

□ 张亚琴

记得否?爸爸妈妈手把手教的游戏歌谣和游戏活动,是我们儿时欢乐的主要元素。记得否?与伙伴们一起成长的日子,大家无拘无束地在游戏嬉闹中协作、竞争,是那么有趣和快乐。记得否?不论是放风筝、骑竹马、荡秋千、捉迷藏、斗蟋蟀,还是跳房子、老鹰捉小鸡、拔河、赛龙舟、摔跤等,几乎每个孩子都会津津有味地说出许多由祖辈口传下来的游戏方式。

而这些传统游戏都是产生于民间、流行于民间,深受民间百姓的喜爱,成为人们美好生活的源泉,并伴随着一代代人的成长,沉淀成温暖而深刻的记忆。

可现在,一幢幢高楼拔地而起,让民间游戏失去了游玩的场所;“鸡犬相闻”的邻里没有了,让民间游戏失去了广大的参与者;没有儿童的嬉戏打闹,民间游戏便失去了原有的乐趣和童趣。与此同时,语言文字类民间游戏,因语言游戏的“普通化”,其方言性和多元化的地域特质也在不断消亡。而我们,还记得住乡愁和童年的美好吗?

网络游戏的出现,改变了传统民间游戏人与人之间面对面的游戏方式,演变成了超越熟人社会,在虚幻空间开展的游戏行为。网络游戏的出现可以说是一场游戏的革命,它不仅压缩了游戏的活动空间,改变了游戏的活动方式,而且出现了许多崭新的游戏内容,以至于影响了人们的生活态度和生活行为。再问问我们的孩子,最爱的游戏是什么?回答必然是手机和IPAD。

原本贴近自然、融入自然的游戏场所,逐渐被虚拟的电子空间所替代。地方的民间游戏,已经离我们越来越远了。所以在“六一”儿童节前夕,我们想说一说安徽地方的民间游戏,当然,这些游戏都在各地甚至于省级非遗榜上有名哦!

《安徽民间游戏》



方棋最早盛行于西北地区农村中

方棋:

石子和树枝也能激烈地对弈

发祥地:界首

界首方棋发源于何时何地,还无法考证,但从其流行的区域及较为完善的规则来看,历史少说也有几百年。方棋最早盛行于西北地区农村中,特别是在回族群众中广为流行。至今流传的一首宁夏民间“花儿”还唱道:“漫上首花儿下盘方,解一解阿哥的心慌……”这足以说明方棋的历史悠久。

在界首,更多的人叫它“插大方”。

它虽规则简单,容易入门,却又变化丰富,博大精深,实属易学难精的优秀棋种。在界首的大街小巷,经常可以看到人们围着棋盘,或蹲或站,或下或参,上至七十岁的老叟,下至十一二岁的小童。北到山东、河北,南到江苏,都有人玩方棋,只是叫法不同而已。

当地的爱好者们,在田埂地头或墙角房檐下一蹲,用砖块在地下画一个“棋盘”,捡来小石子、折几根树枝作棋子,争夺激烈的对弈便开赛了。不仅执子双方全神贯注,旁观者也不时指点,这已经成为界首民间娱乐活动中常见的一景。

正式的文字资料上也极少有关于“界首方棋”来源、下法等方面的考证和记载,但这种已流传多

年、盛行于各地的“方棋”却赢得了无数人的“芳心”。据说,当时的娱乐生活匮乏,打牌的人被当地称为“二流子”,听起来极为不雅。于是,与打牌完全不同的“插大方”,开始在群众间流行开来。

交战双方轮流布子,布局完成后,便轮流行棋对弈。在行棋中,某方如果能走成4枚棋子彼此相连的正方形,即“成方”,就可以“吃掉”对方任何一个能破坏“成方”的棋子,直到分出胜负。

其实,不同地区的方棋规则大同小异,界首方棋虽然与其他地区的方棋名称有所不同,但很多规则、棋路、下法都与其他地区的方棋有互通的地方,与之相比,界首方棋规则更加多变,游戏性也更强一点。

曾深受群众喜爱的界首方棋,现在只有部分中老年人时常对弈方棋。而且界首方棋现有著作和文字资料极少,其原生态的更多内容难以得到传承和发展。所以,土生土长于界首的曹银州,将方棋的下法、规则整理成约5万字的《方棋入门》,将之命名为界首方棋。2012年,界首方棋被列入界首市级非物质文化遗产。

六洲棋:

利用淮河上捕鱼规则的发明

发祥地:淮南

17世纪中期,明朝末年,淮南渔民“蔡家网船”的祖先长期用渔网捕鱼,休闲时为消磨时光,突发灵感,以渔网当棋盘,贝壳当棋子,利用淮河上的捕鱼规则发明了“渔网棋”,经过多年来的完善、推广、演变,又因古淮南又称古六州,所以后来就叫成了六洲棋。

到了清末,有个渔夫叫蔡前初,看到六洲棋的好玩,就想在更广的范围内普及。于是,他上起镇阳关,下至临淮关,以棋会友,走一路,拜一路,会一路,曾经七七四十九拜,与当地有威望的绅士拜把子,为的就是把六洲棋作为淮河两岸的文化传播并融合。六洲棋的游戏方式非常通俗好玩,很快风靡了大江南北。

六洲棋棋盘是由横竖六条30厘米(左右)长的线段组成,两条线段之间的距离是相等的,而且平行的;横竖交叉线段两端不出边线,组成一个大正方形,正方形中间是25个小正方形,两线的焦点称之为棋位。对弈的双方要在棋盘上各占18个棋位,棋位的含义也就是淮河上捕鱼的要地。当时还有一种传说,你到新的一处开辟领地捕鱼,必须要“摆码子”——即以六洲棋会当地的人。一般的棋技是根本上不了台面的,你若要立得住,就要提高技艺,所以,当时的六洲棋普及很快。

交战双方各执黑白棋子,轮流将自己的棋子下落于交叉点上,每次落一子,如果本色棋子有三粒及以上或左右看或上下看或斜着看等,只要有一种情况能形成不间断的直线,或者最小的方框的四个点都是同色棋子,就算得分了。每得一分,就可以将对方尚不是“成子”的那些棋子中的任何一个棋子暂时让它失去功能。当全部36个交叉点均被棋子占满后,再将那些失去功能的棋子拿开,让原来的点空出来。以后,交战双方轮流着每次将自己的棋子移动一个交叉点到空出来的交叉点上,当移动后能形成“成子”,就可以得分了,以此类推地继续下去,直到棋盘中只存在一方的棋子,就是胜方的。

(下转A02版)



六洲棋棋盘是由横竖六条30厘米长的线段组成