



# نقش جغرافیا در پیدایش بازی‌های محلی

فاطمه دهقان‌نژاد

کارشناس ارشد جغرافیا و برنامه‌ریزی شهری

## چکیده

بازی‌هایی که در دهه‌های پیشین رایج بوده است اکتفا نمی‌کنیم، جوابگوی نیاز نسل جوان نخواهیم بود ضمن آنکه شرایط محیطی در قرن بیست و یکم اجازه پرداختن به بسیاری از آن بازی‌ها را به ما نمی‌دهد. افزایش جمعیت، ماشینی شدن کارها و افزایش اوقات فراغت نه تنها نیاز به احیای بازی‌های محلی را بیش از پیش ضروری ساخته که لزوم بازسازی برخی از بازی‌های سنتی و به هنگام کردن آن مطابق با شرایط حاضر و فراتر از آن، طراحی بازی‌های محلی جدید را با استفاده از نیروهای متخصص و محلی، انکار ناپذیر نموده است. نمونه‌هایی از این به هنگام‌سازی‌ها را در ورزش اروپا می‌بینیم به این صورت که گفته می‌شود بازی گلف در کشورهای غربی، برگرفته از بازی چوگان ایرانیان است.

بازی‌های محلی، بنا به تحولات محیطی و تغییرات اجتماعی در مواجهه با ورزش‌ها و بازی‌های جدید، جای خود را به این نوع بازی‌ها داده‌اند که البته پدیده‌ای واقعی و در عین حال اجتناب‌ناپذیر است. تلاش برای احیای بازی‌های محلی تلاشی پسندیده است اما باید دانست که در مواردی این امکان وجود ندارد و در مواردی لزوم آن احساس نمی‌شود که ما با صرف هزینه زیاد، باز با بی‌اقبالی مردم و جوانان مواجه شویم. به همین دلیل به نظر می‌رسد باید با توجه به شرایط محیطی و جغرافیایی و ویژگی‌های اجتماعی و فرهنگی، درصدد به هنگام سازی بازی‌های سنتی باشیم و یا حتی بازی‌های جدیدی متناسب با این شرایط طراحی کنیم که هم مورد توجه جوانان است و هم به این طریق فرهنگ ایرانی را حفظ و به نسل‌های آینده منتقل می‌نماییم.

واژه‌های کلیدی: بازی - جغرافیا - بازی‌های محلی - بازی‌های سنتی

## مفهوم بازی و ورزش

مفهوم بازی و ورزش در میان برخی از افراد به طور مترادف مورد استفاده قرار می‌گیرد اما به نظر می‌رسد مفهوم بازی، کلی‌تر از مفهوم ورزش باشد و بتوان گفت ورزش نوعی بازی است.

ورزش، یعنی اجرای مرتب تمرین‌های بدنی به منظور رشد و تکامل قوای جسمی و روحی که گاه جنبه‌ی تفریحی در این فعالیتها بیشتر به چشم می‌خورد و معنای بازی به خود می‌گیرد اما در هر صورت اثرات تقویت روحی و جسمی را داراست.

## انواع بازی

تقسیم‌بندی بازی‌ها براساس معیارهای مختلف قابل اجراست. بنابه نظر برخی، به طور کلی می‌توان بازی‌ها را به بازی‌های فعال یا پویا و بازی‌های منفعل یا ایستا تقسیم کرد.

در بازی‌های فعال لذت از عملی که فرد انجام می‌دهد، ناشی می‌شود. مانند بازی دویدن یا ساختن چیزی. کودکان خردسال، کمتر به این نوع از بازی‌ها می‌پردازند، در حالی که بازی‌های کودکان بزرگتر و نوجوانان عمدتاً فعال هستند. در بازی‌های ایستا یا سرگرمی‌ها و تفریحات، لذت از فعالیت‌هایی که دیگران انجام می‌دهند، ناشی می‌شود. مانند تماشای بازی دیگران یا حیوانات در تلویزیون و سینما (پایگاه اینترنتی دانشنامه رشد). اما به نظر عده‌ای دیگر بازی‌ها را می‌توان به بازی‌های ورزشی، مسابقه‌ای، فکری، اکشن و... تقسیم نمود (استفاده از اینترنت).

## مقدمه

بازی، فرایندی است همراه با تحرک، احساس آزادی در انتخاب و ادامه، لذت بخش و در بسیاری موارد بدون هدف مادی، که در اکثر حیوانات و انسان‌ها وجود دارد. از جمله مظاهر عمده و کاملاً مشخص رشد اجتماعی و رشد ذهنی - شناختی، بازی است. به این معنی که کودک کیفیت و هر دو نوع رشد خود و سایر جنبه‌ها، مخصوصاً جنبه حرکتی را در بازی‌هایش منعکس می‌کند.

شاید به همین سبب است که از قدیم گفته‌اند کودکی که خوب می‌خورد، خوب می‌خوابد و خوب بازی می‌کند یقیناً سالم است. میل به بازی در همه افراد تا پایان عمر ادامه دارد اما چند و چون آن بر حسب مراحل رشد و تکامل و تحت تأثیر عوامل مختلف است.

بازی‌هایی که به طور خاص و در محل معینی انجام می‌شود و وابسته به عوامل و شرایط محیطی است، به عنوان بازی محلی شناخته می‌شود و به نظر نگارنده بازی محلی لزوماً بازی سنتی نیست.<sup>(۱)</sup>

یک بازی می‌تواند بنابر ویژگی‌های زمان و مکان، شکل بگیرد، ادامه یابد و به صورت بازی محلی جدید شناخته شود. استفاده از علوم مانند جغرافیا که ارتباط انسان و محیط را بررسی می‌نماید می‌تواند در پیدایش چنین بازی‌هایی بسیار مؤثر باشد. چرا که برای طراحی بازی‌های محلی می‌بایست شرایط محیطی و منطقه‌ای و فرهنگ انسان‌های ساکن در آن، مورد توجه قرار بگیرد. به طور قطع اگر ما در زمان حاضر و یا در آینده بخواهیم به



## تاریخچه بازی و ورزش در ایران

بازی‌هایی در ارتباط با فنون جنگی و شکار، در ایران باستان معمول بوده است. در دوران ماد به عده‌ای از جوانان فن شکار کردن آموخته می‌شد و پس از آن در عهد هخامنشیان که تقویت قوای جسمانی قوت گرفت در هر شهر، میدان تعلیم فنون جنگی و ورزش بود که این میدان شامل چهار قسمت، برای کودکان، نوجوانان، مردان و برای کسانی که دیگر نمی‌توانند اسلحه بگیرند در نظر گرفته می‌شد. انواع ورزش‌ها به منظور بهداشت و نیرومندی و رشد جسمی بود و علاوه بر آن این فعالیت‌های ورزشی متضمن تربیت خودداری و چالاکی و شکیبایی و تحمل سختی‌ها مانند تحمل تشنگی و گرسنگی و خستگی و ایجاد روح قهرمانی بوده است. بعضی از بازی‌های معمول در عهد هخامنشیان عبارتند از: شنا، اسب سواری، چوگان بازی<sup>(۱)</sup>، زوبین<sup>(۲)</sup>، تیراندازی، قیاج زدن<sup>(۳)</sup> و نبردها (مسابقات)<sup>(۴)</sup> (مهروی نژاد و معتمدی، ۱۳۷۹، صص ۷۰-۷۴).

«هرودوت» مورخ یونانی می‌نویسد: ایرانیان از پنج سالگی تا بیست سالگی به فرزندان خود اسب‌سواری و تیراندازی و راستگویی می‌آموزند (راوندی، ۱۳۶۸، صص ۱۱).

طبقات ممتاز در عهد ساسانیان به امور تفننی و ذوقی توجه داشتند و به بازی‌هایی مانند: چتربازی، بندبازی، سپربازی، زین بازی، گرزبازی، شیشه بازی، کپی بازی، شمشیربازی، دشنه‌بازی، میل بازی، گوی بازی، کرمل بازی و گهواره بازی می‌پرداختند (همان، صص ۱۲). بازی‌های فکری مانند شطرنج و فعالیت‌هایی چون کوه نوردی، راهپیمایی، دو، شنا و چوگان که حتی دوشیزگان نیز آن را می‌آموختند، در این دوره بسیار معمول بوده است. (همان، صص ۲۲-۲۸)

سفارش اسلام به حفظ تن و روان، موجبات رشد ورزش را در ایران بعد از اسلام، بیش از پیش فراهم نمود. توصیه‌ی پیامبر به مسلمانان در مورد آموختن شنا و تیراندازی به فرزندان خود و حلال بودن شرط‌بندی در مورد اسب دوانی و تیراندازی، نشانگر اهمیت این گونه ورزش‌ها است که در حفظ سلامت و نیرومندی جسم و روان، نقش اساسی دارند، همچنین پیامبر در سخنی دیگر فرموده‌اند: تفریح کنید و بازی کنید زیرا دوست ندارم که در دین شما خشونت دیده شود (مهروی نژاد و معتمدی، ۱۳۷۹، صص ۵۱-۵۴).

در دوره‌های تاریخی ایران، علاوه بر ادامه دادن برخی از ورزش‌ها و بازی‌های گذشته با تغییراتی جزئی، سرگرمی‌های جدیدی نیز به وجود آمده است. به عنوان مثال در عهد صفویه، ورزش باستانی که [در قرن هفتم هجری شکل گرفته و به مرور زمان تغییراتی یافته بود و]<sup>(۵)</sup> در زورخانه‌ها انجام می‌گرفت، با نام حضرت علی و پیامبر اسلام، بیشتر تلفیق شد (همان، صص ۹۹) و نقش فرهنگی بیشتری به خود گرفت. از طرف دیگر با احداث پل خواجه، در دوره‌ی شاه عباس اول، بازی و سرگرمی «آب پاشان» در ساحل رودخانه-ی زاینده رود شکل گرفت.

در عهد قاجار، مردم ایران به دلیل بی‌خیالی و عدم نگرانی از نیازهای اولیه‌ی زندگی، به طور کلی ملتی بسیار شاد و بی‌غم بودند و به لذت‌جویی اهمیت بسیار می‌دادند، چنان که عمده‌ترین کار آنان تفریح بود (دوگوبینو، ۱۳۶۷، صص ۲۰۳-۲۰۴). به ویژه مردان شهرنشین چندان اهل کار و تلاش نبودند و بیشتر وقت خود

را در خارج از خانه به تفریح می‌گذراندند (همان، صص ۴۱۲). یکی از بزرگترین سرگرمی‌های ایرانی‌ها این بود که زیردرختان بنشینند، صحبت کنند، قلیان بکشند و حکایت‌ها و اشعار شعرای نامی را بخوانند (فلاندن، ۱۳۲۴، صص ۲۲۵). یکی دیگر از سرگرمی‌های مردم به جنگ و اداشتن انواع حیوانات و تماشای درگیری آنها بود. نمایش شعبده بازان، مارگیران و معرکه‌گیران و رقص و موسیقی نیز از جمله سرگرمی‌های این دوره بوده است. گفته می‌شود که در دوره‌ی مورد بحث، غیر از کشتی و ورزش‌های باستانی زورخانه‌ای، ورزش دیگری معمول نبود. در این دوره، چوگان بازی نیز که از ورزش‌های سنتی ایران به شمار می‌رفت، منسوخ شده بود (دالمانی، ۱۳۳۵، صص ۱۹۹).

البته گاه مسابقه‌ی اسب دوانی یا- در برخی مناطق- شترسواری برگزار می‌شد و مردم به تماشای آن می‌رفتند (همان، صص ۲۱۶).

در دوره‌ی پهلوان اول، اقداماتی برای پایه‌گذاری ورزش‌های جدید صورت گرفت. قانون ورزش اجباری در مدارس جدید به تاریخ ۴ شهریور ۱۳۰۶ ش. به تصویب مجلس شورای ملی رسید. (نبوی، ۱۳۵۰، صص ۵۳۱)

سازمان اداره تربیت بدنی و پیش‌آهنگی و انجمن تربیت بدنی در سال ۱۳۱۲ ش. پایه‌ریزی شدند و شعب آنها به تدریج در شهرستان‌ها دایر گردید. تا آن زمان سازمان ورزشی در ایران وجود نداشت و به همین دلیل تا سال ۱۳۹۹ ش. در ایران معلم ورزش وجود نداشت و در این سال اولین دارالمعلمین ورزش تأسیس گردید (حجازی، ۱۳۳۷، صص ۴۵۲-۴۵۵ و ۴۶۵). انجمن تربیت بدنی در اصفهان نیز بعد از اولین جلسه که در تیر ماه ۱۳۱۴ ش. تشکیل شد، اقداماتی در جهت تعلیم مربیان ورزش، ایجاد فضاهای ورزشی، برگزاری مسابقات ورزشی و ترویج ورزش در میان طبقات مختلف شهر انجام داد (ایمانیه، ۲۰۳۵، صص ۲۳۷). می‌توان چنین استنباط کرد که با سازمانی شدن ورزش، بازی‌ها و ورزش‌های محلی کم‌رنگ‌تر شده و جای خود را به بازی‌ها و ورزش‌های ملی و جهانی دادند.

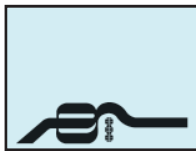
## اهمیت ورزش و بازی

فردوسی با سرودن این بیت:

«زنیرو بود مرد را راستی زستی کژی آید و کاستی»

اهمیت ورزش در ایران را به نظم در آورده است. علاوه بر آن اغلب کارشناسان معتقدند شرکت کودکان در بازی‌های گروهی به افزایش اعتماد به نفس، تقویت روحیه همکاری و سلامت عمومی آنها منجر می‌شود.

«گروس»، شاید نخستین نظریه‌پرداز درباره بازی باشد که در سال ۱۸۹۸ مشاهده‌اش را از بازی‌های انسان و متأثر از نظریه تکاملی داروین منتشر ساخت. او معتقد بود، بازی انسان از بازی حیوانات دیگر پیچیده‌تر است. بازی را دارای ارزش انطباقی می‌داند و می‌گوید، بازی به کودکان فرصت می‌دهد که فعالیت‌های بزرگسالان را تمرین کنند و هدف خاصی از آن ندارند. کودکان ابتدا به بازی‌هایی می‌پردازند که به رشد و تکامل مهارت‌های حسی و حرکتی آنها می‌انجامد و بعداً به بازی‌هایی علاقمند می‌شوند و اقدام می‌کنند که روابط اجتماعی آنها را تسریع می‌کند (پایگاه اینترنتی رشد). کارشناسان می‌گویند شرکت کودکان در بازی‌های گروهی به افزایش اعتماد به نفس، تقویت روحیه همکاری و سلامت عمومی آنها منجر می‌شود (پایگاه



ایتزنتی، مقالات علمی ایران، ۱۲/۵/۸۷.

اما می‌توان آن را به هنگام سازی نمود و از جنبه‌های مثبت آن در پر کردن اوقات فراغت و آموزش مهارت‌ها و ارزش‌های دینی و ملی استفاده نمود. به عنوان مثال رئیس سازمان تبلیغات اسلامی (وقت) در نشست رونمایی نخستین نرم‌افزار داده‌های مکانی گفت: ما باید با هدف گسترش فرهنگ ایران به ساخت بازی‌های رایانه‌ای بپردازیم و توسعه جغرافیای فرهنگی را از طریق بازی‌های رایانه‌ای حاوی فرهنگ ایرانی در برنامه آینده قرار دهیم. (خبرگزاری ایسکانوز، پایگاه ایتزنتی ۱۳۸۷/۵/۱۴) بیان این موضوع اصلاً به منزله‌ی نفی بازی‌های محلی و سنتی نیست. چه بسا فعالیت‌های کاری که در برخی کشورها و از جمله در روستاهایی از کشور چین به شکل بازی و مسابقه در آمده است. به عنوان نمونه در یک برنامه‌ی تلویزیونی، صحنه‌هایی از مسابقه‌ای که در این کشور براساس شخم زدن زمین شالی (برنجکاری) با گاو آهن، پخش شد با دیدن این برنامه متوجه می‌شویم که ایجاد تحرک و هیجان، برای مسابقه دهندگان و تماشاچیان نیاز به امکانات خاصی ندارد و می‌توان نتیجه گرفت که مدیریت کارآمد، از داشتن امکانات مادی، به مراتب با اهمیت‌تر است.

روستاها با داشتن مکان‌های مناسب و کافی جهت انجام فعالیت‌های ورزشی و تفریحی، نیاز به مدیریت طراحی و اجرا دارند و شهرها، با مشکل کمبود جا و افزایش جمعیت، مدیریت خلاق و مدبر لازم دارند تا از همان امکان کم بیشترین استفاده را بنمایند.

نقش مدیر از این نظر اهمیت دارد که سازماندهی افراد و امکانات بدون وجود یک مسئول آگاه (ترجیحاً بومی) به سختی صورت می‌پذیرد. ما باید در مکان‌های جغرافیایی شهری و روستایی و اقلیم‌های گرم و خشک، سرد و معتدل، با نیاز سنجی و بررسی کم و کاستی‌های موجود، بازی‌ها و ورزش‌های خاصی را رونق بخشیم و این به مطالعه‌ی میدانی نیاز دارد که می‌توان از نیروی دانش آموزان، به ویژه در درس تربیت بدنی در سراسر کشور، استفاده نمود و هم چنان که شاهد برگزاری «همایش جغرافیای پیک نیک در دانشگاه پاریس - سوربن»<sup>(۷)</sup> و بررسی و تبادل فرهنگ تفریح در میان ملل مختلف هستیم خود نیز از تجربیات و فرهنگ دیگران در محیط‌ها و فضاهای همسان، استفاده نماییم. ما در استانی مانند اصفهان، با داشتن محیط‌های جغرافیایی مختلف، زمینه‌های لازم برای انواع بازی‌های زمستانی، ساحلی، کوهنوردی و بیابانی را دارا هستیم اما تا چه حد از این توانایی‌های محیطی استفاده کرده‌ایم؟ اگر هم از برخی استفاده‌ی تفریحی می‌شود به میزانی که از مرکز استان دور می‌شویم نقش برنامه‌ریزی و مدیریت کمتر به چشم می‌خورد. به عنوان نمونه: از پیست اسکی «داران» براساس دیداری که نگارنده در سال ۸۵ داشته است تنها می‌توان خطر آفرینی و بی‌برنامه بودن آن را به خاطر سپرد نه مکانی که شرایط تقویت توانایی‌های جوانان و جلب توجه آنان به ورزش‌های مفرح زمستانی را فراهم می‌آورد.<sup>(۸)</sup>

### نتیجه‌گیری

تفریح و بازی از ملزومات زندگی امروز ماست که می‌بایست در مسیر هدفمند شدن آن گام برداشت. با استفاده از تاریخ ورزش و بازی در ایران، خواهیم توانست نسبت به بازی‌های سنتی و چگونگی تطبیق آن با شرایط

با حرکت جامعه به سمت ماشینی شدن و کاهش فعالیت‌های جسمی، اهمیت حرکت‌های ورزشی بیشتر می‌شود. ضمن آن که باید توجه داشت همزمان با صنعتی شدن، با افزایش اوقات فراغت، نیز رو به رو خواهیم بود و نقش ورزش و بازی، هم در حالت فاعل و هم در قالب تماشاگر، به صورت وسیله‌ای مطلوب برای تأمین سلامت و تفریح سالم و پیشگیری از بزهکاری‌های اجتماعی، باید بیش از پیش، مورد توجه قرار گیرد. علاوه بر آن در کشورهای در حال توسعه چون ایران، رشد جمعیت بالاست و هر روز با تولد هزاران نوزاد رو به رو هستند که می‌بایست در گروه کودکان نیز، اهمیت بازی را مورد توجه قرار دهیم چرا که کودک با بازی بزرگ می‌شود، تحول می‌یابد و به سمت کمال می‌رود.

### جغرافیا و ورزش

جغرافیا به عنوان علمی که در ارتباط مستقیم با مکان است، توجه خاصی به پراکندگی فضایی دارد. به این صورت که نمادهای طبیعی و انسانی را در ارتباط با مکان، مورد بررسی قرار می‌دهد. این علم با شناخت ارتباط انسان و محیط خواهد توانست پیشنهاداتی را در همه‌ی مواردی که انسان، برای زنده ماندن و زندگی کردن نیاز دارد ارائه نماید به نحوی که حداکثر بهره‌برداری از محیط، حداقل آسیب را به آن برساند. به طور کلی اگر ما توانمندی‌های محیط زندگی خود را بشناسیم و به نحو مطلوب از آن بهره بگیریم راه درستی را انتخاب نموده‌ایم. البته نیاکان ما نیز همین کار را کرده‌اند که بازی‌های محلی و بومی پدید آمده است و گرنه یک نوع بازی و ورزش مربوط به همه جای دنیا معرفی می‌شد. اما باید در نظر گرفت که گذشت زمان تحولاتی را پدید آورده است که ناگزیر باید انطباق زمانی و مکانی در نظر گرفته شود تا شرایط محیطی، به طور مطلوب تحت کنترل درآید. شهرها در گذشته‌ی دور جمعیت کمتری داشتند و این برج‌های بلند مسکونی به چشم نمی‌خورد، خیابان‌ها مملو از اتومبیل نبود مدارس با کمبود جا و کوچکی حیاط رو به رو نبودند و حتی در روستاها آنقدر تماشا‌ی تلویزیون رایج نبود که مانند امروز مردم ترجیح بدهند ساعت‌های طولانی در خانه بمانند. کارها هم به صورت دستی و گروهی انجام می‌گرفت و خود به خود خلاء فعالیت‌های ورزشی احساس نمی‌شد. اما حالا باید فکری به حال همه‌ی اقشار و گروه‌های سنی و جنسی نمود، تا پیش از بروز صدمات روحی و جسمی جبران ناپذیر، مردم علی‌رغم همه‌ی موارد ذکر شده به فعالیت‌های ورزشی علاقمند شوند و تلویزیون را به خاطر تماشا یا انجام بازی در محل زندگی خود ترک کنند. به طور کلی باید گفت نیاز امروز ما بررسی انواع بازی‌های فعال و ایستا و انطباق آن با محیط زندگی مردم چه از نظر طبیعی و چه از نظر فرهنگی است.

اقبال جامعه‌ی امروزی به بازی‌های رایانه‌ای به ویژه در میان جوانان، برخی از صاحب‌نظران را نگران نموده است که کم تحرکی و استرس وارد شده به نوجوانان در این بازی‌ها اثرات نامطلوبی به دنبال دارد اما آیا می‌توان از این بازی‌ها به کلی صرف نظر نمود؟ مسلم است که صرف نظر از بازی‌های جدید و مدرن آن هم در مورد جامعه‌ی رو به رو رشد ما امکان‌پذیر نیست



چاپ اول، انتشارات دانشگاه اصفهان.

۱۲- مقالات علمی ایران: ۸۷/۵/۱۲ علاقمند کردن کودکان به ورزش، پایگاه اینترنتی:

[http://www.articles.ir/article\\_26070.aspx](http://www.articles.ir/article_26070.aspx)

۱۳- نبوی، حسن: ۱۳۵۰، تاریخ معاصر ایران از انقلاب مشروطیت تا انقلاب سفید، انتشارات دانشسرای عالی، تهران.

حاضر شناخت کافی پیدا نموده و به این وسیله فرهنگ اصیل ایرانی را در درجه اول به نسل آینده و سپس به نقاط مختلف دنیا، منتقل نماییم. در این راستا استفاده از متخصصان علوم انسانی و آشنا به مسایل روز دنیا، راه دستیابی به اهداف آموزشی و تربیتی به همراه تضمین سلامت جسم و روان را آسان تر می نماید.

## پیشنهادات

- ۱- بررسی مناطق جغرافیایی در سطح کشور و شناخت توانایی های محیطی از نظر اقلیمی و فرهنگی.
- ۲- شناسایی بازی ها و ورزش ها به تفکیک فعال یا غیرفعال بودن و بررسی علاقه و تمایلات ورزشی مردم هر محل به تناسب سن و جنس با استفاده از مصاحبه و پرسشنامه.
- ۳- بازسازی یا به هنگام سازی بازی های سنتی و محلی و فراهم نمودن امکانات لازم توسط مدیران کارآمد.
- ۴- توجه به بازی های فکری و رایانه ای، هم زمان با ورزش های مسابقه ای و رزمی و پهلوانی.
- ۵- در نظر گرفتن ورزش های مسابقه ای و بازی های فکری برای دانش آموزان دختر و زنان، در شهر و روستا.
- ۶- استفاده از تجربیات پیشینان هم زمان با بهره گیری از تجربیات خارجی و کشورهای صنعتی.
- ۷- استفاده از متخصصان علوم انسانی در امر برنامه ریزی برای ایجاد بازی های جدید محلی.

## منابع و مأخذ

- ۱- ایمانی، محبتی: ۲۵۳۷، تاریخ فرهنگ اصفهان مراکز تعلیم از صدر اسلام تاکنون، انتشارات دانشگاه اصفهان.
- ۲- جغرافیای پیک نیک: پایگاه اینترنتی: <http://www.fakouhi.com/node/45>
- ۳- حجازی، محمد: ۱۳۳۸، میهن ما، انتشارات وزارت فرهنگ اداره کل نگارش، بی جا.
- ۴- خبرگزاری ایسکانیوز، ۸۷/۵/۱۴، پایگاه اینترنتی: <http://www.iscaews.ir/fashownewsitem>
- ۵- دانشنامه رشد: نظریه های مختلف در مورد بازی کودکان، پایگاه اینترنتی: <http://www.daneshnamehroshd.ir>
- ۶- دوگوبینو، ژوزف آرتور: ۱۳۶۷، سفرنامه کنت دوگوبینو سه سال در آسیا (۱۸۵۵-۱۸۵۸)، ترجمه عبدالرضا هوشنگ مهدوی، نشر کتاب سرا، تهران.
- ۷- راوندی، مرتضی: ۱۳۶۸، تاریخ اجتماعی ایران، جلد هفتم، مناظری از حیات اجتماعی، هنری و صنعتی ایرانیان بعد از اسلام، چاپ اول، چاپخانه نوبهار، بی جا.
- ۸- سعیدیان، عبدالحسین: ۱۳۷۵، مردمان ایران، چاپ اول، انتشارات علم و زندگی، تهران.
- ۹- فلاندن، اوژن: سفرنامه اوژن فلاندن به ایران در سال ۱۸۴۰-۱۸۴۱، ترجمه حسین نورصادقی، چ دوم، بی تا.
- ۱۰- دالمانی، هانری رنه: ۱۳۳۵، سفرنامه از خراسان تا بختیاری، ترجمه فرهوشی، انتشارات امیرکبیر، تهران.
- ۱۱- مهدوی نژاد، رضا و پژمان معتمدی: ۱۳۷۹، تاریخ تربیت بدنی و ورزش،

- پی نوشت**
- ۱- در کتاب مردمان ایران نیز تعریف جداگانه ای از ورزش های محلی و ورزش های سنتی آورده شده است. در این کتاب نوشته شده: به آن دسته از ورزش هایی که در ارتباط با فرهنگ یک تیره خاص است، «ورزش بومی» گفته می شود. «ورزش محلی»، به عنوان بازی متداول و معمول در یک منطقه، مطرح است خواه از آن منطقه برخاسته باشد یا مناطق دیگر و ورزش های سنتی از جمله ورزش های بومی هستند که در منطقه یا مناطق یا کل کشور مقبولیت عام پیدا کرده و به صورت رسم محلی درآمده است. (سعیدیان، ۱۳۷۵، ص ۳۴۸)
  - ۲- استفاده از گوی و چوگان به طور سواره یا پیاده، در بازی سواره دوتن همآورد هر یک هفت یار برمی گزیدند.
  - ۳- نیزه ی کوچکی که به طرف دشمن پرت می کردند و با گذشت زمان، زوبین به جرید و بازی آن به جرید بازی معروف شد.
  - ۴- در این بازی، سوار، تیر و کمان به دست روی دکل می تازد و همین که از دکل رد شد از راست یا چپ به عقب برگشته و در حین تاخت، تیر را به طرف پیاله های رنگارنگی که در بالای هر کدام از آنها گذاشته شده، می اندازند.
  - ۵- مسابقاتی در تیراندازی، چوگان، شنا و دو.
  - ۶- جهت اطلاعات بیشتر مراجعه شود به کتاب مردمان ایران، تألیف عبدالحسین سعیدیان، صص ۳۵۵-۳۶۱
  - ۷- جهت اطلاع بیشتر رجوع شود به پایگاه اینترنتی فکوهی:

<http://www.fakouhi.com/node/45>

- ۸- در بیست اسکی «داران»، سال ۸۵ موارد زیادی از صدمات جسمی کسانی که به طور فردی یا گروهی سوار بر تیوب، بدون قدرت کنترل آن، از سراسیب برفگیر آن منطقه به سمت پایین، در حرکت بودند به چشم می خورد. البته این افراد تماشاچیان را نیز در معرض خطر تصادم قرار می دادند. چندین مورد حتی در حالت بیهوشی با سرو روی خونین دیده می شدند که امداد اولیه ی پزشکی به آنان ارائه می شد.