

## الألعاب والمسابقات التراثية والشعبية

### مقدمة

ظهرت الألعاب كحاجة فطرية ابتكرها الإنسان ومارسها منذ بداياته على هذه البسيطة لأغراض متعددة منها: الترفيه وقضاء أوقات الفراغ وإشباع حاجاته البدنية والنفسية في بناء القوة الجسدية والفوز والشهرة والتميز. وهذا ما درج عليه الآباء والأجداد ومن سبقهم في ابتكار ألعاب تتناسب مع قدراتهم ومراحل أعمارهم طفولة وشبابا وشيوخا، وقد مارسوا هذه الألعاب بحسب الإمكانيات المتوفرة لهم والبيئة التي يعيشون فيها والمواسم والفصول وأوقات الفراغ والاحتفالات وغيرها. وقد حملت ممارسة هذه الألعاب قيما تربوية لممارسيها مما ساعدها على البقاء من خلال توارثها عبر الأجيال وجاء توثيق هذه الألعاب بهدف الحفاظ عليها وصونها وإعادة احياء المغيب منها عن الممارسة وتقديمه للأجيال الجديدة، خصوصا أمام عصر الحداثة وميول الأجيال للألعاب الإلكترونية بشكل كبير.

### • لعبة الكيزة:

تمارس في ساحات (حيشان) البيوت القديمة أو في الطرق أو على البيادر أو الحقول الخالية من قبل فريقين متنافسين حسب العدد المتوفر.

أدوات اللعبة: تتكون أدوات اللعبة من قطع حجرية مختلفة الأحجام.

قوانين اللعبة: ينقسم اللاعبون إلى قسمين متساويين يبني كل فريق أربع علامات (مجموعة من الحجارة ٤ قطع فوق بعضها البعض تتدرج في حجمها من الأكبر إلى الأصغر وتسمى آخر قطعة (صنيفه أو شقرقة) بارتفاع من (٣٠-٣٥) سم وبعده عن الآخر بـ (٣٠) سم عن بعضها وعلى خط مستقيم وتقام العلامة الخامسة على يمين العلامات الأربعة وعلى بعد (٥٠) سم وللأمام بعد (٥٠) سم كما في الرسم ويتكون من أربع قطع صغيرة تسمى العرنيط أو العفريت (وفي بعض الحارات توضع حجار العرنيط كبيرة عن مثيلاتها من العلامات وبشكل عريض) ويبني كل فريق العلامات للفريق الآخر ليضمن المساواة في الأحجام وعلى بعد من عشرين إلى ثلاثين مترا حسب الاتفاق وعمر اللاعبين. وبعد إجراء القرعة بقطعة نقدية يختار أحد الفريقين الوجه العربي الإنجليزي وفي حالة عدم وجود قطعة نقدية (وهو الغالب) يختاروا حجرا رقيقا أملسا يسمى الشقرقة ويبل وجهه من وجهي الشقرقة بالماء أو الريق (البصاق) واختيار كل فريق لوجه منها ترمى للأعلى وبعد استقرارها على الأرض يبدأ الفريق الذي أصاب الاختيار ببدء اللعب حيث يختار ما يناسب قدرته على رمي الحجر بأوزان تتراوح بين (١٥٠) غم إلى (٢٠٠) غم بحيث يكون أقرب ما يكون للكروي لقفذه نحو الهدف لضمان دقة التصويب ويختار الفريق من بينهم من يرمي أولا بادئا بالعرنيط ولا يحق له أن ينتقل إلى العلامات الأخرى وكذلك فريقه إلا بعد إسقاط العرنيط وإن أصاب علامة قبل العرنيط عليه أن يبني هو بعد إسقاط العرنيط يحق له إن يكملها تبقى من أحجاره الخمسة لإسقاط الباقي دون تحديد أي منها وإذا صادف إسقاط علامتين أو أكثر بحجر واحد فلا ضير ويوفر أحجاره لباقي العلامات وفي حالة عدم إسقاطه للعرنيط من أول ينتقل اللعب للفريق الثاني وهكذا مع أحقية الفريق بتغيير اللاعب الرامي كما يشاء. وينتهي الشوط حال الانتهاء من إسقاط العلامات كافة. ويتكرر اللعب حسب الوقت والاتفاق.



(البيوت القديمة)

• حذر بذر



تمارس اللعبة في الساحات وعلى البيادر وفي الأماكن الخالية من الأشجار على  
هوامش الغابات.

## أدوات اللعبة

- ١- عصا مستقيمة بطول (٨٠-١٠٠) سم حسب طول اللاعبين وأعمارهم، وقطر من (١-٢) سم، وحجران بوزن (٢) كغم تقريبا يثبتان على أحد طرفي الملعب مع اتجاه الشمس صباحا أو مساء بمسافة من (١٥-٢٠) سم مع حفر حفرة (جورة) صغيرة بين الحجرين في الوسط بعرض (٢) سم وعمق من (١-٢) سم.



كيفية اللعب: بعد وضع قطعة الخشب (الزمبيرا) مرتكزة بشكل جيد فوق الحجرين يضع اللاعب العصا الطويلة تحت الزمبيرا بشكل مائل للخلف مع تحكمه بها جيدا ويصيح بصوت عالٍ حذر فيرد عليه اللاعبون بذر فيقول يعمي فيردون النظر (وهذا يعدّ تنبيهاً للاعبين بأنه سيقذف الزمبيرا باتجاههم وعليهم أن يحرصوا ألا تؤذيهم خاصة في أعينهم) ثم يدفع الزمبيرا بقوة باتجاه الفريق الآخر وللأعلى لأبعد مسافة ممكنة وهنا إذا استطاع أحد مسكها قبل سقوطها على الأرض يحتسب للفريق مئة نقطة، ويتبدل وضع اللاعبين من الاستقبال إلى الإرسال وإذا سقطت على الأرض ترمى الزمبيرا باتجاه الحجرين، فإن سقطت قريبة من الحجرين بمسافة طول العصا انتقل اللعب للفريق الآخر دون نقاط وإن كانت أبعد من طول العصا يقوم اللاعب بضرها على أحد طرفيها المديبين لترتفع عاليا

ويضربها (يتملحقتها، يشقها، يمعتها) بسرعة وهي في الهواء لإبعادها إلى أطول مسافة ممكنة ويكرر هذا مرة ثانية وثالثة وتقاس المسافة من آخر موقع لسقوط الزمبيرا بالعصا كل واحدة بعشر نقاط ويتبادل الفريقان والأفراد اللاعبون للعب حتى وصول أحد الفريقين إلى الرقم (١٠٠٠) نقطه أو حسب الإتفاق ليكون الفائز بالمباراة.



### •الزمبيرا

الأدوات: أدوات اللعبة السابقة - حذر بذر - باستثناء الحجرين واستبدالهما بدائرة

قطرها بطول العصا.

كيفية اللعب: تبدأ اللعبة بالقرعة مثل الألعاب السابقة. ليقوم اللاعب الفائز بالقرعة بوضع الزمبيرا بوسط الدائرة ليضربها على طرفها لترتفع عاليا ويضربها ثانية وهي في الهواء لأبعد مسافة ممكنة وبعد استقرارها على الأرض يعود لضربها ثانية وثالثة بنفس الطريقة، وتقاس المسافة بالعصا أو بالخطوة كل عصا أو خطوة بعشر نقاط لينتقل اللعب للاعب الآخر وهكذا إلى أن يصل أحد اللاعبين للرقم (١٠٠٠) أولا فيكون هو الفائز بالشوط.



#### • سليمة

لعبة ليلية يشترط أن تكون مقمرة وفي الشوارع والحارات شريطة وجود قرن مخفية.  
أدوات اللعبة: قطعة حجرية كبيرة من (٣-٥) كغم توضع في وسط الساحة ويكون عدد اللاعبين مساويا لعدد القرن (+ ١).

كيفية اللعبة: يبدأ اللاعب الفائز بالقرعة بالإلقاء ووضع جبهته على الحجر ويعد لغاية الرقم ٢٠ وبعدها ينهض ليراقب ويحاول الوصول إلى المسافة التي يكشف بها اللاعب المختفي وإذا اكتشف لاعبًا يحاول أن يعود للحجر قبل أن يقوم اللاعب المكتشف بالمرور بينه وبين الحجر الذي إن مر يعدّ فائزًا ويقود اللعبة من جديد.

#### • شدّ الحبل:

لعبة قديمة حديثة يلعبها فريقان بعدد مناسب من الأفراد تعتمد على القوة الجسدية والوزن والتكنيك، ولا يكاد احتفال عسكري يخلو منها.



الأدوات: حبل من الليف (خشن الملمس) لضمان عدم انزلاق اليد عنه وساحة مناسبة في اتساعها وطولها وخط عرضي يرسم على الأرض بالجير يفصل بين الفريقين وخطيين آخرين على بعد مترين من كلا الاتجاهين مع ربط شريط فاقع اللون وغالبا ما يكون أحمر ينصف المسافة بين نهايتي الحبل.  
قوانين اللعبة وأحكامها: بعد إجراء القرعة لتحديد موقع كل فريق لتعطى الإشارة من الحكم للقبض على الحبل وعلى بعد متساوي من الخط الفاصل بينهما دون تجاوز للخط الأقرب للفريق.

#### • لعبة الصينية:

لعبة تمارس في السهرات من قبل فريقين متساويين في العدد.



الأدوات: صينية (سدر) تتسع لتسعة فناجين قهوة عربية (سادة) وخاتم أو دبلة الخطوبة وشرشف (بطانية) أو حرام.

قوانين وطريقة اللعب: يمكن أن يقسم الحضور إلى مجموعات متساوية إلى حد ما وتدخل الفرقة تلو الأخرى مكان الفريق الخاسر ويكسب الفريق اللعبة عند حصوله على مئة نقطة أولاً، بعد إجراء القرعة يقوم الفريق بتحديد لاعب يختفي تحت الشرشف أو الحرام ويضع الخاتم تحت فنجان مع ترتيب الفناجين بالطريقة التي تكفل التمويه على الفريق الآخر لكي لا يعرف مكان الخاتم تحت أي من الفناجين التسعة ويتناول أحد أعضاء الفريق الصينية منه بهدوء حتى لا تتحرك الفناجين وينكشف فنجان الخاتم ويحفظ عدم ملاحظة نظر الذي قام بإخفاء الخاتم لمكانه ويضع الصينية أمام الفريق الآخر ليبدأ بالإشارة والحركات وإطلاق بعض العبارات دون لمس الفناجين ويكلف أحدهم باللعب، ثم يبدأ أولاً باختيار العشرات أما عشرتهم أو عشرة الفريق المقابل فإذا حالفهم الحظ وكان الاختيار لعشرتهم محتفظاً بالصينية، وبعد الانتهاء من العشرات إما أن يقول لنا من هذا الفنجان فإذا وفق سجل للفريق عدد الفناجين المتبقية وأخذوا الصينية وإذا لم يوفق سجل عدد الفناجين المتبقية للفريق الآخر وبقية الصينية بحوزتهم وإما أن يبدأ بالتوبيش حيث يقول هذا الفنجان بوش أي لا يوجد تحته خاتم فإذا كان فعلاً لا يوجد يستمر في اللعب وإذا كان الخاتم تحت الفنجان هذا يسجل للفريق نقاط بعدد الفناجين المتبقية ويأخذوا الصينية لفريقهم أما إذا لم يكن الفنجان الذي يخفي الخاتم يسجل للفريق الأول نقاط بعدد الفناجين المتبقية وتبقى الصينية بحوزتهم لإعادة إخفاء الخاتم مرة ثانية ويفقد الفريق حقه إذا هز الفنجان قبل النطق بالكلام.





• لعبة الحجلة:

غالبا ما تكون للبنات.

أدوات اللعبة: قطعة من الأرض المستوية بطول (١٢٠-٨٠)سم وقطعة من الفخار بقطر من (٧-١٠)سم (قحفة) محددة بخط من الرمل المخالف للون الأرض أو تحديدها بالضغط على العصا لعمل خط محفور واضح في الأرض وتقسم بنفس الطريقة إلى ست مربعات متساوية.



قوانين اللعبة وطريقة اللعب: توضع قطعة الفخار من الخارج على أول مربع على اليمين وتبدأ الفتاة بالحجل؛ لتدفع القطعة إلى داخل المربع وتلحق بها حجلا دون تغيير للرجل لتدفعها ثانية إلى المربع الذي يليه دون أن تلمس أي من الخطوط المرسومة على الأرض أو تبديل الأقدام أو خروج القطعة خارج المربعات حتى تخرج القطعة من المربع الذي بجانب المربع الذي بدأت منه. والفتاة الفائزة من تكمل الدورة كاملة دون أخطاء.

• لعبة طاق طاق طاقيه:

الأدوات: طاقيه أو منديل.

قوانين اللعبة وطريقة لعبها: يجلس اللاعبون القرفصاء وهم على شكل دائرة ويقوم اللاعب الأول بالدوران حول الدائرة مرددا طاق طاق طاقيه ويرد بقية اللاعبين عليه دون أن ينظروا إليه: رن رن يا جرس ومن خلال الصوت يحدد اللاعبون أين وصل لكي يكونوا مستعدين للجري خلفه مع ضربه بالمنديل أو الطاقيه حتى يصل إلى المكان الذي انطلق منه ليبدأ هو في ترديد: طاق طاق طاقيه حتى يختار اللاعب الآخر وهكذا حتى تكتمل مشاركة الجميع إذا توفر الوقت الكافي.



• لعبة الدواحل (القلول)

الأدوات: دواحل أو قلول كما يسميها البعض وهناك من الدواحل ما هو بحجم كبير

يسمى رأس.



قوانين وطريقة اللعب: تلعب على ثلاث طرق:



١. المور: وهو خط يرسم على الأرض بالعصا على شكل شق خفيف يقف اللاعبون على مسافة متساوية ويرمي الأول دوحله باتجاه الخط (المور) ثم يرمي الآخر وقد يكونوا أكثر من لاعبين ويربح الدواحل التي رميت من يكون دوحله أقرب إلى الخط.



٢. الدواحل - الجورة - الجورة وهي حفرة بحجم عش العصفور يرمي اللاعب الدوخل باتجاهها فإذا استقر داخل الجورة يقف اللاعب المنافس على مسافة متفق عليها واضعا أقدامه على شكل رقم سبعة بالعربي أو حرف V باللغة الإنجليزية وبينها دوخل له ثم ليصوب الآخر دوخله إليه فإذا أصابه يربح الدوخل وهكذا وإذا لم يدخل الجورة يبقى الدوخل في مكان استقراره ليرمي الآخر دوخل فإذا استقر داخل الجورة يضع إصبع اليد غير ضاربه كتحديد للمكان على طرف الجورة ويصوب للدوخل الآخر فإذا أصابه يربحه وإذا لم يصبه يكرر الآخر المحاولة وهكذا.....

٣. الدواحل الكبة: وتلعب أيضا بطريقة أخرى وهي (الكبة) حيث يرمى اللاعب مجموعة من الدواحل بعدد ما يملأ كف يده من الدواحل باتجاه الجورة ويربح بعدد ما يستقر منها داخل الجورة وهكذا بالتبادل.



٤. الطجة: وتلعب بوضع الدوخل بين الإبهام والسبابة على ظهر الإبهام ويدفع بقوة لإصابة دوخل الآخر.



٥. الدواحل - على الماشي (اثناء المشي بالطريق-شبر) : وتجري اللعبة بأن يرمي الأول دوحله لمسافة أمتار إلى الأمام ليقوم الآخر برمي دوحله باتجاه الدوخل الذي استقر على الأرض فإذا أصابه أو استقر بالقرب منه بمسافة لا تزيد على طول شبره (ما بين الإبهام والخنصر مفردتين) يربح الدوخل وهكذا على طول المسافة التي يمشونها.
٦. الدواحل السحسيلية - يحفر الصبيان مجرى أملس على منحدر متوسط الانحدار ويضع اللاعب الدوخل في البداية ويتركه يجري إلى أن يقف ثم يقوم الآخر بنفس العمل وإذا ضرب الدوخل الثاني بالأول يربحه اللاعب وهكذا يستمر اللعب مع التبدل بالأدوار.
٧. الدواحل - الدحرجية: نفس المنحدر ولكن السباق في الوصول للمسافة الأبعد ويقوم اللاعب بتسهيل الأرضية أمام الدوخل (سحسلة) للوصول إلى أقصى ما يمكن الوصول إليه ليحوز على الفوز.

## • لعبة ببس مو

أخذت هذه اللعبة من قتال القط مع الأفعى حيث يعتمد على السرعة في ضرب الأفعى بكفه.



## الأدوات: الكفين فقط.

قوانين اللعبة وطريقة اللعب: يمد كلا اللاعبين كفيهما المفتوحتين للأمام متباعدتين بما يساوي عرض الصدر بحيث تكون كفا الفائز بالقرعة متجهتين للأعلى والخاسر عليهما وللأسفل ويحاول أن يضرب ظهر كف الآخر بسرعة قبل أن يسحب كفه وهو يموء مواء القطط قائلاً ببس مو ويبقى يكرر المحاولة ما دام يلمس ظهر أحد كفي الآخر مع تكرار عبارة ببس مو.



#### • حرب السيف

قطعة خشب (فليجة) بعرض (٥) سم وطول (٥٠) سم يتم تشكيلها (تنجيرها) على شكل سيف يمارس الأولاد الحرب فيها.

#### • لعبة قطار التسعة

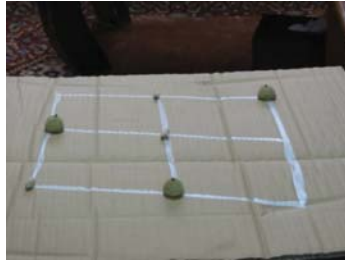
الأدوات: كرتونه أو قطعة من الخشب مربعة الشكل طول ضلعها من (٣٠-٤٠) سم، يرسم عليها ثلاث مربعات داخلي وفي الوسط ثم في الخارج كما في الشكل أو من بذور (نوى) التمر بلون أسود وتسع أخرى بلون مغاير أو تسع حصوات بحجمها إذا لم توجد نويات التمر.

قوانين اللعبة وطريقة اللعب: يبدأ الفائز بالقرعة اللعب بأن يضع حبات النوى ليشكل ثلاث حبات كخط مستقيم، ويحاول الآخر قطع الخط من خلال وضع حباته وكل من يشكل خطأ يكسب حبة من الآخر شريطة أن لا تكون من حبات خطه قد اكتمل ثم تبدأ الحركات بالتناوب والكل يبحث عن تشكيل خط مستقيم من ثلاث حبات وبنفس الوقت يقطع الخط على الآخر ويستمر اللعب إلى أن يصل عدد حبات أحدهم إلى أقل من ثلاث حبات. قا - قطمبر صيدة عنبر.



### • قطار الثلاث:

لعبة لصغار السن أقل تعقيدا من لعبة قطار التسعة وبنفس الأدوات يرسم على قطعة الكرتون أو الورق مربع بداخله خطين متقاطعين على شكل صليب والحصى أو نوى التمر ثلاث حصوات لكل لاعب يختار اللاعب لون مغاير عن الآخر وتجري اللعبة بنفس الطريقة السابقة.



### • لعبة الكراسي الموسيقية.

الأدوات: مسجل وشريط موسيقى وكراسي بعدد اللاعبين  
قوانين وطريقة اللعب: توزع الكراسي على شكل دائرة يجلس عليها اللاعبون وعند تشغيل الموسيقى يبدأ اللاعبون بالجري بعيدا عن الكراسي وبشكل دائري حولها ويرفع



المنظم كرسي أو أكثر من الكراسي بعيدا عن الدائرة وعند توقف الموسيقى المفاجيء يجري اللاعبون للجلوس على الكراسي حيث يخرج خارج اللعبة من لا يحصل على كرسي وهكذا حتى آخر كرسي وهو من يكون فائزا بالمباراة.



#### • لعبة الكرسي الملكي.



الأدوات: اللاعبون فقط، وخط عرضي على مسافة مناسبة حسب ما يتوفر على قطعة ارض مستوية.

قوانين وطريقة اللعب: ينقسم اللاعبون إلى فريقين كل عدد لا يقل عن ثلاثة، يشبك لاعبين من الفريق يديهما بمسك مرفقه بيد وبالأخرى مرفق زميله في اللعب لتكون أيديهما على شكل كرسي يجلس عليه لاعب ثالث عند خط البداية ويعمل الفريق المنافس نفس ما

عمله الأول وعند إطلاق إشارة البدء يسرع كل فريق بنقل الزميل إلى ما بعد خط النهاية والفريق الذي ينقل فريقه أولاً هو الفائز.



• لعبة حامٍ بارد (تلعب في الساحات وداخل الغرف الصفية).

الأدوات: منديل نظيف للربط على العيون وقطعة معدنية أو كرة حسب المتوفر.  
قوانين وطريقة اللعب: ينقسم اللاعبون إلى فريقين ويبدأ الفريق الفائز بالقرعة بإحكام الرباط على عيون اللاعب المختار من الفريق الآخر (يراعى عدم إيذاء العيون) ثم يضعون القطعة النقدية أو الكرة في مكان لا يصله اللاعب المغطى على عيونهم بسهولة ثم يبدأ هذا اللاعب بالبحث عن القطعة ويوجهه فريقه بالقول حامي عندما يقترب من الدفين وبارد عندما يتعد والفريق الآخر يعد إلى مئة ويربح الفريق الشوط إذا وصل إلى الدفين قبل نهاية العد.



## • لعبة قطع الكرة.

الأدوات: كرة يد من الشرايط أو المطاط.

قوانين وطريقة اللعب: عدد اللاعبين لا يقل عن ثلاثة، يبدأ اثنان منهما بتبادل رمي الكرة بين بعضهما ومحاولة الثالث أن يلمس اللاعب الذي بحوزته الكرة أو قطعها ليلتقطها أو تلمس العارض فيتبدل اللاعب الذي قطعت الكرة من جهته أو أسقط الكرة أرضاً باللاعب القاطع للكرة وهكذا.



## • اعرف من الإشارة المصطلح (الأبكم).



(تلعب في السهرات)

الفريقان متقابلان ويحضر المرشح من الفريق الخاسر للقرعة إلى الفريق الفائز بالقرعة ويسروا له بمثل ما (توشوش) أو يكتب على ورقة يقرأه بسره ليعود لفريقه ليبدأ بمحاولة التعرف على المثل بطرح الأسئلة عليه وهو يشير لهم بالإشارة فقط دون النطق بأي كلمة وعليهم أن يعرفوا المثل بمدة لا تزيد على (٦٠) ثانية فخسارة الفريق إما بالوقت أو إذا تكلم الأبطالكم.

• كم استير

(لعبة غالبا ما تكون ليلية).



يقف اللاعب الفاعل (النشط) ووجهه إلى الجدار ويتعد عنه بقية اللاعبين ليختفوا (يتداروا) عنه في القرن أو خلف الجدران إلى أن يكتمل اختفائهم خلال عدده لرقم يتفق عليه وعلى الغالب يزيد على الخمسين، ويبدأ اللاعب النشط بالبحث عنهم وعليه أن يمسك اللاعب إذا كان اللعب نهارا قبل وصوله لموقعه على الجدار أثناء العد أما في الليالي المقمرة فيكتفي بذكر اسم اللاعب فيبدل باللاعب النشط.

• المنقلة.

كما هي منتشرة في بلادنا قديمة من ألعاب الكبار والتي تعتمد على القدرة على التعامل مع الحسابات الرياضية بذكاء ومهارة فهي لعبة يونانية وجدت في مقابرهم وتوجد في شرق آسيا وبأسماء مختلفة.



وهي قطعة خشبية (لوحة مستطيلة الشكل) تصنع من خشب البطم أو السنديان أو الجوز أو السويد) كما هي خشبة المهباش بطول حوالي (٨٠) سم وعرض (٤٠) سم تقريبا بها حفر (جرون) يستخدم لقياسها فنجان القهوة السادة الكبير في تقدير حجم الفتحة مقلوبا على فمه وحجم الجورة بحجم الفنجان ولها يد في الغالب؛ للتحكم في حملها ونقلها، والحصوات التي تسمى صلمون من شجر البني كروية الشكل خفيفة الوزن بحجم حبة الحمص المتوسطة، وعددها (٩٨) حبة أي (٤٩) في كل جهة، وكل جرن به سبع حبات. عدد اللاعبين إثنان متقابلان توضع المنقلة بينهما سبعة جرون من جهة كل لاعب.



طريقة اللعب: يبدأ اللعب في اللعبة العاقلة من الجرن الثاني من جهة اليد التي على الشمال وإذا أراد اللاعب الثاني أن يؤخر مكسب اللاعب الأول يلعب من الجرن الرابع من جهته وعلى اليمين ويدور بالحبات حبة حبة حتى ينتهي من آخر حبة (ملاحظة: إذا غشَّ أحد ينكشف في نهاية اللعبة ذلك أنها حسابات رياضية)، والفظور (أي أول أكل) من حبتين أو أربعة والأكل من جهة المنافس ويحاول كل واحد تربية بيت له في أحد الجرون (أي زيادة عدد الحصوات به) ويستطيع اللاعب الآخر إذا كان ماهراً إبطال خططه بخطط مقابلة وعندما تكون اللعبة حامية واللاعبين مهرة يضرب الجرن بالحصو للدلالة على اللعبة المتميزة والرابح هو الذي يحصل على عدد أكبر من الحصوات. وغلب الحبة يسمى غلب القعود وغالبا للمكايدة (عند المدافرة يلصقها على إصبعه ويناولها له).



أمّا النوع الثاني من اللعب فهو المجنونة: وهي لقليلي الخبرة والمبتدئين ويدور بوضع الحبات من أي مربع يؤيده ويبدأ بتفريغ الحصوات في الأجران ويكرر حتى يصل إلى جرن به حبتان أو أربع فيكسبه وفي حالة وصوله إلى مربع فارغ عند آخر حبة يسمى قريعون ويتوقف عن اللعب ومثل العاقله يربح من يجمع حصو أكثر وهي لعبة مسلية وكانوا يحرصون على لعبها في ليالي الشتاء ونهار رمضان لقضاء الوقت وإبعاد الملل.

### • السيجة

وهي لعبة قطار التسعة مع اختلاف التسمية من مكان إلى آخر ويلعبها لاعبون غالبا ما يكونوا شبابًا.



### • الكورة.

الأدوات: كرة شرايط وقطعة من أرض مستوية وبمساحة تناسب عدد اللاعبين، وأهداف عبارة عن قطع من الحجارة الكبيرة وتخطط حدود الملعب بجر عصا بقوة على الأرض لتحدث أثرا واضحا للاعبين.

قوانين اللعبة وطريقة اللعب: شبيهة بلعبة كرة القدم الحديثة لكنها خالية من التسلل وترفقها الخشونة غالبا وكثيرا ما تنتهي بمشاجرة (هوشة).

### • المشنقة:

يرسم خط يبدأ من يسار الورقة لمسافة (٣) سم في أعلى الورقة يتجه لأعلى بزاوية قائمة لمسافة ٥ سم ثم يمينا لمسافة ٥ سم ثم للأسفل بزاوية قائمة لمسافة (٥) سم ثم يسارا لمسافة (٣) سم وينزل من وسطه خط ينتهي بدائرة تمثل المشنقة.



يبدأ اللعب بأن يطلب منه حل لغز أو ذكر أربعة أنواع من الفواكه تبدأ بحرف معين... وإذا لم يحل اللغز يرسم رأس داخل المشنقة وهكذا حتى إذا اكتمل الرسم يقوم بإيقاع العقاب عليه تربط الطابة (من الشرايط) برأس حبل ويدور بها اللاعب حتى يمنع اللاعبين من هدم العلام المبني بأيديهم.

#### • الزقطة

(لعبة بنات تقيس الدقة والتحكم)

الأدوات: خمس حصيات بحجم حبة الحمص ودائرة ترسم بإصبع اللاعب على الأرض الترابية بقطر (٣٠) سم تقريبا حيث ترمي الفتاة أربع من الحصى على الأرض داخل الدائرة وتبقى بيدها حصوة واحدة عليها تدفع الحصوة المتبقية بيدها للأعلى وتتناول حصوة من الحصيات لتلقف الحصوة المرماة عاليا قبل وصولها إلى الأرض ثم تضعها بيدها الأخرى لتكرر ذلك حتى تلتقط الحصيات الأربع دون أي خطأ ثم تعود إذا تخطت المرحلة الأولى لتلتقط اثنتين اثنتين وفي المرحلة الثالثة تلتقط الأربع حصيات وخلال ذلك يمكن لها إصلاح وضع الحصى بالطريقة التي تراها مناسبة أما المرحلة الأخيرة فعليها أن تقذف للأعلى كل الحصيات وتلتقطها على ظهر كفها. وتنتقل اللعبة



للفريق الآخر حال سقوط حصى خارج الدائرة أو عدم لقف إحدى الحصوات أو عدم تنفيذ المراحل بدقة.



#### • الخويمة.

لعبة السهرات (التعاليل).

الأدوات: خاتم أو أي قطعة نقدية.

يجلس الفريقان متقابلين بتراص الفريق الواحد بشكل جيد وأيديهما للخلف حيث يوضع الخاتم في يد واحد منهم ثم بدفعة واحدة يعرض كل الفريق يديه مضمومة الكف؛ ليوهم أن الخاتم في يده مموها على لاعبي الفريق الآخر ومن ثم يبدأ الفريق الآخر فلان

اكسر يمينك (اي لا يوجد الخاتم بها) إلى أن يصل إلى القناعة بأن الخاتم في يسار أو يمين  
لاعب ما فيقول لنا من يمين فلان فيفتحا فإذا كان الخاتم بها ينتقل اللعب للفريق الموفق  
بالاختيار وإذا فشل يبقى الخاتم في حوزتهم وتكرر اللعبة ما شاء من وقت التعليلة.



#### • برقوق وبرسيم.

(لعبة صفيه للذكور والإناث تقيس سرعة الاستجابة)

يقف المعلم أو المعلمة بعد تأكيدته بأن كلمة برسيم تعني الوقوف وكلمة برقوق تعني  
الجلوس ثم يبدأ بالقول برررر سيم فيقف اللاعبون ومن يتأخر يخرج من اللعبة وإذا قال  
برررر برقوق يجلس اللاعبون ومن يتأخر يخرج من اللعبة وهكذا يتلاعب بالكلمات حتى  
الوصول للطالب الفائز ولتعقيد اللعبة أكثر يمكن تقسيم الطلبة إلى مجموعتين متعاكستين.



- أنا النحلة أنا الدبور (يلعبها كلا الجنسين).



قوانين وطريقة اللعب: يقف لاعبان ظهرا لظهر متشابكي الأيدي من أعلي العضد ويبدأ كل واحد برفع الآخر عن الأرض بالتناوب قائلًا أنا النحلة فيرد الآخر وهو يرفعه أنا الدبور.

- المكاسرة.

يجلس المتنافسان على طاولة أو ينطحان على بطنيهما وهي لعبة الأقوياء لكنها لا تخلو من الهفوات التي تجعل من البعض الأقل قوة أن يغلب من هو أكثر قوة وذلك من خلال حركة الرسغ والمرفق.



- المباطحة.

يقف اللاعبون المتنافسون شباط عباط ثم يعد لهم أحدهم إلى الثلاث ليبدأوا المباطحة وهي إيصال الآخر إلى الأرض.



- ذنب الأفعى صراع الأفاعي

قاطرتان متقابلتان من اللاعبين ويحاول رأس كل قاطره التي تمثل الأفعى الوصول إلى ذنب الأفعى الذي يمثله آخر لاعب بالقاطرة ويخسر الفريق في حالة ملامسة الذنب أو انقطاع القاطرة.



• المسابقة.

يقف اللاعبون على بداية الخط وعند إعطاء الإشارة يبدأ اللاعبون بالجري للمس الجدار ومن يعود أولاً هو الفائز.



• المناطحة

تقليد لصغار الماعز (الجدي).



- الكريزية طوق برميل أو جنط عجل البسكليت.



- حيز رأس

ينبطح أحدهم على الأرض ويتمدد الآخر فوقه بالعكس (الرأس من جهة الرجلين)  
يقبض كل منهم بقوة على ساقي الآخر ويبدأ بالدحرجة.





### • سباق الحجل

يمكن أن يشارك في السباق أكثر من لاعب يمسك برجله المثنية ليصل إلى الخط المقابل حيث يحق له تغيير قدم الجري والعودة أولاً.



### • سيارات الأسلاك.

أسلاك على شكل سيارة وعلب كيوي عجلات وكان يتفنن بعض صناعاتها في إعطائها الشكل الجميل مع بعض الإضافات من بقايا ما يستعمل من أدوات المنزل.





• الطيارة الورقية.

طبق ورق يعمل على شكل طيارة يرمى إلى الأعلى ليقطع مسافة.



• طولہ بٹمک.

البحث عن الشلن داخل الطحين وإخراجه وعادة يمسح وجه اللاعب بالماء عمدا.





- طويطية  
من ورق القيقب.



- فقع البلالين.  
بالدعس عليها بالأقدام أو بإبره باليد من خلال القفز.



## الحَبْلَة

النط من داخل الحَبْل والتنقل للجوانب فردي.



## • نَطَّة الخوات.

ثلاث لاعبات اثنتان لدوران الحبلَة والثالثة تقفز عن الحبلَة وإذا أخطأت تبديل مع

لاعبة الدور.



## • طيح

أي بمعنى أسقط وهم يتدافعون بالأكتاف مع الحبل.

- الصّيد بالصّاج.

وضع الصّاج بشكل مائل وربط حلقته من الأعلى بخيط ووضع ماء وقمح تحته وبعد تجمع العصافير يسحب ليحجز العصافير تحته ويتم جمعها وذبحها وشويها.

- فليلة الحرامي.

الفليلة (الهروب مع التخفي ويقال أيضا هزيمة) الجري من قبل آخر لاعب ما بين لاعبي الفريق للوصول إلى مقدمة الطابور وأخذ مسافة والوقوف.



- القوارب الورقية.

والمسابقة في الطفو في مياه البرك والقنوات.



• مكاسرة الأصابع.



• بيس نو

يتقابل اللاعبان وعلى مسافة (٢٠) سم تقريبا وبشكل عامودي مع سطح الأرض التي يقفان عليها ويبدأن اللعب بنطق بيس حيث يضرب اللاعب كفيه ببعضها البعض (تصفيق) ثم يقول نو مع ضرب الكفين على كفي اللاعب المقابل ثم يعاد التصفيق مع التبديل لضرب الكف اليمنى على الكف اليمنى للزميل المقابل ثم يعاد التصفيق والتبديل لضرب اليسرى باليسرى وهكذا حتى يخطيء أحدهم فيلعب آخر مكان الذي اخطأ.



• حدره بدره.

يقول اللاعب الفائز بالقرعة بعد أن يضع يده متباعدة الأصابع أمام يد الآخر على الطاولة ثم يبدأ الغناء حدره بدره قلمي عمي عد للعشرة ويبدأ العد من واحد إلى عشرة وهو يلمس منذ نطق كلمة حدره أصابع يده إصبعاً إصبعاً وعند انتهاء العد يطوى صاحب الإصبع إصبعه لتبدأ الأغنية من جديد ومن يطوي أصابعه أولاً يكون هو الخاسر. نفس اللعبة ولكن يقول حدره بدره قلمي عمي عد للعشرة واحد اثنين.. الخ حتى رقم عشرة.



### • حُدرج بُدرج.

يضع اللاعبون تحت يد أحدهم قطعة نقدية أو أي شيء آخر بعد أن يدير أحدهم وجهه إلى الجدار لكي لا يرى أين اليد التي تخفي القطعة النقدية (الدفين) ويبدأ اللاعب يغني وهو يلمس أيدي اللاعبين ويتحرى أين القطعة قائلاً: حدرج بدرج ناقة بتعرج بالتفاح وباللُفاح يا قلايد يا ملاح ضاعت خرزه بالبير قالت طُش وقالت فُش اطلعي يا مفريت الكرش.



### • الأسير

دائرة من اللاعبين يقبضون على أيدي بعضهم البعض بقوة يحرسون الأسير ويحاول جاهداً الخروج بفتح ثغرة من خلال استغلال أي نقطة ضعف في الطوق بالاندفاع بقوة؛ لفتح الثغرة وهم يحرسون على بقائه داخل الدائرة ما أمكن وتستمر اللعبة بالتبديل في الأسرى.



### • الكبريتة

علبة عود الثقاب يرميها اللاعب على الطاولة أو الأرض فإذا وقف طرفها بشكل عامودي فأبوه أمير وإذا وقعت على الطرف الطويل فأبوه وزير وإذا مالت على جنبها فأبوه حارس.



### • سهم الحارق.

يوضع سنان من الكبريت على جانبي العلبة من الداخل ويركب في أعلاهما سن ثالث وتشعل النار بطرف عود الكبريت فإذا انطلق بعيدا فاللاعب فائز.

### • طَقَّ العظم

الأدوات: لعبة ليلية ترمى قطعة غالبا ما تكون ساق الذبيحة من الغنم



يقف اللاعب رامياً القطعة خلف اللاعبين ووجههم إلى الجدار ويرمي العظمة ومن خلال سماع الصوت يحدد اللاعب موقع العظمة ليقوم بإحضارها والفائز من يحضر العظمة.

### • المكاتي

(من الثبات من خلال دخول الرأس بالأرض) فيقولون كتي الخنجر بظهره  
الأدوات: عصا مدببة الرأس على غرار رمي الرمح ترمى لأبعد مسافة على شرط أن تنغرس في الأرض.



### • زلق (التزليج على المنحدرات)

يختار اللاعبون منطقة منحدرية ويبدأون التزحلق على المنحدر ويستخدمون القطع الحديدية أو قطع الكرتون أو الصواني القديمة للجلوس عليها.



• الفنّة.

عربي أو إنجليزي أو صورة أو كتابة.



• لعبة دفع العربة.

رفع ساقَيّ الزميل الذي سيمشي على يديه.



- هون بيت الخياطة.



تلعب على الوجه بوضع الإصبع على الخد مع قول: هون ضربني عمي ثم على الأنف مع قول: هون سيللي دمي ثم على الخد الثاني مع قول: هون حبة شوكلاته ثم على الفم مع قول: هون بيت الخياطة وينزل على الرقبه ليقول: هون دح دح دح لإضحاك الطفل.

- عدم الجواب بنعم أو لا.

وتقضي اللعبة بأن يسأل اللاعب الثاني اللاعب الأول أسئلة عن ما كتبه بالورقة المغلقة لكي يعرف ما كتب كأن يقول هل هو مثل والآخر يجيب بنعم أو لا فقط خلال دقيقة من الوقت وعليه أن يعرف ما كتب وإلا يخسر اللعبة مثلاً يسأل. هل هو مثل، هل يتكون من، أقل من خمس كلمات، أربع ثلاث وهكذا.

- جوابك بخمسة.

يكتب اسم بلد من البلدان وليكن داخل الأردن يسأل الآخر هل هي في الشمال الوسط الجنوب هل تبدأ بحرف الميم الجيم وعلى الآخر أن يجيب بصدق ومن خلال الخمسة أسئلة عليه أن يعرف الإجابة.

• من ألعاب الشدة.



الباصرة وسميت بالباصرة لكون اللاعب الذي له اللعب إذا توفرت على النار أي ورقة أو مجموعة أوراق تعطي رقما متساويا لغاية عشرة أو مضاعفاتها ومعه ما يأكلها (يربحها) يضاعف له الرقم ومن يصل إلى رقم (١٠١) أو لا يربح، واللعبة أربعة وخمسون ورقة لعب لا يوجد فيها بنات أو شيايب أو جواكر تفت (تعد) خمسة في كل دورة لكل لاعب وأربع ورقات على النار (الطاولة) يمكن أن تكون باصرة عند البعض ويمكن لا حسب الاتفاق والولد كويش (يأكل كل الورق الذي على النار).

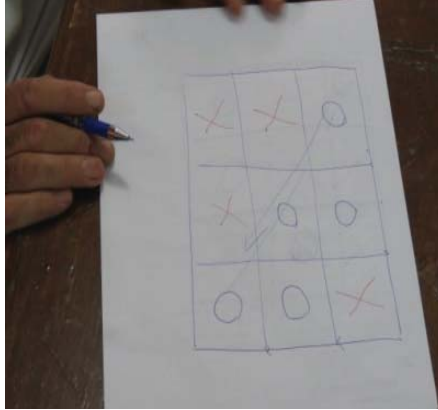
• فتّحي يا وردة غمّضي يا وردة.

دائرة مع تشابك الأيدي عندما تعطى إشارة فتّحي يا وردة ترفع الأيدي عاليا وإلى الخلف مستوى الرأس وعندما تعطى إشارة غمّضي يا وردة تنخفض الأيدي نحو الأسفل، كما وتلعب بأن تنطح اللاعبة على ظهرها دون تشابك الأيدي ثم الإنتقال إلى الجلوس الطويل عند غمّضي يا وردة.



• إكس أوه.

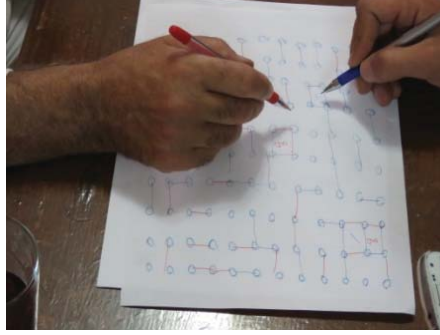
رسم خطين متوازيين يقطعهما خطان آخران متوازيان بحيث يبقى جزء من الخطين الأفقيين والخطين العموديين ويتبادل اللاعبان وضع إكس والآخر أوه إلى أن يخطئ أحدهما وينجح الآخر في وضع ثلاثة على خط مستقيم واحد.



• لعبة الخمسات.

تعباً الورقة بالرقم خمسة على النحو التالي:

ثم توصل الخطوط بين الخمسات ومن يغلق أي مربع يكتب اسمه وعند النهاية الفائز هو الأكثر مجموعا.



• ألعاب الكبريتة - ثلث سنون.



• الاقتحام.

دائرة متشابكة الأيدي يحاول أحدهم (المحصور بالداخل) الخروج بالإندفاع؛ لقطع الشبكة المترابطة وحال خروجه يدخل آخر وهكذا.



- ناشف ومبلل.

يضع اللاعب إصبع السبابة في فمه ويبلله ثم ينوي أن يقول الحق إذا صح اختيار الآخر الذي يختار أحد الإصبعين.



- السبع أحجار.

وضع سبع أحجار.



- حو حو مليل

لعبة ليلية وتعتمد على التخفي بالزوايا والأركان غير المكشوفة ويتحين اللاعب المختبئ فرصة ابتعاد اللاعب الحارس عن الجدار ليدخل بينه وبين الجدار دون أن يلمسه وهو يقول حو حو مليل.

- الأيدي متشابكة.

عند الكوع والوجهين باتجاهين متعاكسين للبنات تدور نصف دوره ثم يتغير الاتجاه.



- المنديل (المحرمة)

مجموعتان متقابلتان من اللاعبين ويقف لاعب حيادي في الوسط بين المجموعتين وعند الإشارة ينطلق من كل مجموعة لاعب يحاول خطف المنديل والعودة إلى مجموعته دون أن يلمسه اللاعب من الفريق الآخر.



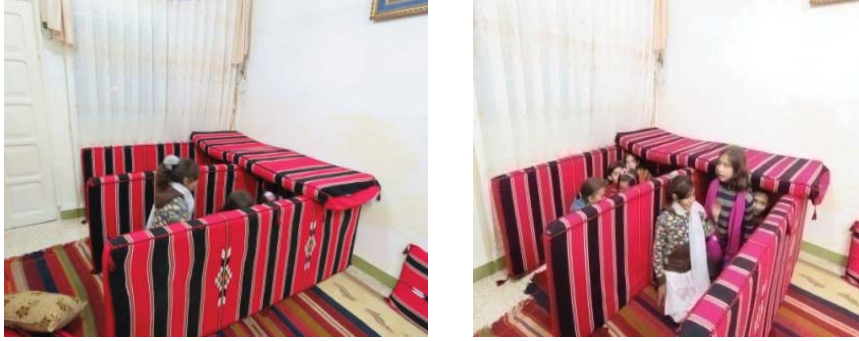


- بارودة الدفلا

تجهز عصاة الدفلا بحيث تكون القشرة متحركة.



- بيت بيوت



- عالي وطواط

يجري اللاعبون بشكل حر في الملعب ويحاول اللاعب الفاعل الإمساك بهم ولا يفلت منه إلا اللاعب الذي يرتقي فوق حجر أو درجة بيت أو أي شيء آخر مرتفع عن الأرض.



### • لعبة طويطة الديك

ورقة نجيل تقسم إلى قسمين توضع بطريقة معينة على الفم تخرج أصواتا تشبه صياح

الديك.



## رياح ورياح



## • بلبل البلوط.



## • لعبة المدافعة.



• دوار صحن السكر.



• دور دسي



• الكنز.



• ترالالا.



• لیلی یالیلی.



• ماریادو.

