

PHẦN THỨ BA

CHƯƠNG IX

VUI CHƠI GIẢI TRÍ

1. Trò chơi

Trò chơi dân gian thường xuất hiện trong môi trường quen thuộc của văn minh nông nghiệp lúa nước, gắn với sinh hoạt làng xóm của trẻ em. Trò chơi được xem là hình thức thể hiện sức mạnh cơ bắp, sự khéo léo trong ứng xử và vận dụng linh hoạt trí tuệ nhằm đối kháng trong các trò chơi để giành phần thắng cuộc về mình. Thường, không gian chơi là xóm, là sân vườn hoặc ngay trên sân nhà, cả trong không gian nhà cũng có thể diễn ra được cuộc chơi. Về thời gian tổ chức chơi, thường diễn ra vào buổi chiều, hoặc vào thời điểm trẻ em trông em cho mẹ nấu cơm, làm việc nhà. Trong thể hiện trò chơi, không khí vui vẻ, bằng lòng được đẩy lên, lôi kéo các trẻ nhỏ vào cuộc chơi đầy lý thú này.

Trước hết, cần nhận ra rằng, trò chơi luôn hàm chứa biểu tượng của sự đối kháng hay nói cách khác là đấu tranh để giành thắng lợi về phía mình. Nói rộng ra, trong trò chơi luôn đấu tranh để chống lại các thành tố tồn tại đối kháng trong các trò chơi. Thừa nhận rằng, trò chơi dân gian xuất hiện trong nền nông nghiệp lúa nước, theo đó trong mỗi trò chơi đều gắng sức đấu tranh với các thành tố cấu thành trò chơi như thành tố đá dế, đá cỏ, rồng rắn lên mây - với bàn chân, búp tay, chồng lên nhau là biểu tượng của sự đối kháng; trò đi chợ về chợ với thành tố cấu thành là những bàn chân được dựng lên xem là một đoạn sông hay đoạn suối, mà người đi chợ phải vượt qua được xem là thành tố đối kháng, ... như thế trò chơi dân gian luôn có các thành tố nông nghiệp cấu thành trong các trò chơi. Hoặc chống lại thế lực “được cho là thù địch” như những trận đánh giặc giã định có yếu tố đối kháng thù địch. Hoặc trò chơi đối kháng lại chính bản thân người chơi như trò chơi ông làng (chơi ô ăn quan), chơi u (u ti), chơi bắn bi, chơi cù, ... Bởi vì ngay sau khi kết thúc trò chơi, có hai trạng thái xuất hiện: có vui mừng chiến thắng nhưng cạnh đó có nỗi buồn thất bại. Trong các loại trò chơi, trò chơi đấu sức nhau như trò chơi đẩy gậy, kéo co, nhảy bao bố, vật tay, đấu vật, ... thì đây là cả một thế giới làm rối trí đối phương, làm mất khả năng đối kháng. Thế nên trò chơi là biểu tượng thể hiện cả một thế giới riêng có của nó, trong đó người chơi vừa có may mắn, hên xui, có cả mạo hiểm để giành chiến thắng, tức khẳng định vị trí của mình trong cuộc chơi đầy tinh thần đấu tranh chống lại cái yếu đuối.

Từ đó, có thể hình dung rằng trò chơi dân gian cho trẻ em hay người lớn đều là những hoạt động gọi được tên, hơn thế là toàn bộ các biểu tượng được kết nối giữa

các phương tiện cần có để trò chơi xuất hiện và vận hành trong không gian và thời gian cụ thể.

Và để trò chơi được vận hành trong khoảng thời gian nhất định, trò chơi phải được có sự thỏa thuận trước với đối tượng đối kháng, hoặc riêng lẻ, hoặc tổng hợp, hoặc không theo quy ước nào mà trò chơi diễn ra tự do. Cho dù thế nào vẫn phải đưa trò chơi vào cuộc sống thực của nó bằng các quy ước để thực hiện. Cái mà trò chơi ngoài dân gian gọi là luật chơi.

2. Trò chơi cho trẻ em

2.1. Trò chơi phóng ảnh¹

Lấy một xấp ảnh đặt vào tâm một vòng tròn được kẻ trên khoảng đất, hoặc chỉ cần kẻ một đường thẳng ngang vào khoảng trống dưới đất, đặt ảnh phía trẻ đứng tán ảnh.

Trước khi cuộc chơi diễn ra tán dế lấy quyền ưu tiên chơi trước.

Cách tán: trẻ cầm dế trên tay tán dế sao cho dế cắn cai (dế nằm đúng vào đường kẻ ngang, cách nơi đặt giấy ảnh chừng 5 m), thì sẽ được quyền ưu tiên đi trước, trẻ tán dế gần hơn sẽ tán sau cùng.

Những em tham gia chơi lấy một chiếc dế cầm trên tay, nhắm chỗ để ảnh mà tán tới. Vào cuộc chơi, trẻ nào tán được nhiều ảnh ra khỏi vòng tròn hoặc ra khỏi đường thẳng ngang trên khoảng đất quy định thì thắng cuộc, được quyền lấy hết ảnh được tán ra. Hết ảnh trong vòng tròn là hết một bên. Các thành viên tham gia trò chơi tiếp tục nộp ảnh vào để tiếp tục trò chơi.

Cuộc chơi lại tiếp tục.

2.2. Nhảy dây²

Rất đa dạng và phong phú, có các loại nhảy dây.

- Nhảy éch: Cầm hai tay hai đầu sợi dây và làm động tác búng người như con éch nhảy.

- Nhảy lá: Lấy một sợi dây cao su, hoặc sợi dây dứa dài căng ra, hai người chơi nắm hai đầu, một người nhảy ba bước qua dây.

- Nhảy chó: Động tác nhảy khá phức tạp: Chân phải bước nhịp 2 lần quay người nhảy qua dây, tiếp tục chân trái nhịp hai lần quay người nhảy qua dây. Tiếp theo chân trái nhịp hai lần xoay người nhảy qua dây, lại tiếp tục chân phải nhịp hai lần xoay người nhảy qua dây... người chơi cứ tiếp tục làm động tác như vậy đến khi bị lỗi hoặc mệt thì nghỉ.

¹ Theo bà A Tìng Tươi, trò chơi này không phải trò chơi dân gian của trẻ em Cơ Tu, đây là trò chơi được tiếp nhận từ trẻ em vùng xuôi. Trẻ em miền xuôi gọi trò chơi *tán dế*.

² Trò chơi có giao thoa, tiếp biến lẫn nhau giữa trẻ em miền xuôi và miền ngược trong điều kiện môi trường nông nghiệp, nhiều điểm tương đồng trong sinh hoạt của trẻ em.

2.3. Trò chơi năm hột ³

Có thể hai, ba người cùng chơi. Nếu ba người thì làm động tác búp sen nở để xác định người nào chơi trước người nào chơi sau. Vật chơi là năm hòn sỏi nhỏ. Có bốn cách chơi:

- 1 viên 1 tay: Dồi từng viên sỏi một và nắm cả 5 viên sỏi trong 1 tay.
- 2 viên 1 tay: Dồi 2 viên sỏi một lần và nắm cả 5 viên trong 1 tay.
- 2 tay 1 viên: Dồi từng viên sỏi lên và nắm bắt lại, sang qua tay kia.
- 2 tay 2 viên: Dồi 2 viên sỏi lên một lần, nắm bắt lại và sang qua tay kia.

2.4. Đánh cùm ⁴

Chơi cùm phổ biến không chỉ phổ biến trong không gian một quận, huyện mà toàn thể các quận, huyện khác trên địa bàn Quảng Nam xưa kia đa số trẻ em cũng tổ chức chơi với nhau trong những giờ nhàn rỗi, nhiều hơn cả là những lúc giữ em, chăn trâu bò, hoặc ở nhà trông coi nhà cửa cho cha mẹ đi làm. Trò chơi cùm đơn giản chỉ cần tìm được 5 hột mít hoặc 5 viên sỏi, gạch, ... là được. Đây là loại trò chơi dân gian phổ biến trong giới trẻ em bên cạnh các trò chơi đồng dao.

Chuẩn bị: chọn 5 hòn sỏi, gạch, ... nhỏ trông vừa bằng viên bi ve hoặc hột mít là được. (Đôi khi dùng hột mít làm cùm để chơi, nếu nơi tổ chức chơi không tìm ra được sỏi, đá nhỏ khi vật liệu gạch, sỏi thời trước còn hiếm thấy). Sỏi có thể có góc cạnh nhưng tốt nhất có dạng hình tròn hoặc hình thuận là chơi tốt, thuận lợi khi rải cùm trên nền đất can, làm cho cuộc chơi tăng phần hào hứng. Sỏi lớn hay nhỏ còn tùy theo nắm tay của đối tượng chơi mà chọn. Trẻ nhỏ chọn loại sỏi nhỏ hơn, vừa trong nắm tay là được. Lấy ví dụ trẻ em Cơ Tu vùng Hòa Vang:

Luật chơi: trẻ em vùng Hoà Vang tổ chức trò chơi cùm không phải đi qua các ván mà chơi biên, lấy biên làm chuẩn tính thắng thua. Một biên có rất nhiều lần rải để tính biên. Luật chơi thế nào là tùy thuộc vào nhóm trẻ tự đặt ra ngay tại nơi diễn ra trò chơi. Thế nên có thể biết được cùng trong một làng nhưng trẻ em xóm dưới có luật chơi khác trẻ xóm trên và cũng khác với trẻ em làng khác. Tuy nhiên, đây là trò chơi phổ thông nên dù luật đặt ra thế nào, trẻ trong hay ngoài làng vẫn hiểu và nhập cuộc được ngay. Có thể đặt ra cho mỗi cuộc chơi đủ 80, 100 biên hay hơn nữa để cuộc chơi kéo dài. Bởi nếu chơi theo phe nhóm thì biên phải nhiều mới hấp dẫn thắng cuộc. Có thể ra luật chỉ đủ 10 – 15 biên thì thắng cuộc nếu chơi tay đôi, hoặc chơi mỗi phe 2 trẻ. Tuy nhiều biên nhưng khi nhập cuộc chơi, trẻ em chơi hấp dẫn và rất nhanh tay lẹ mắt, do đó, chơi rải tuy rằng khó, song các em gái vượt qua dễ dàng để ghi biên.

³ Theo bà A Ting Tươi (huyện Đông Giang), trò chơi này không phải trò chơi dân gian của trẻ em Cơ Tu. Cách chơi như mô tả được tách ra một phần từ trò chơi *đánh cùm* của trẻ em miền xuôi.

⁴ Theo bà A Ting Tươi (Đông Giang), trò chơi này không phải trò chơi dân gian của trẻ em Cơ Tu, đây là trò chơi được tiếp nhận của trẻ em vùng xuôi. Trẻ em miền xuôi gọi trò chơi *đánh cùm*.

Đối tượng chơi: trẻ em trong độ tuổi 10 đến 13 hoặc có thể đến 14, 15 cũng có thể tham gia trò chơi này. Đôi khi thanh niên 18, 20 trong giờ ngơi tay khi giê lúa, phơi rom rạ, phơi lúa...vẫn còn duy trì thú vui chơi đánh cùm với nhau nhưng chỉ trong những lúc thật nhàn rỗi và thích thú mới tổ chức chơi.

Địa điểm chơi: trò chơi cùm của trẻ em diễn ra bất cứ thời điểm nào trong ngày, chỉ cần đủ chỗ để ngồi bệt trên nền đất, nền gạch hoặc xi măng,... là được. Sân chơi nhỏ thì chơi đôi, sân lớn tổ chức chơi theo phe nhóm nhiều trẻ cùng một lúc vẫn được. Thường, trẻ chơi cùm trong lúc giữ bò, giữ trâu ngoài đồng, hoặc giữ em, thường tụm lại để chơi. Khi trâu, bò đang thong dong gặm cỏ trên đồng, hoặc trên các sườn đồi, cỏ non, ... những lúc như thế, trẻ em chăn trâu không biết làm gì để tìm vui, nên tìm đến các trò chơi dân gian và qua các trò chơi trẻ em trở tài nhanh tay, lẹ mắt và đôi khi có trò chơi phải vận dụng sự suy nghĩ tìm kế đối phó, liên quan đến không gian, ... nữa. Hoặc chơi cùm trong những giờ giải lao giữa buổi học vẫn được. Trẻ em, nhất là trẻ em nữ đến tuổi 10 – 13 thường mang theo bộ cùm bỏ trong cặp, đến giờ chơi lại mang ra chơi cùng chúng bạn. Các trẻ vui thú với các loại trò chơi dân gian như nhảy dây, chơi u, bắn bi, chơi cù, ông làng, đá lon, chơi ba lá xà, chơi trốn tìm, ... trong đó chơi cùm là một loại trò chơi rất được ưa thích, nhất là các em nữ. Cuộc chơi có thể diễn ra ngay trên đường làng, dưới cây đa rợp bóng sân đình, hoặc dưới gốc cây trên nương rẫy; chơi trong nhà, trong sân... đều có thể tổ chức được.

Chơi biên: trước khi đạt số biên theo quy định để giành thắng cuộc, chơi biên cũng phải đi canh như các trò chơi dân gian thường thấy như chơi đi tàu bay (cò cò), chơi nẻ, chơi đi chợ về chợ...

Để đạt quyền ưu tiên chơi trước, trẻ cử đại diện phe hoặc nhóm ra đánh tù tì với đối thủ để kiểm quyền ưu tiên. Hình thức đánh oản tù tì mỗi nơi mỗi khác nhưng nguyên tắc chung là biểu tượng đưa ra thì cuộc phải thắng biểu tượng của bạn mới được lấy quyền ưu tiên. Ví dụ có 2 bạn đánh oản tù tì, một bạn đưa ra biểu tượng chiếc búa, một bạn đưa ra biểu tượng cái kéo. Như vậy cái búa phải thắng cái kéo vì cái búa có thể đập cái kéo, còn cái kéo chỉ có thể đánh thắng cái bao, cái bao đánh thắng cái búa vì bao trùm, bọc được búa, búa thua. Do đó, trường hợp một trẻ ra búa, một trẻ ra kéo thì búa thắng kéo. Vậy, búa được ưu tiên. Khi ra biểu tượng thay vì đếm 1,2 trẻ em thường đọc siêm... phẩy hoặc xú... xì. Vẫn hiểu. Rồi đồng loạt ra một trong ba biểu tượng búa, bao, kéo. Ngoài ba biểu tượng trên không được ra biểu tượng nào khác.

- Đi canh 1:

Trẻ em dùng tay thuận (trái hoặc phải) rải cùm ra trên nền đất can, xong dùng tay bọc một viên sỏi ném lên không, đoạn dùng tay đó bắt một viên sỏi bất kỳ ở nền đất, rồi nhanh tay chụp viên sỏi vừa ném lên đang xuống vào tay có viên sỏi vừa bắt được. Xong canh 1.

- Đi canh 2:

Như đi canh 1 nhưng phải bắt bắt hai viên sỏi dưới nền đất.

- Đi canh 3, như canh 1 phải bắt 3 viên sỏi tương ứng với canh đang chơi.

- Đi canh 4 (tức canh cụm): trẻ em đi xong 3 canh, dùng một tay cụm 5 viên sỏi lại trên nền đất, xong nhẹ nhàng nhặt lấy 1 viên sỏi bất kỳ ra khỏi cụm sao cho viên được nhặt không va chạm với 4 viên còn lại là hợp lệ. Nếu va chạm sẽ mất quyền chơi tiếp. Đoạn ném viên sỏi vừa nhặt được lên cao, nhanh tay hót cụm, sau đó chụp lấy viên sỏi trên không đang rơi xuống vào tay sao cho không có viên nào rơi ra là hợp lệ. Nếu có viên sỏi nào đó rơi ra cũng xem là không hợp lệ. Chính vì chơi canh cụm khó nên trẻ em thay vì cụm có thể rải 5 viên sỏi sao cho có 1 viên đứng cách ra ngoài để có thể thực hiện hót cụm được dễ dàng.

- Đi canh rải (tức canh 5):

Dùng tay thuận, rải cụm trên nền đất (rải vừa phải, không mạnh tay), chờ cho đối thủ quan sát thấy không phạm luật, đối thủ tự chọn và bắt ra 1 viên sỏi thu giữ. Trẻ chơi quan sát, tính xem nên đi cách nào cho đạt thắng lợi mà không chạm ngón tay vào viên sỏi khi ra dấu gạch giữa hai viên sỏi. Sau khi quan sát chọn thuận lợi, trẻ chơi dùng ngón tay út gạch (giã định) ngang giữa hai viên sỏi, xong dùng ngón tay cái, hoặc ngón nào cũng được, búng viên sỏi sao cho viên sỏi ấy chạy đến chạm vào viên sỏi bên kia đường gạch mà không va chạm với viên nào khác (chỉ hai viên sỏi đụng nhau) là được. Nếu trong khi sử dụng thao tác búng mà một trong 5 ngón tay va chạm vào một trong 4 viên sỏi, xem như mất quyền chơi tiếp. Sau khi thực hiện xong 2 lần búng như thế sẽ đạt được một biên.

Để cuộc chơi đạt được biên thì phải chơi qua 5 canh. Canh cụm chính là canh 4. Khi đi canh rải (canh 5) để đạt được biên, có 3 cách chơi rải:

- Cách 1:

Cách chơi như đã khảo tả trên.

- Cách 2:

Dùng tay nắm 5 viên sỏi tung lên cao và nhanh chóng sấp bàn tay lại đưa má ngoài bàn tay đón lấy 5 viên sỏi đang rơi xuống nằm trên mặt ngoài của bàn tay. Đoạn, lần nữa giữ nguyên vị trí như vậy, tung 5 viên sỏi lên, nhanh chóng ngửa bàn tay lại như cũ bắt lấy 5 viên sỏi sao cho không rơi ra khỏi tay viên nào. Bắt được như thế là đạt được 5 biên. Nếu trong lúc thực hiện hai lần tung sấp, ngửa 5 viên sỏi mà có một viên hoặc hai viên rơi ra ngoài thì chỉ tính biên cho những viên còn nằm lại trên tay mà thôi, những viên rơi xuống đất không được tính biên. Tuy nhiên, khi có một hoặc hai viên rơi ra ngoài tay thì sẽ mất quyền chơi tiếp khi thực hiện lại lần thứ hai mà lần thứ hai này sỏi vẫn rơi ra khỏi tay, không được tính biên. Mất quyền chơi, nhường cho đối thủ. (Cách chơi hứng sấp ngửa được cho chơi hai lần, lần thứ nhất đạt được, được quyền chơi tiếp, nếu lần thứ nhất bị hỏng, đối thủ cho chơi lại lần thứ hai, nếu lần thứ hai cũng hỏng, tung hứng không đạt. Mất quyền chơi và không được tính biên nào cả).

- Cách 3:

Dùng tay nắm 5 viên sỏi tung lên cao và nhanh chóng sấp bàn tay lại đón lấy 5 viên sỏi đang rơi xuống trên mặt ngoài của bàn tay. Đoạn, giữ nguyên động tác đó, tung 5 viên sỏi lên lần nữa. Lần này thì khó hơn bởi khi 5 viên sỏi đang rơi xuống, trẻ chơi dùng tay chụp lấy 5 viên sỏi gọi là động tác đại bàng đón mồi sao cho không có viên sỏi nào rơi ra khỏi tay. Thực hiện xong động tác đại bàng đón mồi được tính 5 biên, 5 biên này được nhân đôi lên thành 10 biên do đây là cách chơi khó nhất. Cao trào cuộc chơi thường tập trung vào rải tính biên. Cuộc chơi được chuyển qua, chuyển lại giữa hai bên, đôi khi không có phe nhóm nào ghi biên do chơi không đạt. Tuy nhiên nếu chỉ hứng được 4 viên sỏi và đón được 3 viên thì được tính 3 biên nhân đôi thành 6 biên mà thôi. Đại bàng đón mồi chỉ nhường quyền cho đối thủ khi đón lần thứ 2 vẫn bị rơi 1 viên đến nhiều viên sỏi ra khỏi tay đón.

Cuộc chơi như thế được thay phiên nhau tiếp tục đẩy lên cao đến chừng nào phe, hoặc em nào đạt được số biên như quy định từ trước khi tổ chức cuộc chơi thì phe, hoặc em đó thắng cuộc.

2.5. Trò chơi u ăn quan ⁵

Trò chơi tiếp nhận của người Việt. Để có một ván chơi, cần 2 người cùng tham gia. Xác định ai chơi trước ai chơi sau bằng cách bốc thăm hai que ngắn dài, người rút được que dài chơi trước, người rút được que ngắn chơi sau. Người chơi kẽ dưới đất 5 ô mỗi ô chia thành hai phần và 2 đầu theo hình.

Người chơi cầm viên sỏi bất kỳ ở ô nào và đi theo đường mình thích về phía phải hoặc phía trái. Khi người đi trước xong thì người thứ 2 tiếp tục đi cũng theo trình tự như người thứ nhất. Hai người tiếp tục chơi như thế đến khi nào người được nhiều viên sỏi hơn so với người kia thì người đó sẽ thắng.⁶

Trò chơi Ông làng (miền xuôi)

Phạm vi chơi: trò chơi ông làng phổ biến hầu hết các huyện tại tỉnh Quảng Nam. Những năm 1950 tại Hội An vẫn còn thấy trẻ em tổ chức chơi trò Ông làng tại chợ, tại quán đầu làng hoặc ngay trong nhà lúc chăm nom em bé. Trò chơi ông làng chính là trò chơi ô ăn quan được du nhập từ Bắc vào trên đường Nam tiến của tiền nhân. Chơi Ô ăn quan vào đến Quảng Nam dần dần biến đổi thành trò chơi Ông làng. Có lẽ khi vào phương nam, phần lớn người Quảng chỉ là những người dân thường lam lũ, không có nhiều quan chức viên lại đi theo để tổ chức làng xã quy cũ ngay từ

⁵ Theo bà A Ting Tươi (Đông Giang), trò chơi này không phải trò chơi dân gian của trẻ em Cơ Tu, đây là trò chơi được tiếp nhận của trẻ em vùng xuôi. Trẻ em miền xuôi gọi trò chơi *ông làng*. Miền Bắc gọi chơi *Ô ăn quan*. Qua điều tra, ghi chép tại thôn Phú Túc và Tà Lang, Giàn Bí thuộc huyện Hòa Vang, trò chơi thể hiện cách chơi đơn giản: đối phương chỉ bắt quân, phe nào bắt nhiều khi đối phương không còn quân để đi tiếp là thắng cuộc. Hình thức vay, trả quân cờ trong cách chơi *Ông làng* chưa thấy trẻ em Cơ Tu các thôn trên thể hiện.

⁶ Bà Đinh Thị Hựu cung cấp.

đầu nên người Quảng Nam tại Hoà Vang biến tên gọi quan thành làng vì vai trò của làng vào những ngày đầu khai cơ lập nghiệp ổn định cuộc sống là rất quan trọng, do đó có lẽ đã gọi chơi ô ăn quan thành chơi ông làng (?). Chính đó, vào đến xứ Quảng không chỉ có 5 viên sỏi mà đã chuyển lên thành 10 viên cho mỗi ô vuông.

Tại vùng Hoà Vang, trò chơi ông làng phổ biến rộng khắp các xã miền trung châu, miền biển, nơi phần lớn là địa bàn hoạt động kinh tế bằng lúa nước.

Đối tượng chơi: trẻ em trong độ tuổi từ 10 đến 15 không phân biệt gái trai có thể chơi được trò chơi này. Phần lớn trong một ván ông làng, trẻ chỉ tổ chức chơi với nhau 2 trẻ, mỗi phe 1 trẻ. Nhưng đôi khi cũng chia thành hai phe có số lượng trẻ đông hơn từ 3 đến 5 trẻ một phe.

Địa điểm chơi: tổ chức chơi là bất cứ đâu miễn sao đủ chỗ cho 2 em ngồi bệt xuống đất. Có thể trên sân trường, nơi đầu làng, đường kiệt lớn, ... hoặc ngay trong hiên nhà, trẻ em cũng thường tập trung lại để vui chơi trò ông làng được.

Trước khi chơi, để giành quyền ưu tiên chơi trước trẻ em tập trung lại đánh oẳn tù tì để chọn.

Cách chơi: chuẩn bị vẽ một hình chữ nhật, kẻ đường giữa chia đôi theo chiều dọc, sau đấy lại kẻ đường chia năm theo chiều ngang thành 10 hình vuông nhỏ đều nhau. Hai đầu hình chữ nhật vẽ hai hình vòng cung.

- 10 hình vuông nhỏ tượng trưng cho dân,

- 2 ô hình vòng cung tượng trưng cho ông làng. Đây là 2 ô hình quan trọng, mỗi phe có một ô (ông) mất ông làng là yếu thế, dẫn đến thua cuộc. Bởi theo quan niệm hết làng tàn cuộc, hết quan tàn dân.

Thoạt tiên, trong mỗi hình vuông nhỏ trẻ đặt từ 5 đến 10 viên sỏi nhỏ sao cho khác màu nhau để phân biệt của phe. Có thể dùng hột mít khô lột vỏ và không lột vỏ vẫn chấp nhận được. Sỏi là quân cờ của hai phe, nếu một bên là sỏi thì bên kia phải là hột mít, mù u, mảnh sành hoặc gạch đập nhỏ... để phân biệt. Hai ô hình vòng cung ở hai đầu đặt mỗi ô một viên sỏi to hơn gọi là ông làng và cũng khác màu nhau.

Tiến hành cuộc chơi, sau khi oẳn tù tì xong, hai trẻ ngồi bệt hai bên, đôi khi ngồi chồm hồm vẫn hấp dẫn, phe 1 đi trước chọn bất kỳ 1 ô nào đó, đoạn hót hết sỏi rải đều cho các ô hình vuông kế theo (rải theo chiều kim đồng hồ), mỗi hình vuông 1 viên hoặc 2 viên đều nhau, kể cả ô hình vòng cung ông làng. Khi rải hết viên sỏi cuối cùng lại tiếp tục hót hết sỏi hình vuông bên cạnh và cứ thế rải hết sỏi đều nhau vào mỗi hình vuông cho đến khi viên sỏi cuối cùng được thả cách một ô trống. Đến đây, trẻ chơi đưa tay xấp (vừa đặt tay lên ô vừa đọc: xấp) vào hình vuông trống, đoạn hót lấy sỏi của ô hình bên cạnh đưa ra ngoài (xem như phần sỏi ăn được của phe 2), thành thắng lợi của phe 1. Sỏi này đến rớt cuộc có thể cho phe 2 vay, mượn để tiếp tục chơi khi đã thua hết.

Phe 1 dừng lại đây, nhường quyền chơi cho phe 2.

Phe 2 bắt đầu chơi, cách đi như phe 1 và bắt 1 ô hình vuông bất kỳ không nhất thiết chỉ phải hót sỏi của phe nhà hoặc phe đối phương.

Trong quá trình chơi trò ông làng gặp trường hợp: nếu phe 1 thả viên sỏi cuối cùng ngay trước ông làng của phe 2 hoặc của phe 1 thì trẻ chơi bị mất quyền chơi tiếp, phải nhường nước cho đối phương. Vì không thể lấy sỏi của làng bỏ sang cho dân được.

Cuộc chơi ông làng cứ thế tiếp tục kéo dài, cả hai phe 1,2 thay phiên nhau đi, đến khi phe nào nhặt được hình ô làng có viên sỏi lớn hơn và lấy hết dân (sỏi nhỏ) của đối phương thì bên ấy là phe thắng cuộc.

Khi bắt được làng, dân cũng bị bắt hết. Hết ván !

Lại tổ chức chơi lại ván khác.

Đã hết dân, thua cả làng nên phải vay mượn mới có mà chơi tiếp. Một viên sỏi lớn ông làng đòi được từ 5 đến 10 viên sỏi nhỏ. Hình thức như vậy là vay. Vay là phải nợ. Nợ phải trả sau khi hy vọng ván sau sẽ chuyển thành thắng lợi. Nếu không thắng nổi, nợ chồng chất, trả mãi không xong, trẻ thường “trở cẩu” lên, cãi nhau để giải quyết vấn đề tranh cãi đang có hiện tượng dâng cao, trẻ lại tìm cách thoả mãn theo phép *thắng lợi tinh thần* ăn gian ba bàn cũng trật. Cứ thua, cứ vay đến khi không có khả năng trả nợ quân cờ, bên vay quân chấp nhận thua cuộc.

Rồi lại tiếp tục chơi tiếp.

Cách chơi trò ông làng trông đơn giản, dễ chơi nhưng khi chơi không tính trước sau dễ dẫn đến thua dân, mất quân lẫn mất luôn cả ông làng nên trong tiến trình chơi trò ông làng, trẻ phải tính toán xác suất rải sỏi vào hình vuông sao cho thắng lợi. Nếu không cân nhắc sẽ liên tục bị mất quyền chơi, tạo điều kiện cho phe đối phương bắt hết dân ra ngoài.

Trò chơi như thế có liên quan đến tư duy tính toán, lựa chọn bắt ô xuất phát sao cho càng đi càng thuận lợi tránh dừng để hết sỏi trước ông làng. Trò chơi tham gia phát triển trí lực cho trẻ em, bước đầu bày cho trẻ tính toán cẩn thận, phán đoán cả một quá trình để bắt đối phương, bày cách tính vay, nợ, trả, lỗ, lời... Do vậy, học sinh trung học cũng tham gia chơi trò ông làng này trong giờ giải lao giữa buổi, không cứ gì chỉ dành cho trẻ em thiếu niên. Thanh niên trai tráng trong làng cũng rất ham thích loại trò chơi Ông làng này.⁷

2.6. Trò chơi thả điều /đều

Điều là một trò chơi phổ biến ở Việt Nam. Vùng miền nào cũng có trò chơi này, trẻ em tạo nên những con điều bằng giấy nhỏ. Người lớn dán những con điều lớn hơn, chất liệu đặc tiền hơn. Đây là những chiếc điều lớn, bè ngang có khi đến một sải rưỡi tay và có mang một đến ba ống sáo ngắn. Khung điều làm bằng cật tre, giấy dán thành điều là loại giấy tốt, dẻo dai. Điều thả bằng dây chỉ hay dây cước nhỏ

⁷ Xem: Võ Văn Hòe, *Văn hóa dân gian Hòa Vang*, NXB Đà Nẵng, 2008.

phù hợp trọng lượng điều. Người lớn thả điều có kèm theo ống sáo, gọi là sáo điều⁸.

Trẻ em Cơ Tu cũng có loại trò chơi này, bởi đây là trò chơi phổ biến tại các quốc gia khu vực Đông Nam Á.

2.7. Trò chơi rông rần lên mây

Một người đứng ra làm thầy thuốc, những người còn lại sắp hàng một, tay người sau nắm vạt áo người trước hoặc đặt trên vai của người phía trước. Sau đó tất cả bắt đầu đi lượn qua lượn lại như con rắn, vừa đi vừa hát:

Rông rần lên mây

Có cây lúc lắc

Hỏi thăm thầy thuốc

Có nhà hay không ?

Người đóng vai thầy thuốc trả lời:

- Thấy thuốc đi chơi ! (hay đi chợ, đi câu cá, đi vắng nhà... tùy ý mà đặt ra).

Đoàn người lại đi và hát tiếp cho đến khi thầy thuốc trả lời:

- Có !

Và bắt đầu đối thoại như sau : Thầy thuốc hỏi:

- Rông rần đi đâu ?

Người đứng làm đầu của rông rần trả lời:

- Rông rần đi lấy thuốc để chữa bệnh cho con.

- Con lên mấy ?

- Con lên một

- Thuốc chẳng hay

-Con lên hai.

- Thuốc chẳng hay.

Cứ thế cho đến khi:

- Con lên mười.

- Thuốc hay vậy.

Kế đó, thì thầy thuốc đòi hỏi:

+ Xin khúc đầu.

- Những xương cùng xẩu.

+ Xin khúc giữa.

- Những máu cùng me.

+ Xin khúc đuôi.

- Tha hồ mà đuổi.

⁸ Sáo điều có 3 loại chính phân theo tiếng kêu: *sáo công*, kêu vang như tiếng công; *sáo đầu*, kêu than như lời than; *sáo còi*, kêu như tiếng còi thổi.

Lúc đó thầy thuốc phải tìm cách làm sao mà bắt cho được người cuối cùng trong hàng.

Ngược lại thì người đứng đầu phải dang tay chạy, cố ngăn cản không cho người thầy thuốc bắt được cái đuôi của mình, trong lúc đó cái đuôi phải chạy và tìm cách né tránh thầy thuốc. Nếu thầy thuốc bắt được người cuối cùng thì người đó phải ra thay làm thầy thuốc. Nếu đang chơi dăng co giữa chừng, mà rông rần bị đứt ngang thì tạm ngừng để nói lại và tiếp tục trò chơi.⁹

3. Trò chơi cho người lớn

3.1. Trò chơi đấu vật

Đấu vật là trò chơi dành cho người lớn tuổi, phần lớn là thanh niên nam nữ tham gia trò chơi này.

Phổ biến ở miền Bắc vào dịp hội xuân. Các đô vật lên sới vật tham gia dự thi có thưởng, thể hiện tài nghệ của mình. Đồng thời thông qua đấu vật là hình thức rèn luyện thể chất, tăng cường sức mạnh cơ bắp, tạo sự dẻo dai, rèn luyện sức khỏe trong học tập, lao động và bảo vệ Tổ Quốc.



Đấu vật (trích trong tác phẩm khắc gỗ “Thể thao truyền thống” của nghệ nhân Bh’riu Tích, xã Lăng, huyện Tây Giang, 4/2019, ảnh VVH).

Trong lúc vật, các đô vật đóng một cái khó cho kín hạ bộ. Cởi trần cốt để đôi bên không thể nắm áo, nắm quần nhau gây lợi thế cho mình được. Khố các đô vật phần nhiều bằng lụa, nhiều màu. Trước khi vào vật, hai đô vật làm các thủ tục do Ban tổ chức quy định.

Người Cơ Tu tiếp nhận trò chơi này từ người Kinh (Việt) và tổ chức trong những lần hội hè, hoặc trong liên hoan văn hóa dân tộc thiểu số miền Tây đất Quảng.

⁹ Bà *Đinh Thị Hựu*, Hội Văn nghệ dân gian Đà Nẵng, cung cấp.



Trò chơi ném vòng đơn (trích trong tác phẩm khắc gỗ “Thể thao truyền thống” của nghệ nhân B’riiu Tích, xã Lăng, huyện Tây Giang, 4/2019, ảnh VVH)

Cuộc thi bắt đầu, các đồ vật ra sân gươl, theo hướng dẫn của người điều khiển vật. Một hồi khua chân múa tay để rình miếng vào tạo thế, rồi xông vào ôm nhau vật. Trong thi đấu vật, họ lừa nhau,

dùng sức mạnh tạo nên những pha vật đầy uy lực để vật đối phương ngã ngựa. Đối phương mất sức, thế lực bị phong tỏa, không trả miếng được. Với các thế nắm, hoặc bò sấp người, lợi dụng trọng lượng cơ thể không cho đối phương lật ngựa. Họ lừa nhau lúc đối phương sơ hở mất tập trung, họ đứng lên vật phản thế.

Theo lệ vật người Việt, người thắng cuộc phải vật đối phương *ngã ngựa trắng bụng* hay *lám lưng trắng bụng* hoặc *nhấc bóng đối phương* lên mới được xem là thắng cuộc.

Những lần tổ chức hội văn hóa thường các chàng trai, cô gái Cơ Tu tham gia trò chơi này, rèn luyện sức khỏe trong lao động sản xuất, học tập, tạo cho cơ thể cường tráng đẩy lùi bệnh tật, ...

3.2. Chơi đẩy gậy

Đẩy gậy vừa là trò chơi dân gian, vừa là môn thể thao truyền thống, thường được tổ chức vào dịp đầu xuân, trong những ngày Tết, ngày Hội văn hoá - thể thao... Vào những dịp này, Đẩy gậy đã tạo nên vẻ đẹp mang đậm màu sắc dân tộc và là hình ảnh đặc trưng của lễ hội miền núi. Môn thể thao này phù hợp với tố chất của cư dân miền trung du, miền núi dân tộc thiểu số, qua đó góp phần đẩy mạnh phong trào thể dục, thể thao, làm phong phú thêm đời sống văn hoá tinh thần ở thôn- bản. Ở đâu có người miền núi sinh sống thì ở đó- môn thể thao này được phát triển mạnh hơn.

Để tổ chức trò chơi môn đẩy gậy chỉ cần có gậy thi đấu làm bằng một đoạn tre già vừa nắm tay, thẳng hay những thanh gỗ có chiều dài chừng hai mét, đường kính từ bốn đến năm cm. Đầu và thân gậy phải được bào nhẵn. Trên sân diễn ra trò chơi kẻ một vòng tròn khép kín, có đường kính năm đến sáu mét, vạch giới hạn rộng chừng năm cm nằm trong phạm vi sân. Sau khi các thành viên tham gia trò chơi đã hoàn tất thủ tục chuẩn bị, người điều khiển dùng khẩu lệnh hướng dẫn cho các bên chuẩn bị. Một hồi còi được thổi lên, trò chơi đẩy gậy bắt đầu. Theo luật chơi, bên nào chân chạm vào vạch hoặc bị đẩy ra khỏi vòng tròn trước là thua cuộc. Mỗi cuộc chơi đẩy gậy thường diễn ra trong ba hiệp, sau ba hiệp đẩy, bên nào thắng hai, chung cuộc là thắng cuộc chơi.

Đẩy gậy là môn thể thao cần đến sức khỏe và sự khéo léo của người chơi. Tuy cần nhiều sức mạnh nhưng để thắng được đối thủ, người chơi cũng cần có kỹ- chiến thuật, sự khéo léo, dẻo dai và tâm lý thi đấu ổn định. Đã có không ít những người tham gia trò chơi “thấp bé nhẹ cân” mà thắng được nhiều đối thủ “to con” hơn mình! Người chơi “cao thủ” là người luôn giữ được bình tĩnh, ghìm đầu gậy bên phần mình xuống và đẩy đầu gậy của đối phương lên cao để tạo đà cho mình có cơ hội chiến thắng đối phương. Có những cuộc đẩy gậy giữa những “cao thủ” ngang tài, ngang sức, giằng co không phân thắng bại.

Chơi đẩy gậy (trích trong tác phẩm khắc gỗ “Thể thao truyền thống” của nghệ nhân Bh'riu Tích, xã Lăng, huyện Tây Giang, 4/2019, ảnh VVH)



Lại có những cặp chỉ ngay sau cái phát tay của trọng tài, đấu thủ đã bay vèo ra khỏi vòng, khiến người xem càng cảm thấy thích thú. Không chỉ những người trực tiếp tham gia chơi mà ngay chính khán giả cũng có những diễn biến tâm trạng theo từng hiệp đấu, lúc thì xuyết xoa tiếc rẻ, lúc lại reo lên sảng khoái, xen lẫn tiếng trống khi dõn dập, ... Nhưng thắng - thua cũng chỉ là góp vui cho ngày hội.

Hiện nay, không chỉ dừng lại ở trò chơi môn đẩy gậy đã được đưa vào thi đấu mang tính chuyên nghiệp trong các cuộc thi thể thao. Đẩy gậy đã chính thức là 1 trong số 40 môn thể thao nằm trong hệ thống thi đấu của Đại hội Thể dục Thể thao

toàn quốc lần thứ VI-năm 2010, đánh dấu bước ngoặt phát triển cho môn thể thao này!

3.3. Chơi kéo co

Kéo co (trích trong tác phẩm khắc gỗ “Thể thao truyền thống” của nghệ nhân Bh’riu Tích, xã Lãng, huyện Tây Giang, 4/2019, ảnh VVH)

Trò chơi kéo co vốn đã xuất hiện từ thời cổ đại. Những hình chạm trổ trên tường ngôi mộ cổ ở Hy Lạp cho thấy thời cổ đại đã từng tổ chức những cuộc thi đấu kéo co từ năm 2.500 trước Công Nguyên.

Khi đó người ta chơi kéo co cũng dùng dây thừng như thời nay. Theo các tài liệu ghi lại, kéo co là một trò chơi rất được ưa chuộng trong triều đình Trung Quốc đặc biệt là vào thời nhà Đường và sau này là thời nhà Tống.¹⁰



¹⁰ Một số tài liệu ghi chép Tại Hy Lạp, khoảng 500 năm trước Công nguyên, kéo co được xem như là một môn thi đấu và bài tập thể lực cho các môn thể thao khác. Lịch sử kéo co bắt đầu từ năm 1.000 BC. Tại nước Anh, cuộc thi đấu kéo co đầu tiên được ghi nhận là diễn ra vào thế kỷ 16 giữa hai làng vùng Norfolk. Vào khoảng thời gian từ năm 1885 đến 1895, Richard Woodget, thuyền trưởng tàu Cutty Sark, đã thường xuyên tổ chức các cuộc thi đấu kéo co cho các thủy thủ của mình. Bằng cách này, Woodget muốn rèn luyện sức khỏe và trau dồi bản năng chiến đấu cho họ. Kéo co đã trở thành một môn thể thao hiện đại. Kéo co có mặt trên đấu trường Olympic từ khoảng năm 1916 đến 1917. Tuy nhiên, năm 1920, Ủy ban Olympic quốc tế IOC (International Olympic Committee, đặt trụ sở tại Lausanne, Thụy Sĩ. Thành lập bởi Pierre de Coubertin (người Pháp) và Demetrios Vikelas (người Hy Lạp) ngày 26/6/1894). Năm 1958 Liên đoàn kéo co Anh được thành lập. Hai năm sau tức vào năm 1960, Liên đoàn kéo co quốc tế cũng đã ra đời và do (người Anh) cùng (người Thụy Điển) đứng đầu. Cuộc họp đầu tiên của Liên đoàn quốc tế diễn ra tại vào năm 1964. Cũng trong năm đó, Liên đoàn kéo co quốc tế tổ chức giải đấu quốc tế đầu tiên tại Baltic Games ở Malmö, Thụy Điển. Sau giải đấu này, tổ chức giải vô địch châu Âu đầu tiên năm 1965 tại Crystal Palace, Anh. Từ đó đến nay, Giải vô địch châu Âu được tranh tài đều đặn, mãi cho đến năm 1975, khi các quốc gia ngoài châu Âu trực thuộc thì giải Vô địch kéo co thế giới đầu tiên được tổ chức tại Hà Lan. Hiện nay, giải diễn ra hai năm một lần. Năm 1999, Liên đoàn kéo co quốc tế được công nhận tạm thời và năm 2002, tổ chức này được công nhận chính thức theo luật 29 của Hiến chương Olympic. Vào hồi 12 giờ 15 phút giờ địa phương (tức là 17 giờ 15 phút của giờ Việt Nam) ngày 02/12/2015 tại phiên họp Ủy ban Liên Chính phủ về bảo vệ di sản văn hóa phi vật thể lần thứ 10 của UNESCO (United Nations Educational Scientific and Cultural Organization), diễn ra tại thành phố Windhoek, nước Cộng hòa Namibia từ ngày 30/11 đến 4/12/2015. Nghi lễ và trò chơi kéo co truyền thống của Campuchia, Philippines, Hàn Quốc và Việt Nam đã được UNESCO công nhận là Di sản văn hóa phi vật thể đa quốc gia đại diện của nhân loại.

Tục kéo co ở mỗi nơi có những lối chơi khác nhau, nhưng bao giờ số người chơi cũng chia làm hai phe, mỗi phe cùng dùng sức mạnh để kéo cho được bên kia ngã về phía mình.

Có khi cả hai bên đều là nam, có khi bên nam, bên nữ. Trong trường hợp bên nam bên nữ, dân làng thường chọn những trai gái chưa vợ chưa chồng.

Một cột trụ để ở giữa sân chơi, có dây thừng buộc dài hay dây song, dây tre hoặc cây tre, thường dài khoảng 20m căng đều ra hai phía, hai bên xúm nhau nắm lấy dây thừng để kéo. Một vị chức sắc hay bộ lão cầm trịch ra hiệu lệnh. Hai bên ra sức kéo, sao cho cột trụ kéo về bên mình là thắng.

Có nơi, người ta dùng hai tay liên kết sức mạnh để kéo. Người sau choàng tay ôm vào bụng người trước, tập trung sức người trực tiếp kéo co. Hai người đứng đầu hai phe nắm lấy tay nhau. Những người đứng, xuống tẩn, ôm bụng người trước mà kéo. Đang giữa cuộc, phe nào ngã, hoặc bị đối phương kéo sợi dây qua khỏi điểm giữa xem là thua cuộc.

Kéo co, để phân thắng bại, mỗi đội kéo ba lượt, thua hai là thua cuộc.

Kéo co là trò chơi rèn luyện cơ bắp cho tay chân, tạo nên sức mạnh trong các trường hợp lao động kéo gỗ, kéo lưới, hoặc kéo một vật nặng cần đông người. Trong quá trình tập trung sức kéo, xưa kia thường có một người trong nhóm cất lên tiếng hò hoặc hô theo nhịp kéo. Có thể hô: hai, ... ba! để tập trung lực cho thật mạnh. Theo đó, trong lao động có hò chèo thuyền, hò kéo lưới, hò kéo gỗ, ... hình thành.
