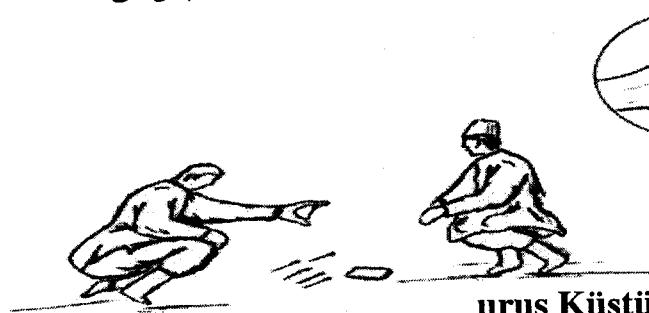
باش یا گؤت؟

دو یا چند نفر در حالی که رو بروی هم نشسته‌اند دانه‌های کبریت را در کف دست می‌گیرند ممکن است قسمت گوگرد دار آن (باش) رو به بالا باشد. و یا بر عکس. یکی از بازیکنان نحوه استقرار آنها را حدس می‌زنند در حالی که یک عدد چوب کبریت را به طرز خاصی بالا پرتاپ کرده دوباره در کف دست می‌گیرد تا بدین طریق موقعیت کبریت‌ها را در دست رقیبان تشخیص دهد.

سپس با نشان دادن ته یا سر کبریت از آنها می‌خواهد دستشان را باز کرده کبریت‌ها را نشان دهند اگر تشخیص درست باشد کبریت‌ها را می‌گیرد در غیر این صورت به همان تعداد دانه کبریت تحويل می‌دهد.

تک یا جوٹ ؟

یکی از بازیکنان دانه‌های کبریت را در کف دست پنهان می‌کند طرف مقابل باید تعداد آنها را از جهت تک یا جفت بودن تشخیص بدهد. با اشاره‌ی دست مثلاً می‌گوید: تک. رقیب دستش را باز کرده دانه‌های کبریت را می‌شمارد اگر تشخیص درست باشد برنده است و کبریت‌ها را می‌برد، در غیر این صورت به همان تعداد چوب کبریت پس می‌دهد.



اوروس کشتی سی *urus Küstüsü*

دو نفر در حالی که در جهت مخالف هم روی زمین دراز کشیده‌اند، ابتدا بازوها را به هم قلاب می‌کنند. در این موقع هر دو بازیکن در حالی که یک پا و یک دست را محکم به زمین چسبانده‌اند با پای دیگر سعی دارند به پای رقیب ضربه وارد کنند. هر بازیکن ضمن ضربه زدن سعی دارد از فرصت استفاده کرده پایش را در پای طرف مقابل قلاب کرده آن را کله معلق به طرف مقابل بچرخاند. در این بازی دست و پاهای قرینه با هم در گیرند مثلاً پای راست با پای راست و دست راست هم با دست راست.

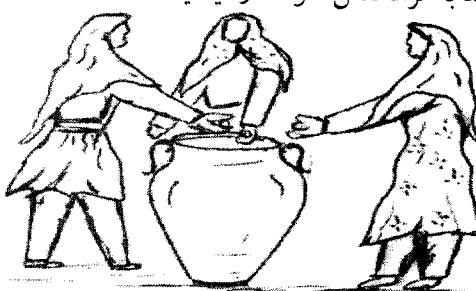
کمر وئردی *Kemər verdi*

ابتدا بازیکنان به صورت دایره در حالی که دست‌ها را به پشت خود گذاشته‌اند کنار هم می‌ایستند و یک نفر که قبلًا به قید قرعه انتخاب شده در حالی که کمریندی در دست دارد پشت سر افراد دور می‌زند او دنبال فرصتی است تا کمریند را به دست یکی از بازیکنان داده خود جای او بایستد در این حال همه آرزو می‌کنند تا کمر به او داده شود زیرا در صورت

دست یابی به کمر باید فوراً برگشته به جان فرد مذکور افتاده او را با شلاق، سیاه و کبود سازد. بالاخره بازیکن کمر به دست در فرصتی مناسب کمر را در دستان یکی از بازیکنان قرار داده فرار می‌کند تا در جای ایشان مستقر شود. در این حال چنانچه شخصی که کمریند در دستش است بتواند فرد مذکور را قبل از رسیدن به سر جایش بزند برنده محسوب شده در جای خود مستقر می‌شود. در غیر این صورت باید کمر به دست پشت سر بقیه دور بزند. این بازی بسیار شیرین و لذت بخش است و ساعت‌ها طول می‌کشد.

Küpəyə muncuq گوپیه منجوق

یک روز مانده به عید غدیر خم نزدیکی‌های غروب خانم‌ها و دختران جوان دم بخت هر کدام یک عدد منجوق با مشخصات خاص - به طوری که با منجوق‌های دیگران اشتباه نشود - تهیه کرده با نیت قبلی داخل کوزه‌ای می‌اندازند. صبح همان روز (روز عید غدیر خم) مجدداً جمع می‌شوند و یکی از حاضرین یکی یکی منجوق‌ها را از کوزه در می‌آورد. و هر کس فی البداهه همزمان با بیرون آمدن منجوقش یک (بایاتی) می‌خواند. صاحب منجوق بر اساس مضمون بایاتی نیت را برسی می‌کند تا بییند به مراد دلش خواهد رسید یا نه؟



منجوقون رنگی آبی

بولودون رنگی آبی

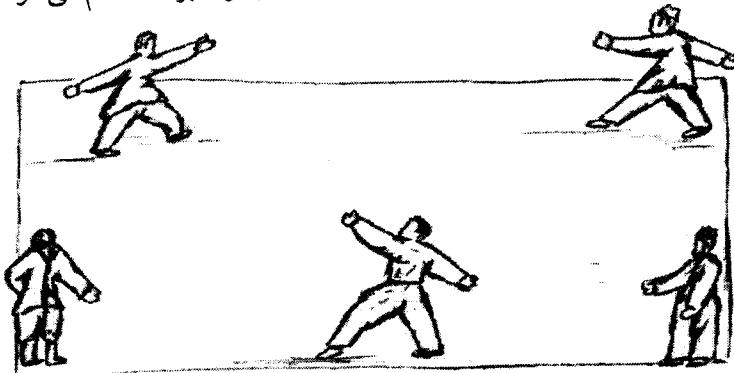
نه دئسه قبول ایله

عاشقین یوخدو تابی

Quşə Quşə گوشه گوشه

این بازی با ۵ نفر قابل اجراست در صورت نیاز یک نفر هم به عنوان داور انتخاب شده نظارت می‌کند ابتدا مستطیلی ترسیم شده محدوده‌ی چهار گوشه‌ی آن با قوس مشخص می‌شود بازیکنان در طول مستطیل مستقر شده منتظر سوت داور می‌مانند با سوت دارو هر بازیکنی باید در یک گوشه‌ی مستطیل مستقر می‌شود و نهایتاً یک نفر نیز سرگردان می‌ماند. کسانی که در

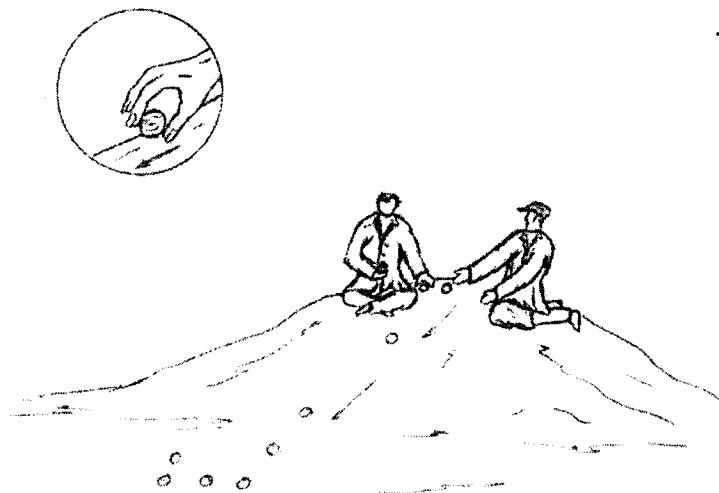
گوشه‌ها مستقر شده‌اند پس از ۳۰ - ۴۰ ثانیه توقف، با اعلان داور باید فوراً جابجا شوند وقتی که آنها جابجا می‌شوند نفر پنجم با زرنگی وارد خانه (گوشه‌ی) یکی از آنها می‌شود. بدین ترتیب بازیکنی که تا آخر اصلاً خانه‌اش را از دست ندهد بعنوان برنده اعلام می‌شود.



گیردکان^۱ دیغیرلاتما Girdəkan diğrlatma

بازیکنان کنار دیوار جای نسبتاً شب‌داری را انتخاب کرده اولین نفر گیردکان خود را در سر بالایی قرار می‌دهد گیردکان پس از غلت خوردن می‌ایستد نفر دوم گیردکانش را از همان بالا و از جای مناسب به طرف گیردکان نفر اول غلت می‌دهد چنانچه گیردکان دوم با اولی برخورد کند نفر دوم هر دو را برمی‌دارد در غیر این صورت نفر سوم گیردکانش را غلت می‌دهد در صورت برخورد با یکی از گیردکان هر سه را صاحب می‌شود در غیر این صورت نفرات بعدی این کار را تکرار می‌کنند: چنانچه پس از اتمام هیچ گیردکانی با دیگری برخورد نکند مجدداً نفر اول گیردکان دومش را غلت می‌دهد این بازی آن قدر ادامه می‌یابد تا بالاخره یکی از گیردکانها با یکدیگر برخورد

کند که در این صورت شادی و هلهله فرد برنده به آسمان می‌رود و همه گیرد کانها را صاحب می‌شود.



Gizlin Şallaq

بازیکنان در حالی که دایره وار و پای گرد کرده پهلوی هم نشسته‌اند پاهایشان را در مرکز دایره قوس وار روی هم می‌گذارند به طوری که به راحتی بتوانند شلاقی را زیر پاهای باهمدیگر رد و بدل نمایند در این حال یکی از بازیکنان در وسط دایره ایستاده بازیکنان را می‌پاید تا ببیند شلاق دست کدامیک از آنهاست. بازیکنان در حالی که شلاق را از زیر تونلی که با پاهایشان ایجاد کرده‌اند به یکدیگر رد و بدل می‌کنند تا در فرصت مناسب یکی از آنها از غفلت بازیکن وسطی استفاده کرده او را بزنند. اگر بازیکن وسطی حین وارد آمدن ضربه‌ی شلاق آن را در هوا بگیرد جایش را با ضارب عوض می‌کند در غیر این صورت منتظر نوش جان کردن ضربات دیگری خواهد بود.



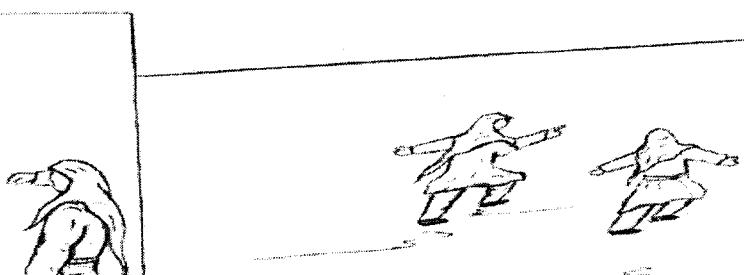
گیزلین پانچ Gizlin Panc

به قید قرعه یکی از بازیکنان به عنوان «گرگ» = (قورد) انتخاب شده در «ابه» یا همان (لووه) چشمانش را می‌بندد و بقیه بازیکنان در گوش و کنار یا پشت درختان یا در کوچه پس کوچه‌ها پنهان می‌شوند. بازیکنان وقتی می‌خواهند مخفی بشوند، می‌گویند:
 آچان، اوچان، آغزیننا بیر قللی سیچان!

و با گفتن این جمله مخفی می‌شوند «قورد» با گفتن جمله‌ی: گیزلین پانچ، گلدیم قاچ. چشمانش را باز کرده سراغ آنها می‌رود و این در حالی است که مواظب است تا بچه‌ها به «ابه» نیایند. در حالیکه «قورد» سعی دارد بازیکنان را بگیرد، بقیه‌ی بچه‌ها هم سعی دارند او را غافلگیر کرده به «ابه» برستند اگر «قورد» بتواند به یکی از بچه‌ها برسد و دست به لباس یا دیگر اعضای بدنش بزنند، شخص مذکور «قورد» می‌شود. این بار او باید چشمانش را بیندد.

بعضًا اتفاق می‌افتد که «قورد» مخفیگاه بازیکن را پیدا می‌کند اما او از مخفیگاهش بیرون آمده از دست «قورد» فرار کرده و خود را به «ابه» می‌رساند. که معمولاً در این هنگام بقیه هم فرصت را غنیمت شمرده به طرف «ابه» فرار می‌کنند.

بعضی اوقات بازیکنی که خود را به «ابه» رسانده در جهت کمک به دوستانش می‌گوید: مثلاً حسن. آلما دئسم چیخ، هشیوا دئسم یوخ و در فرصت مناسب می‌گوید: آلما. در این موقع بازیکن از مخفیگاهش بیرون آمده خود را به «ابه» می‌رساند.



Göz bağlama گؤز باغلاما

بچه‌ها کنار هم جمع شده به قید قرعه چشم یک نفر را با دستمالی بسته چند بار دور خود چرخانده از او می‌خواهند شیئی را که مشخص کرداند پیدا کرد. او با چشمان بسته و با احتیاط به سوی محل مذکور می‌رود تا پیدایش کند در صورت توفیق چشمانش را باز می‌کند در غیر این صورت بچه‌ها سر به سرش می‌گذارند مثلاً هنگام حرکت یک دفعه یکی از بچه‌های شیطان، پایش را سر راه او دراز می‌کند و یا در مقابلش دولای خم می‌شود و بازیکن با برخورد با او با کله به زمین می‌خورد موجبات خنده و تفریح دیگران را فراهم می‌کند.

لی لی Ley Ley

ابتدا مستطیلی به ابعاد تقریبی 10×15 متر روی زمین صاف ترسیم می‌شود سپس بر اثر یارگیری اعضای دو گروه مشخص می‌شود بر حسب قرعه کشی گروه آغازگر نیز مشخص می‌شود.

با استقرار اعضای گروه اول در داخل مستطیل یکی از اعضای گروه دوم لی کنان از گوشه‌ی مستطیل وارد محوطه می‌شود و سعی می‌کند افراد گروه اول را داخل مستطیل با دست بزنند بی‌آنکه پایش را به زمین بگذارد. اگر پای اعضای گروه اول از خط خارج شود و یا دست مهاجم به او اصابت کند، سوخته از جریان بازی خارج می‌شود. اگر پای بازیکن مهاجم در اثر خستگی و یا عدم حفظ تعادل به زمین برخورد کند می‌سوzd و از جریان بازی خارج می‌شود. در این صورت نفر دوم به شرح فوق وارد بازی شده به تعقیب افراد گروه رقیب می‌پردازد.

این بازی از جذایت ویژه‌ای برخوردار است زیرا هر یک از اعضای گروه سعی دارند با گول زدن‌ها و شیطنت‌ها بر حریف چیره شوند.

اگر اعضای گروه مهاجم بتوانند تمامی افراد گروه رقیب را که در داخل مستطیل قرار دارند با موقوفیت گرفته از جریان بازی خارج سازند برنده محسوب می‌شوند و جای دو گروه با هم عوض می‌شود. اما اگر بازیکنان گروه دوم یکی داخل مستطیل شده، نتوانند اعضای گروه رقیب را بسوزانند حتی اگر یک نفر از آنها باقی بماند باز هم بازنده محسوب شده بازی را به شکل اول ادامه می‌یابد.

Mərciləşmə

معمولًاً بچه‌ها با هم شرط می‌بندند به طوری که دو انگشت کوچک هم‌دیگر را با هم قلاب کرده موضوع شرط را تعیین می‌کنند مثلاً می‌گویند: اگر من برنده شدم فلان چیز را به تو می‌خرم - «مرجیلشمک» برای پیش‌بینی موضوعی، یا پیشامدی خاص است که هر طرف ادعای اثبات آن را دارد .- بعضاً بچه‌ها وقتی با هم قهر می‌کنند باز هم دو انگشت خود را به هم داده قهر می‌شوند.

Mər mər

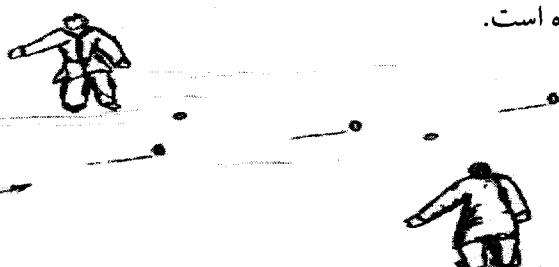
مَرْمَر که در فارسی به آن ((تبله)) گفته می‌شود، از جنس شیشه یا سنگ صیقل داده شده به اندازه‌ی گردوبی متوسط یا کمی کوچک‌تر از آن است که به رنگ‌های مختلف و زیبا درست می‌شود.

در زمینی صاف و به صورت طولی سکه‌های ۵۰ یا ۱۰ ریالی را در امتداد هم با گل یا هر چیز دیگر به صورت ایستاده سر پانگه می‌دارند سکه‌ها به تعداد بازیکنان است.

بعضًا بازیکنان دو نفر، دو نفر باهم یار می‌شوند که به آن در تور کی «قیله» گفته می‌شود معمولاً آنهایی که قویترند باکسی یار نمی‌شوند و به تنها ی سعی دارند همه را بیرند. پس از اینکه مشخص شد چه کسی یا کسانی نفر اولند که به آن - پانچ - گفته می‌شود نفرات اول مرمر خود را به طرف سکه‌ها غلتانده سعی دارند آنها را بزنند و یا در موقعیت مناسبی قرار گیرند پس از پرتاب نفرات اول این بار گروه دوم که - پانچ دالی - هستند مرمر خود را غلتانده سعی دارند سکه‌ها را و یا مرمرهای رقیان را بزنند این زمانی است که پول خورده شده باشد بدین ترتیب بازیکنان مرمرهای خود را پرتاب می‌کنند و نفرات آخر که آنها - زریخ - گفته می‌شود مرمر خود را پرتاب می‌کنند. چنانچه مرمر آنها به سکه و یا به مرمر افراد قبلی اصابت کند فرد مذکور «پانچ» می‌شود و بازی را ادامه می‌دهد.

چنانچه بازیکن مرمری را بزنند او از جریان بازی خارج می‌شود. نهایتاً بازی تا مرگ نفر آخر ادامه دارد.

بعضًا اتفاق می‌افتد بازیکنان علیه کسی که بیشتر پولها را خورده متعدد می‌شوند و تا او را با مرمر (تیله) نزنند بازی را به پایان نمی‌برند و این زمانیست که همهی پولها خورده شده و یک پول به آخر مانده است و متقابلاً بازیکن مذکور نیز سعی دارد تنها پول باقیمانده را با تیر بزنند. در صورت موفقیت، بازیکنان دیگر فقط یک بار مجازند به طرف مرمر فوق تیر پرتاب کنند. در این بازی هر کس صاحب سکه‌هایی می‌شود که آنها را خورده است.



ملام هارای Mollam haray

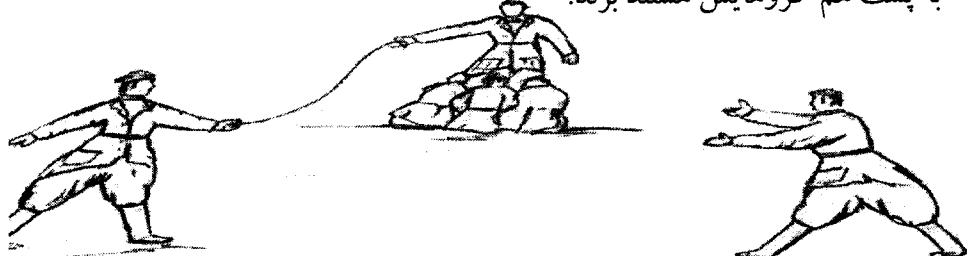
بچه‌ها دور هم جمع می‌شوند و دو نفر که نسبت به بقیه قوی‌تر و شاخص‌ترند به عنوان «ملّا» انتخاب شده یارگیری می‌کنند پس از قرعه کشی مشخص می‌شود که کدام گروه در وسط میدانی که قبلاً دایره‌ای به قطر تقریبی ۷ متر کشیده شده بنشینند و گروه دوم باید مخفی شود. البته گاهاً دور میدان بوسیله طنابی که یک سر آن در دست یکی از بازیکنان و سر دیگرش در دست ملائست مشخص می‌شود.

ملای گروهی که یارانش باید مخفی شوند چشم ملای گروه نشسته در میدان را با دستمال می‌بندد تا یارانش به دور از چشم او مخفی شوند.

بعد از اینکه ملّا مطمئن شد یارانش مخفی شده‌اند خودش نیز در محلی مناسب پنهان شده اعلام می‌کند تا ملای رقیب چشمش را بگشاید. پس از گشودن چشم به جستجوی افراد گروه رقیب می‌پردازند.

اعضای تیم مخفی شونده ملای جستجوگر را می‌پایند تا از گروه خود غفلت کرده دور شود در این صورت با اغتنام فرصت به گروه رقیب که در داخل دایره بی‌پناه و بدون ملّا نشسته‌اند حمله کرده در گردشان می‌نشینند. در این صورت آنها فریاد می‌زنند: ملام هارای، ملام هارای ...

ملّا باید به داد آنها برسد اگر یکی از افراد گروه را در محوطه دایره بالگد یا طناب بزند برندۀ شده جای گروه‌ها عوض می‌شود. البته حق ندارد افراد گروه را در حالی که سوار به پشت هم گروهایش هستند بزنند.



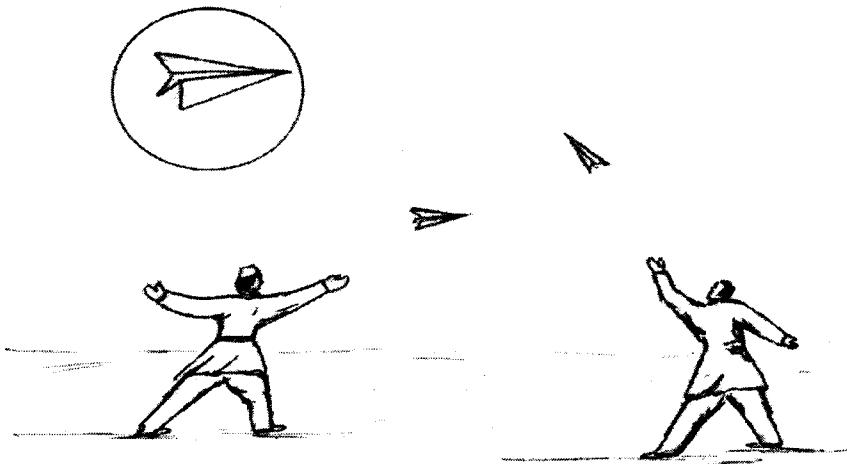
Mənnən gel ya gəlmə منن گل يا گلمه

بازیکنان دایره وار کنار هم می نشینند و یک نفر که قبلاً به قید قرعه انتخاب شده پشت سر آنها دور می زند. او در فرصت مناسب دستش را پشت یکی زده می گوید: «منن گل يا منن گلمه» پس از گفتن یکی از این جمله فرار می کند. اگر بگوید: «منن گل» بازیکن مذکور باید او را تعقیب کرده زودتر دایره را دور برند و در جای اولش مستقر شود. اگر ضارب زودتر به محل برسد و در جای او مستقر شود باید او بازی را ادامه دهد اما اگر ضارب بگوید: «منن گلمه» در این صورت باید فرد مذکور در خلاف جهت بدود و زودتر در جایش مستقر شود در غیر این صورت بازنشده است.



Muşək موشك

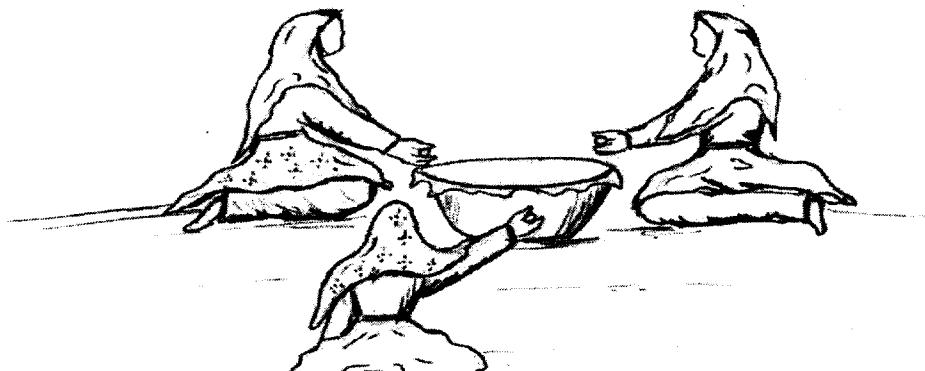
برگهای کاغذ را از وسط دفتر می کنديم و آن را به شکل هواپیما يا موشك در آورده در کلاس يا در حیاط مدرسه و کوچه به طرف آسمان پرتاب می کردیم. موشك هر کسی بیشتر پرواز می کرد برنده محسوب می شد.



Muncuq منجوق

دو نفر بازیکن در حالیکه هر کدام منجوقی در دست گرفته‌اند در ارتفاع ۳۰ تا ۴۰ سانتیمتری انگشتان کوچک خود را گره کرده منجوق‌های خود را به طرف چاله‌ی خیلی کوچکی که قبل‌کنده‌اند رها می‌کنند. منجوق هر کس به چاله بینده است و از طرف مقابل یک عدد منجوق می‌گیرد.

اما اگر هیچ یک از منجوق‌ها به چاله نیفتند، کسی که منجوقش نزدیک چاله است، آن را با انگشت اشاره به چاله می‌غلتاند، اگر به چاله افتاد برنده است اگر نیفتند نفر بعدی این کار را انجام خواهد داد.

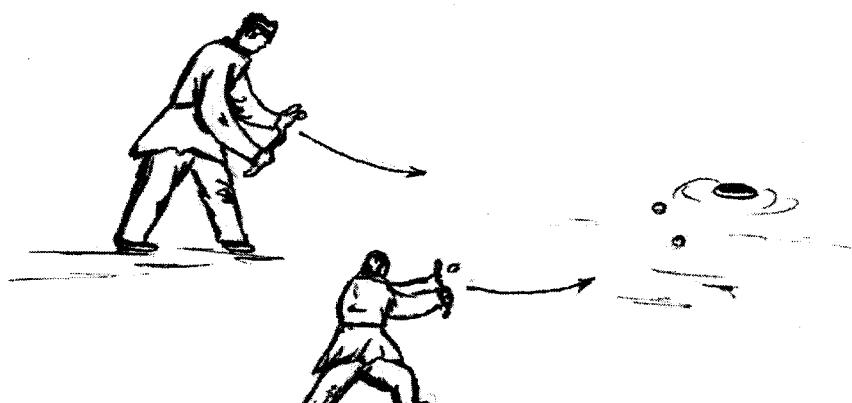


Muncuq منجوق

مقداری آب چشمه را در کاسه‌ای می‌ریزند و چند نفر دختر خانم دم بخت و یا عروس، دور آن جمع می‌شوند و هر کدام یک عدد منجوق داخل کاسه می‌ریزد و روی آن دستمالی می‌کشند به طوری که داخل کاسه دیده نشود. شکل و اندازه منجوق‌ها یکسان ولی رنگ آنها متفاوت است. صاحبان منجوق‌ها با انداختن منجوق نیت می‌کنند. هر یک از نیت کنندگان و یا یک نفر به نمایندگی با خواندن «بایاتی»... دست در کاسه کرده دانه‌های منجوق را خارج می‌کند مضمون «بایاتی» نیت صاحب منجوق را تفسیر می‌کند، اگر خوب باشد نیت برآورده می‌شود و در غیر این صورت نه. بعضی وقت‌ها «بایاتی» دسته جمعی خوانده می‌شود که بر جذابیت بازی می‌افزاید.

آی دنه دنه منجوق
کاسانین آلتین نان چیخ
بولودون رنگی آبی
عاشقین یوخدو تابی
نارکیمین دنه، منجوق
یار بلکه گله منجوق

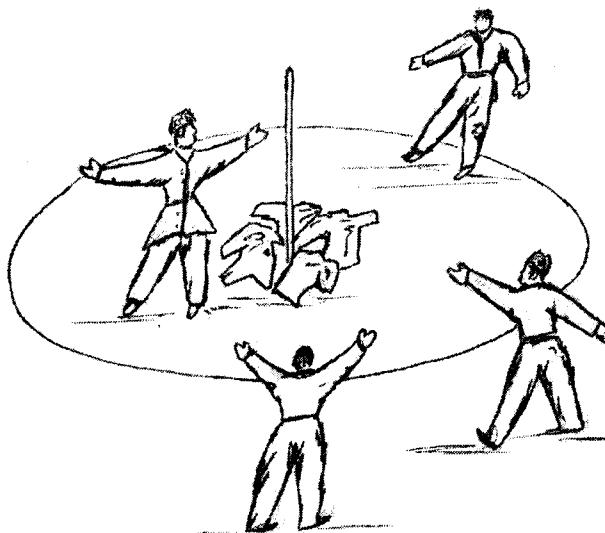
آی چله چله یاریم
بوگون یاریم گله جک
آتین قمچیله یاریم
 يولون آچ، گله یاریم
منجوقون رنگی آبی
نه دئسه قبول ائیله



mixçi چى مىخ

بچه‌ها ابتدا دایره‌ای به قطر تقریبی ۵ الی ۱۰ متر - بسته به تعداد بازیکنان - در زمینی هموار رسم می‌کنند و، چوبی در داخل آن می‌کویند. همه‌ی بچه‌ها کت خود را در آورده در کنار آن می‌گذارند.

یک نفر به قید قرعه کار حفاظت از چوب را برعهده می‌گیرد. فرد مذکور وظیفه دارد به هر وسیله ممکن گروه مهاجم را از دسترسی به کت باز دارد معمولاً او بالگد این کار را انجام می‌دهد. در عوض بقیه‌ی بچه‌ها سعی دارند از خط گذشته وارد محوطه دایره شوند و کت خود را بربایند و فرار کنند. چنانچه «میخ چی» بتواند مهاجم را در داخل دایره بالگد بزند، برنده محسوب است و جایش را با مهاجم عوض می‌کند. در غیر این صورت یک امتیاز از دست می‌دهد.



Nənə məni qurda vermə

این بازی بیشتر در بین دختر بچه‌ها متدال است. عده‌ای در حالیکه اطراف هم جمع شده‌اند یک نفر را به عنوان «قورد» = «گرگ» تعیین می‌کنند، قورد نسبت به بقیه‌ی

بچه‌ها قوی‌تر است و یک نفر به عنوان مادر «ننه» مشخص می‌شود و ظیفه‌ی مادر مراقبت از بقیه‌ی افراد است.

بچه‌ها پشت سر مادر که در حکم یاران «چوپان» است سنگر گرفته به ستون یک از کمر همدیگر می‌گیرند. بازیکن دیگر در لباس گرگ جهت بردن بره یا گوسفندی به گله حمله می‌کند. او که از طرف حاکم زورگو مأمور این کار شده ابتدا با ملایمت پیام ارباب را به چوپان رسانده می‌گوید: «آgam دئدی بیر قوزو وثر» از چوپان می‌خواهد بره‌ای به او بدهد اما چوپان نمی‌پذیرد و می‌گوید: «وئرمم، وئرمم». این کشمکش ادامه می‌یابد در مقابل «قرد» می‌گوید: «آپاررام، آپاررام»

وقتی بچه‌ها در گیری و کشمکش مادر و گرگ را می‌بینند در حالی که محکم به همدیگر چسیده‌اند با صدای بلند می‌گویند: «ننه منی قوردا وئرمه، ساققیزیمی کورده وئرمه» اوج بازی زمانی است که گرگ به زور خود را به گله زده می‌خواهد یکی از بره‌ها را جدا کند در این حال مادر فریادزنان می‌گوید: «وئرمم، وئرمم».

قرد می‌گوید: آپاررام، آپاررام.

بچه‌ها فریاد می‌زنند: «ننه منی قوردا وئرمه، ساققیزیمی کورده وئرمه».



Nelbəki

این بازی توسط دو نفر با هدف سرگرم کردن دیگران و گرم کردن مجلس اجرا می شود. یک نفر آدم زیر و زرنگ «آپاریجی» خطاب به حاضرین می گوید: من با مهارت و طردستی می توانم سکه یا سکه هایی را که در ظرفی ریخته شده به ظرف خودم هدایت کنم بدون آنکه با ظرف دوم تماس داشته باشم. حالا اگر کسی حاضر به همکاری است بلند شود، طبیعتاً در چنین مجلسی تعداد زیادی اعلام آمادگی می کنند. «آپاریجی» یکی از دو ظرفی (نلبکی، قابلمه، کتری ...) را که قبل آماده کرده است به دست او داده می گوید هر حرکتی که من انجام می دهم باید تو هم بدون کم و کاست و بی ملاحظه ای اطرافیان و بی توجه به خنده‌ی آنها عیناً تقلید کنی چنانچه حواست به من نباشد نمی توانم سکه ها را از ظرف شما به ظرف خودم هدایت کنم.

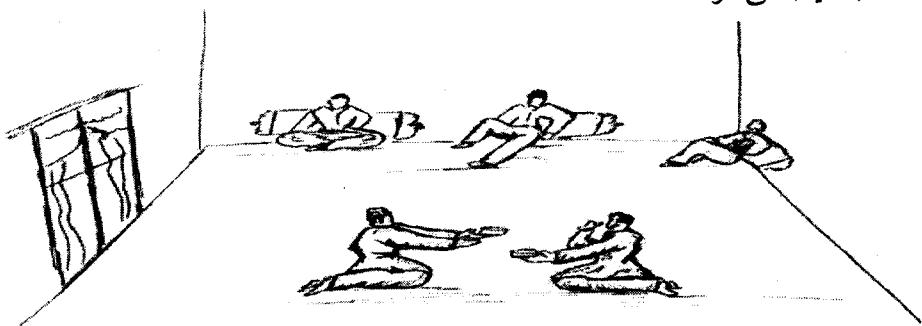
بعداً در حضور جمع دو عدد سکه به داخل ظرف می ریزد و می گوید: بدون اینکه این طرف و آن طرف نگاه کنی دست را زیر نلبکی بکش!

- دست را به صورت بکش.

- آها، حالا نلبکی را با دست دیگر بگیر.

- دست دیگر را زیر آن کشیده به پیشانیت بکش.

بدین ترتیب زغال ، واکس سیاه ، یا دوده سیاه و ... را به صورت خود مالیده موجب خنده جمعیت می شود.



Novruz bayramının oyunları اویونلاری نوروز بایرامینین اویونلاری

مردم آذربایجان بیشتر از نقاط دیگر ایران به نوروز اهمیت می‌دهند و برای آمدنش روزشماری می‌کنند در بیان اهمیت آن کافی است، بدانیم که هر گاه پسری که در اسفند ماه (بايرام آيى) به دنيا مى آمد نامش را «بايرام» يا «بايراملى» يا «نوروز» و يا «نوروز على» مى گذاشتند و به جهت علاقمندی به اين عيد بزرگ که طراوت طبعت را به همراه دارد به استقبالش رفته به روزها و هفته‌ها ييش نيز نام خاص داده‌اند مثلًا: اولين چهارشنبه اسفندماه را «يالانچى چارشنبه» نamidehاند زيرا مردم آذربایجان بر اين باورند که حرف و حدیث اين چارشنبه دروغ است زира زمستان تمام نشده و احتمال حمله‌ى سرما وجود دارد.

چهارشنبه‌ی دوم اين ماه «دوغور چارشنبه» است که هوا آرام آرام گرم شده و به راستی طبیعت زنده می‌شود و زمستان با همه‌ی سردی و شقاوتش رخت بر بسته است.

چهارشنبه سوم اين ماه «قره» يا «قره تك» نام دارد در اين چهارشنبه بادهای گرم شروع به وزیدن گرده و در دشت و صحراء و در قله‌ی کوهها بر بقایای زمستان حمله می‌کند، درختانی که به خواب زمستانی رفته‌اند يواش ييدار می‌شوند و حیات را دوباره از سر می‌گيرند . در اين روز مردم به زيارت اهل قبور رفته و از خانواده‌های مصیبت دیده دیدار می‌کنند و با بردن تحفه‌ای برای آمرزش او دعا کرده و برای بازماندگان طلب عافیت می‌کنند.

مردم با آخرین چهارشنبه‌ی سال که به «چهارشنبه سوری» معروف است به استقبال «نوروز» می‌روند، به بازار رفته و سايلى از قبيل «آينه ، شانه، گلاب، حنا، نبات، لباس، دستمال، آجيل، شيريني، جوراب، كوزه و ...» می‌خرند و خود را برای مراسم شب چهارشنبه و عيد نوروز آماده می‌کنند.

شب چهارشنبه سوری بجهه‌ها و نوجوانان و جوانان بخصوص جوانانی که نامزد دارند، دستمالی برداشته از پشت بام‌ها به سراغ خانواده‌های فامیل و یا نامزدشان رفته هدایایی دریافت می‌کنند.

شهریار با یادآوری خاطرات خوش آن روزگار می‌گوید:

شال ایسته دیم، من ده ائوده آغلادیم
بسیر شال آلب، تئز بتلیمه باغلادیم
غلام گیله قاشدیم، شالی ساللادیم
فاتطما خالا، منه جوراب باغلادی
 Khan ننه می، یادا سالیب آغلادی
 بایرامیدی، گنجه قوشی اوخوردو
 آداخلی قیز بئی جورایین توخوردو
 هر کس شالین بیر باجادان سوخوردو
 آی نه گوزل قایدادی شال ساللاماق!
 بئی شالینا بایراملیغین باغلاماق!

صبح همان روز مراسم «سو اوسته گنتمه» باشکوه و عظمت خاصی برگزار می‌شود. این مراسم یکی از رسماهای زیبا و به یاد ماندنی است که در آذربایجان با آیین‌های خاصی برپا می‌شود.

آتیل باتیل چارشنبه Atil batıl çarşənbə

یکی از جالب‌ترین مراسم در چارشنبه سوری پرش جوانان دم بخت از روی آتش است. بجهه‌ها پس از آتش زدن هیزم‌ها، آن گاه که شعله‌های آتش زبانه می‌کشد یکی یکی از روی آن پریده می‌گویند:

آتیل باتیل چارشنبه
آیناتکین بختیم آچیل چارشنبه

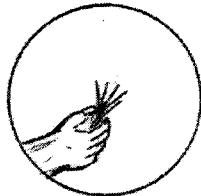
و شهریار به یاد خاطرات خوش گذشته چه زیبا گفته است :

باکی چنین سوزی ، سووی ، کاغنی
اینکلرین بولاماسی ، آغیزی
چرشنبه‌نین گیردکانی مسویزی
قیزلار دیهه : «آتیل باتیل چارشبه»
آینا تکین بختیم آچیل چارشبه



Səbzə cütləmə

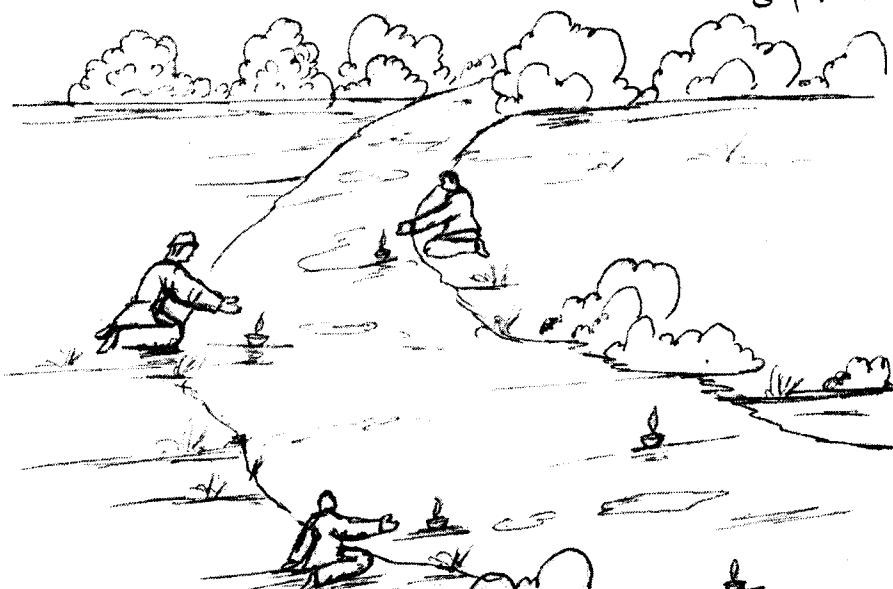
دختران جوان و دم بخت و عروس خانم‌ها که طی روزها و ماه‌های آخر سال سبزه‌های زیبای گندم و جو و نخود رادر ظروفی پرورده‌اند با فرا رسیدن چهارشنبه‌سوری در کنار رودها و چشمه‌های زلال به شادی پرداخته نهایتاً با نیت قلبی سبزه‌ها را می‌چینند و می‌شمارند اگر مطابق میل شان باشد نیت برآورده می‌شود و گرنه ...



گیودکان اوزدورمه Girdəkan Üzdürmə

دختران و پسران دم بخت پس از خوردن مغز گردو پوسته‌اش را پر از روغن گرچک یا نفت کرده فتیله‌ای بر آن تعییه کرده در سحرگاه نیمه تاریک چهارشنبه سوری آتش می‌زنند و روی آب روان «ینددی گوز» که به زلالی اشک چشم و به صافی دل دختران معصوم است رها کرده در انتظار بخت روشن خود لحظه‌شماری می‌کنند. صفاتی طولانی و گاهی سرگردان قایقهای ریز و درشت پوسته‌های گردو که هر یک فانوسی روشن در قلب خود جای داده‌اند در دل آب زلال و روان راهی دور دست‌ها می‌شوند. هر یک از نیت کنندگان پا به پای گردوی مشعل دار خود حرکت می‌کند تا بیند آیا زورق حامل نیتش سالم به خط پایان خواهد رسید یا نه؟ زیرا سالم به خط پایان رسیدن نشانه‌ی قبولی نیت و رسیدن به آمال و آرزوهاست. و گرنه ...

این بازی را باید نوعی تفال به حساب آورد که غالباً دختران جوان و دم بخت برای اطلاع از سرنوشت خود به صورت انفرادی یا گروهی در سحرگاه چهارشنبه‌ی آخر سال انجام می‌دهند.

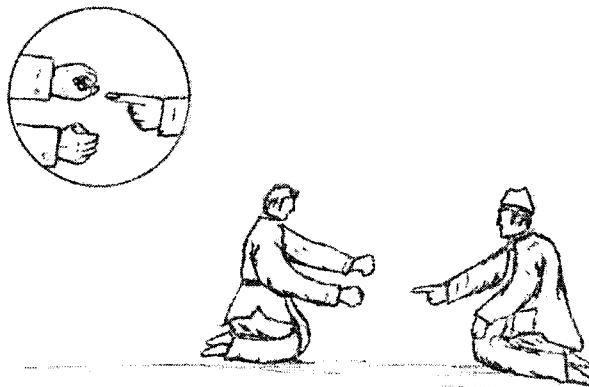


قولاق آسماق Qulaq asmaq

شب عید یا شب چهارشنبه سوری دختران جوان دم بخت یا عروس خانم‌ها به صورت انفرادی یا چند نفر با هم به سراغ خانه‌ی فامیل و یا افراد سرشناس رفته از درز درب و یا روزنه‌ی خانه‌ها گوش می‌ایستادند پس از شنیدن حرف‌های صاحب خانه آن را تعییر و تفسیر کرده برای آینده‌ی خود تصمیم می‌گرفتند. البته در این شب معمولاً همه‌ی مردم سعی می‌کنند حرف‌های خوب بزنند تا آینده‌ی کسی خراب نشود.

هئچ پوج Heç puc

برای بازی هئچ پوج «گل» و سیله‌ای جز یک عدد سنگریزه و یا یکدانه نخود یا لوپیا لازم نیست که به آن «گل» گفته می‌شود. بازیکنان به دو گروه تقسیم شده در مقابل هم به صفت می‌نشینند. سر دسته‌ی گروهی که باید بازی را شروع کند «گل» را پس از آنکه به همه‌ی بازیکنان نشان داد مخفیانه در دست یکی از همگروهایش که دستش را به صورت مشت در آورده پنهان می‌کند این کار باید چنان با مهارت صورت بگیرد که بازیکنان رقیب نتوانند جای «گل» را بدانند به این عمل «گل گزدیرماق» می‌گویند. بازیکنان رقیب، ترجیحاً سر گروه باید گل را پیدا کنند. اگر آنها در انتخاب اول جای «گل» را حدس بزنند به ازای دستهای گشوده نشده صاحب امتیاز می‌شوند و این بار آنها بازی را ادامه می‌دهند. اما اگر در انتخاب اول «گل» پیدا نشود یکی دستهای را با گفتن کلمه‌ی «هئچ» باز می‌کند تا بدین ترتیب از تعداد افراد بکاهد تا احتمال یافتن «گل» زیاد شود. اگر بعد از اولین حدس و در جریان بازی، سر گروه با گفتن کلمه‌ی «گل» از رقیب بخواهد تا دستش را باز کند و حدش هم درس باشد در آن صورت برنده شده به ازای دستهای گشوده نشده امتیاز می‌برد. اما اگر اشتباها با گفتن «هئچ» به «گل» رسید بازنده بوده به ازای دستهای گشوده نشده امتیاز می‌دهد و در ضمن بازی را طرف مقابل ادامه می‌دهد قبل از شروع بازی معمولاً نهایتی تعیین می‌کنند که هر گروهی زودتر آن امتیاز را کسب کند بازی را می‌برد.



هارداعى Hardağı

این بازی بیشتر برای سرگرم کردن مردم در مراسم عمومی از قبیل عروسی اجرا می شود یک نفر معمولاً هنرمند و زیان آور از میان جمع به پا خواسته به عنوان مجری، مجلس را بدست می گیرد و چند نفری را انتخاب کرده برای هر کدام نامی از این قبیل انتخاب می کند: عبدالله، هر کینی، حلیمی، حزینی، هارداعی، مجری (آپاریجی) در گوشی به هر یک از افراد توصیه هایی می کند سپس عبدالله را احضار می کند و در وسط مجلس می نشاند و بقیه در کناری می ایستند «آپاریجی» با صدای بلند می گوید:

- هر کینی؟

جواب می دهد : بلی

گئتور بونون بئر - کونو؟

هر کینی آمده کلاه عبدالله را برمی دارد . باز «آپاریجی» با صدای بلند می گوید:

- حلیمی؟

- بلی !

توت ایکی الینی !

حلیمی آمده دو دست عبدالله را محکم می‌گیرد باز «آپاریجی» فریاد می‌زند:
حزینی؟
بلی!

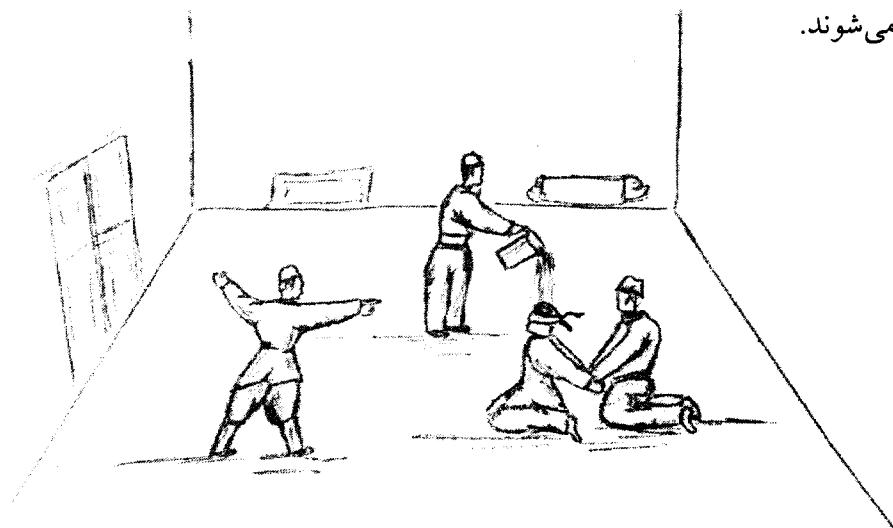
- توت بونون ایکی گوزونو !!

این بار حزینی آمده با دستمال چشمان عبدالله را محکم می‌بندد باز «آپاریجی» فریاد
می‌زند:

- هارداعی?
بلی!

توك بارداعی?

هارداعی که قبلًا ظرفی پر از آب یا دوغ یا ماست ... را به دستور «آپاریجی» آماده کرده
بود به سر و روی عبدالله می‌ریزد بدین ترتیب مجلسیان با این حرکات غرق در خنده
می‌شوند.



ها، گوی گه له، گوی گه له

از میان بازیکنان یک نفر به عنوان «ملا» یا سرگروه انتخاب شده روی سکو یا سنگی می‌نشیند بقیه بازیکنان در اطرافش دایره‌وار حلقه می‌زنند و یک نفر نیز شلاق به دست در کنار «ملا» می‌نشیند، ملا یواشکی با بغل دستیش مصلحت کرده پرنده‌ای را در نظر می‌گیرد. مثلاً « حاجی لک لک » بعداً ضمن بیان مشخصات پرنده با دست نیز مشخصاتش را ترسیم می‌کند. « بیرقوشوم وار بو قد - ده » دستانش را به اندازه‌ی لک لک باز می‌کند و به این ترتیب تمام خصوصیات دیگر پرنده را با ایما و اشاره بازگو می‌کند. بازیکنان نیز به دنبال او می‌گویند: هاگوی گله، گوی گله.

پرنده‌ای دارم این هوا

ملا: بیرقوشوم وار بو قد - ده

بچه‌ها: هاگوی گله

بچه‌ها: هاگوی گله، گوی گله

متقارش این قدره

ملا: دیدمی وار بو قد - ده

بچه‌ها: هاگوی گله

بچه‌ها: هاگوی گله، گوی گله

پرهایش اینقدره

ملا: قانادی وار بو قد - ده

بچه‌ها: هاگوی گله

بچه‌ها: هاگوی گله، گوی گله

طول پروازش این اندازه

بوردان اوچار بوقد - ده

تخم می‌گذارد این اندازه

تخمه قویار بوقد - ده

بچه‌هایش این اندازه‌اند

بالاسی وار بوقد - ده

بگویید بینیم کدام پرنده است؟

دئین گورخ هانسی قوشدو؟

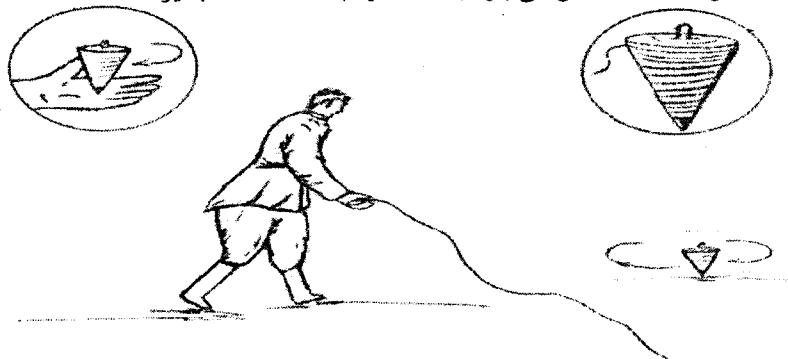
بدین ترتیب تمامی خصوصیات پرنده گفته می‌شود. چه می‌خورد؟ آیا حلal گوشت است یا حرام گوشت؟ اگر حلal گوشت باشد می‌گوید: «اتی منیم سومویو سنین» اگر حرام گوشت باشد «می‌گوید سومویو منیم اتی سنین». بعد از ذکر مشخصات می‌گوید: اسم پرنده را بگویید ابتدا بازیکنی که شلاق در دست دارد جواب می‌دهد اگر جوابش درست نباشد مثلاً به جای «لک لک» بگوید «اردک»، ملا می‌گوید شلاق را به ارک بده، فوراً اطاعت می‌شود این بار اردک جواب می‌دهد در صورت غلط بودن شلاق به نفر بعدی داده می‌شود این بار، اردک

جواب می‌دهد در صورت غلط بودن شلاق به نفر بعدی داده می‌شود تا بالاخره یک نفر جواب صحیح می‌دهد. در این صورت ملا با صدای بلند می‌گوید: «اور چاتلاسین» بازیکن با شلاق به جان بازیکنان می‌افتد و آنها هم فرار را بر قرار ترجیح می‌دهند شلاق زدنها تا زمانی که ملا دستور جدیدی صادر نکرده ادامه می‌یابد. اما وقتی که ملا می‌گوید: «پالان» این بار بازیکنان برگشته به سر و کله‌ی شلاق بدست می‌زنند و سعی می‌کنند تا شلاق را از دستش بگیرند. البته او هم بیکار نمی‌ماند آنها را با شلاق از خود دور می‌کند.

هول Hol

از چوب درخت گرد و به شکل گلابی درست می‌کردند و نوکش را کمی سوراخ می‌کردند و در فضای خالی آن مقداری سرب می‌ریختند به طوری که نوک آن هنگام برخورد با زمین نشکند و نیز به راحتی روی زمین بچرخد. بعضاً به جای سرب به نوک آن میخ می‌کوییدند. برای چرخاندن «هول» مقداری نخ محکم که در تور کی به آن «قاتما» گفته می‌شد. لازم بود. نخ را مرتب به بدن‌هی «هول» می‌پیچندند این کار از قسمت نوک شروع می‌شد به انتهای نخ که حلقه بود انگشت سبابه یا یکی از انگشتان دیگر را فرو می‌کردند. برای اینکه نخ محکم به بدن‌هی «هول» به پیچید معمولاً آن را کمی مرتکب می‌کردند بعضی‌ها این کار را با آب دهانشان انجام می‌دادند. البته عمل پیچش نخ دور هول مهارت خاصی لازم داشت و کار هر کسی نبود. بعد از آماده شدن «هول» همه‌ی بازیکنان همزمان آنها رابه زمین می‌کوییدند. هول‌ها که با سرعت در زمین به دور خودمی‌چرخیدند صداهایی شبیه صدای زنبور ایجاد می‌کردند وقتی همه‌ی صداها به هم می‌آمیخت نوای موسیقی خاصی به گوش می‌رسید که موجب هیجان بیشتر بازی می‌شد. برندۀ‌ی بازی کسی بود که «هول اش» بیشتر در زمین می‌چرخید. بازیکنان گاهی با «هول» هنرنمایی می‌کردند. بعضاً اتفاق می‌افتد شخصی هول اش را اول به زمین می‌زد نفر بعدی عمداً بر اساس شرط قبلی سعی می‌کرد به کله‌ی آن بزند چه بسا این کار باعث شکسته شدن اولی می‌شد. — و یا چاله‌ای کوچک در زمین

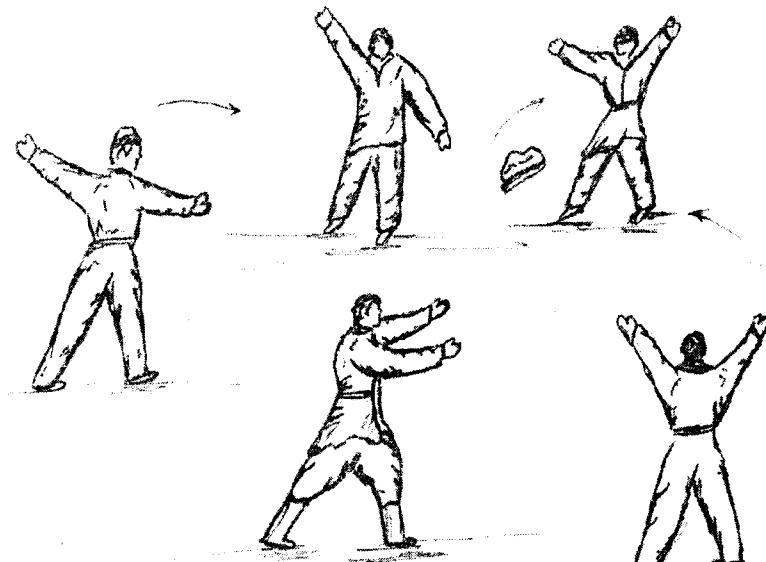
می کنندان سعی می کردند هول ها را چرخ زنان به چاله هدایت کنند. - و یا بعضی ها سعی می کردند هول را که در زمین می چرخید همانطور به کف دست بگیرد.



هلهی هلهی

هنگامی که بجهه ها بی خیال از همه جا مشغول کار خود هستند یکی از آنها شیطنت کرده کلاه بغل دستی اش را - معمولاً کلاه کچل - برداشته به طرف بجهه های دیگر پرتاب می کند و بدین ترتیب بازی «هلهی هلهی» شکل می گیرد.

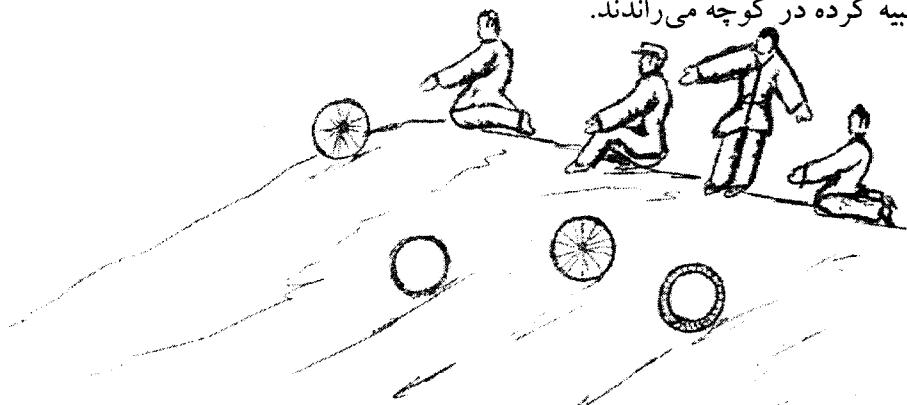
در حالی که کچل سراسیمه دنبال کلاه خود می دود بجهه های دیگر با گفتن «هلهی هلهی» می خواهند تا کلاه را به طرف او پرتاب شود. بدین ترتیب کلاه به دست هر کسی که رسید با رسیدن صاحب کلاه آن را به طرف دیگری پرتاب می کند. بیچاره صاحب کلاه آن قدر در وسط میدان این طرف و آن طرف می دود تا بالاخره خسته شده در گوشه ای می نشیند و یا اگر فرز و چالاک باشد فوراً کلاهش را قاپیده از آن بیشتر مراقبت می کند. این بازی با وسایل دیگر نیز اجرا می شود.



Hel hel هِل هِل

بچه‌ها لاستیک‌های کهنه‌ی ماشین یا دوچرخه را از سراشیبی رها می‌کنند لاستیک‌های هر کس بیشتر برود او برنده است.

بعضًا لاستیک‌ها را با دست و یا با تگه چوبی می‌زنند و مسابقه‌ی رانندگی می‌شود، گاهی بچه پولدارها و یا بچه‌های صنعتگران به «مانتاب» رینگ دوچرخه، فلزی نازک تعییه کرده در کوچه می‌رانندند.



Yerdə qalan qurd

یئرده قالان قورد

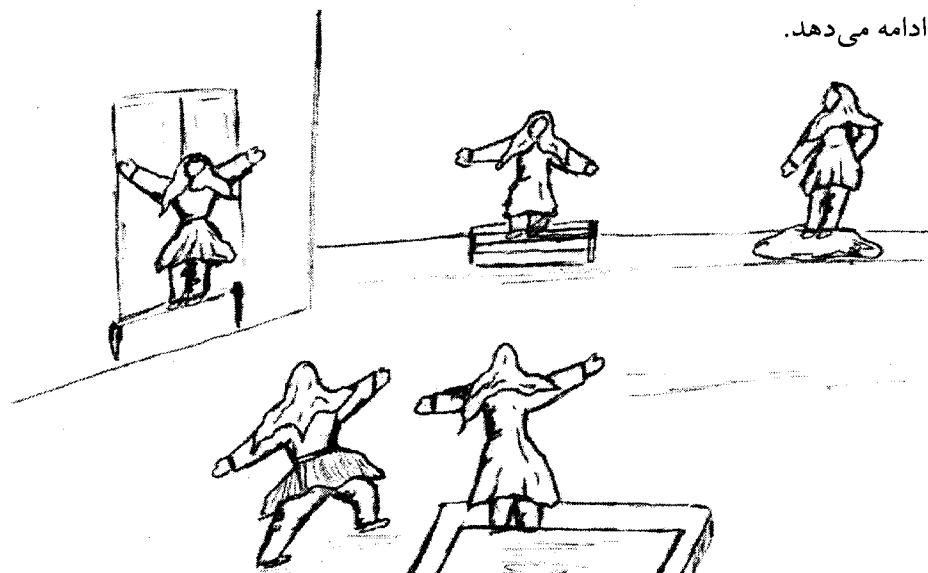
بچه‌ها در حالیکه همه با هم می‌گویند «یئرده قالان قورد اوْ لسون» فرار کرده در جایی بلند - روی نرdban ، پشت بام ، کنار لبهٔ حوض ، روی تکه سنگی کنار دیوار ، روی آجرهای انباسته در گوشهٔ حیاط ، روی کرسی شکسته‌ای که در گوشهٔ حیاط افتاده - مستقر می‌شوند.

آخرین نفری که جای مناسبی پیدا نکرده (قورد) محسوب می‌شود منتظر می‌ماند تا بچه‌های شلوغ جابجا شوند و او در فرصت مناسب جای یکی از آنها را بگیرد و بچه‌ها پس از استقرار پایین آمدۀ می‌گویند :

حسن قورد

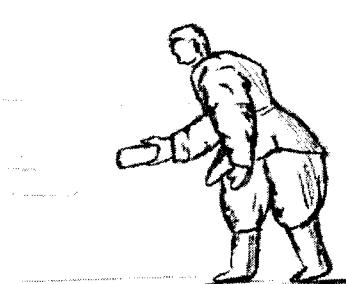
گل منی اود

«قورد» آنها را دنبال کرده سعی دارد قبل از رسیدنشان به جای ممنوعه، بگیرد در صورت موفقیت بازیکنی که دست «قورد» به او رسیده تبدیل به «قورد» می‌شود و بازی را ادامه می‌دهد.



Yeddi daş پئددی داش

بازیکنان با تهیه‌ی تعدادی سنگ و یا آجر سنگ پس از یارگیری، هفت سنگ را روی هم می‌چینند سپس تیم شروع کننده در فاصله‌ی ده - دوازده متری که قبلًاً با خطی افقی مشخص شده مستقر می‌شود این در حالی است که اعضای گروه هر کدام سنگی خوش دست، در دست گرفته‌اند و به نوبت سعی می‌کنند هفت سنگ را هدف قرار داده بزنند. چنانچه یکی از نفرات گروه اول بتواند هفت سنگ را زده آنها را پخش و پلا کند، اعضای گروه دوم یا سرگروه آنها به کنار سنگ‌ها رفته یکی از هفت سنگ را به عنوان سنگ زیرین یا اساس انتخاب می‌کند و بقیه‌ی سنگ‌ها را در فواصل تقریبی یک یا ۱/۵ متری پخش و پلامی کند و به نگهبانی از آنها می‌پردازد، وظیفه‌ی نگهبان این است که نگذارد اعضای گروه رقیب دوباره سنگ‌ها را روی هم بچینند و «هفت سنگ» درست کنند. او می‌تواند اعضای گروه رقیب را در صورت نزدیک شدن به سنگ‌ها با دست بزند چنانچه موفق به این کار شود جای گروه‌ها عوض می‌شود. اما معمولاً این اتفاق رخ نمی‌دهد اعضای گروه رقیب سعی دارند با حرکات فریبنده نگهبان را گول بزنند تا یاران هم تیمیش بتوانند سنگ‌ها را روی هم بچینند. در صورتی که گروه رقیب بتواند سنگ‌ها را روی هم بچیند صاحب امتیاز شده دوباره بازی را به شرح فوق آغاز می‌کند.



یومورتا دؤیوشدورمه Yumurta döyüşdürmə

هنجامی که برفها آرام آب شده طبیعت طراوت خاصی پیدا می کند و مردم به استقبال بهار می روند جوانان و نوجوانان کنار هم از دحام کرده مشغول - یومورتا دویوشدورمک - هستند.

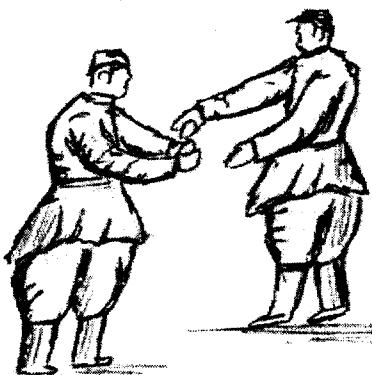
مادرها و مادر بزرگ ها تخم مرغ ها را با برگ پیاز و یا کاه و یا مخلوطی از برگ درختان روی تنور و یا اجاق می جوشانند ضمن اینکه تخم مرغ می پزد رنگ برگ رانیز به خود می گیرد پس از آماده شدن آنها را به بچه ها هدیه می دهد. بچه ها با گرفتن هدیه فوراً به جمع بقیه پیوسته مشغول بازی می شوند.

ابتدا برای امتحان تخم مرغ ها می گوید « گل دادیشاق » وقتی که قبول کردند که این کار را بکنند بازیکن ها تخم مرغ ها را با هم به قصد « دادماق » تعویض کرده چند بار آن را، را ز قسمت سر به دندان می زنند تا بینند آیا محکم است یا نه ؟ سپس قسمت دیگر تخم مرغ را با دندان امتحان می کنند . البته این کار مهارت خاصی می طلبد که بعضی ها واقعاً در این خصوص مهارت دارند . پس از انجام این مرحله هر بازیکنان در حالی که تخم مرغ خود را بردارد و یا معاوضه کند . بعداً با توافق هم دیگر یکی از بازیکنان در حالی که تخم مرغ را در کف دست گرفته ، رقیب مقابل کله تخم مرغ خود را به شرح فوق در کف دست می گیرد تا می شکند . این بار باز نده طرف دیگر تخم مرغ را به شرح فوق در کف دست می گیرد تا حریف بر آن بکوبد . وقتی دو طرف تخم مرغ شکسته شد ، طرف بازنده است و باید تخم مرغ شکسته را به حریف بدهد . بعضی ها در این کار حیله می برند مثلاً تخم مرغ را کمی سوراخ کرده داخل آن قیر یا گچ می ریزند که در این صورت تخم مرغ خیلی محکم شد و نمی شکند.

شهریار شیرین سخن نیز خاطرات خوش « یومورتا چاقیشدیرما » را این چنین ترنم می کند:

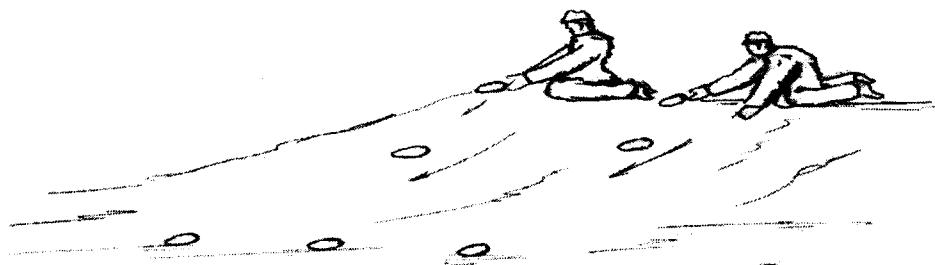
یومورتاني، گوچك گللى بويارديق
چاقیشدیريب ، سينانلارين سويارديق
اويناماقدان بيرجه مگر دويارديق؟

علی منه یاشیل آشیق وئرردى?
ایرضامنه نوروز گللى درردى.



Yumurta diğirlatma

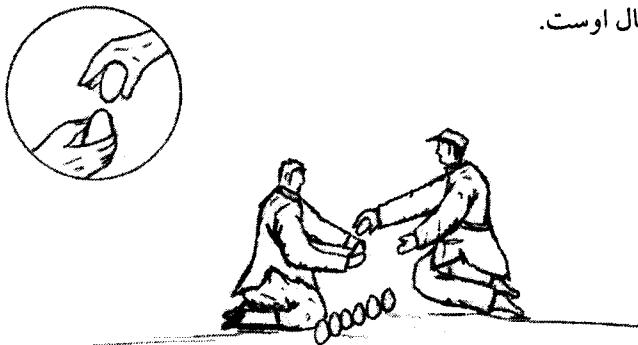
بازیکنان پس از آن که سراشیبی مناسبی پیدا کردند، اولین نفر تخم مرغش را می‌غلتاند. تخم مرغ‌ها پخته و رنگین هستند. دومین نفر آن را هدف قرار داده تخم مرغش را می‌غلتاند اگر در اثر غلتیدن تخم مرغ دومی به تخم مرغ اولی برخورد بکند نفر دوم برنده است در غیر این صورت نفرات بعدی همین کار را ادامه خواهند داد تا این که بالاخره یکی از تخم مرغ‌ها به اولین تخم مرغ برخورد بکند در این صورت برنده تمامی تخم مرغ‌های غلتانده شده را می‌برد.



Yumurta qatari

چند تخم مرغ را به صورت قطار روی زمین کنار هم چینند. یکی از بازیکنان به قید قرعه اول: تخم مرغ را ب مردادرد و نفر دوم تخم مرغ دومی را برداشته و اول کله‌ی آنها را و بعداً

قسمت دیگر «کونه» را به هم می‌زنند هر بازیکنی که هر دو طرف تخم مرغش بشکند تخم مرغ سوم را برابر می‌دارد باز هم به شیوه‌ی اول به هم می‌زنند پس از شکسته شدن چهارمی ... تا آخرین تخم مرغ را برداشته به هم می‌زنند. نهایتاً تخم مرغ هر کسی سالم بماند برنده بوده تمامی تخم مرغ‌ها مال اوست.



Yumurta Çalaya

این بازی توسط ۵ - ۴ نفر و یک عدد توب قابل اجرا است. ابتدا یک نفر به عنوان سرگروه «ملا» انتخاب می‌شود. فرضًا اگر تعداد بازیکنان ۵ نفر باشد یک نفر به عنوان سرگروه انتخاب می‌شود بقیه‌ی بازیکنان هر کدام برای خود چاله‌ای کوچک 7×7 سانتیمتر می‌کنند به طوری که چند عدد توب تنیس در آن جا بگیرد در ضمن چاله‌ها باید در امتداد هم و با فاصله‌ی ۱۰ یا ۱۲ سانتیمتری کنده شوند.

سرگروه توب را از فاصله‌ی ۳ یا ۴ متری به آرامی به طرف چاله‌ها می‌غلتاند بقیه‌ی بازیکنان پشت سر ملا آمده باش می‌ایستند تا به محض اینکه توب در یکی از چاله‌ها افتاد صاحبش با سرعت خود را به توب رسانده آن را بردارد و بازیکنان دیگر نیز برخلاف بازیکن مذکور با سرعت خود را از چاله‌ها دور می‌کنند. بازیکن صاحب چاله با برداشتن توب فوراً دستور ایست می‌دهد.

بازیکنان به محض شنیدن فرمان ایست در هر حالتی که باشند سر جای خود می‌ایستند. بازیکنی که توب را در اختیار دارد سعی می‌کند یکی از افراد را هدف قرار داده بزند.

اگر موفق به این شود ملا یک عدد تخم مرغ در چاله شخصی که توپ به او اصابت کرده می‌اندازد اما اگر توپ به هیچ کسی اصابت نکند یک عدد تخم مرغ در چاله پرتاب کننده توپ انداخته می‌شود بازی به این ترتیب ادامه می‌یابد.

در این بازی هر یک از بازیکنان که به چاله‌اش ۵ عدد (طبق قرارداد) تخم مرغ انداخته شود بازنش محسوب می‌شود به این ترتیب با پرشدن چاله‌ها . بازیکنان یکی یکی از جریان بازی کنار گذاشته می‌شوند تا این که نفر آخر به عنوان برنده تمامی تخم مرغ‌ها را می‌برد.

یومورتا - قوش Yumurta- quş

اوخر پاییز و در طول زمستان گنجشک‌ها به علت نبودن دانه در حیاط خانه‌ها جمع می‌شدند، دو عدد تخم مرغ را در وسط حیاط گذاشته متظر می‌ماندیم تا گنجشکی به آن نوک بزند . براساس شرط قبلی گنجشک به تخم مرغ هر کسی نوک می‌زد او برنده بود و تخم مرغ رقیب را می‌برد.

