

باشد. اغلب اشعار او فارغ از چهارچوب کلاسیک است. شعر «رنج پیری» یکی از شعرهای اوست که با نظر شاعر تغییراتی در آن داده‌ایم و به عنوان نمونه اشعار او در زیر می‌آوریم.

رنج پیری - i - e pir - e ranj

بسکی کیم رُو کِرْسه اَپَرُو پا اُفتاسِه
کولِی اُمَرُم اَن دِرکِ دُوو و اُناسِه

basçi ce-m rô kerse a: per-o pâ oftâse

kule-ye omr-emom an derk-e dovü vâânâse

از بس راه رفته‌ام از پا افتاده‌ام، کوله بار عمرم را در خاک دوان نهاده‌ام.

وَختی بچوار بُدُم اُنْگَرِی گُوک زُرِ بِخَا
وَختی کیم مِخامِیس چاتو جَوون پُر مِخَا

vaxt-i bacvâr beđo-m ongori guk zor me:xâ

vaxt-i ce-m me: xâ mes-e tsâ-to javun por me:xâ

وقتی بچه بودم مثل فرره می‌چرخیدم، وقتی (چیزی) می‌خوردم به اندازه چهار جوان،

می‌خوردم.

تو جَوونی و غرور اُم هَمه رو کار مِکه
پرو بچوارِ مَحَل اُم کُتُرُم و اِمِکه

tu javun-i vo ğorur om hama ru kâr me:ce

ber-o bacvâr-e mahal om kotorom vâme:ce

در جوانی و هنگام غرور همه روزه کار می‌کردم، (آن قدر قوی بودم) که جوانان محل را

همگی مغلوب می‌کردم.

سَهَرِی م مِرْزه اَكُه، ناشتیی و امْتَهْدِده
مَت اَسِی کاکَه چَجورِی بِگِیَه کِه چِه پِنده

sahar-i-m me:ze a ko nâšto-yi vama: međa de

ma-t a si kâka tsejur-i begey-e ce tse beđe

سحر که می شد می رفتم کوه و قبل از صبحانه به ده برمی گشتم، من چطور برایت بگویم،

برادرم، که چه بوده ام.

أدوور تا دم خِشْتِ يَه نَفْسُم زُو مِرْکِه

باری کیم بُر سِیبِی م آن اونجویش وَا مِرْکِه

a: dovu tâ dam-e xešt ya: nefas-om rô me:ce

bâr-i ce-m borsibi-m an unjo ban-eš vâme:ce

از دوان تا روستای «خشت» یک نفس راه می رفتم، باری راکه بسته بودم یکباره در آنجا باز

می کردم.

آسُونِی جُونِ اَتوپام که چاقَدَم زُبْکُرْه

آسُونِی جُونِ اَتو زونیم که ری پاخْم بِگِرْه

sao ni jun a tu pâm ce tsâ qeqam rô bokore

aso ni jun a tu zuni-m ca ri pâ xom begere

اکنون در پاهایم توان چهار قدم رفتن نیست، حالا در زانوهایم قدرتی که خود را سرپا نگه

دارم نیست.

مِی سَرْم مِثْلِ شِوَقِ بِی اَسُو اَنگاری پِمِک

کِیْتَرْم مِثْلِ سَتِینِ بِی اَسُو اِنُو کُمِینْک

mi ser-om mesl-e ševağ bi aso ongâri pamek

kemar-om mesl-e setin bi aso ennô komenek

موی سزم مثل مهره «شوق» سیاه بود اکنون مثل پنبه است، کمرم چون ستون بود حالا مثل

کمان خمیده است.

هیی کیش ای دُور و زَمونَه نی دَیومی، مِیسِ گُل

مُووَنَشْتِ هِیْکَلِ راس و بِنِ پیری اَتومُل

hey keš-i dôr-o zamuna ni dayumi mes-e gol

me: vu naš heykal-e rās-o ban-e pir-i atu mol

هیپات که زمانه دوامی ندارد، مثل گل، قامت راست پژمرده می‌شود و طناب پیری به گردن می‌افتد.

ای خدا ریم آتوها ستاری بختِ مه کو
آرزی و دلخشی ای دل بدبختِ مه کو

ey xoğâ rim-a to-hâ setâre-ye baxt-e ma ku?

ârzi vo delxaš-i-ye i del-e bağbaxte ma ku?

ای خدا رویم به سوی توست، ستارهٔ بخت من کجاست، آرزو و دلخوشی این دل بدبخت من کجاست.

زندگیش دگر اُمر و پینکی ارزش نی
چالی اُمر مه سردا، به پلینگیش تیش نی

zendeği-m-eâ degar omru pepac-i zrzeš ni

çâle-ye omr-e ma sard-â ya peling-i-š tiš ni

زندگی ام امروزه به اندازهٔ سبوسی ارزش ندارد، اجاق عمرم سرد است و یک جبه آتش در آن نیست.

زندگی هر چی که بی هر چی که به هر چی که بو
مِس روز آکه آدرما، دیکشه آکه مِشو

zendeği har tsi ce bi har tsi ce he hartsı ce bu

mes-e ruz a: ko adar mâ dekša a ko me: šu

زندگی هر چه که بود، هر چه هست و هر چه که باشد، مثل خورشید طلوع می‌کند و باز در پشت کوه غروب می‌کند.

ای «غلو» غُصّه مخومِسل تو مالی اَیندن
چَن رزی آن ری زیمی گَشِتِینُ و زِل بُشِیندن

ey ğolu ğossa maxu mesl-e to mâli aneĝen

tsan rez-i an ri zimi ğašteĝen-o zel bošeĝen

ای "غلو" غصه مخور مثل تو خیلی‌ها آمدند، چند روزی روی زمین ماندند و زود رفتند.

دَلخَشیت بایس ای بوکْتْ اَتو دُنیا چَتَه که

خیر و خوویت هَمی بس کِتْ کِسی آزار نَکِه

delxaš-i-t bâyas i bu ke-t atu donyâ tšena ce

xeyr-o xuv-i-t hami bas ce-t kas-i âzâr nace

خوشحالیّت باید این باشد که در دنیا چه کرده‌ای، خیر و خوبی تو همین بس که به کسی آزار

نرسانده‌ای.

هَمی ایمون خُت و سِدقِ دِلُ و دَس گِلِ پاك

همینا اَمِرَة تُن ساتی که مِشه اَتو خاك

hami imun-e xot-o seĝq-e del-o das- gal-e pâk

haminâ amre-ye to-n sât-i ce me:še atu xâk

فقط ایمان تو و صدق دلت و دستهای پاکت، همسفر و همراه تو هستند، وقتی که در خاک

می‌شوی.

نتیجه‌گیری

فصل ادبیات شفاهی شاید تنها فصل این مجموعه است که مطالب به صورت نمونه ارائه شده است. ضرب المثل‌های آورده شده قسمت کوچکی از ضرب المثل‌های موجود در گویش دوانی است. همچنین قصه‌های دیگری نیز وجود دارد که گردآوری شده اما در این مجموعه نیامده یا اساساً هنوز گردآوری نشده و نیاز به تلاشی تازه دارد. در قسمت شعر این فصل نیز شعرها به صورت نمونه آمده است. هر یک از شاعرانی که نمونه شعرشان در اینجا آمده دارای اشعار دیگری هستند که قابل مطرح بوده، اما مجال مطرح کردنش در محدوده کتاب نبوده است. امیدواریم مجالی دیگر دست دهد تا نه نمونه بلکه همه آثار آنان در اختیار فرهنگ دوستان قرار

گیرد.

همان طور که در مقدمه این فصل آمد، ما با ارائه ادبیات شفاهی و آوردن نمونه‌هایی از گویش دوانی در قالب ضرب‌المثل و شعر، به معرفی این گویش پرداختیم. بررسی کامل این گویش که نمونه زنده لهجه‌های فارسی میانه است، دفتری جداگانه می‌طلبد که ساختار و همچنین واژه‌های آن را مطرح سازد. گردآوری واژه‌های گویش دوانی به پایان رسیده و اینک در مرحله تدوین است همچنین قواعد زبانی آن نیز گردآوری شده است که امیدواریم یکجا ارائه شود.^۱

(۱) علاقمندان به قواعد این گویش می‌توانند به منابعی که در این زمینه وجود دارد مراجعه نمایند: سلامی، ۱۳۶۷: ۲۸-۲۹؛ صادقی، ۱۳۶۷: ۸-۱۲؛ فرغانی، ۱۳۵۵؛ حسام‌زاده حقیقی، ۱۳۵۰: ۹۸-۱۷۷؛ غلامی، ۱۳۵۴؛

فصل یازدهم

بازیهای سنتی دوان

مقدمه

بازی را زائیدهٔ تخیل و سرچشمهٔ هنر دانسته‌اند و چون از احساس و ذوق انسان نشأت می‌گیرد، دارای خصوصیات خلق و خوی مبتکران آن است. بازی اولین عاملی است که کودک را با محیط اطرافش سازگار می‌کند. این بازیها از آنجا که جنبهٔ تعلیم و تربیت دارند، دارای قوانین و ضوابط دقیقی هستند که در کودک زمینهٔ زندگی اجتماعی و پیروی از قوانین و ضوابط آن را تقویت می‌نمایند.

در بازیهای سنتی مبارزهٔ بین دو فرد یا دو گروه برای پیروزی مطرح است. آن کس یا کسانی که در گروهی قادر نباشند خود را بر حریف پیروز گردانند، بازی را باخته و باید مجازات خاص هر بازی را متحمل گردند. برای پرهیز از مجازات، گروههای حریف نهایت تلاش و از خودگذشتگی را می‌نمایند تا سبب پیروزی و سربلندی یارانشان گردند.

مردم مناطق کوهستانی به دلیل خشونت محیط زیستشان که زندگی را سخت و دشوار کرده است، کمتر دارای خلق و خویی آرام و رفتاری نرم هستند. از این رو بازیهای سنتی آنها نیز از خشونت خاصی برخوردار است، اما این بدان معنا نیست که خشونت، لذت بازی را کاهش می‌دهد و بازیگر را نسبت به انجام بازی بی‌میل و رویگردان می‌سازد. چرا که بازی اختیاری است، و هیچ فردی بدون میل و ارادهٔ خویش در آن شرکت نمی‌کند.

گرچه امروزه دلایل متعددی از جمله جاذبهٔ ورزشهایی چون فوتبال و والیبال نوجوانان و

جوانان روستاها را به خود مشغول کرده و کمتر به بازیهای سنتی دل می‌بندند، اما هنوز در کوچه‌ها و میدانهای شهرهای کوچک و روستاها عده‌ای هستند که در حال و هوای بازیهای سنتی، خود را از قید و بند مسائل دست و پاگیر زندگی رها نکرده و سخت مشغول بازی‌اند.

بازیهای سنتی روستای دوان ریشه در سنت‌های دیرینه مردم این سامان دارد. پیران روستا که در کودکی بازیها را سینه به سینه از بزرگتران خود آموخته‌اند و در جوانی بارها آن را تجربه کرده‌اند، به کودکان و نوجوانان خویش آموزش داده‌اند که این سنت دیرینه را همچنان حفظ کنند. شاید نتوان گفت که بازیهای سنتی از چه زمانی بوجود آمده و رشد کرده تا به گونه بازیهای امروزی در آمده‌اند. از قدیم‌ترین کتبی که درباره بازیهای کودکان به تفصیل نوشته‌اند، مربوط به قرن چهارم و بخصوص قرن پنجم هجری است. «ابوبکر ربیع بن احمد اخوینی بخاری» (متوفی قرن چهارم) مؤلف کتاب *پر سود هدایة المتعلمین* درباره ورزش (ریاضت) و بازیها به تفصیل گفتگو کرده است.^۱ همچنین در قرن پنجم «ابوالفتح احمد بن محمد میدانی» متوفی به سال ۵۱۸ هجری فصل مفصل و مستقلی را در کتاب خویش به نام *السامی فی الاسامی* راجع به بازیهای آن روزگاران تخصیص داده و نحوه انجام بازیها را به طور کامل شرح داده است.^۲

پراکندگی و تشابه بازیهای سنتی

در مورد قدمت بازیهای سنتی باید گفت که: وقتی يك بازی در نقاط مختلف با فرسنگها فاصله دارای درون مایه مشترك می‌باشند، بنابراین، این بازیها قبل از پراکندگی مردم به صورت امروزی در میان آنها وجود داشته است و به مرور بر اثر تأثیر محیط و تغییر روحیه مردم هر منطقه، بازیها نیز متفاوت شده و به گونه‌های امروزی در آمده‌اند. برای نمونه می‌توان بازی «انگورچه رنگ» دوان را با بازیهای مشابه آن به طور خلاصه مقایسه نمود.

در دوان بازی «انگورچه رنگ» در میدانی وسیع که به کوچه‌های روستا متصل باشد انجام می‌شود. این بازی دارای خصوصیات زیر است:

- بازی گروهی است، بچه‌ها از میان خود يك میر (Sallâr = سلّار) و يك مشاور میر انتخاب

می‌کنند. معمولاً میر از قوی‌ترین افراد، و مشاور او از میان کودکان یا افرادی که نمی‌خواهند در بازی شرکت داشته باشند انتخاب می‌شوند. در حالی که یک نفر کمر بند در دست دارد، دیگران را به اصطلاح از در خانه شاه دور می‌کند، میر به دور از دیگران با مشاورش نام یکی از انگورهای متعدد را که در تاکستانهای روستا به عمل می‌آیند در نظر می‌گیرند. (ر - ک فصل ششم - انواع انگور). بعد از انتخاب نام انگور بازیکنان به نوبت در حالی که یک سر کمر بند در دست میر قرار دارد، سر دیگر آن را در دست می‌گیرند و سؤال و جواب زیر را انجام می‌دهند.

بازیکن: انگرچه رنگ (angor če rang) (انگورچه رنگ)

میر: رنگارنگ (rang-â rang)

بازیکن: سیه یا اسپه (siya yâ espe) (سیاه یا سفید)

میر: (اگر نام انگور انتخابی از نوع سفید باشد می‌گوید): اسپه (espe)، (سفید)

بازیکن: نباشد نالونی (nabâ šad nâluni)

میر: نه

در صورتی که بازیکن نتواند نوع انگور انتخابی را بیابد، نوبت به فرد دیگری می‌رسد و این بازی ادامه می‌یابد تا یک نفر انگور مورد نظر را بیابد.

- انگورچه رنگ

- رنگارنگ

- سیه یا اسپه

- نباشد گلون گوی (golun govi)

- بزه وَر قَدِش (beza var qaḍ-eš) (بهشتیان (دیگران) بزن)

بازیکنی که انگور را یافته است با کمر بند دیگران را دنبال می‌کند و تا زمانی که میر واژه روه (reva reva, reva) را بر زبان نیاورده است، حق دارد که هر کس که به چنگش بیفتد، به طور جدی بزند. با گفتن واژه روه از سوی میر، فرد مهاجم باید خود را به میر برساند و شلاق را تحویل بدهد. در همین موقع است که بازیکنان باتفاق، به مهاجم حمله ور می‌شوند و راه رسیدن او به میر را می‌بندند و شلاق را از او می‌گیرند و شلاقهای خورده را تلافی می‌کنند. فردی که شلاق را به دست می‌آورد می‌تواند فرد مهاجم و بقیه را دنبال کند و باز تا زمانی که واژه روه روه میر به

گوش نرسیده دیگران را تعقیب کند. میر بعد از فرصت کوتاهی که به فرد مهاجم می دهد برای بار دوم روه روه می گویند و فرد شلاق به دست باید خود را به میر برساند. در صورتی که در بین راه توسط بقیه گرفتار نشود و بتواند شلاق را به میر برساند، بازی را به پایان برده و بازی دوباره شروع می شود.

اکنون بازیهای مشابه این بازی را در نقاط دیگر مورد بررسی قرار می دهیم:

در کازرون این بازی را اسپک چه رنگ (aspac če rang) می نامند. در این بازی میوه خاصی را در نظر نمی گیرند بلکه نام هر چیز از جمله پرندگان، حیوانات، ابزار و اشیاء را به عنوان معما انتخاب می کنند. بقیه خصوصیات بازی همان است که در دوان انجام می شود.^۱

در برازجان این بازی را رهاها گویند. به دلیل وجود انواع خرما یا خارک نام انتخابی بازی را از میان خرماهای آنجا در نظر می گیرند. وقتی یکی از بازیکنان نام در نظر گرفته شده را بیابد بقیه بازیکنان را با شلاق دنبال می کند و به محض شنیدن واژه «رهاها» از بان «سلار» شلاق را می اندازد و خود را به محلی که سلار نشسته است می رساند. اگر او را در میانه راه گرفتند با همان شلاق او را می زنند و کتکهای خورده را تلافی می کنند.^۲

در شهرکرد این بازی به نام یه رنگ یه رنگ (ya rang ya rang) معروف است. در آن منطقه به دلیل وجود انواع اسب و مادیان، نام انتخابی را از نامهایی چون مادیون چرمه (mâdiyun-e čarma) و مادیون سوره (mâđiyum-e sora) و... بر می گزینند. هر يك از بازیکنان که نام انتخابی را یافت دیگران را دنبال می کند تا زمانی که سلار واژه «گندم گندم» را بر زبان آورد. به محض شنیدن این واژه بقیه بازیکنان با اتفاق فرد مهاجم را دستگیر می کنند و او را با چشم بسته نزد سلار می برند. در بین راه چند وسیله همراه او از جمله اسب فرضی اش را نیز بر می دارند. وقتی به نزد سلار رسیدند چشمش را باز می کنند. فرد دستگیر شده می گوید:

- سرگردنه پشقه کوری هالهم کردن (sar gardana pašqa kuri hâ lehomkerden)
 - افتان مین سرم کورم کردن (oftân men sar-om kur-om kerden)
 - هر چی م داشتم بردن (har čî-m dâšt-om borden)

سَلار می پرسد:

(pa kola-t kuja)

- په کلات کوجه

(pa šallâq-et kuja)

- په شلاقت کوجه

(pa asp-et kuja)

- په اسپت کوجه

بازیکن دستگیر شده باید حدس بزند که وسایل گمشده اش نزد کدامیک از بازیکنان است. در صورتی که اشتباه کند به ازاء هر اشتباه پنج شلاق می خورد.^۱

در یزد نحوه انتخاب شیء مورد معما به گونه ای دیگر است. اولین بازیکن در حالی که یک سر شلاق را در دست دارد از اوستا می پرسد: درنگ درنگ اسب چه رنگ؟ و اوستا جواب می دهد: زمینی می خوی یا آسمانی. بازیکن هر کدام را که خواست، می گوید. بعد از مشخص شدن اینکه نام شیء زمینی باشد یا آسمانی آنگاه اوستا نام شیء یا جاندار زمینی یا آسمانی را در نظر می گیرد و توضیحاتی راجع به آن می دهد که تا حدودی برای بازیکنان مشخص شود. هر کس آن را بیابد بقیه را دنبال می کند تا اوستا بگوید: خروس خروس باگفتن این واژه فرد مهاجم باید از تعقیب و زدن بقیه دست بکشد و به نزد اوستا برگردد. در صورتی که اوستا بگوید مرغ مرغ باز فرد مهاجم اجازه پیدا می کند که بقیه را دنبال کند.^۲

در شهرها و روستاهای دیگر مثل اراک، سبزوار، رشت، مسجد سلیمان، اصفهان و آباده نیز این بازی را با اختلافی جزئی اجرا می کنند که بیش از این در حوصله این مبحث نیست.

تقسیم بندی بازیهای سنتی در دوان

بازیهای سنتی دوان را می توان به دو صورت تقسیم بندی کرد. یکی از نظر سن بازیکنان و دیگری از نظر نوع بازی.

۱- از نظر گروه سنی بازیهای دوان به سه دسته کودکان، نوجوانان و جوانان تقسیم می شوند.

۲- از نظر نوع بازی نیز به گروههای ورزشی، ورزشی و آگوشکی و مجلسی تقسیم می شوند.

خصوصیات بازیهای سنتی دوان

بازیهای سنتی از قید و بند ورزشهای امروزی از قبیل زمانبندی برای بازی، زمان استراحت، تعداد معین بازیکنان فارغ می‌باشند.

در بازیهای سنتی غیر از قوانین کلی که در همه بازیها ثابت‌اند، در هر بازی قوانین مشخصی وضع می‌شود که باید مورد توافق طرفین بازی باشد. این قوانین ممکن است در بازیهایی که به وسیله افراد دیگر انجام می‌شود تغییر کند.

بازیهای سنتی اغلب گروهی است و تعداد بازیکنان آن بستگی به حضور افراد در يك بازی دارد.

این بازیها اغلب دارای دو تیم با موقعیت متفاوت است. معمولاً يك تیم مهاجم و تیم دیگر مدافع است. برای جابجایی دو تیم به حرکتی نیاز است که به نفع تیم مدافع در يك نوبت صورت گیرد.

بازیهای سنتی اگر چه اغلب تیمی است. اما تیمها - مثل بازیهای امروزی - از ابتدا مشخص نیستند بلکه بعد از تصمیم علاقمندان به يك بازی، به صورت و ابرشیدن (vâbarsîdan) و به قولی و ابخشیدن (vâbaxşîdan) و همچنین به صورت دونه کش (duna keş) یارگیری صورت می‌گیرد. تعدادی از بازیها که نیاز به دو تیم مساوی ندارد، به طریقه ر-غ شمار (rē:q̄ šomâr) يك یا دو نفر که نسبت به بازیکنان دیگر موقعیت ویژه‌ای دارند برگزیده می‌شوند.

اغلب بازیها دارای «میر» (mir) یا سَلَّار (sallâr) هستند. معمولاً میرها افرادی قوی، کاردان و از نظر بازی مجرب هستند که به خواست افراد بازی انتخاب می‌شوند. وظیفه آنها رهبری و دفاع از موقعیت گروه، در مقابل گروه رقیب است.

برای شروع بازی معمولاً یکی از دو نوع قرعه کشی انجام می‌شود. یکی را نوپاؤ (nu yâ ô) یا تریا خشک (tar yâ xošk) می‌گویند و دیگری به نام پریاپیک (por yâ pik) معروف است.

یارگیری و موقعیت تیمها در بازی

همچنانکه گذشت یارگیری و همچنین موقعیت گروهها در بازیهای سنتی از اهمیت ویژه‌ای

برخوردار است. برای آشنایی بیشتر با اصطلاحات مذکور به شرح آنها می‌پردازیم:

وابرشیدن (وابخشیدن)

نوعی یارگیری است که به صورت زیر انجام می‌گیرد.

بعد از مشخص شدن میرها، هر دو نفر از بازیکنان که از نظر تجربه بازی تقریباً با هم برابرند، دست در گردن هم می‌اندازند و در فاصله‌ای دور از میرها می‌روند و نام شیء، حیوان یا پرنده‌ای را از جمله خاك و آب، درخت و گل، شیر و پلنگ و... بر خود می‌نهند و به نزد میرها بر می‌گردند و رو بروی میری که نوبت انتخاب با اوست می‌ایستند و می‌گویند:

بازیکن: هرسلاری (هر چلاری) (har sallâr-i çallâr-i)

میر: میرملاری (mir mallâr-i)

بازیکن: توت شیرمایا پلنگ؟ (tot še:r mâ yâ pelang?)

میر: شیر (še:r)

آن کس که نام فرضی شیر را بر خود نهاده جزو یاران او می‌شود، و فرد دیگر (پلنگ) جزو یاران میر رقیب. بار دیگر نوبت به میر دیگر می‌رسد که از دو نفر بعدی یکی را انتخاب کند.

دونه کُش

این نوع یارگیری چون «وابرشیدن» که میرها از روی حدس و گمان يك یار را بر می‌گزینند، صورت نمی‌گیرد، بلکه به نوبت و به اختیار از میان بازیکنان، قویترین یار را انتخاب می‌کنند. این عمل ادامه دارد تا به ضعیف‌ترین افراد برسند. گاهی اتفاق می‌افتد که بازیکنان جفت نیستند در نتیجه يك نفر در پایان یارگیری باقی می‌ماند. این فرد از ضعیف‌ترین افراد است برای اینکه او هم در بازی شرکت داشته باشد، يك فرد فرضی به نام توکمی (tu-kom-i) را نیز در نظر می‌گیرند. یار آخر جزو گروه میری می‌شود که قوی‌ترند و فرد فرضی جزو گروه دیگر می‌شود. نوبت این یار فرضی، میر گروه که قویترین فرد گروه است بازی می‌کند. با این عمل تقریباً قدرت گروهها را برابر می‌گردانند.

(۱) این نوع یارگیری به دلیل اینکه نام خاصی ندارد، نام «دونه‌کش» را بر آن نهاده‌ایم و به معنی فردی (دانه‌ای) است که از میان جمع (خوشه) بیرون کشیده می‌شود.

ریغ شمار^۱

روشی است برای گزینش يك يا دو نفر از میان جمع بازیکنان برای پذیرفتن مسئولیت خاصی در بازی. نحوه انتخاب بدین صورت است که هر فرد به دلخواه چند ریگ جمع می‌کند. میر همه ریگهای گردآمده را روی هم می‌ریزد و آنها را می‌شمارد. رقمی که به دست می‌آید رقم مورد نظر است. میر از شماره يك شروع به شمردن می‌کند و یکی یکی افراد را با شماره می‌شمارد تا به رقم مورد نظر برسد. این رقم به هر کس بیفتد، فرد مورد نظر تعیین خواهد شد.

نو یا او (تريا خشك)

نوعی قرعه کشی شبیه به شیر - خط است که برای تعیین موقعیت گروهها در زمین بازی بکار می‌رود. طریقه آن بدین صورت است: يك سنگ صاف به اندازه كف دست را انتخاب می‌کنند. یکی از میرها يك طرف آن را با آب دهان خیس می‌کند (طرف او) بعد از میر دیگر می‌پرسد: میر اول: نوت ما یا او (nut mâ yâ ô)، (نان می‌خواهی یا آب) میر دوم: او (آب)

سپس قطعه سنگ را به هوا می‌اندازند و بعد از اینکه روی زمین از حرکت ماند، اگر سطح خیس آن بالا باشد، شروع بازی که عمدتاً حمله و ابتکار عمل بازی است با میر دوم است. و در صورتی که سطح خشك (نو) بالا باشد میر اول بازی را شروع خواهد کرد. گروهی که درست گفته. در ری دو (ri dô) یا بالای زمین قرار می‌گیرد و گروه دیگر زردو (zer-e dô) یا در پایین زمین جای می‌گیرد.

پُر یا پیک

نحوه دیگر قرعه کشی برای شروع بازی است. و به صورت زیر عمل می‌شود: یکی از میرها ریگ یا شیء كوچك مشخصی را در دست می‌گیرد. ابتدا آن را به میر دوم نشان می‌دهد و سپس دستش را به پشت می‌برد و ریگ را در دو دست می‌گرداند و بالاخره در یکی از دستها نگه می‌دارد و با دستهای مشت کرده روبروی میر دوم قرار می‌دهد. میر دوم باید ریگ را در دستهای میر اول بیابد و یکی از دستها را به عنوان دستی که ریگ در آن است (پُر) نشان دهد.

(۱) این نوع انتخاب به دلیل اینکه نام خاصی ندارد نام ریغ شمار (ریگ شمار) را برای آن انتخاب کرده‌ایم.

اگر درست بگوید شروع بازی با گروه اوست و گرنه با گروه مقابل است.

بازیهای سنتی دوان

بعد از مقدماتی که از نظر، گذشت به بیان بازیهای سنتی در روستای دوان می‌پردازیم. ترتیب آوردن بازیها را بر اساس حروف الفبا قرار داده‌ایم که راحت تر بتوان به بازی مورد نظر دست یافت. البته بازیهای دیگری غیر از بازیهای موجود نیز در بین کودکان و نوجوانان و جوانان انجام می‌شود که به دلیل مشابهت آنها با بازیهای مناطق دیگر آورده نشده مثل اش تی تی - اولی اول بار - اغل دوغل - تلک بازی - پیشکه کرا - چارخونه بازی - شیش خونه - کرکرجا - قلافر و....

اتلی گل متلی (atali gol matafi)

نوع بازی: گروهی - مجلسی

تعداد بازیکنان: نامحدود

رقابت: انفرادی

نحوه بازی: همه افراد بازی در یک ردیف می‌نشینند و پاها را به موازات هم دراز می‌کنند یک نفر که از همه بزرگتر است و شعر «اتلی گل متلی» را بهتر حفظ است، در وسط می‌نشیند و در حالی که هماهنگ با شعر اتلی گل متلی دستش را به نوبت روی پای بازیکنان می‌زند، می‌خواند:

(atali gol matafi)

(xâje-ye mâ mitelav-i)

(az kâr-i az bâr-i)

(pošt-e qelam dasmâl-i)

(dey ahmađu jun-e kor-et)

(to tiša vardâr mo tevar)

(berim ba jang-e kânezar)

(kânezar hi ke hu ke)

(ğalle-ye šâ ra:m ke)

(sivo sot-oš kam ke)

اتلی گل متلی

خاجی مامی تلوی

از کاری از باری

پشت قلم دسمالی

دی احمد و جون کُرت

تو تیشه وردار مو تَوَر

بریم به جنگ کاینزَر

کانز رهی که هوکه

گلّه شار - م که

سی و سه توش کم که

ای بز، وای در کو (i bezza vo i dar ku)
 واژه «کو» روی پای هر کس خورد، همان پا را باید طوری جمع کند و زیر نشیمن خود پنهان کند که قسمت لخت پا پیدا نباشد. اگر پیدا باشد هر يك از بازیکنان می تواند پای او را نیشگون بگیرد. هر بار که يك پا از بازی بیرون رود شعر را از اول می خوانند و با هر واژه دست او ستاروی پاهای باقیمانده می گردد تا فقط يك پا باقی بماند. برای اینکه به صاحب پا فرصت داده باشند از او می پرسند:

زیمی ت ما یا آسمو (zimi-t mâ yâ âsomu)
 در صورتی که بگوید زمین شعر را می خوانند و با هر واژه يك بار دست روی پای او و با واژه بعدی روی زمین می زنند در پایان اگر «درکن» روی پای شخص آخر بیفتد او نیز مثل دیگران از بازی کنار می رود و بازی از نو شروع می شود اما اگر به پای او نیفتاد او را می خوابانند و به پشتش می زنند و...

بن سرگو (ban sar-e gô)

نوع بازی: گروهی - ورزشی

تعداد بازیکنان: نامحدود

یارگیری: ریغ شمار

رقابت: انفرادی

وسيله بازی: طنابی ضخیم به طول ۱۲ - ۱۰ متر

میدان بازی: میدان یا کوچه های روستا.

نحوه بازی: از میان افراد بازی دو نفر به روش «ریغ شمار» انتخاب می شوند. نفر اول به عنوان «گو» (gô) و نفر دوم به عنوان «محافظ گو». طناب را به دو قسمت نامساوی (يك سوم و دو سوم) تقسیم می کنند و آن را از نقطه تقسیم به پای «گو» می زنند. «گو» در وسط میدان به حالت نشسته قرار می گیرد. سربلند طناب در دست نگهبان «گو» قرار می گیرد، و سرکوتاه آن به حالت آزاد روی زمین می افتد. بازیکنان در میدان به طور پراکنده و دور تا دور «گو» سعی در برداشتن سر طناب می کنند تا با کشیدن آن «گو» را روی زمین بکشند؛ و نگهبان با دنبال کردن بازیکنان در محدوده ای که طناب اجازه می دهد، سعی در زدن آنها با پا (لگد) می کند. گاهی در جنگ و

گریزی که میان بازیکنان و نگهبان «گو» روی می دهد، به قدری بازی طولانی می شود که «گو» را تا دو سه کوچه آن طرفتر می کشند. و گاهی اتفاق افتاده که شلوار «گو» پاره شده یا دست و پای او زخمی شده است.

بالاخره با فرصتی که نگهبان «گو» بدست می آورد، و ضربه ای با پا به یکی از بازیکنان می زند، بازی خاتمه می یابد. در صورتی که بخواهند بازی را ادامه دهند، کسی که تا کنون «گو» بوده جای نگهبان را می گیرد، نگهبان به جمع بازیکنان می پیوندد و کسی که ضربه خورده به جای «گو» پایش را به بند می بندند.

پَشِک مَه تُو (pešek ma:tô)

نوع بازی: گروهی

تعداد بازیکنان: نامحدود

رقابت: انفرادی

وسیله بازی: يك قطعه استخوان (قاب)

میدان بازی: میدان روستا یا حیاط خانه

نحوه بازی: این بازی معمولاً در شبهای مهتابی انجام می گیرد. قبل از شروع بازی يك نفر از میان جمع به عنوان میر انتخاب می شود. بقیه بازیکنان پشت به میدان بازی قرار می گیرند. میر قطعه پَشِک (استخوانی) را که برای همه شناخته شده است به وسط میدان پرتاب می کند. موقع پرتاب باید همه ای در میان افراد صورت گیرد که صدای افتادن «پَشِک» به گوش نرسد. بعد از افتادن «پَشِک» همه به وسط میدان می روند و به جستجو می پردازند هر کس که «پَشِک» را پیدا کرد، بدون اینکه کسی متوجه شود، فردی را که نسبت به محل پرتاب از بقیه دورتر است می گیرد. فرد دستگیر شده بعد از اینکه اطمینان حاصل کرد که کسی او را گرفته، یا بنده «پَشِک» است، یابنده را تا محل استقرار میرسواری می دهد. بعد از تحویل «پَشِک» به میر بازی پایان می یابد.

تغیر و مه (tir u ma)

نوع بازی: گروهی - ورزشی

تعداد بازیکنان: ۸ تا ۱۴ یا ۱۶ نفر

یارگیری: وابر شیدن

رقابت: گروهی

میدان بازی: میدان روستا که به چند کوچه راه داشته باشد.

نحوه بازی: از بین افراد، دو نفر که از همه قویترند به عنوان میر انتخاب می‌شوند. و بانویاؤ یا پُریاییک موقعیت گروهها را تعیین می‌کنند. گروهی که در این قرعه برنده شده‌اند بجز میر آنها همه در کوچه‌های اطراف میدان، خود را پنهان می‌کنند. گروه دوم در میدان می‌ماند وقتی افراد گروه اول کاملاً از میدان دور شدند، میرشان فریاد می‌زند تیرومه... تیرومه (تیر آمد) و میرگروه دوم با سرعت به دنبال آنها می‌رود تا آنها را بگیرد و نوبت بازی را به نفع گروه خود تغییر دهد. افراد گروه اول در هر فرصتی که پیش آید خود را به میدان می‌رسانند و افراد گروه دوم را می‌زنند. افراد گروه دوم حق دفاع از خود را ندارند تنها می‌توانند با گفتن رِو... رِو... (reva reva) میر خود را به میدان بخوانند. میرگروه دوم به محض شنیدن صدای یاران خود به میدان بر می‌گردد و افراد مهاجم را دور می‌کند و سعی در گرفتن آنها می‌نماید. در صورتی بازی به پایان می‌رسد که میرگروه دوم یکی از یاران گروه اول را بگیرد. با گرفتن او فریاد می‌زند: شیرِم شِکال کرده، تو چال مار کرده (šir-om šekâl cerde tu câl-e mâr cerde) این شعر به منزله این است که یکی از افراد گرفتار شده و افراد گروه اول دست از زدن یارانش بکشند. بعد از تجمع همه بازیکنان در میدان جای گروهها عوض می‌شود.

رِیغ بازی (re:ğ bâzi)

نوع بازی: گروهی - مجلسی

تعداد بازیکنان: ۲ تا ۴ نفر

رقابت: انفرادی

وسیله بازی: به ازاء هر بازیکن ۲۰ ریگک، یا ۲۰ هسته خرما

نحوه بازی: به نوبت در دایره‌ای می‌نشینند. شروع کننده بازی همه ریگها را روی زمین بر روی هم انباشته می‌کند و با ضربه‌ای که با کف دست روی آنها می‌کوبد، ریگها را پخش می‌کند. پخش شدن ریگها هر چه بیشتر باشد و ریگها از هم جدا بهتر است. بعد شروع به برداشتن یک یک ریگها می‌کند. دقت در برداشتن ریگها به قدری است که بجز ریگی که قرار است برداشته شود نباید ریگ دیگری تکان بخورد. در صورتی که غیر از ریگ مورد نظر ریگ دیگری تکان بخورد،

بازیکن نوبت بازی را از دست می‌دهد و نفر بعدی از همانجای بازی، بازی را ادامه می‌دهد. تا بازی ریگی غیر از ریگ مورد نظر او تکان بخورد. در اینجا او نیز بازی را به نفر سوم واگذار می‌کند. بازی به نوبت ادامه پیدا می‌کند تا همه ریگها برداشته شود. در پایان هر بازیکن ریگ خود را شمارش می‌کند و هر کس ریگ بیشتری آورده باشد بازی را برده است. مجازات بازی تماماً به فرد آخر بر می‌گردد به این معنی که هر کس هر چند ریگ از ریگهای او بیشتر داشته باشد به همان تعداد به او پشت دستی می‌زند.

در صورت ادامه بازی، بازی را آن کس شروع می‌کند که در دور قبل بیشترین ریگ را بر داشته باشد.

غَرَّان (qarrān)

نوع بازی: گروهی - ورزشی

تعداد بازیکنان: ۸ تا ۱۰ نفر

یارگیری: و ابرشیدن

رقابت: گروهی

میدان بازی: میدان ده

نحوه بازی: با پُریاپیک یکی از دو گروه، گروه مهاجم می‌شود و دیگری گروه مدافع. افراد گروه مدافع بجز میرشان در وسط میدان دستها را روی شانه هم می‌گذارند و سرهایشان را به هم نزدیک می‌کنند. وظیفه میر گروه مدافع گشتن به دور یاران خود و دور کردن افراد مهاجم است. گروه مهاجم با دویدن به دور گروه مدافع و غافلگیر کردن میر آنها سعی در سوار شدن بر گرده گروه مدافع می‌کنند. هر کس که سوار شود، از خوردن لگد و ضربه دست میر گروه مدافع در امان است و تا وقتی که پایش با زمین تماس نگرفته میر گروه مدافع حق زدن او را ندارد. در صورتی که میر گروه مدافع یکی از افراد گروه مهاجم را بزند بازی پایان می‌یابد و جای گروهها عوض می‌شود.

نکته قابل ذکر این است که اگر فردی از گروه مهاجم بتواند میر گروه مدافع را از پشت طوری در بغل بگیرد که او نتواند با دست به او بزند، دیگران فرصت می‌یابند که با خیال راحت سواری بگیرند. در صورتی که میر گرفتار شده تلاش کند، می‌تواند خود را برهاند و فردی که او را

گرفته بزند.

نکته دیگر اینکه این بازی دارای دَر که (darca) = دَگه است. دکه نقطه یا نقاطی از میدان است که بنا به توافق طرفین تعیین می شود و در واقع نقاط نجات است. در صورتی که میر گروه مدافع یکی از مهاجمین را تعقیب کند، او با رسانیدن خود به دَگه نجات می یابد. بنابراین افراد گروه مهاجم در دو صورت از ضربه خوردن محفوظ می مانند یکی وقتی که سوار هستند و دیگری وقتی که در محل دَگه باشند.

کاسه کنار هندسون (kâsa cenâr-e hendesun)

نوع بازی: گروهی - واگوشکی

تعداد بازیکنان: نامحدود

رقابت: انفرادی

وسیله بازی: يك قطعه استخوان

میدان بازی: حیاط خانه - میدان روستا

نحوه بازی: يك نفر از میان جمع که از همه بزرگتر است به عنوان میر انتخاب می شود، بقیه در يك ردیف رو به دیوار مقابل می ایستند. افراد به صف ایستاده هر يك دستهایشان را در پشت خود به هم چفت می کنند و به صورت کاسه در می آورند. میر با خواندن شعر

(ossoqun soqun soqun)

اَسْغون سْغون سْغون

(kâsa kenâr-e hendesun)

کاسه کنار هندسون

(kâsa-t (kolâ-t) biyâr ruqan bosun)

کاسه ات (کلات) بیار روغن بوسون

(Kâsa (kolâ) nadârom çekonom)

کاسه (کلاه) ندارم چه کنم

(golu golu golu golu vardâr-o bodô)

گلو، گلو، گلو، گلو... وردار و بدو

دستش را در کاسه افراد فرو می کند و در می آورد و در پایان شعر با تکرار «گلو گلو...» بالاخره استخوان را در دست یکی از بازیکنان می گذارد. فردی که در کاسه اش استخوان گذاشته شده، آن را می گیرد و قبل از اینکه دیگران متوجه شوند و با پا به او لگد بزنند، خود را از جمع کنده و به محلی که قبلاً تعیین شده فرار می کند. در صورتی که لگد بخورد، به جمع بر می گردد و باز میر با خواندن شعر استخوان را در دست دیگری قرار می دهد. فرد فرار کرده در محل تعیین

شده می‌ایستد و منتظر می‌ماند.

میر روی هر یک از افراد یک اسم فرضی از جمله اسب، قاطر، الاغ و... ماشین - هواپیما و... عقاب، شتر مرغ و... می‌گذارد. بعد از نامگذاری رو به فرد فرار کرده (گلو) می‌کند و می‌گوید:

میر: گلو گلو

(ba:le)

گلو: بَـلَه

(bova-t umade)

میر: بُوات اومده

(čī ovorde)

گلو: چی آورده

میر: به اسب. یک قاطر... یک الاغ... یک گاو... یا یک هواپیما... یک ماشین و...

گلو: اسب می‌خوام

آن کس که نام فرضی «اسب» دارد می‌رود و او را بر پشت خود سوار می‌کند و به محل استقرار گروه می‌آورد. بازی تمام می‌شود و بازیکنان از نو به صف می‌ایستند.

کل بازی (kel bâzi)

نوع بازی: گروهی - ورزشی

تعداد بازیکنان: ۶ تا ۱۰ نفر

یارگیری: وابر شیدن

رقابت: گروهی

وسیله بازی: به ازاء هر نفر یک تخته سنگ و سه سنگ گرد و قابل پرتاب

میدان بازی: زمینی وسیع و به دور از آمد و شد دیگران در اطراف روستا

نحوه بازی: دو گروه در دو طرف میدان و به فاصلهٔ چهل تا پنجاه متر از هم تخته سنگهای خود را در یک ردیف و به فاصلهٔ ۲-۱ متر از هم روبروی طرف دیگر میدان سرپا نگه می‌دارند.

برای شروع بازی «پُریاپیک» یا «نو یا او» می‌کنند. گروهی که درست بگوید بازی را شروع

می‌کند.

یک نفر از گروه شروع کننده ۳ عدد سنگ خود را به طرف سنگهای ایستادهٔ گروه مقابل

پرتاب می‌کند. در صورتی که تیرش به هدف برخورد کند، به ازاء هر تخته سنگ که انداخته باشد

- به عنوان پاداش - یک پرتاب دیگر به تعداد پرتابهایش اضافه می‌شود. نوبت هر فرد وقتی به

پایان می‌رسد که سنگهای تمام شده باشد. بنابراین نوبت به گروه دوم می‌رسد که يك نفر از آنها به طرف سنگهای گروه رقیب سنگ‌هایش را پرتاب کند.

وقتی همه سنگهای يك گروه زده شد، گروه زننده به طرف دیگر میدان می‌رود و در نوبت خود به طرف سنگهای خود که هنوز سرپا است سنگ می‌اندازد.

خاتمه بازی وقتی است که همه سنگها در دو طرف میدان بیفتند. با افتادن آخرین سنگ، گروهی برنده بازی است که تعداد بیشتری سنگ را انداخته باشد.

پاداش بُرد هر گروه نیز سواری گرفتن از افراد گروه بازنده است که بنا به توافق طرفین چند دور طول میدان بازی را طی می‌کنند.

کُله بُرُوک (kōla boruk)

نوع بازی: گروهی - ورزشی

تعداد بازیکنان: نامحدود

یارگیری: ریغ شمار

رقابت: انفرادی

وسیله بازی: کلاه

میدان بازی: میدان یا زمینهای اطراف روستا

نحوه بازی: يك نفر از بین افراد انتخاب می‌شود. وظیفه او محافظت از کلاهی است که در وسط میدان بازی قرار داده‌اند و از ریودن آن توسط بقیه بازیکنان جلوگیری می‌کند.

در صورتی که یکی از بازیکنان او را غافلگیر کند و کلاه را بر باید و فرار کند و خود را به دکه یا دکه‌هایی که در اطراف تعیین کرده‌اند برساند، بازی را برده است. اما اگر قبل از رسیدن به دکه توسط محافظ کلاه که او را تعقیب می‌کند با دست یا پا ضربه بخورد، باخته است و باید به جای نگهبان قبلی در دور دوم، نگهبانی کلاه را عهده‌دار شود. در صورتی که موفق شود و به دکه برسد باز همان نگهبان قبلی در دور دوم بازی نگهبانی کلاه را بر عهده می‌گیرد.

کیلی - مُسَنه (cili-mossa)

نوع بازی: گروهی - ورزشی

تعداد بازیکنان: ۲ نفر یا چند نفر

یارگیری: در بازی چند نفره به صورت واتر شیدن

رقابت: در بازیهای ۲ نفره به صورت انفرادی و در بازی چند نفره به صورت گروهی

وسیله بازی: يك عدد چوب به طول ۸۰-۷۰ سانتی متر و به قطر ۲ سانتی متر و يك عدد چوب کوتاه به طول ۲۰ سانتی متر

میدان بازی: میدان وسیعی در خارج از روستا یا میدان و کوچه های روستا

نحوه بازی: این بازی بر خلاف بازیهای دیگر که نوع رقابت آنها یکجور است، به دلیل اینکه دارای انواع گوناگون است، دارای دو نوع رقابت می باشد. رقابت انفرادی در بازیهای چون ایش می چری (i-š mičari) و ختتی (xathey) و رقابت گروهی در بازی هَبُو (habbu).

قبل از توضیح انواع بازی «کیلی مُته» لازم است که نحوه تعیین موقعیت بازیکنان در زمین

بازی را شرح دهیم:

در این بازی عمل خاصی برای معلوم شدن فرد یا گروه شروع کننده بازی وجود دارد که اصطلاحاً آن را کیلی کیلی (kili kili) می گویند. برای انجام آن بازیکنان به نوبت چوب کوتاه (کیلی) را کمی بالا می اندازند و با چوب بلند (مُته) آهسته و به طور مکرر به زیر آن می زنند. هر کس که تعداد بیشتری به زیر کیلی بزند، او بازی را شروع می کند. در بازی «هَبُو» که رقابت گروهی است، افراد هر گروه به نوبت «کیلی کیلی» را انجام می دهند. در پایان، مجموع «کیلی کیلی» نفرات هر گروه، امتیاز آن گروه به حساب می آید. هر گروه که امتیاز بیشتری را کسب کرده باشد، شروع کننده بازی است.

حال به انواع بازی کیلی مُته می پردازیم:

۱ - ایش می چری (i-š mičari)

رقابت این بازی دو نفره است. با معلوم شدن نتیجه «کیلی کیلی» یکی از بازیکنان بازی را شروع می کند. فرد شروع کننده که اصطلاحاً در «ری دُو ډُو» (ri dō dō) (بالای زمین) است در نقطه معینی می ایستد و کیلی را به صورت صلیب روی مُته قرار می دهد، و طوری آن را روی زمین پرتاب می کند که فاصله آن از نقطه شروع بیش از اندازه قد بازیکن رقیب باشد. با افتادن کیلی به روی زمین می گویند: ایش می چری؟ اگر در نظر بازیکن رقیب فاصله کیلی تا نقطه شروع بیش از قدش باشد می گویند: نه که نزن (nake nazani) وگرنه از نقطه شروع بازی درازکش روی زمین

می‌خواهد و دستش را برای برداشتن کیلی دراز می‌کند. اگر توانست آن را بر دارد و یا حتی نوك انگشتانش را به آن برساند، نوبت به او می‌رسد که به جای رقیب ایش میچری کند؛ ولی در صورتی که کیلی از قد او بیشتر فاصله داشته باشد شخص شروع کننده بازی از همان نقطه مُسه را به طرف کیلی پرتاب می‌کند. در صورتی که مُسه به کیلی نخورد باز موقعیت بازیکنان عوض می‌شود؛ اما اگر مُسه به کیلی بخورد، بازی بدین گونه دنبال می‌شود.

شخص ری دو هفت بار با قسمت انتخابی مُسه (چون معلم قدیم که بخواهد با چوب به کف پای شاگرد بزند) روی کیلی می‌زند (معمولاً روی طرفی می‌زنند که کمی از زمین فاصله داشته باشد) در نتیجه کیلی مقداری از زمین بلند می‌شود و به هوا می‌رود. بازیکن در همین لحظه باید بشدت ضربه‌ای زیر کیلی بزند و آن را هر چه بیشتر از محل شروع بازی دور کند. بازیکن زردو (zer-e dô) (پایین زمین) نیز باید در مسیر کیلی قرار گیرد و در صورتی که بتواند کیلی را در هوا بگیرد و یا حداقل دستش را به آن بزند. در صورتی که بتواند آن را بگیرد، می‌تواند پس دسی (pas-e dassi) بیندازد.

پس دسی به این صورت است که شخص زردو از نقطه‌ای که کیلی را گرفته است، در حالی که شانه راستش به طرف نقطه شروع است، می‌ایستد و دستش را که کیلی در آن است، روی سینه می‌گذارد و بشدت کیلی را به طرف نقطه شروع بر می‌گرداند. اما در صورتی که فقط دستش با کیلی تماس گرفته باشد، باید توکپی (tu kop-i) بیندازد. در این صورت باز به حالت قبل می‌ایستد و کیلی را در دهان می‌گذارد و با چرخش سر، آن را به طرف نقطه شروع پرتاب می‌کند. در مقابل، فرد «ری دُو» نیز با مُسه از نزدیک شدن کیلی به نقطه شروع جلوگیری می‌کند. به هر حال بعد از هفتمین ضربه کیلی در هر نقطه‌ای که باشد، فاصله‌ای است که فرد زردو باید هبُو (Habbu) بخورد (بگوید).

هبو به این صورت است که فرد زردو دو نفس عمیقی می‌گیرد و در حالی که با سرعت به طرف نقطه شروع می‌دود، واژه هبو را ادا می‌کند و یکنفس آن را به صورت ب.....و می‌کشد و سعی می‌کند تا نفسش تمام نشده خود را به نقطه شروع بازی برساند. در صورتی که در بین راه نفسش تمام شود، از همان نقطه فرد «ری دُو» ضربه‌ای به نام شِمه (Sema) می‌زند. شِمه ضربه‌ای است که از زیر یک پا در حالی که بلند شده و به صورت افقی در آمده با مُسه به کیلی می‌زنند. و باز مقداری

آن را از نقطه شروع دور می‌کنند و به طول جریمه می‌افزایند. شخص زِرِدُو از آن نقطه باز هَبُو می‌گوید تا به نقطه شروع برسد. در اینجا بازی به اتمام می‌رسد.

۲ - خَتَّی (xathey)

این بازی نیز دو نفره است. ابتدا روی زمین چاله‌ای کوچک به اندازه يك فنجان حفر می‌کنند و از آن نقطه دایره‌ای به شعاع $1/5$ تا ۲ متر رسم می‌کنند. بعد از کیلی کیلی (ر - ك مقدمه بازی کیلی مته) فرد شروع کننده بازی مشخص می‌شود. وی کیلی را روی چاله می‌گذارد و نوک مته را درون چاله وزیر کیلی قرار می‌دهد. کیلی را به هوا بلند می‌کند و با مته به زیر آن می‌زند در نتیجه کیلی مسافتی از دایره دور می‌شود. در صورتی که فرد زِرِدُو بتواند آن را در هوا بگیرد، بازی را به نفع خودش تغییر می‌دهد، و گرنه از نقطه‌ای که کیلی افتاده، به قصد انداختن آن به درون دایره، کیلی را پرتاب می‌کند. البته فرد «ری دو» با مته سعی در دور کردن آن از دایره می‌کند. در صورتی که کیلی وارد دایره شود باز بازی به نفع فرد «زِرِدُو» تغییر می‌کند ولی اگر کیلی خارج از دایره بیفتد فرد «ری دو» سه یا هفت ضربه (بستگی به توافق طرفین دارد) زیر کیلی می‌زند و آن را از نقطه شروع دور می‌کند. بقیه بازی شبیه به ادامه بازی ایش می‌چری است.

۳ - هَبُو (habbu)

گرچه هَبُو قسمتی از بازیهای ایش می‌چری و خطی است و در اصل مجازاتی است برای فرد بازنده، اما خود نیز به صورت بازی مستقلی، بازی می‌شود. نحوه هَبُو به این صورت است که با کیلی کیلی گروه شروع کننده بازی معلوم می‌شود. بعد از معلوم شدن گروه‌های ری دو (بالای زمین) و زِرِدُو (پایین زمین)، گروه ری دو باز کیلی کیلی می‌کنند و هر تعداد که در مجموع، امتیاز آوردند مجموعه ضربه‌هایی خواهد شد که گروه ری دو باید به کیلی بزند و آن را از نقطه شروع دور کند. هر فرد از گروه ری دو تعداد ضربه‌هایش با تعداد کیلی کیلی که خود کرده، برابر است. در این بازی ضربه‌هایی که به کیلی می‌زنند از روی زمین نیست بلکه کیلی را که در دست دارند کمی به هوا می‌اندازند و با مته به آن می‌زنند و آن را مسافتی دور می‌کنند. اگر افراد گروه زِرِدُو کیلی را در هوا بگیرند می‌توانند ری دسی (ri dassi)، (شبیبه به پرتاب سنگ) بیندازند و کیلی را مسافتی (گاهی معادل با ضربه‌ای که قبلاً به کیلی زده‌اند) به طرف نقطه شروع برگردانند. بالاخره با آخرین ضربه‌ای که یاران ری دو می‌زنند کیلی در هر نقطه‌ای که فرود آید، یاران زِرِدُو به نوبت

هَبُو می‌گویند تا به نقطه شروع برسند. در این بازی چون همه افراد گروه ری دُو باتفاق کیلی را از نقطه شروع دور کرده‌اند، در مقابل گروه «زِرْدُو» نیز مسافت جریمه را باتفاق تقبل می‌کنند و هر کس به نوبت مقداری از مسافت را «هَبُو» می‌گوید. چنانچه نوبت «هَبُو»ی همه افراد گروه تمام شود ولی به نقطه شروع نرسند برای جریمه باز يك ضربه به کیلی زده می‌شود و مسافتی را بر جریمه گروه زِرْدُو می‌افزایند با رسیدن یاران زِرْدُو به نقطه شروع بازی به پایان می‌رسد.

هَمَ دَن (ma:dan)

نوع بازی: گروهی - ورزشی

تعداد بازیکنان: نامحدود

رقابت: انفرادی

وسیله بازی: چوبدستی به طول ۷۰ - ۸۰ سانتی‌متر و توپی به اندازه توپ تنیس که اغلب دست ساز است.

میدان بازی: میدانی به وسعت زمین فوتبال و گاهی بزرگتر از آن. این میدان در اطراف روستا و در زمینهای زراعتی است.

نحوه بازی: برای تعیین يك نفر از میان افراد، بازیکنان يك به يك و به نوبت توپ را کمی بالا می‌اندازند و با مُته (چوبدستی) آهسته به زیر آن می‌زنند. تا زمانی که توپ در هوا است، بازیکن سعی می‌کند که به تعداد بیشتری با چوب زیر توپ بزند. تعداد ضرباتی که زیر توپ زده می‌شود شمارش می‌گردد. هر کس تعداد بیشتری زده باشد امتیاز بیشتری را کسب می‌کند و در بالای زمین یا به اصطلاح ری دو (ridô) می‌ماند و بقیه به پایین زمین یا زِرْدُو (zer-e dô) می‌روند.

فرد ری دُو توپ را با دست چپ کمی بالا می‌اندازد و با مُته (mossa) محکم به زیر آن می‌زند. طوری که توپ هر چه بیشتر به هوا برود و در زردو به زمین بیاید. هر کس که بتواند توپ را در هوا بگیرد به ری دو می‌آید و زنده توپ می‌شود. و فرد قبلی به جمع بازیکنان در زِرْدُو می‌پیوندد.

مُسْتَه تُوپَه (هلال - هروم)، (mossa tupa (halâl- harum)

نوع بازی: گروهی - ورزشی

تعداد بازیکنان: ۶ نفر به بعد (تا ۱۲ نفر)