

بازیهای محلی اصفهان

بازی‌های استان اصفهان عبارتند از: آبد، چارسنگ، آپوست بره، آدک مارک، آفتاب مهتاب، اتمتک، اتمتل، استادجملو، الاکلنگ، انگشتان، اوسای کرباس پاره‌کن، اوستا خرت نلنگه، اوستا سلامی، بازی با چوب، باقالی به چنمن، بالشت‌بازی، بشکن بشکنه، بیابریم بنه، پلاچفته، پیش‌پیشی، تاکوچی، تولی، جساخیزک، جن‌جنک، جفت جوالدوز، جمال جمال، جم‌جمک، چشم بندوک، چنگ‌چاله، چنگولک‌بازی (تاب‌بازی)، چوقاپلی، حمام‌بازی، خروس جنگی، خری‌سو، خونه شیر، درخونه شاه را آب پباش، دودی، دوزبازی، سگ‌سگ، سوری‌بازی، سه سال سنگی، شاه‌دزدبازی، شل‌کن سفت‌کن، عامویادگار، قاب‌بازی، قایم‌شدنی، کالنگ‌لنگی، کلاه برک، کمر‌بندبازی، کی بود؟ کی بود؟ من نبودم، کیه کیه درمی‌زنه، گاو - گوساله - پنیر، گردوبازی، گرگ و گله، گل‌پنبه، گندم گل‌گندم، لاک‌پشت بازی، لپربازی، مرغی دارم به این قرار، موش از این خانه گذشت، مهره‌بازی، نخودنخود هرکسی به‌جای خود، نون بیار - کباب ببار، یک قل دوقل، هفت سنگ، یک مرغ دارم چندتا تخم می‌کنه؟ و ...

آفتاب مهتاب

دو نفر هم‌قد و هم‌وزن، پشت خود را به یکدیگر کرده و دست‌های خود را درهم نموده و قلاب می‌کنند. بعد یکی از آنها کلمه 'آفتاب' را به‌حالت کشیده می‌گوید و در حالی‌که به جلو خم می‌شود، دیگری را بلند کرده و برپشت خود قرار می‌دهد. نفر دوم هم همین کار را انجام می‌دهد ولی کلمه 'مهتاب' را به‌صورت کشیده می‌گوید. در نوبت‌های بعدی، یکی عبارت 'آفتاب مهتاب چه رنگه؟' و دیگری 'سرخ و سفید دورنگه' را هنگام خم‌شدن می‌خوانند و تا زمانی که خسته نشده باشند، بازی را ادامه می‌دهند.

اتلمتل

بازیکنان دور هم نشسته و پاهای خود را دراز می‌کنند. کسی که استاد بازی است، شروع به خواندن شعری کرده و همزمان به تک‌تک پاهای بازیکنان اشاره می‌کند. عبارت آخر شعر 'یک پاتو ورچین' به هرکس رسید، آن بازیکن پای خود را ورچیده و از بازی کنار می‌رود. استاد به‌همین نحو بازی را ادامه می‌دهد. آخرین نفری که باقی بماند، باید سر بگذارد.

اوستا خرت نلنگه

دو نفر استاد، یاران خود را انتخاب کرده و با قرعه‌کشی مشخص می‌کنند که کدام گروه باید بازی را شروع کند. استاد گروه اول (شروع‌کننده)، کنار دیوار می‌ایستد و نفر بعدی در مقابل او خم شده و سر خود را در دامن او قرار می‌دهد و دیگران هم پشت سر او دولا شده و کمر یکدیگر را می‌گیرند. افراد گروه دوم در حالی‌که می‌گویند: 'اوستا خرت نلنگه'، با پرش، رو پشت افراد گروه اول سوار می‌شوند. نفرات اول صف باید سعی کنند، طوری بپرند که روی نفرات جلویی گروه مقابل قرار گیرند و جا برای سایر افراد نیز باقی بماند. آخرین نفر که استاد این گروه است، پس از سوار شدن باید از یک تا شماره‌ای که قبلاً بین دو گروه توافق شده (مثلاً ۱-۵۰)، بدون مکث و نفس‌کشیدن بشمارد. اگر موفق نشود، جای دو گروه عوض می‌شود ولی در غیر این‌صورت گروه اول باید دوباره خم شوند و بازی به‌همان شیوه ادامه می‌یابد.

بازی با چوب (خوانسار)

در هر دو طرف زمین بازی دو سنگ قرار می‌دهند که 'گل' نامیده می‌شود. بازیکنان که به دو گروه تقسیم شده‌اند، هریک با چوب بلندی که در دست دارند، چوب کوچک را زده و سعی می‌کنند آن را از میان دو سنگ عبور دهند.

بیا بریم بنه (بنه، نوعی خار است که در تنور می‌سوزانند) (گلپایگان)

بازیکنان در یک صف به صورت زنجیر می ایستند و دو نفر که بزرگتر و نیرومندتر از دیگران باشند، در دو سر صف قرار می گیرند. بعد بین دو نفر گفت و گوهائی به صورت سؤال و جواب رد و بدل می شود و سپس بخشی از صف زنجیر را به سمت راست و بخش دیگر را به طرف چپ می کشند. بازی زمانی پایان می گیرد که در اثر فشار طرفین زنجیر پاره شود.

جسن جسک

یکی از بازیکنان خم می شود و سایر بازیکنان در حالی که شعری را می خوانند، از روی او می پرند. هرگاه کسی نتواند شعرها را درست ادا کند یا درست بپرد، بازنده است و باید به جای بازیکنی که خم شده است قرار بگیرد.

جم جمک

بازیکنان دور هم نشسته، دست های خود را مشت می کنند و مانند مناره ای روی هم می گذارند. آن گاه بزرگ ترین آنها با آهنگ مخصوصی شعری را خوانده و دیگران هماهنگ با آن شعر، مشت های خود را به حرکت درآورده و مناره را می جنبانند.

حمام بازی

خاک را کُپه می کنند و روی آن آب می ریزند تا گل درست شود. هریک از بازیکنان در یک طرف این کُپه قرار می گیرند و شروع می کنند به باز کردن یک راه تا کُپه خاک به صورت گنبد درآید. بعد هریک از بازیکنان، در سوراخ خود را با یک سنگ می بندد. سپس سرگنبد را سوراخ می کنند و از آن بالا آب می ریزند. آب از سوراخ هریک از بازیکنان بیرون زد او سوخته است. جریمه او این است که سر او را به گنبد می کوبند.

گاه می گردند و شخص بی اطلاعی را پیدا می کنند و از او می خواهند که بگوید درون گنبد چه صدائی می آید و وقتی او سرخم می کُند سر او را به گنبد می کوبند و می خندند.

خروس جنگی

بازیکنان دست ها را به سینه می زنند و روی یک پا لی لی می کنند و به هم نزدیک شده شانهای خود را به هم می کوبند. هرکدام زمین خورد یا پای خود را زمین گذاشت یا از دایره ای که کشیده اند بیرون رفت سوخته است.

سُک سُک

یک نفر به عنوان استاد و یک نفر به عنوان گرگ انتخاب می شود. گرگ در دامن استاد چشم می گذارد. باقی بازیکنان می روند و پنهان می شوند. گرگ با شمارش ده، بیست، سی، چهل به جست و جوی آنها می رود. بازیکنان سعی می کنند طوری که دیده نشوند، خود را به جایی که استاد ایستاده برسانند و بگویند سُک سُک. گرگ هم با دیدن بازیکنان همین کار را می کند. بازیکنی که نتواند سک سک کُند سوخته است و گرگ می شود.

شل کن، سفت کن

یک نفر را به عنوان استاد انتخاب می کنند و بازیکنان اطراف پارچه ضخیم را می گیرند. استاد به آنها می گوید: 'کار ما مثل کار دیو است. می گویم شل کن، سفت کن. می گویم سفت کن، شل کن.' بازیکنان باید عکس گفته استاد عمل کنند. اگر کسی طبق گفته استاد عمل کرد، سوخته است و از بازی کنار می رود.

عامو یادگار

یکی از بازیکنان خم می شود و به دیوار تکیه می کند و بازیکن دیگر سوار او می شود و چشم های بازیکن دیگر را با دست می گیرد و از او می پرسد: 'آش جو خورده با ماس و خیار عامو یادگار خوابی یا بیدار؟' سپس یا چشم های خود را می بندد یا هر دو را باز

نگه می‌دارد یا یکی را باز و دیگری را بسته نگه می‌دارد. بازیکنی که چشم‌های آن بسته است باید حدس بزند و مثلاً بگوید، خواب یا بیدار یا خواب و بیدار. یک نفر هم بر بازی نظارت می‌کند؛ اگر حدس او درست بود جاها با هم عوض می‌شود.

گردوبازی (گلبایگان)

ابتدا دایره‌ای کشیده و هریک از بازیکنان چند گردو در داخل آن می‌گذارند. آن‌گاه هرکدام در فاصله چند قدمی از دایره، جایی را مشخص کرده و از آنجا با گردویی درشت و گرد به نام 'تيله' (tilleh) (گردوی بزرگ مغزدار و سنگین را تيله می‌گویند)، گردوهای داخل دایره را هدف می‌گیرند، اگر گردویی از دایره خارج شود، بازیکن برنده است و گرنه می‌بازد.

لپر بازی

ابتدا دایره‌ای روی زمین می‌کشند و هریک از بازیکنان تعدادی سنگ داخل آن می‌گذارند. آن‌گاه خطی را مشخص می‌کنند و هریک از بازیکنان از آن محل سعی می‌کند با لپر خود، سنگ‌های داخل دایره را نشان کرده و آنها را از دایره خارج کند. بازیکنی که تعداد بیشتری سنگ را از دایره خارج کرده باشد، برنده بازی است.

یک مرغ دارم چند تا تخم می‌کنه؟

استاد بازی که خود شماره آن یک است برای همه بازیکنان شماره‌ای می‌گذارد که باید به‌خاطر بسپارند. آن‌گاه استاد رو به بازیکنان کرده و به‌طور مثال می‌گوید: یک مرغ دارم ۹ تا تخم می‌کند. بازیکنی که شماره آن ۹ است باید بلافاصله بگوید: چرا ۹ تا؟ استاد می‌پرسد: پس چندتا؟ شماره ۹ می‌گوید: مثلاً ۱۱ تا، این‌بار شماره ۱۱ اعتراض کرده و مانند شماره ۹ عمل می‌کند و هر شماره‌ای را که مایل بود می‌گوید. هر بازیکنی که شماره خود را بشنود ولی اعتراضی نکند و یا در جواب 'پس چندتا؟' شماره‌ای را بگوید که قبلاً سوخته باشد، می‌سوزد. به‌جای شماره، نام اشخاص یا اجناس را هم می‌توان روی بازیکنان گذاشت (حسن می‌گه حسین).

