



کتابخانه
دانش دومی و میراث فرهنگی و طبیعی قشم
-۳-

بازی های قشم
سیدمحمدهاشم پیرزنده

از سری کتاب های
کتابخانه دانش بومی و میراث فرهنگی و طبیعی قشم
شماره پروژه: 042-2004-G52-IRA SGP

با پشتیبانی
شورای بندر لافت
شورای سرریگ
برنامه کمک های کوچک تسهیلات محیط زیست جهانی (SGP/GEF-UNDP)
برنامه عمران سازمان ملل

به کوشش
سیدمحمدهاشم داخته | محمد شریف رنجبر

نشر ماهوما
تهران | فرمانیه غربی | پلاک ۲۱۷ | واحد ۳۰۱
www.maahoma.com
تلفن ۲۲۷۳۱۲۸۶-۲۲۷۱۴۶۸۱

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۹۲۵۱۲-۳-۰۰
شمارگان: ۲۰۰۰ نسخه
چاپ نخست: ۱۳۹۱
قیمت: ۶۵۰۰ تومان

طراحی جلد و درون کتاب:
www.hamidmosaddegh.com

کا
رنگار
فیک
حیدر
مقصد



The
Games
Of
Qeshm
Island
By:
S. N. H. Pirzende

بازی های قشم

سیدمحمدهاشم پیرزنده

کتابخانه
دانش بومی و میراث فرهنگی و طبیعی قشم
-۳-

سرشناسه : واتکینز، مایکل
Watkins, Michael
عنوان و نام پدیدآور : نود روز نخست : استراتژی های موفقیت برای مدیران جدید در تمام سطح سازمان ها / مایکل واتکینز ؛ [مترجم]
کمال بیرامیان، سرواظم وزیري ؛ [برای] مرکز رشد قشم.
مشخصات نشر : تهران: نشر ماه و ما ، ۱۳۹۰.
مشخصات ظاهری : ۱۹۲ ص.؛ جدول نمودار.
شابک : ۹۷۸-۶۰۰-۹۲۵۱۲-۳-۰۰-۱-۶-۶۵۰۰۰
وضعیت فهرست نویسی : فیا
یادداشت : عنوان اصلی: The first 90 days critical success strategies for new leaders at all levels, 2003
موضوع : رهبری
موضوع : قابلیت اجرایی
موضوع : برنامه ریزی استراتژیک
موضوع : مدیریت
موضوع : مدیریت
شناسه افزوده : بیرامیان، کمال، ۱۳۵۵ - مترجم
شناسه افزوده : وزیري، کرمانی، سرواظم، مترجم
شناسه افزوده : مرکز بین المللی رشد قشم
رده بندی کنگره : ۱۳۹۰ و ۱۶ HD۵۷/۷/۹
رده بندی دیویی : ۶۵۸/۴
شماره کتابشناسی ملی : ۲۴۸۱۵۵۹

سیاهه بازی‌ها

Dartooopa	۵ > دارتوپا
Rammaza	۷ > رمازا
Dara	۹ > درا
Lopanga	۱۰ > لوپنگا
Galesa	۱۵ > گالسا
Haft sanga	۱۶ > هفت سنگا
Tilaya	۱۷ > تیله یا
Mayaya	۸ > مایه یا
Estop	۹- استپ
Darmogha	۱۰- دارمغا
Kelmacha	۱۱- کلمچا
Malooka	۱۲- مالوکا
Shah vazira	۱۳- شاه وزیرا
Hob	۱۴- هب
Savari matta	۱۵- سواری متا
Keli meliya	۱۶- کلی ملیا
Davasata	۱۷- در وسطا
Zahba zahba	۱۸- زهبا زهبا
Goopa	۱۹- گوپا
Gorgom salalom	۲۰- گرگم سالالم
Rowa	۲۱- روا
Kal sheytana	۲۲- کل شیطونا
Dama	۲۳- داما
Qatala	۲۴- قاطالا
Chehm morookhta	۲۵- چههم مروختا
Gounia	۲۶- گونیا
Gerashia	۲۷- گراشیا
Korkomoocha	۲۸- کرکوموچا
Dastom cheleka	۲۹- دستم چلکا
Sarbastaya	۳۰ > سربسته یا
Bandbaziya	۳۱ > بند بازی یا
Khona qazi kian	۳۲ > خونه قاضیکیان

با سپاس از

سید محمد هاشم داخته

مدیر پروژه

عبدالحمید سرودی

و همه عزیزانی که ما را در این پژوهش یاری کردند.

پیشگفتار

بازی کردن و تفریح کردن و تحرک داشتن خود لازمه جسم و روح است. انسان با ورزش کردن سلامتی جسمی و روحی خویش را تقویت می‌کند. در گذشته حتی خبری از توپ گرد نبود این در حالیست که امروزه همین توپ گرد یکی از لوازم اساسی ورزش‌هاست اعم از فوتبال، والیبال، بسکتبال، تنیس، واترپلو و... از گذشته در اقصی نقاط جهان مردمان به طررقی سرگرم بازی‌هایی بودند که جزیره قشم از این امر مستثنی نبود.

بازی‌هایی که هوش و ذکاوت را تقویت می‌کرد و جسم و روح انسان را پرورش می‌داد اما هم اکنون بازی‌های رایانه‌ای جای بازی‌های محلی را پر کرده است و آن را به باد فراموشی سپرده‌اند که این خود معضل بزرگی است برای بچه‌هایی که جسم و روانشان نیازمند تحرک و ورزش است. سال‌ها پیش با پایان یافتن مدارس و رسیدن فصل تابستان خود به خود بازی‌ها آغاز می‌شد و اگر یکی از محله‌های قشم دارتوپا بازی می‌کردند کلیه محله‌ها همان بازی در دستور کارشان بود، حتی در مواقعی بچه‌های یک محله جمع می‌شدند و به محله‌ای دیگر می‌رفتند و با هم مسابقه می‌دادند.

امیدواریم با جمع آوری این کتاب بازی‌هایی که نسل‌های قبل از ما زنده نگه داشته و اکنون از یاد رفته‌اند را دوباره زنده کنیم.

بازی‌هایی که در این کتاب گنجانده‌ایم تحقیقاتی است که با مساعدت مردمان این مرز و بوم گردآوری گردیده است. لازم به ذکر است که شاید بازی‌هایی باشند که از ذهن بزرگان این شهر خارج شده و نتوانسته‌ایم روی کاغذ بیاوریم. همچنین برخی از این بازی‌ها در روستاهای قشم برپا بوده و در هر روستا با کمی تغییر نسبت به جاهای دیگر انجام می‌گرفته که این تحقیقات مستلزم وقت و زمان مناسب می‌باشد.

ناگفته نماند که این گونه بازی‌ها به شرایط اقلیمی، جغرافیایی و همچنین اجتماعی و فرهنگی منطقه بستگی داشته و هر منطقه از کشور بازی‌هایی مخصوص به خود داشته یا با کمی تفاوت انجام می‌گیرند.



۱ دارتوپا Dartoopa

نوع بازی:
تعداد بازیکنان:
سن بازیکنان:
وسایل بازی:
جای بازی:
هدف بازی:
عضلات، چابکی

گروهی
دست کم ۶ نفر
۱۲ سال به بالا
توپ نمد، چوب تراش شده گرد تقریباً ۵۰ سانتی
فضای باز، زمین هموار
سرعت عمل، مفاهیم اولیه جنگ و گریز، سرعت انتقال، تقویت دست و

چگونگی بازی:
تقسیم می‌شوند.
۲ نفر به‌عنوان سرگروه (ممبل - Mombel) انتخاب می‌شوند. بل Bel به معنی یار و مم Mom به معنی مادر می‌باشد.

بازی‌ها قشیم





۲ رمازا Rammaza

نوع بازی:	گروهی
تعداد بازیکنان:	دست کم ۸ نفر
سن بازیکن:	از نونهالان به بالا
وسایل بازی:	ندارد
جای بازی:	فضای باز و هموار
هدف بازی:	تقویت عضلات دست و پا، سرعت انتقال، مفاهیم اولیه جنگ و گریز، چابکی

چگونگی بازی: از بین بازیکنان ۲ نفر به عنوان ممبل انتخاب می‌شوند و بازیکنان به صورت مساوی تقسیم می‌شوند و زمین به قید قرعه تعیین می‌گردد. بازیکنان هر دو تیم (الف و ب) کار خود را آغاز می‌نمایند بدین ترتیب: مثلاً "تیم الف در نقطه شروع و تیم ب در مقابل تیم الف قرار می‌گیرد و تیم الف که شروع کننده

به قید قرعه دو تیم در برابر یکدیگر صف آرایی می‌کنند. تیم الف در نقطه شروع و تیم ب در مقابل تیم حریف قرار می‌گیرد.

یک نفر با اجازه ممبل چوب در دست، پشت خط شروع قرار می‌گیرد و یکی از یاران تیم ب توپ در دست روبروی بازیکن الف می‌ایستد سپس شروع کننده آهسته با چوب، ضربه به تویی که در دست بازیکن تیم ب قرار دارد می‌زند (به عنوان اطلاع دادن به بازیکن تیم ب که من آماده ام) و بلافاصله بازیکن تیم ب توپ را به ارتفاع نیم تا یک متر به بالا پرتاب می‌کند و بازیکن تیم الف باید با چوب به توب ضربه محکمی بزند تا بازیکنان تیم حریف نتوانند توپ را در هوا بگیرند (بل بگیرند) ضربه زننده می‌تواند فقط سه ضربه از نقطه شروع بزند و بعد از پایان نوبت وی بازیکن بعدی تیمش جای او را پر می‌کند الخ

بازیکنان تیم الف که در نقطه شروع ایستاده و نوبت ضربه زدن آنان تمام شده (فرضا) یک یا دو یا سه و یا چهار نفر) منتظر فرصتی هستند تا خود را به نقطه ی انتهای مسیر برسانند و سپس به نقطه شروع برگردند تا مجدداً به نوبت ضربه به توب را بزنند.

چنانچه در زمان ضربه زدن به توب بازیکنان تیم ب توپ را در هوا بل بگیرند (گر دو دستی بل بگیرند ضربه زننده باید جای خود را به دیگری بدهد و چنانچه یک دستی بل بگیرند کل تیم باید جای خود را به تیم حریف بدهد).

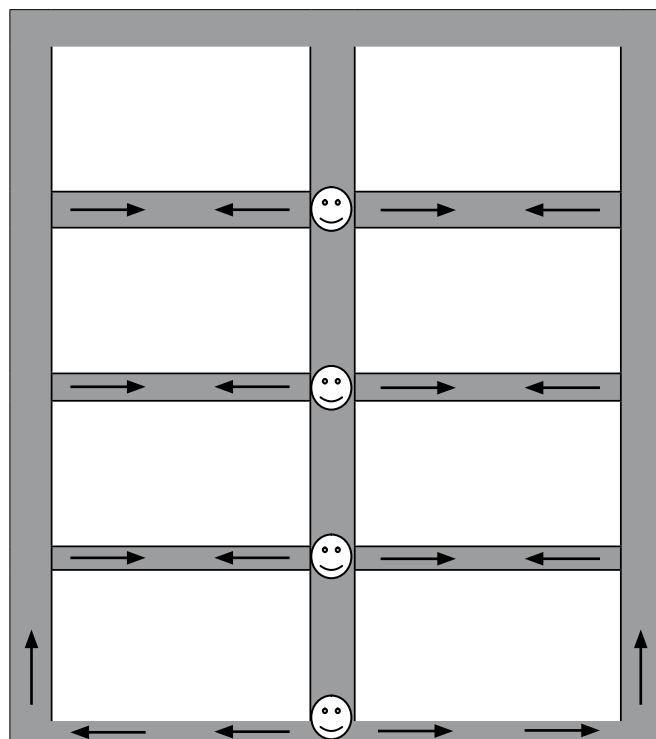
زمان ضربه زدن به توب اگر یار تیم شروع کننده در محوطه بازی در حال دویدن باشد و در حال رساندن خود به انتها و یا به نقطه شروع برگردد بازیکنان تیم حریف می‌توانند با توب به بازیکن تیم مقابل ضربه بزنند. اگر ضربه به یکی از یاران تیم شروع کننده بخورد بازیکنان تیم حریف بلافاصله به نزدیکترین محل (یا نقطه شروع و یا انتهای مسیر) می‌رسانند و چنانچه در همین حال تیم حریف بتواند مجدداً با توب به بازیکنان مقابل ضربه بزنند باز هم جا بجایی صورت می‌پذیرد و بازیکنان بدون این که توب به آنان اصابت نماید به یکی از دو محل که اشاره شد می‌رسانند.

و چنانچه تمامی بازیکنان تیم الف ضربات خود را بزنند و بازیکنی نتواند انتهای مسیر و بلعکس را طی نماید جابجایی تیم‌ها صورت می‌گیرد.

در بعضی مواقع در یارگیری یک نفر اضافه است که آن یک نفر به عنوان یار هر دو تیم انجام وظیفه می‌کند و آن را هاوی در میون (Havi Dar Mayon) می‌گویند که این یار همیشه به عنوان یار مقابل نقطه شروع بازی می‌کند و حق هیچ گونه زدن با توپ به یار حریف را ندارد ولی در بعضی اوقات پاس با توپ در دستور کار خود قرار می‌دهد.

وظیفه اصلی وی فقط باید پشت خط نزد بازیکنان تیم نقطه شروع بایستد و توپ را به صورت پاس به هوا پرتاب نماید تا بازیکنان تیم ضربه به توب بزنند.

ممبل: سرگروه
دار: چوب



۳ درا Dara

نوع بازی:	گروهی
تعداد بازیکنان:	هر تیم ۱۰ نفر
سن بازیکن:	نوجوانان به بالا
وسایل بازی:	ندارد
جای بازی:	فضای باز و هموار
هدف بازی:	سرعت عمل، دقت عمل، چابکی

چگونگی بازی: ۲ نفر به عنوان ممبل (Mombel) انتخاب می‌شوند و یارگیری انجام و بعد از آن به قید قرعه زمین بازی تعیین می‌گردد که تیم الف مهاجم و تیم ب مدافع یا بلعکس. سالهای گذشته محدودیت نفر نبود و کم کم درا را اصولی تر بازی کردند و اکنون خط مستطیل شکلی که ابعاد آن مشخص نکرده اند روی زمین ترسیم و مستطیل را به ۸ قسمت تقسیم می‌کنند.

می‌باشد یک نفر را به عنوان مهاجم سرعتی (او باید از معرکه جان سالم بدر ببرد و دیگر یاران وی باید راه را بر وی هموار نمایند تا خود را به نقطه انتهای مسیر برساند. به گویش محلی او را هاوی خطاب می‌کنند).

هر یک از بازیکنان باید با دست راست انگشتان پای چپ و یا بلعکس را بگیرد و با یک پا عمل دویدن و با دست دیگر عمل هل دادن و یا باز کردن دست از انگشتان پا را انجام دهد.

بازی که شروع شد هر ۲ تیم با یکدیگر به نبرد تن به تن اقدام می‌نمایند و تیم ب باید سعی نماید اولاً تیم الف هاوی خود را به نقطه انتها نرساند و از طرفی دستان بازیکنان حریف از پاهایشان باز نماید که جایابی تیمی صورت گیرد. چنانچه تعدادی از بازیکنان تیم الف دست‌هایشان از پایشان جدا شده و هاوی بتواند خود را به نقطه انتها برساند کل تیم الف باید به حالت اولیه برگردند و بازی را مجدداً آغاز نمایند.

تیم ب باید سعی کند تا هاوی (مهاجم سرعتی) نتواند خود را به انتهای مسیر برساند و از طرفی بازیکنان تیم الف سعی می‌کنند تا هاوی را تحت حمایت قرار دهند تا بتواند به مسیرش ادامه دهد. کلمه رمازاً احتمالاً از لغت رَم گرفته شده که به معنی فرار می‌باشد. رماز احتمالاً به معنی در حال فرار باشد.



مساحت تقریبی آن ۵×۸ (۴۰ متر مربع) و یارگیری توسط ممبل (Mombel) آغاز و به قید قرعه زمین بازی مشخص می‌شود تیم الف مهاجم و تیم ب مدافع می‌شود. تیم مهاجم در نقطه شروع قرار می‌گیرد و تیم مدافع ۳ نفر روی هر یک از چهار راه و یک نفر که خط مقدم است روی سه راه می‌ایستد و بازیکنان مهاجم باید طوری در خانه‌های ترسیمی بیایند که مدافعان نتوانند آن‌ها را در تله بیاندازند و مدافعان فقط حق دارند در مسیر حدود خودش حرکت کند و می‌تواند فقط به راست و چپ در حرکت باشد و سرگروه بازی می‌تواند در کل مسیر حرکت کند و به صورت آزاد در مسیرهای خط‌کشی شده حرکت نماید و بازیکنان حریف را به دام بیاندازد و چنانچه یکی از بازیکنان مهاجم در تله بیافتد بازی متوقف و جایجایی تیم‌ها صورت می‌پذیرد. و چنانچه همه بازیکنان تیم الف بدون این که در دام بازیکنان تیم ب بیافتند امتیاز ۱ را تیم برنده می‌دهند و بازی را مجدداً آغاز می‌نمایند. ضمناً سرگروه تیم مدافع در حین آمدن بازیکنان تیم الف به خانه‌ها آنان را آزاد می‌گذارد تا وارد معرکه شوند ولی خانه‌های بعدی باید خودشان را از مدافعان عبور دهند و در موقع برگشتن و گذر از آخرین مرحله که سرگروه آن جا کمین کرده بازیکن مثل دور اول آزاد نیست باید خود را با ترفندی به خط پایان برساند. شکل ترسیمی بازی در ا در صفحه بعد مشاهده کنید.

۴ لوپنگا Lopanga

نوع بازی:	گروهی
تعداد بازیکنان:	۴ نفر به بالا (به‌طوریکه دور حاکم شلوغ نشود)
سن بازیکنان:	نوجوانان به بالا
وسایل بازی:	یک عدد شال گره زده
جای بازی:	کوچه، محله و یا فضای باز
هدف بازی:	تقویت هوش، بالا بردن دقت، تمرکز حواس

چگونگی بازی: ابتدا بازیکنان دور هم جمع می‌شوند و به قید قرعه یک نفر به عنوان حاکم بازی انتخاب می‌شود. حاکم شال گره زده را در دست می‌گیرد و بقیه بازیکنان گوش به فرمان حاکم یک دست خود را بر روی شال نگه می‌دارند و حاکم سوال خود را مطرح می‌کند (سوالات در رابطه با نوع خرما و سپس میوه‌ها می‌باشد) و بازیکنان باید با دقت به سوال حاکم پاسخ دهند، بازیکنی که جواب را صحیح اعلام کند بلافاصله حاکم با تائید به پاسخ، شال را رها می‌نماید و بازیکنی که



جواب صحیح را گفته شال را در دست می‌گیرد و بقیه بازیکنان با رها کردن شال پا به فرار می‌گذارند و بازیکن شال بدست به دنبال بازیکنان می‌دود و به محض رسیدن به هر کدام از بازیکنان با شال به آنان ضربه می‌زند تا این که حاکم اعلام می‌کند کلیه بازیکنان به پهلوی وی جمع شوند و بازیکنی که پاسخ سوال را داده بود به عنوان حاکم بعدی انتخاب می‌شود و بازی طبق روال قبلی آغاز می‌شود.

۵ گالسا Galesa

نوع بازی:	گروهی
تعداد بازیکنان:	۶ نفر به بالا
سن بازیکنان:	۱۴ سال به بالا
جای بازی:	دریا
هدف بازی:	تقویت عضلات دست و پا، هوشیاری و دقت

چگونگی بازی: بازیکنان به روش خاص گالسا تقسیم می‌شوند. یک نفر به عنوان گرداننده یارکشی انتخاب می‌شود و وی با به هم زدن آب دریا در محوطه یک متر مربعی به طوریکه کف روی آب قرار بگیرد (این عمل برای هر یک از بازیکنان انجام می‌گیرد) و بازیکنان به ترتیب با انگشت وسطی به داخل آب ضربه می‌زنند و با تشخیص گرداننده و با صدای ضربه می‌گویند، مرغ یا خروس. صدای ضربه اگر ضعیف باشد مرغ و اگر صدای ضربه بلند باشد خروس. فرضا^۲ نفر خروس باشند در ساحل در عمق یک متری قرار می‌گیرند و بقیه اگر مرغ باشند



باید به عمق ۲-۳ متری دریا بروند و وقتی که بازیکنان مرغ آرایش گرفتند بازیکنان خروس با صدای بلند می‌گویند گالس، بازیکنان مرغ جواب می‌دهند چن گالس، بازیکن خروس می‌گوید زی هو یا بالا هو، بازیکنان مرغ یکی را باید انتخاب کنند اگر بگویند زی هو باید زیر آب خود را به عمق یک متری برسانند و با دست زدن به شکم خود اعلام می‌کند که من خود را به مقصد رسانده‌ام. خروس‌ها باید سعی کنند که تعدادی از مرغ‌ها را در دام ببندازند تا در مرحله بعد همان مرغ‌هایی که در تله خروس‌ها افتاده اند به بازیکن خروس ملحق می‌شوند و باید کار خروس‌ها را ادامه دهد تا این که خروس‌ها کلیه مرغ‌ها را در دام ببندازند و چنانچه همه مرغ‌ها در دام افتادند بازی از اول شروع می‌شود.

چن (Chen): چیه
زی هو (Zee How): زیر آب

۶ هفت سنگا Haft Sanga

نوع بازی:	گروهی
تعداد بازیکنان:	۸ نفر به بالا
سن بازیکنان:	نونهالان به بالا
وسایل بازی:	۷ عدد سنگ تقریباً پهن که روی هم بتوانیم قرار دهیم، یک توپ نمد
جای بازی:	هر جای مناسب و مسطح
هدف بازی:	چابکی، تقویت مهارت در نشانه‌گیری، بالا بردن دقت، تمرکز حواس

چگونگی بازی: بازیکنان به دو دسته تقسیم می‌شوند و به قید قرعه زمین بازی را تعیین می‌کنند. تیمی که برنده قرعه شود می‌تواند توپ را در دست داشته باشد و نشانه‌گیری خود را آغاز نماید. تیم الف که توپ در دست دارد با توپ سنگ‌ها را هدف قرار می‌دهد و تیم ب باید در مقابل آنان قرار بگیرند. اول هر هفت عدد سنگ را روی یکدیگر قرار می‌دهیم و فاصله ضربه به توپ



حدود ۴ تا ۵ متر تعیین می‌شود و بازیکنان تیم الف به نوبت ضربه را شروع می‌کنند و هر بازیکن فقط ۳ ضربه می‌تواند بزند. اگر توپ به سنگ‌ها برخورد و سنگ‌ها از روی هم بریزد بازیکنان تیم الف باید پا به فرار بگذارند و تیم ب با توپ بدنبال آنان می‌دوند تا با توپ به بازیکنان تیم الف ضربه بزنند و چنانچه بازیکن تیم ب ضربه را بسوی بازیکن تیم الف بزند و توپ به وی اصابت نکند توپ از محوطه بازی دور می‌شود و بازیکنان تیم الف باید به سرعت خود را به سنگ‌ها نزدیک کنند تا هفت عدد سنگ را روی هم قرار دهند چنانچه تعدادی از سنگ‌ها مثلاً ۴ یا ۵ عدد سنگ را روی هم بچینند و حریف با توپ به وی ضربه بزند در همان لحظه بازیکنان تیم حریف پا به فرار می‌گذارند تا موقعیتی ایجاد کنند که هفت عدد سنگ را روی هم قرار دهند. و اگر تیم الف بتواند سنگ‌ها را روی هم بگذارد (۷ سنگ) پیروز بازی هستند و مجدداً کار خود را آغاز می‌نمایند.

۷ تيله يا Tilaya

نوع بازی: گروهی
تعداد بازیکنان: ۳ نفر تا ۶ نفر (به لحاظ این که در بازی ترافیک ایجاد نشود این تعداد را انتخاب کرده ایم)
وسایل بازی: تيله (گوی شیشه ای)
جای بازی: کوچه و محله و هر جای صاف و هموار
هدف بازی: دقت در نشانه‌گیری، تمرکز حواس

چگونگی بازی: اول تعداد بازیکنان را مشخص می‌کنیم بعد به تعداد بازیکنان گودال‌های کوچکی را به فاصله ۲ تا ۳ متری حفر می‌کنیم. پس از کندن گودال‌ها بازیکنان نوبتشان را این چنین اعلام می‌کنند، یکی می‌گوید کوک (Kook) بعدی می‌گوید زی دست کوک (Zee Dast) بعدی می‌گوید اولم الی ضمناً در محله‌های قشم اصطلاحات بازی تقریباً با هم (Kook) - بعدی می‌گوید اولم الی





اختلاف داشت که به جای کلمه کوک و زی دست کوک را توش) (Toosh و زی دست توش (Zee) می گفتند. (Dast Toosh) و همچنین رند اولم (Rande Awalom) ، رند دومم (Rande Dowomom)

بازی به نوبت اعلامی از سوی بازیکنان شروع می‌شود، اولی نشست تیله خود را نزدیک یکی از گودال‌ها به طوری که در معرض خطر نباشد می‌اندازد و دومی نیز همین عمل را انجام می‌دهد چنانچه در مسیر انداختن، تیله‌اش به تیله اولی برخورد نفر اولی از دور اول بازی خارج می‌شود و ضربه‌زننده یک عدد تیله به‌عنوان جایزه از نفر اولی دریافت می‌کند. سومی نیز همین عمل را انجام می‌دهد و تیله‌اش را نزدیکی گودالی می‌اندازد تا آخرین نفر یعنی کوک ادامه پیدا می‌کند نفری که آخر از همه می‌اندازد از نظر انداختن تیله در گودال‌ها خیالش راحت است چون قبل از ضربه زدن تیله‌اش را در گودال می‌اندازد سپس ضربه را شروع می‌نماید و بعد از آن به نوبتی که از قبل تعیین شده بازی ادامه پیدا می‌کند و اولی سعی می‌کند که تیله‌اش را در یکی از گودال‌ها بیاندازد، زمانی که فرضاً "تیله در یکی از گودال‌ها انداخت آن گودال (مثلاً گودال دومی) بعد از آن کسی حق ندارد تیله‌اش را در گودال دومی بیاندازد و بازیکن سعی می‌کند که تیله حریفان را هدف قرار دهد. اگر یکی از بازیکنان موفق نشود تیله‌اش را در یکی از گودال‌ها بیاندازد، هر یک از بازیکنان که گودال وی را تسخیر کرده باشد باید یک عدد تیله به‌عنوان جایزه به او بدهد. چنانچه بازیکنی تیله‌اش هدف قرار بگیرد و قبلاً نتوانسته یکی از گودال‌های را صاحب شود آن گودال از رده خارج می‌شود و به آن کل کشتار می‌گویند.

کوک و توش: (آخر)

زی دست کوک و زی دست توش: (قبل از آخر)

رند اولم: (نفر اولم)

۸ مایه یا Maya ya

ویژه بانوان

نوع بازی:

انفرادی و زوجی

تعداد بازیکنان:

۲ و ۴ نفر

سن بازیکنان:

۷ سال به بالا

وسایل بازی:

۵ عدد سنگ کوچک مدور و یا تعداد زیادی باشد (به دو طریقه می‌شود بازی کرد)

جای بازی:

اتاق، حیاط منزل، در گردش‌های برون شهری و هر جای مناسب

الف: با ۵ عدد سنگ مدور هم می‌توان انفرادی و هم زوجی بازی کرد (پنج دنگا نیز می‌گویند Panj

(Danga)

ب: تعدادی سنگ کوچک مدور که این بازی نیز جوکا (Joka) هم می‌گویند

الف- مایه یا همان یه قل دو قل است که در خیلی از شهرهای دیگر رایج است.

۹ استپ Stop

نوع بازی:	گروهی
تعداد بازیکنان:	۶ نفر به بالا
سن بازیکنان:	۷ سال به بالا
وسایل بازی:	ندارد
جای بازی:	فضای باز
هدف بازی:	سرعت عمل و چابکی، سرعت انتقال

چگونگی بازی: ابتدا به قید قرعه گرگ بازی تعیین می‌شود و سپس کلیه بازیکنان از دسترس گرگ تقریباً ۳ الی ۴ متر دور می‌شوند و گرگ باید دنبال بازیکنان بدود و بازیکنان زمانی که گرگ به آنان نزدیک می‌شود حتماً باید کلمه استپ را بلند اعلام کنند و از حرکت بایستند تا گرگ نتواند او را لمس نماید. چنان چه گرگ بازیکنی را لمس کند همان بازیکن گرگ می‌شود و بازی از نو شروع می‌شود.

چگونگی بازی: فرضاً ۴ نفر دور هم می‌نشینند و به قید قرعه بازی را شروع می‌کنند، معمولاً از بازیکنی که ضعیف تر است بازی شروع می‌شود. سال‌های گذشته به ترتیب یک دنگا (Do Danga) دو دنگا (Se Danga) سه دنگا (Char Danga) و بعد از آن عروس بازی می‌کردند، بدین صورت سنگ‌ها را روی زمین رها می‌کرد و دست چپ خود را (کسی که بازی با دست راست انجام می‌دهد باید دست چپ خود را نزدیکی سنگ‌ها به صورت تونل که با انگشتان سیاه و شست درست می‌شود بسازد سپس یکی از بازیکنان باید یکی از سنگ‌ها را انتخاب نماید (انتخاب سنگ به عنوان این که باید آخرین سنگ را از تونل عبور نماید) و بعد از آن چار دنگا (Char Danga) روی کار آمد. و آخرین مرحله پشت دست می‌باشد که بازیکن باید سنگ‌ها را در آن واحد به پشت دست خود که دست دیگر آن دخیل نباشد بیاندازد و حتماً باید بیش از یک عدد باشد چنان چه فقط یک سنگ روی پشت دست وی قرار گیرد بازیکن باید نوبت خود را به بعدی بسپارد و اگر موفق شد بیش از دو عدد بیاندازد باید همان تعداد که روی پشت دست او قرار دارد به هوا بارتفازد ۸ تا ۱۰ سانتی پرتاب نماید و سنگ‌ها را با همان دست بل نماید و ادامه بازی نیز او انجام می‌دهد.

ب- جوک بمعنی جفت است، فرضاً دو نفر روبروی یکدیگر می‌نشینند و می‌گویند چند جوکا با موافقت یکدیگر مثلاً "می‌گویند ده جوکا هر یک از بازیکنان تعداد ده جفت سنگ مدور را بین هر دو قرار می‌دهند و به قید قرعه بازی شروع می‌شود.

نفر شروع کننده یک عدد سنگ در دستش می‌گیرد تا به هوا به ارتفاع حدود ۱۰ سانتی متری پرتاب می‌کند و با همان دست سنگ‌های روی زمین را از یکدیگر جدا می‌کند و سنگ پرتابی را مجدداً با دست می‌گیرد و بعد از آن سعی می‌کند بدون خطا تعدادی از سنگ‌ها را با همان دست پس از پرتاب سنگ به بالا جمع می‌کند و اگر در حین جمع آوری دستش به سنگ دیگری برخورد نماید خطا محسوب می‌شود و نوبت بازی به نفر بعدی می‌رسد و بعد از پایان بازی با مشورت طرفین تعداد سنگ‌ها را اعلام می‌نمایند.



مشخصات کلی جزیره

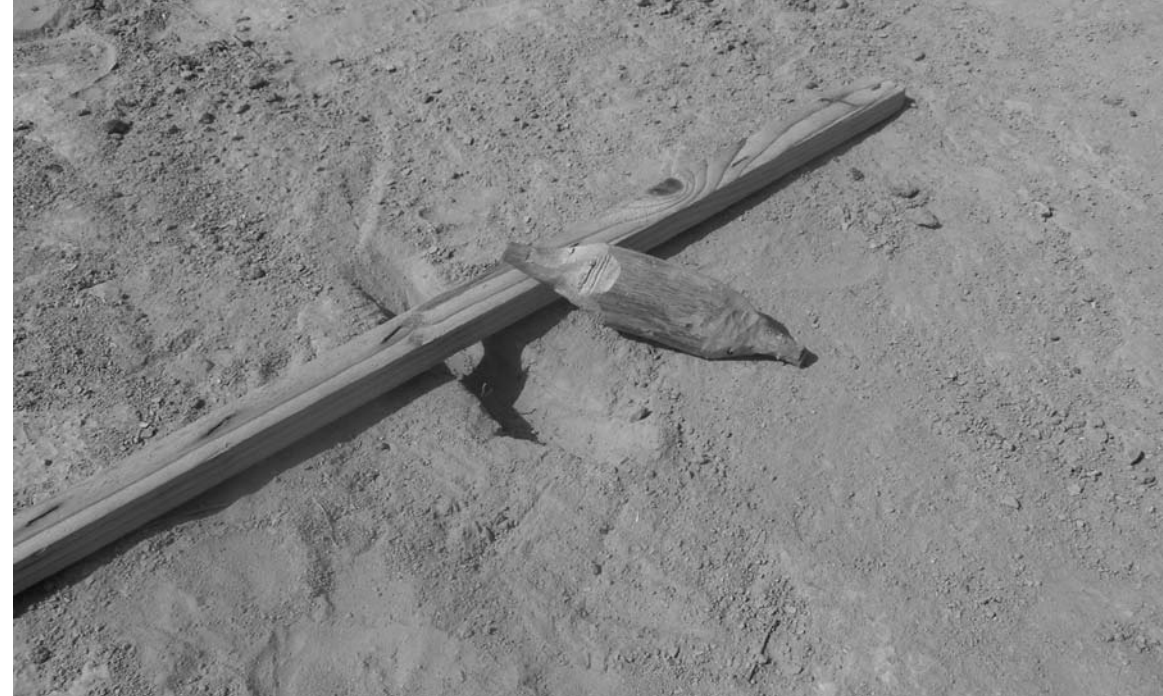
چگونگی بازی: بازیکنان دور هم جمع می‌شوند و به قید قرعه گرگ بازی را تعیین می‌کنند پس از تعیین گرگ همگی بازیکنان حدود ۱۰ متر از درخت یا درختان (منظور این که هر چند اصله باشد اشکالی ندارد) فاصله می‌گیرند و شمارش یک، دو، سه همگی بسوی درختان می‌دوند زمانی که همه بازیکنان به پای درختان رسیدند گرگ می‌تواند بازیکنان را تعقیب نماید و بازیکنان مجبور می‌شوند بسرعت خود را به بالای درخت برسانند. چنان چه بازیکنان از ۲ یا ۳ درخت استفاده می‌کنند، بازیکن می‌تواند از درخت پایین بیاید و به بالای درخت دیگری برود به طوری که گرگ نتواند بازیکن را با چوب بزند. گرگ باید از زیر درختان با چوب منتظر موقعیت شود تا با چوب یکی از بازیکنان را هدف قرار دهد (زدن با چوب به بدن بازیکنان به آرامی صورت می‌گیرد) و پس از اصابت چوب به بدن هریک از بازیکنان، وی باید به عنوان گرگ، بازی را شروع نماید.



۱۰ دار مغا Dar Mogha

نوع بازی:	گروهی
تعداد بازیکنان:	۵ نفر به بالا
سن بازیکنان:	۱۲ سال به بالا
وسایل بازی:	یک عدد چوب به طول تقریبی ۵۰ سانتی‌متری به همراه چند اصله درخت
هدف بازی:	چابکی، سرعت انتقال، تقویت دست و پا
دار:	(چوب)
مغ:	(نخل) Mogh

در سال‌های گذشته این بازی از درخت نخل استفاده می‌شد و کم‌کم درخت‌های کنار، گل ابریشم و گارم زنگی جای درخت نخل را گرفتند چون درخت‌های ذکر شده شاخه‌های متعددی دارند و سهولت کار بیشتر می‌شد.



۱۱ کلمچا Kelmecha

نوع بازی:	گروهی
تعداد بازیکنان:	دلخواه (از ۶ نفر به بالا)
سن بازیکنان:	نونهالان به بالا
وسایل بازی:	دو عدد چوب (یکی تقریباً ۵۰ سانتی و دیگری تقریباً ۲۰ سانتی که دو سر آن تراشیده و به صورت مدور که نوک آن نیز کوچک تر باشد که آن را کلمچ می نامند) و یک حفره کوچک به عمق تقریبی ۳ تا ۴ سانتی متر و عرض تقریبی ۳ تا ۴ سانتی متر و طول تقریبی ۱۵ سانتی متری درست می کنیم.
جای بازی:	زمین صاف و هموار
هدف بازی:	هوشیاری و دقت عمل، چابکی و ذکاوت
چگونگی بازی:	بازیکنان به دو تیم الف و ب تقسیم می شوند و به قید قرعه مثلاً تیم الف

شروع کننده و تیم ب مدافع که در مقابل تیم الف صف آرایی می کنند. بازیکن تیم الف کلمچ را روی حفره می گذارد و چوب بزرگ را در زیر آن نگه می دارد و با کلمه (عه) تیم ب را خبردار می کند که اجازه هست، بازیکنان تیم ب در جواب پاسخ می دهند (عه) و شروع کننده با تمام قدرت ضربه می زند که کلمچ به طرف بازیکنان تیم ب به حرکت درمی آید و باید طوری ضربه بزند که بازیکنان تیم ب قادر به بل گرفتن نباشند، چنان چه بازیکنان تیم ب کلمچ را دو دستی از هوا بل بگیرند زنده ضربه از بازی کنار می رود و جای وی بازیکن دیگر تیمش قرار می گیرد و اگر بازیکنان تیم ب یک دستی از هوا بل بگیرند کل تیم باید جای خود را به تیم ب دهند.

اگر کلمچ به هر نحوی در دستان بازیکنان تیم ب قرار نگرفت و به زمین افتاد، ضربه زنده تیم الف چوب بزرگ را بر روی حفره قرار می دهد و یکی از بازیکنان تیم ب کلمچ را برداشته و با کلمچ چوب بزرگی که روی حفره گذاشته شده هدف قرار می دهد اگر کلمچ به چوب بزرگ برخورد کند و یا کلمچ در حفره جای بگیرد بازیکن تیم الف که ضربه را شروع کرده از بازی کنار گذاشته می شود و چنان چه بر خورد نکند ضربه زنده می تواند با چوب بزرگ به دو طرف کلمچ که نوک باریکی دارد ضربه بزند تا کلمچ از جا کنده و به هوا پرتاب شود در همان لحظه ضربه زنده با چوب بزرگ به کلمچ ضربه وارد می نماید تا کلمچ از حفره دور شود، هر چه کلمچ از حفره دور تر شود امتیازش بیشتر خواهد بود. ضربه چوب بزرگ در هوا به کلمچ را حلال می گویند. خطاهایی در حین ضربه زدن پیش می آید که عبارتند از کت (Cot) پلگوش (Pelgoosh) پشت دار (Posht Dar) تک سر (Tak Sar). اگر همان بازیکن که خطا را انجام داده بتواند کلمچ را از حفره دور نماید و امتیاز حاصله را کسب نماید مجدداً می تواند به بازی ادامه دهد و هر خطایی که مرتکب شده در ضربات بعدی بازیکنان حریف اقدام می کنند بدین صورت:

کت (Cot): خطا زمانی رخ می دهد که بازیکن در حین حلال کردن چوب بزرگ به کلمچ نزند و به زمین برخورد نماید.

پلگوش (Pelgoosh): زمانی رخ می دهد که در حین حلال کردن چوب بزرگ به کلمچ برخورد کند و کلمچ از زمین بلند نشود و خود کلمچ کمی به طرف جلو یا عقب بغلتد.

پشت دار (Posht Dar): زمانی رخ می دهد که در حین حلال کردن کلمچ از جا کنده و بازیکن در حین ضربه در هوا کلمچ به عقب هدایت شود.

تک سر (Tak Sar): زمانی رخ می دهد که در حین حلال چوب بزرگ روی کلمچ بماند (مکث شود).

شروع کننده می تواند فقط ۳ ضربه به کلمچ وارد نماید (حلال نماید) زمانی که کلمچ از حفره دور شد امتیازات را محاسبه می کنند. سال های گذشته با همان چوب ضربه زنده شمارش می کردند و بعدها انداره گیری با چوب لغو و با قدم زدن امتیازات را شمارش می کردند.

قبل از بازی اعلام می کنند که بازی تا چه امتیازی به پایان برسد. زمانی که تیمی به امتیاز لازم دست پیدا کند برنده مسابقه می شود و تیم بازنده باید تاوان باختش را پس دهد و بازیکنان تیم برنده چوب بزرگ را مثل راکت پینگ پنگ در دست می گیرند و کلمچ را به مانند توپ پینگ پنگ ضربه می زنند و هر بازیکنی تعداد ضربه زدن خود را اعلام می کنند فرضاً بازیکنی توانست سه بار مکرر به وسیله چوب بزرگ کلمچ را ضربه بزند به همان تعداد باید در ادامه حرکات ضربات نهایی بزند.



ضربات نهایی باید طوری انجام گیرد که بازیکن ضربه‌زننده کلمچ را در یک دست و چوب بزرگ در دست دیگر قرار می‌دهد و ضربه خود را به کلمچ وارد می‌کند و سعی می‌کند کلمچ از حفره دور شود و همه بازیکنان ضربات خود را می‌زنند تا کلمچ از حفره فاصله بگیرد و بعد از پایان ضربات بازیکنان بازنده باید هر نفر یک نفس تا جایی که می‌توانند می‌دوند و کلمه الهی را باید بلند بگویند و در همین حال سرگروه تیم برنده دنبال شخص دونده می‌دود تا کلمه الهی را قطع و وصل نکند و بعد از نوبت اولی بازیکن بعدی همین کار را انجام می‌دهد، چنانچه بازیکنان تیم بازنده نتوانند خود را به حفره برسانند سرگروه تیم برنده تا جایی که بازیکنان تیم بازنده خود را رسانده اند سه ضربه دیگر به کلمچ وارد می‌نماید تا کلمچ از حفره فاصله بگیرد و بازیکنان بازنده نیز همان کارهای قبلی با یک نفس آمدن و اعلام کلمه الهی انجام می‌دهند اگر توانستند خود را به حفره برسانند جابجایی تیمی انجام می‌پذیرد.



بازی‌ها قشیم

یافت.

مالوک های چی چرب دو نوع هستند که در اصطلاح بومی چی چرب ساده و چی چرب خط خطی که به مورد دوم کوکر (Kokor) نیز می گویند. اندازه های مالوک ها هم مختلفند و بزرگ ترین مالوک ها را یکی به عنوان دست مایه (تیر) استفاده می شود با توجه به سبکی مالوک تیر، سرب را ذوب کرده و در درون مالوک بزرگ (تیر) ریخته می شود و پس از سرد شدن سرب تیر را به عنوان دست مایه استفاده می شود.

چگونگی بازی: تعدادی از نفرات مثلا ۴ نفر می خواهند بازی مالوکا را در کوچه انجام دهند و پس از مشورت با توافق یکدیگر تعداد جک (Jok) یا جفت را تعیین می کنند و نوبت ها را همگی اعلام می کنند. مالوک ها را فرضا "تعداد جفت هر نفر باید ۱۰ جفت باشد که جمعا" ۴۰ جفت می شود ، تعداد ۴۰ عدد مالوک را روی زمین در یک خط مسقیم قرار می دهیم و ۴۰ عدد بعدی روی هر یک از مالوکا می گذاریم و نوبت ها به ترتیب اعلامی شروع می شود. نفرات شرکت کننده باید از پشت مالوک های ردیف شده بایستند و دست مایه (تیر) خود را به طرف جلو که چند متری از مالوک های ردیف شده فاصله بگیرد و نفرات بعدی نیز چنین عملی را انجام می دهند و هر یک از دست مایه ها که دور تر از مالوک های ردیف شده باشد اولویت هدف گیری مالوک ها با او می باشد. و نفر اول مالوک تیر را با دقت مالوک های ردیف شده را نشانه گیری و شلیک می کند اگر تیر به مالوک های ردیف شده برخورد نکند نوبت بعدی شروع می شود الی آخر.

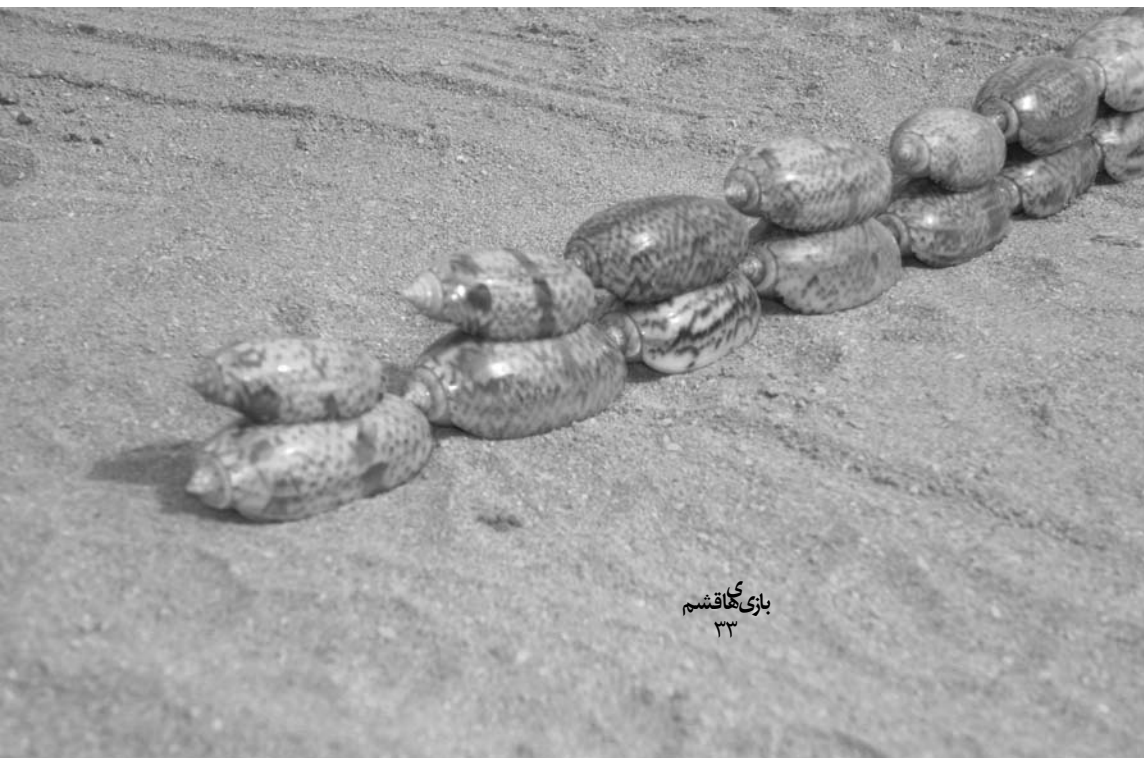
چنانچه تیر به مالوک های ردیف شده بر خورد نماید، بازیکنان به طرف مالوک ها می آیند که هر چند جفت که به هم ریخته و خراب شده اند بازیکن ضربه زننده بر می دارد و ادامه بازی مثل قبل انجام می گیرد. و چنانچه در هدف گیری یک جفت خراب و هدف قرار بگیرد غیر قابل قبول است و نفر بعدی بازی را ادامه خواهد داد.



۱۲ مالوکا Malouka

انفرادی	نوع بازی:
۲ نفر ۳ نفر ۴ نفر تا ۱۰ نفر	تعداد بازیکنان:
بستگی به تفکرات اشخاص دارد یا ۱۰ سال به بالا	سن بازیکنان:
مقداری صدف گوش ماهی (مالوک)	وسایل بازی:
فضای باز و هموار	جای بازی:
هوشیاری، دقت و سرعت عمل، افزایش مهارت	هدف بازی:

مالوک می توانیم در سواحل دریا و عمق نیم تا یک متری دریا پیدا کنیم ، مالوک هایی که در سواحل یافت می شوند اکثرا رنگ پریده که کیفیت خود را از دست داده اند که به آن ها مالوک گری (Gari) نیز می گویند. برای یافتن مالوک های زنده می توانیم با جستجوی خطوطی روی بستر دریا که رد پای این موجودات می باشد در عمق نیم تا یک متری از زیر ماسه ها بیرون بیاوریم به این مالوک ها چی چرب (Chi Charb) نیز می گویند. مالوک های زنده را می توان در عمق ۲ و ۳ متری نیز



۱۳ شاه وزیرا Shah Wazira

نوع بازی:	گروهی
تعداد بازیکنان:	۴ نفر
سن بازیکنان:	نوجوانان به بالا
وسایل بازی:	قطعه کاغذ مربع شکل کوچک که روی هر یک از قطعه‌ها (۱ - شاه ۲ - وزیر ۳ - جلاذ ۴ - دزد نوشته می‌شود)
جای بازی:	حیاط، اتاق، درگرددش ها و
هدف بازی:	تقویت هوش و بالا بردن دقت

چگونگی بازی: این بازی همان طوری که که اشاره شد قطعه‌های کاغذ را بریده و پس از نوشتن اسامی روی هر یک با توافق ۴ نفر کاغذها را تا و یا گلوله کرده و یک نفر از آن‌ها ۴ قطعه را روی زمین رها می‌سازد و به ترتیب کاغذهای گلوله شده را بر می‌دارند و طوری کاغذ تا شده را باز می‌کنند که بغل دستی او متوجه نشود که چه چیزی از چهار اسامی دستش می‌باشد و بازیکنی که کاغذ شاه را برداشته با صدای بلند می‌گوید وزیر بنده کیست، بلافاصله بازیکنی که وزیر را برداشته با صدای بلند می‌گوید بنده، بعد از اعلام شاه می‌گوید دزد را پیدا کن، وزیر با دقت و کنجکاوانه به دو نفر باقیمانده نگاهی می‌اندازد تا شاید از حرکات آنان چیزی دستگیرش گردد و بعد از چند ثانیه می‌گوید (اشاره به یکی از آنان) چنان چه غلط از آب درآمد بلافاصله دزد با خیال راحت می‌گوید دزد به جنگل رفت و اگر درست از آب درآمد، شاه دستور به وزیر می‌دهد و می‌گوید به جلاذ بگو از او سوال شود چه چیزی را دزدیده است و دزد می‌گوید چنین خلاقی را مرتکب شده ام و شاه با چند ثانیه مکث می‌گوید او را تنبیه کنید. تنبیهات بازی این چنین بود (سبیل گرم، سیلی یواش، سیلی محکم، آب آوردن به شاه، شکلات خریدن از مغازه، شنا رفتن، کلاغ پر، بشین و پاشو، ماساژ دادن) و پس از تنبیه دزد، بازی مجدداً شروع می‌شود شاید این دفعه قرعه عوض شود و الخ ضمناً با یک قوطی کبریت نیز می‌شود بازی کرد در هر طرف قوطی کبریت شاه - وزیر - جلاذ و دزد نوشته می‌شود و بازی به مانند عمل فوق‌الذکر انجام می‌گردد.

۱۴ هب Hob

نوع بازی:	گروهی
تعداد بازیکنان:	۶ نفر به بالا
سن بازیکنان:	۱۰ سال به بالا
وسایل بازی:	ندارد
جای بازی:	فضای باز
هدف بازی:	تقویت هوش، بالا بردن دقت و تمرکز حواس

چگونگی بازی: این بازی یک نوع بازی با اعداد است که بازیکنان شرکت کننده باید حواسشان به اعداد باشد و طبق توافق می‌گویند عددی که بر ۵ و یا ۷ و یا هر عددی دیگر بخش پذیر باشد به جای آن عدد باید کلمه هب را اعلام کند فرضاً هر عددی که بر ۵ بخش پذیر باشد مد نظر قرار می‌دهند و بازیکنان دست یکدیگر را می‌گیرند و حلقه می‌زنند و طبق توافق یکی عدد یک را اعلام و دومی عدد ۲ اعلام می‌کند و بعد از آن عدد چهار و نفر پنجمی باید کلمه هب را اعلام نماید چنان چه اعلام نماید بازی طبق روال ادامه می‌یابد و بعد از آن اعداد به ترتیب اعلام می‌شود و نفر دهم بجای عدد ده باید کلمه هب را اعلام نماید و الی آخر و بازیکنی که اعداد بخش پذیر بر ۵ را هب اعلام نکند از بازی کنار گذاشته می‌شوند و در آخر بازی یک نفر می‌ماند و آن از سوی نفرات حاضر در جمع تشویق می‌شود و بعد از آن با توجه به سهولت اعداد بخش پذیر بر عدد پنج، عدد ۷ را مد نظر قرار می‌دهند و یا هر عددی دیگری را و بازی طبق روال پیش ادامه پیدا می‌کند.

خود کار می‌خواهی یا مداد، سرگروهی که نوبت اوست اعلام می‌کند فرضاً "مداد" و به همین نحو یارگیری‌ها ادامه می‌یابد الی آخر.

دو تیم به قید قرعه بازی را شروع می‌کنند، تیم الف خودشان را از سرگروه تیم ب دور نگه می‌دارند و بازیکنان تیم ب باید در همان محل شروع بازی بنشینند و سرگروه تیم الف باید دنبال بازیکنان تیم الف بدود تا بتواند با لمس کردن هر یک از بازیکنان تیم الف برنده بازی شود و بازیکنان تیم الف سعی می‌کنند از محوطه بازی پراکنده و دور شوند و زمانی که سرگروه تیم ب تعدادی از بازیکنان را تعقیب می‌کند دیگر بازیکنان تیم الف خود را سریعاً به محوطه بازی می‌رسانند و روی پشت یکی از بازیکنان تیم ب سواری می‌خورد (روی پشت همان نفری که با هم یارکشی کردند) و سواری دهنده با صدای بلند می‌گوید سواری مت (Savari Mat)، پشتم ریش (Poshtom Rish) تا بلافاصله سرگروه تیم ب خود را به محوطه بازی برساند تا یار حریف نتواند بازیکن تیم ب را آزار دهد و از محوطه فراری دهد و سرگروه سعی می‌نماید کلیه بازیکنان را در تله بیاندازد و زمانی که موفق به تله انداختن کلیه بازیکنان شود برنده و جای تیم‌ها جابجا می‌شود و بازی دوباره از نو بازی شروع می‌شود.



۱۵ سواری متا Savari Matta

نوع بازی:	گروهی
تعداد بازیکنان:	۸ نفر به بالا
سن بازیکنان:	نو نهالان به بالا
وسایل بازی:	ندارد
جای بازی:	فضای باز، کوچه و محله
هدف بازی:	سرعت و دقت عمل، چابکی، تقویت عضلات

چگونگی بازی: بازیکنان بعد از تعیین دو سرگروه، دو به دو که از تقریباً از نظر چابکی و سن یکسان باشند جهت یارگیری سرگروه جفت می‌شوند (دو نفر دونفر کمی از سرگروه‌ها فاصله می‌گیرند و پس از نام گذاری خودشان مجدداً نزد سرگروه‌ها بر می‌گردند) و سرگروه‌ها به ترتیب نوبت یارگیری می‌کنند فرضاً "دو نفر اولی که نزد سرگروه‌ها آمده اند می‌گویند، بلی بلی (Beli Beli)

ویژه بانوان
از نظر لغتی کلی ملیا همان لی لی است.

انفرادی	نوع بازی:
۲ نفر به بالا	تعداد بازیکنان:
۸ سال به بالا	سن بازیکنان:
هر نفر از بازیکنان یک تکه سنگ پهن کوچک به عنوان دست مایه (تیر) باید داشته باشند.	وسایل بازی:
کوچه و محله، حیاط منزل، حیاط مدرسه، در گردش‌ها	جای بازی:
تقویت عضلات پا، چابکی، دقت و سرعت عمل	هدف بازی:

چگونگی بازی: زمین بازی خط مستطیل شکل را ترسیم می‌کنند و ابعاد آن مهم نیست که چه اندازه باشد، مهم این است که فرد بتواند در آن رفت و آمد کند و دور بزند و خط مستطیل شکل را به ۸ قسمت مساوی تقسیم می‌کنند و در هر خانه تشکیل شده شماره های ۱ تا ۸ را می‌نویسند و به قید قرعه بازی شروع می‌شود.

اولی پشت خانه شماره یک می‌ایستد (کلا" بازی از پشت خانه شماره یک شروع می‌شود) و سنگی که به عنوان دست مایه در دست دارد در خانه شماره ۱ می‌اندازد و باید سعی کند که سنگ روی خطهای زمین بازی قرار نگیرد و در هیچ خانه ای جز شماره یک نیفتد (اگر به جز خانه شماره یک جایی دیگری قرار گرفت بازیکن نوبت خود را به دیگری می‌دهد) و زمانی که سنگ پرتابی در خانه شماره مورد نظر افتاد مثلاً" شماره ۱ و بازیکن باید با یک پا (لی لی) سنگی که در خانه یک می‌باشد باید ضربه بزند که سنگ در خانه شماره ۲ قرار بگیرد و همین طور شماره ۳ و ۴ و ۵ و ۶ و ۷ و ۸ را طی کند چنان چه در حین لی زدن پای بعدی آن به زمین اصابت نماید می‌سوزد و از بازی کنار گذاشته و باید آخرین نفر برود تا نوبتش برسد. و هم چنین اگر در حین ارسال سنگ با پا نتواند از شماره ۲ به ۳ ببرد و سنگ روی خط و یا خانه ای دیگری قرار بگیرد باز هم می‌سوزد و از بازی کنار گذاشته می‌شود و باید پشت سر آخرین نفر بایستد تا نوبتش مجدداً برسد.

بازیکنی که بتواند ۸ خانه را طی نماید (اجبار نیست که پشت سر هم یا یک ضرب طی نماید) کنار خانه یک می‌ایستد و چشمانش را بسته و در خانه‌های ۱ تا ۸ باید راه برود بدون اینکه خطایی صورت بگیرد (و بازیکن باید در هر خانه که پا می‌گذارد جمله پرتقال شیرینه می‌گوید و دیگر بازیکنان در پاسخ در صورتیکه پای بازیکن روی خط نباشد مس گویند شیرینه و چنانچه پای وی روی خط باشد می‌گویند تلخه) و اگر خطایی صورت نگرفت تا آخر باید طی نماید و اگر خطایی صورت بگیرد بازیکن می‌سوزد و جای خود را به بازیکن بعدی می‌دهد و بازیکن پس از خانه‌های ۱ تا ۸ را

با چشمان بسته طی نمود باید رو بروی خانه ۱ قرار بگیرد و پشتش را به مستطیل خط کشی شده نماید و سنگ را از پشت به طرف ۸ خانه ترسیمی بیاندازد اگر نتواند سنگ را در یکی از خانه‌ها بیاندازد می‌سوزد و نوبت بازیکن بعدی فرا می‌رسد و چنانچه در یکی از خانه‌ها بدون خط افتاد آن خانه مثلاً" شماره ۲ در تسخیر همان بازیکن قرار می‌گیرد و دیگر بازیکنان حق عبور را از آن ندارند و چنانچه ناچار باشند باید از قبل از وی اجازه بگیرند اگر اجازه داد می‌تواند از آن خانه عبور نماید و الا باید از شماره یک به سه بپرد و سنگی که در خانه ۱ می‌باشد و صاحب خانه شماره ۲ اجازه ندهد باید با لی زدن به سنگ طوری ضربه بزند که سنگ در خانه شماره ۳ قرار بگیرد و خود با پرش یک پا که انجام می‌دهد در خانه شماره ۳ بپرد، اگر نتواند این کار را انجام دهد می‌سوزد و جای خود را به نفر بعدی می‌دهد. بعدها همان کلی ملیا به طریق دیگری رواج یافت که از نظر ترسیم آن روی زمین تغییراتی داشته و تا حدودی همان حالت حفظ شده است. که شکل آن در صفحه بعدی ترسیم گردیده است.

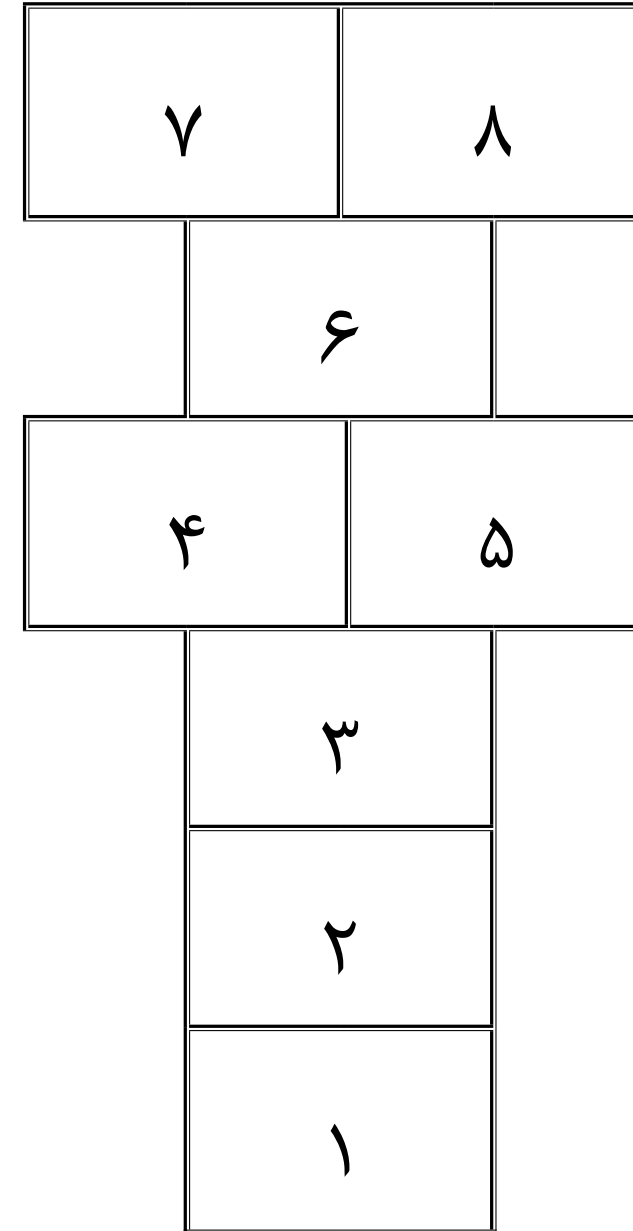
۴	۵
۳	۶
۲	۷
۱	۸

۱۷
در وسطا
Dar wasata

نوع بازی: گروهی
تعداد بازیکنان: نامحدود (طوری که که شلوغ نشود)
سن بازیکنان: نامحدود (هر سنی که قادر به بازی باشد)
وسایل بازی: یک عدد توپ
جای بازی: محوطه باز، کوچه و محله، حیاط منزل، حیاط مدرسه، در گردش ها
هدف بازی: نشانه‌گیری، تقویت عضلات دست و پا، دقت و سرعت عمل

چگونگی بازی: ۲ نفر به‌عنوان ممبل (Mombel) یا سرگروه انتخاب می‌شوند و به نوبت یارگیری می‌کنند و پس از یارکشی به قید قرعه زمین بازی تعیین می‌گردد فرضاً تیم الف در دو طرف و تیم ب در وسط تیم الف قرار می‌گیرد و یا بالعکس.
تعداد بازیکنان حد الامکان مساوی باشد.

فرض کنیم بازی ۸ در برابر ۸ نفر قرار گرفته اند و نفرات تیم ب همگی در وسط تیم الف قرار می‌گیرند، و بازیکنان تیم الف سعی می‌کنند با هدف گیری بازیکنان تیم ب توپ را به بازیکنان تیم الف بزنند چنانچه توپ به هر یک از بازیکنان اصابت نماید از بازی کنار گذاشته می‌شود و باید منتظر بماند تا یکی از یارانش که در بازی است توپ را در هوا بل بگیرد، اگر بل بگیرند بازیکن اخراجی دوباره به زمین بازی بر می‌گردد و فرضاً بازیکنان تیم ب ۲ بار دیگر از هوا بل بگیرند تیم الف باید با ضربات خود به بازیکنان بل گرفته شده تیم ب را خنثی نمایند و بعد از این که بتوانند تعدادی از بازیکنان تیم ب را با توپ هدف قرار دهند، آخرین نفر باید سعی نماید که بازیکنان تیم الف نتوانند او را هدف قرار دهند، بازیکنان تیم الف فرصت رانباید از دست بدهند چون فقط ۱۰ ضربه می‌توانند شلیک کنند تا برنده بازی شوند، چنانچه بتوانند تا ۱۰ ضربه بازیکن حریف را هدف قرار دهند جا به جایی تیم‌ها صورت می‌گیرد، چنانچه بازیکن تیم ب از هوا بل بگیرد یک نفر یار تیم ب بداخل زمین بازی می‌آید و هر بلی که بگیرد یک بازیکن به زمین می‌آید و بازی به روال قبلی انجام می‌شود و اگر بازیکنان تیم الف تا ۱۰ ضربه نتوانند بازیکن تیم ب هدف قرار دهند و بازیکن تیم ب از هوا بل بگیرد کل بازیکنان تیم ب بداخل زمین بازی می‌آیند بازی کما فی السابق ادامه پیدا می‌کند.



۱۸ زهبا زهبا Zahba Zahba

زهب یعنی قایم شدن و بازی زهبا زهبا همان قایم باشک بازی است.
این بازی در گذشته هنگام شب که بعد از آن، هم در روز و هم در شب انجام می‌گرفته است.

نوع بازی:	گروهی
تعداد بازیکنان:	نامحدود (طوری که شلوغ نشود)
سن بازیکنان:	از نونهالان به بالا
وسایل بازی:	ندارد
جای بازی:	کوچه و محله
هدف بازی:	چابکی

چگونگی بازی: بازیکنان دور هم جمع می‌شوند و به قید قرعه و یا شعر معروف بازی که تعیین کننده گرگ بازی است یک نفر می‌خواند (ده، بیست، سی، چهل، پنجاه، شصت، هفتاد، هشتاد، نود، صد رفیق من حاضر باش اگر خوابی بیدار باش) آخرین کلمه شعر به سمت هر یک از بازیکنان افتاد همان گرگ بازی است.
گرگ بازی باید صبر کند تا بازیکنان در کوچه‌ها خود را قایم کنند و پس از دقایقی گرگ بازی صدا می‌زند قایم شده‌اید چنانچه صدایی نشنید یعنی همگی قایم شده‌اند و گرگ بازی باید دنبال بازیکنان بگردد و زمانی که هر یک از بازیکنان را ببیند اعلام می‌کند که فلانی را دیدم و همان بازیکن که در معرض دید گرگ قرار گرفته است گرگ بازی می‌شود و بازی به همین صورت ادامه پیدا می‌کند.

۱۹ گوپا Goopa

گوپ وسیله ای است از چوب ساخته می‌شود که به صورت مخروطی شکل درست می‌کنیم و در نوک گوپ میخی فرو می‌کنیم. ارتفاع گوپ تعیین شده نبود هر سائیزی می‌توان درست کرد و اندازه تقریبی ارتفاعش ۸ سانتیمتر می‌باشد.

نوع بازی:	انفرادی
تعداد بازیکنان:	فرقی نمی‌کند
سن بازیکنان:	طوری که شخص قادر به انجام آن باشد.
وسایل بازی:	گوپ - ۵۰ تا ۷۰ سانتی‌متر نخ محکم
جای بازی:	کوچه و محله
هدف بازی:	چابکی و دقت عمل - هوشیاری

چگونگی بازی: بازیکنان دور هم جمع می‌شوند و هر یک گوپ در دست، بازی را شروع می‌کنند و می‌توانند همزمان گوپ را به حرکت در می‌آورند.
نخی که در دست دارد دور گوپ کرده و با قدرت گوپ را بسوی زمین پرتاب تا به چرخش درآید و بعد از آن نوبتی در کار نیست هر نفری که گوپش آماده چرخش است می‌تواند شروع نماید و نفر بعدی می‌تواند طوری گوپ خود را به حرکت در آورد که به گوپ حریفش برخورد نماید که از چرخش بایستد و حتی می‌تواند با قدرت بزند که گوپ حریفش بشکند و به همین روال بازی ادامه پیدا می‌کند.

۲۰ گرگم سالالم Gorgom Salalom

نوع بازی: گروهی
تعداد بازیکنان: نامحدود (طوری که شلوغ نشود)
سن بازیکنان: نامحدود (طوری که قادر به بازی کردن باشند)
وسایل بازی: ندارد
جای بازی: فضای باز، کوچه و محله
هدف بازی: چابکی و هوشیاری، سرعت عمل
سالال به گویش محلی است و معنی آن چوپان است.

چگونگی بازی: بازیکنان دور هم جمع می‌شوند و یک نفر از آن‌ها همگی را در یک خط قرار می‌دهد و شعر معروف بازی را می‌خواند و هر کلمه ای از شعر روی یکی از بازیکنان اشاره می‌کند (ده، بیست، سی، چهل، پنجاه، شصت، هفتاد، هشتاد، نود، صد، رفیق من حاضر باش اگر خوابی بیدار باش) تا آخرین شخص ادامه می‌دهد و کلمه آخر که همان باش است روی هر کدام اشاره شود همان گرگ بازی است.

یک نفر به‌عنوان سالال بازی معرفی می‌شود و بقیه بازیکنان پشت سر سالال به ترتیب می‌ایستند و گرگ در روبروی گله گوسفندان منتظر آنان می‌شود و در مسیر آنان قرار می‌گیرد و خود را به گله نزدیک می‌کند و با صدای بلند می‌گوید گرگم، در جواب سالال می‌گوید سالالم، گرگه می‌گوید کهره ابرم (Kahrah Abarom) سالال می‌گوید ناوالم (Navalom) گرگه می‌گوید اگر بردم چه می‌کنی، سالار می‌گوید شلاق تو کلت می‌زنم گرگه می‌گوید کارد من تیز تره سالال می‌گوید دنبه من عزیز تره، گرگه می‌گوید خونه خاله از کدوم وره می‌گویند از این وره، ازاون وره و یکهو بسوی بز و گوسفندان حمله می‌کند و هر کدام که به دام انداخت از بازی کنار گذاشته می‌شود.

کهره: بز
ابرم: می‌برم
ناوالم: نمی‌گذارم

۲۱ روا Rowa

نوع بازی: گروهی
تعداد بازیکنان: به‌طور مساوی هر تیم ۶-۸ یا ۱۰ نفر
سن بازیکنان: نوجوانان به بالا
وسایل بازی: ندارد
هدف بازی: تقویت عضلات دست و پا، چابکی و زیرکی، سرعت عمل
روا: در حال رفتن - در حال سرعت
این بازی بیشتر در روستاهای قشم مثل رمکان - کووه ای - کوشه و چند روستای دیگر مرسوم بوده است.

چگونگی بازی: ۲ نفر به‌عنوان سرگروه (ممبل - Mombel) انتخاب می‌شوند و سپس یارگیری صورت می‌گیرد و بعد از آن به قید قرعه تیم مهاجم و مدافع مشخص می‌شوند. تیم الف در نقطه شروع (مهاجم) و تیم ب مدافع می‌باشد. بازیکنان تیم الف باید خود را به انتهای مسیر برسانند که نقطه انتها از قبل مشخص می‌کنند (که به آن مالک نیز می‌گویند). بازیکنان تیم الف با زیرکی تمام باید سعی بر این داشته باشند که از بازیکنان تیم ب عبور نمایند و خود را به انتهای مسیر برسانند و بازیکنان تیم ب مانع آنان می‌شوند و در صورت به دام انداختن بازیکنان تیم ب آنها را با قدرت به زمین می‌گویند مثل حرکت سالتو در کشتی و بازیکنان تیم ب باید اجازه حرکت سالتو را به بازیکنان تیم الف ندهند. قبل از شروع بازی بازیکنان تیم الف مجاز هستند که خود را روغن مالی نمایند تا در صورت به دام افتادن بازیکنان تیم ب نتوانند آن‌ها را به به آسانی به زمین بزنند.

چوب اندازه‌اش مهم نیست یک متر بیشتر یا کمتر و آن را به فاصله حدود ۲۰ یا ۲۵ متر- روبروی چاله‌ها روی زمین نصب می‌کنیم و آن جا انتهای مسیر مشخص می‌شود که آن را مالک (Malak) می‌گویند. ضمناً هر یک از چاله‌ها به نام هریک از بازیکنان می‌باشد.

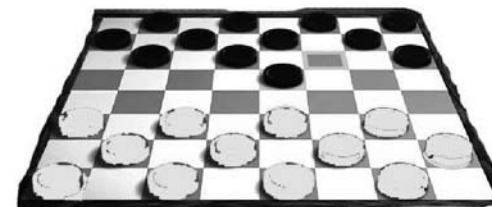
نفرات به نوبت از فاصله تعیین شده روبروی چاله‌ها حدود ۵ تا ۱۰ متری توپ را به طرف چاله‌ها پرتاب می‌کند اگر توپ در چاله نیفتاد مجدداً توپ را به طرف چاله‌ها پرتاب می‌کند و بازیکن حق ۳ ضربه را دارد. اگر توپ در چاله‌ای افتاد بازیکنی که توپ در چاله‌ای که به نام او می‌باشد باید سریع و بدون معطلی، توپ در دست سعی کند با توپ بازیکن فراری را بزند چنانچه توپ به بازیکن در مسیر اصابت نماید بازیکن ضربه خورده باز هم با توپ به هر بازیکنی که در مسیرش باشد می‌زند و بازیکنان باید خود را به سرعت یا به انتهای مسیر (مالک) و یا پشت چاله‌ها برسانند و ، بازیکن توپ در دست به دنبال بازیکن دیگری می‌دود چنانچه نتواند بازیکنی را هدف قرار دهد باید بازی را مجدداً شروع نماید. ولی اول باید بازیکنان و یا بازیکنانی که در انتهای مسیر (مالک) ایستاده اند هشدار به ترک آنجا و رساندن خود به پشت خاکریز چاله‌ها می‌دهد و بازیکنان که در انتهای مسیر هستند گوش به فرمان بازیکن توپ در دست هستند ، بازیکنی که توپ در دست دارد باید توپ را به ارتفاع حدود ۲ تا ۳ متر به هوا پرتاب نماید و این حرکت تا ۳ مرتبه صورت می‌گیرد چنانچه تا ۳ مرتبه بازیکن حرکت ننماید بازیکن توپ در دست اجازه این را دارد که با توپ به بازیکن بزند و چنانچه در مرتبه اول یا دوم و یا سوم حرکت کند باید سریعاً خود را به چاله‌ها نزدیک و دستش را باید در چاله‌ای که به نام او می‌باشد بزند و اگر بازیکن فراری بتواند این کار را تا آخر به پایان برساند خود بخود نوبت بعدی اوست.



۲۲ کل شیطونا Kal Sheytona

نوع بازی: گروهی
تعداد بازیکنان: از ۳ نفر به بالا
سن بازیکنان: از خرد سالان به بالا
وسایل بازی: یک عدد توپ نمد
هدف بازی: تقویت عضلات دست و پا، نشانه‌گیری، تقویت هوش و ذکاوت، سرعت عمل
کل (Kal) به معنی چاله می‌باشد.

چگونگی بازی: بازیکنان مثلاً ۷ نفر دور هم جمع می‌شوند و همگی چاله‌ها را به کمک یکدیگر حفر می‌کنند و عمق هر یک از چاله حدود ۷ تا ۸ سانتی‌متر و اندازه‌اش کمی از توپ بازی بزرگتر باشد و یک چاله بین دیگر چاله‌ها حفر می‌شود که آن را کل شیطون (چاله شیطون می‌نامند) و پس از آن دور چاله به جز روبرو خاکریزی ایجاد می‌کنیم به ارتفاع حدود ۱۰ سانتی‌متر و یک



۲۳ داما Dama

نوع بازی:

سن بازیکنان:

وسایل بازی:

دیگری رسم کرد.

جای بازی:

وسایل بازی:

یکدیگر متمایز نماید.

هدف بازی:

تقویت هوش، دقت عمل، تمرکز حواس

چگونگی بازی: بازی به صورت انفرادی برگزار می شود و این بازی حکم بازی شطرنج نیز دارد

و قبلاً مهره ها را به صورت شکلی مختلف در می آوردند و بازی می کردند.

شکل بازی داما به مانند صفحه شطرنج است که دارای ۶۴ خانه می باشد و نیمی از آن نیز سیاه و

نیمی از آن سفید می باشد و مهره ها نیز در دو رنگ تعیین می شود و کلیه مهره ها در خانه های سیاه

قرار می گیرند و هر یک از بازیکنان دارای ۱۲ مهره هستند که در سه ردیف به تعداد ۴ مهره چیده

خواهند شد و به قید قرعه بازی شروع خواهد شد و بازیکن شروع کننده مهره خود را باید فقط ۱

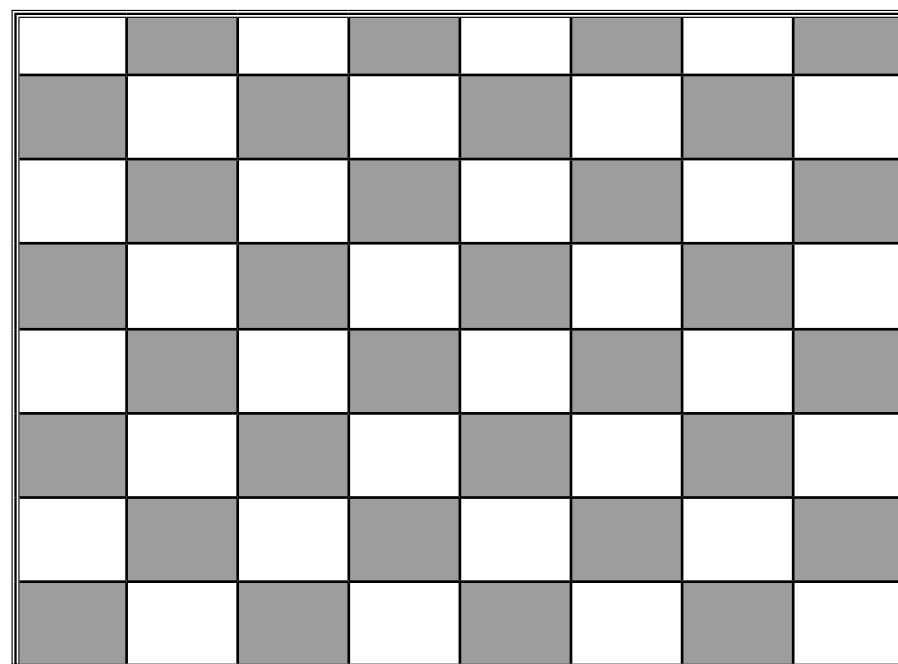
خانه به جلو آن هم به صورت اریب حرکت نماید بازیکن مهره سیاه زمانی که پشت مهره بازیکن

سفید چه از چپ چه از راست به صورت مورب خالی باشد می تواند مهره بازیکن سفید را بردارد و

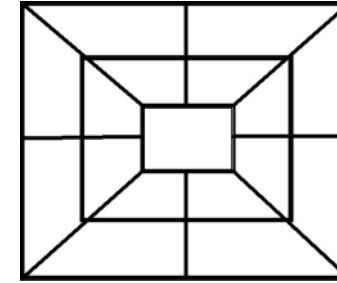
مهره خود را یک پله به پیش ببرد و چنانچه در همان لحظه باز هم پشت مهره سفید بعدی خالی

باشد می تواند به حرکت خود ادامه دهد هر بازیکنی که بیشترین مهره خود را به انتها برساند برنده

بازی محسوب می شود.



خود را شروع می‌کنند.
 به قید قرعه بازیکن مهره خود را بر روی یکی از زوایای قطال ترسیم شده می‌گذارد و بازیکن دومی نیز همین عمل را انجام می‌دهد. تا همه مهره‌ها را روی قطال ترسیم شده بگذارند و چنان چه هر یک از بازیکنان بتواند ۳ مهره خویش را در یک ردیف قرار دهد اعلام می‌نماید قطال و همان شخص مجاز است که یک عدد مهره حریف خود را از زمین بازی خارج نماید و به همین نحو ادامه پیدا می‌کند تا برنده بازی مشخص شود.



۲۴ قطالا Qatala

انفرادی	نوع بازی:
۲ نفر	تعداد بازیکن:
به طوری که کشش فکری داشته باشد.	سن بازیکن:
تعداد سنگ کوچک یا مهره یا دکمه لباس در دو رنگ در بعضی مواقع کاغذ را در دو رنگ گلوله می‌کردند.	وسایل بازی:
قطال همان قطار است یعنی سنگ‌ها را در یک ردیف جور کردن ترسیم قطال یا قطار روی زمین و یا روی مقوا انجام می‌شد.	جای بازی:
هر جای مناسب	هدف بازی:
تقویت هوش، دقت عمل، تمرکز حواس	

چگونگی بازی: بازی قطالا به چند صورت انجام می‌گرفته است:

۱- هر یک از بازیکنان ۳- مهره داشته باشند ۲- هر یک از بازیکنان ۱۲ مهره داشته باشند و بازی دیگر آن نوعی بوده که مردمان قدیمی نمی‌توانستند چگونگی آن را بیان کنند.
 سال‌های قبل فقط یک نوع بازی بود که کم‌کم بازی دومی هم تقریباً به همان حالت ولی با کمی تغییرات به بازی‌ها اضافه شد که بازیکنان دور هم جمع می‌شدند و بازی می‌کردند (بازی ردیف یک) بازیکنی که بتواند ۳ مهره خود را در یک ردیف قرار دهد اعلام می‌کند قطال و بازیکن بازنده جای خود را به بازیکن دیگری می‌دهد و یا از قبل اعلام می‌نمایند که چند نوبت بازی بگذرد تا برنده بازی شوند، فرضاً می‌گویند ۳ نوبت، و بازیکنی که ۳ بار قطال بزند بازیکن بازنده جای خود را به دیگری می‌دهد.
 بازی ردیف دوم کمی سخت‌تر از بازی ردیف اول است و بازیکن با در دست داشتن ۱۲ مهره کار



۲۶ گونیا Gounia

نوع بازی:	زوجی و تیمی
تعداد بازیکنان:	۲ نفر به بالا
سن بازیکنان:	فردی که قادر به انجام آن باشد.
وسایل بازی:	ندارد
هدف بازی:	چابکی، تقویت عضلات، دقت
جای بازی:	کوچه، ساحل دریا، فضای باز

چگونگی بازی: تعدادی از افراد با مشاوری یکدیگر قرعه یارگیری را شروع می‌نمایند و فرضاً چهار در برابر چهار صف آرایی می‌کنند و به قید قرعه سواره و حمل‌کننده را تعیین می‌کنند و تیم الف به قید قرعه سواره می‌شود و باید هر یک از بازیکنان تیم الف سوار بر پشت هر کدام از بازیکنان تیم ب می‌شوند و حدود انتها را از قبل مشخص می‌کنند و بازیکنان تیم ب باید بازیکنان تیم الف را

۲۵ چهم مروختا Chehm Morookhta

نوع بازی:	گروهی
تعداد بازیکنان:	نامحدود (به‌طوریکه شلوغ نشود)
وسایل بازی:	ندارد
هدف بازی:	چابکی و هوشیاری، سرعت انتقال

چگونگی بازی: بازیکنان دور هم جمع می‌شوند و یکی از بازیکنان به لحاظ تعیین گرگ بازی شعر معروف را این چنین می‌خواند (ده، بیست، سی، چهل، پنجاه، شصت، هفتاد، هشتاد، نود، صد، رفیق من حاضر باش اگر خوابی بیدار باش) را با اشاره انگشت هر کلمه بسوی یک نفر اشاره خواهد داشت تا این که آخرین کلمه بسوی هر کدام از بازیکنان اشاره شد همان بازیکن گرگ بازی محسوب می‌شود.

گرگ بازی رو به دیوار و یا اگر فضا باز باشد چشمان خود را بسته و دست‌های خود را نیز به روی چشم هایش می‌گذارد تا هیچ چیزی را مشاهده نکند و بازیکنان همگی خود را دور از دسترس گرگ قرار می‌دهند و گرگ با اعلام هوت (این اصطلاح در بازی به‌عنوان این که آماده هستی) بازیکنان آمادگی خود را با همان کلمه هوت اعلام می‌نمایند و گرگ بازی باید به همه جا سرک بکشد و چنان چه بازیکنی را دید قبل از این که بازیکن خود را به محل تعیین شده برساند گرگ باید او را لمس نماید.

چهم (Chehm): چشم، در بعضی از محلات چم (Chem) نیز می‌گویند.
مروختا (Morookhta): بستن

۲۷ گراشیا Gorashia

نوع بازی:	گروهی
تعداد بازیکنان:	۴ نفر به بالا
سن بازیکنان:	نونهالان به بالا
جای بازی:	کوچه و محله
وسایل بازی:	یک شئی کوچک مورد نظر
هدف بازی:	زیرکی، هوشیاری و دقت عمل

چگونگی بازی: بازیکنان با یارکشی به دو تیم الف و ب تقسیم می‌شوند و بازی با اعلام آمادگی سرگروه‌ها شروع می‌شود.

بازیکنان هر دو تیم از همدیگر فاصله می‌گیرند تا جایی که در دید یاران حریف قرار نگیرند و بازیکنان باید در هر جا از کوچه روی زمین خاک‌های آن جا را به صورت گلوله گلوله در بیاورند و تا زمانی که وقت بازی اجازه درست کردن گلوله را بدهد سپس با پایان وقت بازی هر دو تیم در مکان اولیه قرار می‌گیرند و با اجازه گرفتن از همدیگر بازیکنان هر دو تیم شروع به پیدا کردن مکان درست کردن خاک‌های گلوله‌ای می‌باشند چنان چه خاک‌های گلوله‌ای پیدا کنند باید آن‌ها را خراب کنند و چنان چه وقت تعیین شده به پایان رسید مجدداً در مکان اولیه تجمع می‌کنند و سپس کلیه بازیکنان به محل درست کردن خاک گلوله شده تیم‌ها مراجعه می‌کنند هر تیمی که خاک‌های گلوله‌ای سالم بیشتری داشته باشد برنده بازی محسوب می‌شود.

تا پایان حمل نمایند و در مسیر راه بازیکنان تیم الف شعری را می‌سرایند که در آخر شعر، بازیکن تیم ب پاسخ آن را بدهد چنان چه پاسخ مورد نظر صحیح باشد فقط همان بازیکنی که جواب صحیح را داده باشد جای خود را با سواره خویش عوض می‌نماید و در مسیر رفتن به انتها سواره شعر را می‌خواند (اره کا، ناره کا، گردو خری کام کام، تو که کیسه بری، مایه بری، راست بگو، دروغ مگو، پنجه علی شیر خدا، چن در هوا) و بازیکن تیم الف بلافاصله تا اتمام شعر یکی از دست‌های خود را روی چشمان بازیکن تیم ب می‌گزارد و با دست دیگر خود و با انگشتان فرضاً علامت سه را نشان می‌دهد که بازیکن تیم به باید جواب آن را بدهد.

Are Ka , Nare Ka, Gerdoo Khari Kamkam, To Ke Kisa Bari , Maya Bari, Rast Begoo, Doroogh Magoo, Panje Ali Shire Khoda, Chan Dar Hawa

اره کا (Are ka): می‌رود کاکا (برادر)
ناره کا (Nare ka): نمی‌رود کاکا (برادر)



۲۸ کر کوموچا Korkoomoucha

ویژه بانوان

نوع بازی:	گروهی
تعداد بازیکنان:	نامحدود به طوری که شلوغ نشود
وسایل بازی:	یک شئی مورد نظر (کوچک باشد)
جای بازی:	حیاط منزل، کوچه و محله
هدف بازی:	هوشیاری و دقت

چگونگی بازی: تعدادی از بازیکنان دور هم جمع می‌شوند و به قید قرعه یک نفر به‌عنوان حاکم بازی انتخاب می‌شود و بقیه بازیکنان یا دایره مانند و یا در یک ردیف کنار هم می‌نشینند و حاکم بازی شئی در دست به نزدیکی بازیکنان می‌رود و همان شئی زیر لباس یکی از بازیکنان قایم می‌کند و نفر بعدی که به‌عنوان بازرس انتخاب شده باید شئی که حاکم بازی قایم کرده پیدا کند و بازرس به نزدیکی بازیکنان می‌رود و یکی از بازیکنان را مد نظر قرار می‌گیرد و با دست خود باید شئی را از زیر لباس بازیکن بیرون بیاورد و در زمان پیدا کردن شئی بازرس با صدای بلند می‌گوید کر کوموچ کوموچ، چنان چه پیدا نکرد باید بازی از اول شروع کند و حاکم بازی شئی را بیرون آورده و مجدداً همان شئی را قایم می‌کند و اگر پیدا کرد، بازرس به‌عنوان حاکم و بازیکن دیگری جایگزین بازرس خواهد شد و الخ

۲۹ دستم چلکا Dastom cheleka

نوع بازی:	گروهی
تعداد بازیکنان:	نامحدود به طوری که شلوغ نشود
سن بازیکنان:	نونهالان
وسایل بازی:	ندارد
جای بازی:	حیاط منزل، کوچه و محله

چگونگی بازی: بازیکنان دور هم جمع می‌شوند و یک نفر به‌عنوان ملا یا حاکم بازی انتخاب می‌شود، معمولاً کسی که از همه از نظر سنی بزرگتر باشد. بازیکنان به‌صورت دایره و نزدیک به هم دست‌های خود را روی دست یکدیگر می‌گذارند به طوری که تمامی دست‌های بازیکنان روی هم باشد فقط یک دست که آن هم دست حاکم بازی است. حاکم بازی دست خود را به‌صورت (یک بار کف دست و دفعه بعدی پشت دست به روی دست‌های



۳۰ سر بسته یا Sar Bastaya

نوع بازی: گروهی
تعداد بازیکنان: ۴ تا ۶ نفر
سن بازیکنان: نونهالان به بالا
وسایل بازی: ندارد
جای بازی: حیاط منزل - کوچه و محله

چگونگی بازی: تعدادی از بازیکنان دور هم جمع می‌شوند و یکی به‌عنوان حاکم انتخاب می‌شود و همه بازیکنان به‌صورت دایره مانند و چسبیده به‌هم کنار یکدیگر به‌صورت کوروم - نوعی نشستن - می‌نشینند و حاکم به‌صورت شعر بازی را شروع می‌کند.
سر بسته، بن بسته، دور چینی، دار صندل، ببرم جیمه تو، جیمه نارنجی تو، به کوش بالنگی تو احمد انت در سرا شما به لبون ازنت به خارکی به زارکی، بی بی هورو تو گل بچین تو پا به گه. در حین

بازیکنان اشاره می‌کند) و شعری که مربوط به بازی است می‌خواند (دستم چلکا، پر به دستم چلکا، آقايون بخشى‌ها، منجل گل گلی دارم، تاسی بلیلی دارم، بپم رفتن به شیراز، ایواردن مرغ میراث، مرغون پراکنده بودن، به ایی کنچیل دویدم به اون کنچیل دویدم، به زن کاکام ندیدم که زن کاکام چوک ایوا، چوک مبارک ایوا، نومی شوسه علیشاه، علیشاه نکبتی، سنگ ایزه به شربتتی، شربتتی ره بنگ ایدا هو به مغون جون ایدا.)

Dastom Cheleka, Por Be Dastom Cheleka, Aghayoone)
Bakhshiha, Manjal Gologli Daram, Tasi Bolboli Daram, Bapom
Raften Be Shiraz , Eivarden Morgh Miras, Morghon Parakanda
Booden, Be Ei Konchil Davidom, Be On Konchil Davidom , Be
Zan Kakam Nadidom , Ke Zan Kakam Chook Eiva , Chooke Mo-
barak Eiva , Nomi Shose Alishah , Alishahe Nekbati , Sang Eiza
(Be Sharbati , Sharbati Ra Bong Eida , How Be Moghon Jon Eida

سپس بعد از پایان شعر حاکم به صاحب اولین دست که بالای دست‌ها قرار گرفته می‌گوید چه می‌خواهی حاکم دو تا اسم می‌گوید و بازیکن در جواب می‌گوید فرضاً "هوایما و حاکم با دست خود به‌صورت گیره پشت دست بازیکن را می‌گیرد و با صدای هوایما دست بازیکن را بلند می‌کند و

پوم (Bapom) - پدرم
کنچیل - کوچه
چوک - فرزند پسر
ایواردن - آورده
نومی - اسمش
شوسه - انتخاب کردن
ایزه - زد
ره - رفت
بنگ (Bong) - اذان
هو - آب
مغون - نخلها

۳۱ بند بازی Band Bazia

ویژه بانوان

نوع بازی:	گروهی
تعداد بازیکنان:	۱۰ تا ۱۲ نفر
سن بازیکن:	خردسالان به بالا
وسایل بازی:	حدود ۵ متر طناب
جای بازی:	حیاط منزل، کوچه و محله
هدف بازی:	چابکی - هوشیاری و دقت عمل

چگونگی بازی: بازیکنان به دو تیم الف و ب تقسیم می‌شوند و به قید قرعه حمل کننده طناب و شروع کننده تعیین می‌گردد مثلاً تیم الف شروع کننده و تیم ب حمل کننده طناب می‌باشد. هر تیم اگر شامل ۶ نفر باشند حمل کننده طناب که تیم ب باشد ۲ نفر آن دو طرف طناب را گرفته و به صورت دورانی به چرخش در می‌آورند که بازیکنان تیم الف به نوبت باید از روی طناب به کرات خود را عبور دهند و در حین پریدن بازیکن با صدای بلند می‌گویند شمع، گل، پروانه، بلبل تا زمانی که از دور خارج نشده باید کلمات را به زبان بیاورد و زمانی که نتوانست خود را عبور دهد بازیکن بعدی تیم الف جایگزین آن خواهد شد و موقعی که کل بازیکنان تیم الف از دور خارج شدند تیم الف و ب جای خود را عوض خواهند کرد و همین بازی به صورت زوجی نیز انجام می‌گیرد و به جای یک نفر، دو نفر از روی طناب خود را عبور خواهند داد و الخ..... بند بازی همان طناب بازی است.

شعر خواندن حاکم با انگشت خود هر کلمه از شعر که می‌خواند روی زانوی بازیکنان به نوبت اشاره می‌کند در پایان هر شعر آخرین کلمه روی هر کدام از زانوها اشاره شد بازیکن مربوطه باید یک دست خود را روی زانوی خود بگذارد که در مراحل بعدی حاکم به آن زانو اشاره نکند و تا اینکه کلیه دست‌ها روی زانو قرار بگیرند و حاکم دستور می‌دهد که همگی از جا بلند شوند و در زمان بلند شدن باید قلنج از پای همه بازیکن در آید از پای هر بازیکنی که قلنج در نیامد بازیکن مربوطه از بازی خارج می‌شود و الخ.....

Sare Basta , Bone Basta , Dore Chini , Dare Sandal , Beborom)
Jimeye to , Jimeye Naranjiye to Be Kowshe Balangi to , Ahmad
Atet Dar Sera Shoma , Be Labon Azant Be Kharaki , Be Zaraki ,
(Bibi Horo To Gol Bechin to Pa Bege

جیمه (Jima): پیراهن زنانه
ازنت (Azant): می زند
پا بگه (Pabege): بلند شو

اجازه سرگروه و به نوبت یکی یکی دست‌های راست خود را مشت کره و روی هم قرار می‌دهند و سرگروه نیز یکی از دست‌های خود را روی دست‌ها قرار می‌دهد و سپس بچه‌ها دست‌های چپ نیز روی یکدیگر می‌گذارند و سرگروه با دست دیگر و با انگشتان خود از پایین دست‌های مشت شده (به صورت راه رفتن انگشت) شروع می‌کند و تا به بالای دست‌های مشت شده برسد و در حین شروع تا خاتمه شعر بازی را بدین صورت می‌خواند. سرگروه: خونه قاضی کیان، بچه‌ها در جواب می‌گویند بالاته مجدداً سرگروه می‌گوید خونه قاضی کیان در جواب بچه‌ها می‌گویند بالاته الی آخر زمانی که به بالای دست‌های مشت شده رسید می‌گوید: اینجا نون و حلوا بودن کی ایخردن بچه‌ها در جواب می‌گویند گروه مجد و در همان حال بچه‌ها دست‌های مشت شده با همدیگر خراب می‌کنند الخ...

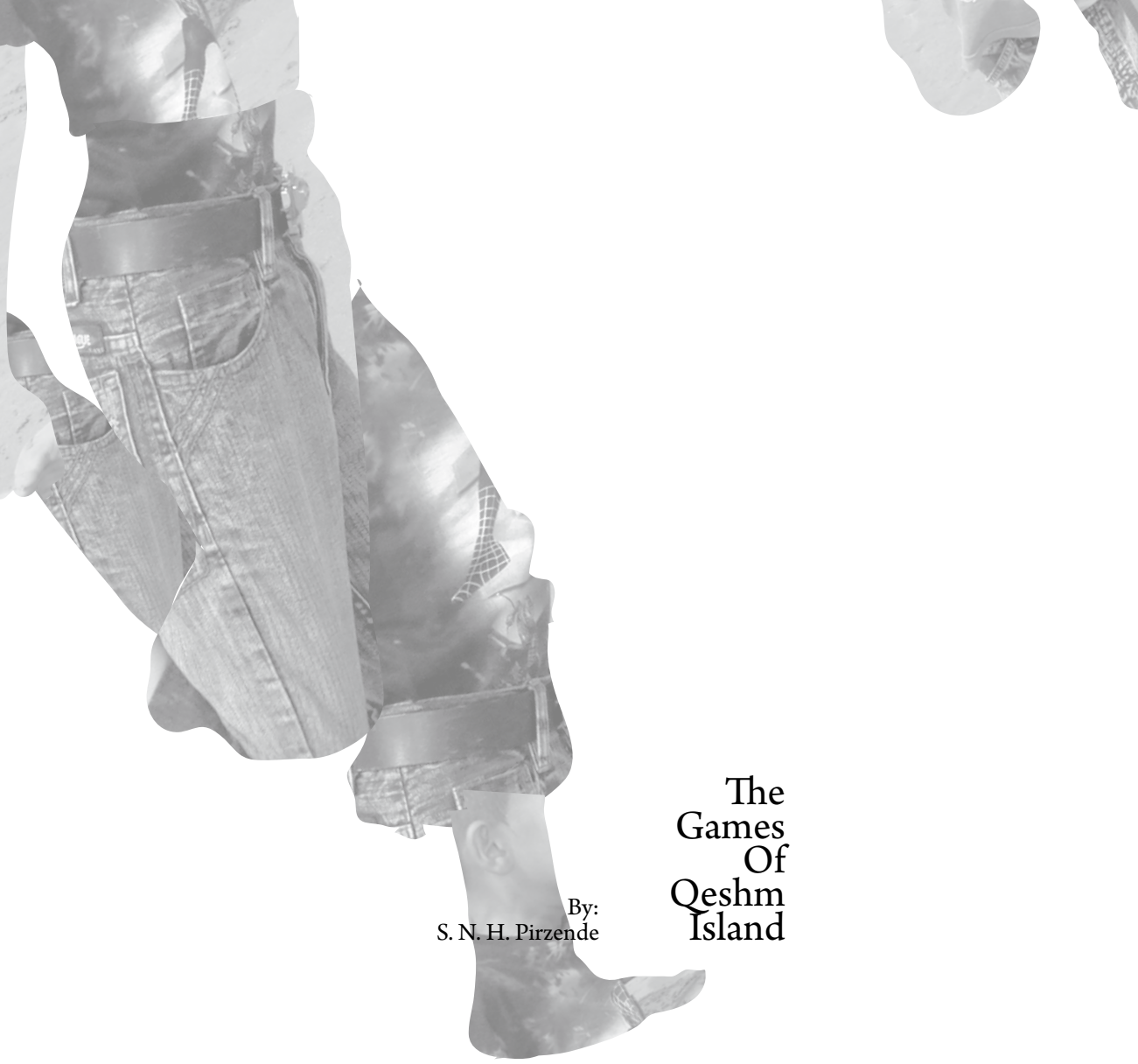
کیان (Kian): کجاست
 بالاته (Balateh): بالاته
 بودن (Booden): بوده
 کی ایخردن (Kei Ikharden): کی خورده
 گروه (Gorva): گربه
 مجد (Majed): مسجد



۳۲ خونه قاضی کیان Khonah Qazi Kiyan

نوع بازی: گروهی
 تعداد بازیکنان: ۴ تا ۷ نفر
 سن بازیکنان: خردسالان و نونهالان
 وسایل بازی: ندارد
 هدف بازی: تقویت هوش
 جای بازی: اتاق - حیاط - کوچه و محله

چگونگی بازی: تعدادی از بازیکنان دور هم جمع می‌شوند علی‌الخصوص در مهمانی‌ها و گردش‌ها صورت می‌گرفته که بازی را در اتاق و یا زیر درخت در زمان گردش بوده که یک نفر به‌عنوان بزرگتر، بچه‌ها را دور هم جمع می‌کرد و خودش که از نظر سنی از همه بزرگتر است به‌عنوان سرگروه جمع، بازی را شروع می‌کند. بازیکنان به‌صورت دایره مانند روبروی یکدیگر می‌نشینند و با



By:
S. N. H. Pirzende

The
Games
Of
Qeshm
Island