

# الألعاب الشعبية الأردنية



# الألعاب الشعبية الأردنية

إعداد

الباحث في التراث الشعبي  
د. أمجد شريف الزعبي

2018



داريفالعلمية للنشر والتوزيع

الزعيبي، احمد شريف  
الالعب الشعبية الاردنية / احمد شريف الزعيبي .- عمان:المعد، 2017

( ) ص.

ر.ل. : 2017/12/6326

الواصفات : /الالعب//الادب الشعبي//الاردن/

يتحمل المؤلف كامل المسؤولية القانونية عن محتوى مصنفه ولا يعبر هذا  
المصنف عن رأي دائرة المكتبة الوطنية او اي جهة حكومية اخرى

## جميع الحقوق محفوظة

جميع حقوق الطبع والنشر محفوظة. لا يسمح بتصوير أو نسخ جزء أو  
كل هذا الكتاب بدون الموافقة الخطية من الناشر. وكل من يُخالف ذلك،  
يعرض نفسه للمساءلة القانونية.

2018، الطبعة الأولى



دار يافا العلمية للنشر والتوزيع

الأردن - عمان - تليفاكس 00962 6 4778770

ص.ب 520651 عمان 11152 الأردن

E-mail: dar\_yafa@yahoo.com

## شكر

خلال فترة الإعداد لهذا الكتاب لاحظتُ ولاحظ معي المشرفون على تطبيق هذه الألعاب الشعبية تفاعل الطلبة معها بشكل كبير، خاصة أن هذه الألعاب قد طواها النسيان، وحلّ محلّها الألعاب الإلكترونية التي لا تحفّز عقلا ولا تنمي جسماً.

وبعد الانتهاء من إعداد هذا الكتاب لا يسعني إلا أن أتقدم بجزيل الشكر وعظيم الامتنان لكل من تعاون معي من الهيئات التدريسية في مدارس بلدة خرجا وكذلك الطلبة الذين طبقوا هذه الألعاب بشوق ودافعية.

كما أتقدم بالشكر الجزيل لكل من تعاون معي على مساحة الأردن وخاصة الباحثين في التراث الشعبي والمهتمين به، وكذلك للمصور السيد يوسف الزعبي (جامعة اليرموك) الذي واكب جزءاً من عملية التطبيق الميداني والتصوير.



بسم الله الرحمن الرحيم

## المقدمة

إن الألعاب الشعبية جزء من التراث الشعبي الذي انحدر إلينا من الحضارات السابقة، ومن الآباء والأجداد، وما رسمناه نحن في طفولتنا، وما زال بعضها يُمارَس حتى الآن من قبل الكبار (المنقلة والطاب) ومن قبل الصغار مثل القلول وغيرها.

ويمكن تعريف الألعاب الشعبية : ( أنها نشاطٌ جسدي وعقلي تُؤدَّى بحركاتٍ معينة لها جذورها في ماضي الشعب، ولكل لعبة حركاتها ورموزها، تُحقق للطفل متعةً أثناء ممارسته لها، خاصةً عندما يحقق فوزاً أو ربحاً رمزياً).

ومن ميزات الألعاب الشعبية أنها بسيطة وغير معقدة ومن السهل تعلمها، وأنها متشابهة في قواعدها، مختلفة في أسمائها من منطقة لأخرى، أو حتى من قرية لقرية مجاورة، خاصة أن الاتصالات كانت صعبة في ذلك الوقت، وهي مستوحاة من ظروف البيئة المحلية. وكانت تتصف بالبساطة ولا تحتاج لأدوات كثيرة أو ذات تكلفة، وإنما أدواتها بسيطة كالعصي أو كرات القماش المستعمل، وتعتمد على الحركات والأصوات.

فوائد الألعاب الشعبية للأطفال:

## 1\_ تنمية التفاعل الإجتماعي بين الأطفال:

إنَّ من أهم وظائف اللعب الشعبي أن يتم التفاعل بين الأطفال، حتى يستطيع الطفل التكيف مع البيئة الخارجية للبيت، لا أن يكون منحصرًا بين الكبار فقط. فالطفل يمارس نشاطه بين أقرانه من الأطفال، ويتبادل معهم أحاسيسهم ومشاعرهم وبرائتهم، فاللعب عاملٌ قوي في إبعاد الأنانية والإنعزالية عن الأطفال، فيشعر الطفل أن عليه التنازل عن تلك الأنانية حتى يتقبله غيره من الأطفال.

وكان للألعاب الشعبية دور كبير في تنمية العلاقات بين أبناء الحي الواحد أو القرية الواحدة عندما يلعبون ضمن فريق واحد أو فريقين غير دائمين (تبادل الأدوار). وكانت الألعاب الشعبية ألعاباً حرة، بمعنى أنها تمارس دون أن يكون هناك رقيباً موجهاً ومعنفاً كالمعلم، فاللعب الحر الذي كان يمارسه الطفل يمنحه تعليماً أكثر ويستخدم الخيال والأخذ والعطاء، كما يتعلم المراوغة الحميدة، واتخاذ القرار المناسب في الوقت المناسب.

إن النشاطات المدرسية الرسمية لا تتضمن جميع النشاطات التي يحتاجها الطفل لتنمية شخصيته، وذكر محمد الخوالدة "تؤكد الدراسات التربوية والنفسية أن اللعب يمثل مقوماً تربوياً حيوياً في تربية الأطفال لأنه مدخل وظيفي لعالم الطفولة، ووسيط تربوي فعال لتكوين شخصيات الأطفال في سنواتهم الأولى، لما تنطوي عليه هذه الفترة من أهمية وامكانات وخصائص تلزم لتشكيل البناء الأساسي لشخصية الفرد وقدراته وأدواره الاجتماعية في مراحل نموه المتعاقبة"<sup>(1)</sup>. فالمدرسة لا تعترف بالألعاب

(1) محمد محمود خوالدة، اللعب الشعبي عند الأطفال ودلالاته التربوية في إنماء

شخصياتهم، دار المسيرة، عمان، الأردن، ط2، ص 13.



الشعبية حتى أن الكثير منها اندثر ولم يعد لها وجوداً رغم أن تلك الألعاب لها صلةٌ كبيرة في تنمية شخصية الطفل في أبعادها المختلفة، ولا بد من أن يتضمن المنهاج المدرسي الرسمي بعض هذه الألعاب الشعبية مراعية الظروف البيئية لكل منطقة.

وأثبتت دراسة حديثة أن ألعاب الكمبيوتر والأتاري تؤدي إلى عزلة الطفل الاجتماعية، لذا ينصحُ الاخصائيون الاجتماعيون والتربويون تعليم الأطفال الألعاب الشعبية القديمة الجماعية لتكسبه سلوكاً اجتماعياً حميداً وتواصلًا مع الآخرين.

## 2\_ تنمية القدرات الجسمية:

هناك ألعاباً عديدة تركز على تنمية القدرات الجسمية عند الأطفال، مثل لعبة الحَجَلَة والقلول وحَدَر بَدَر وغيرها، فيكون لديه القدرة على التحكم في الجسد والتسديد نحو الهدف، والتنسيق بين رؤية العين وحركات اليدين والرجلين، والتقدير المطلوب بين المسافات.

## 3\_ تنمية القدرات العقلية:

تنمى القدرات العقلية من خلال ممارسة بعض الألعاب، مثل لعبة القطار والخمسات، التي إن لم يركز الطفل عقله بها فإنه يخسر، وكذلك لعبة الخارطة التي يجب أن يعرف مكان إختباء الخصم، ولعبة الزقطة التي على الطفل أن يوازن ما بين حركات يديه وحجارة اللعب. وهذه الألعاب تنمي إدراك خصائص الأشياء، واكتساب الألفاظ والمصطلحات الجديدة عليه، كما تساهم هذه الألعاب على دقة الملاحظة ومراقبة أعضاء الفريق المنافس لتسهيل التغلب عليهم. كما تساعد في التوقع والتنبؤ وسرعة الإستنتاج والمبادرة وسرعة اتخاذ القرار، ومواجهة المواقف.

#### 4\_ تنمية الإبداع:

وهذا يتمثل في لعبة القلول، فكناً ونحن صغاراً نمارس بعض الألعاب المتعارف عليها، ولكني اكتشفت وأنا أتابع الألعاب مع الأطفال أنهم يلعبوا لعبةً جديدةً إسمها (ألطرنيب)، وعندما سألتهم: من أين اكتسبتموها؟ قالوا: من زملائنا من الحارات الأخرى، ألذين اكتسبوها من بلدةٍ أخرى.

#### 5\_ معرفة قدرات الأطفال ومتابعتها:

وهذا يقع على عاتق المعلم أو المدرب الذي يشرف على الأطفال، فيشاهد ما يميز به أحدهم عن الآخرين، وخاصة في مجال ألعاب الكرة وألعاب القوى وألعاب التركيز.

#### 6\_ إكتساب بعض المعارف والخبرات:

فبعض الألعاب لها مدلولات مثل لعبة بيت بيوت، التي تدرب البنات الصغيرة كيف يكون لها بيتاً وكيف ترتبه وتحافظ عليه.

#### 7\_ تنمية المحافظة على الممتلكات الخاصة والعامة:

تساعد بعض الألعاب الشعبية على المحافظة على الممتلكات التي تتطلب الدفاع عن الأمية مثل لعبة (الصرّة)، وهي عبارة عن كومة من الحجارة، فهي تمثل الحمى سواءً أكان خاصاً كالبيت أو عاماً كالوطن، وضرورة الدفاع عنه أمام تعدي الآخرين.

#### 8\_ التدريب على تحمل المسؤولية:

وهذا يظهر يظهر في تبادل الأدوار، فأحياناً يكون الطفل قائداً للمجموعة وأحياناً يكون فرداً فيها، وهذا يساعد أيضاً على التكيف الإجتماعي للطفل.

## 9\_ إحترام أنظمة الألعاب:

لكل لعبة أنظمة خاصة بها، وعلى الجميع أن يحترمها. ومن يخرقها فإنه يُعزل تدريجياً، ويقال عنه (حنق). وإذا تكرر منه التحنيق فإنه يُعزل ولا يعود أحدٌ يقبل أَلعب معه. وهذا الشيء يحرص كل طفل أن لا يصل إليه.

## 10\_ تصريف طاقات الطفل:

للأطفال طاقات كبيرة، فإن لم تصرف فإنها من الطبيعي أن تُكبت. وهذا يؤثر على الصحة النفسية للطفل، لذا على الأهل أن يتيحوا المجال لطفلهم لممارسة هواياته من الألعاب.

## مع من يلعب الطفل:

على الأهل أن يراقبوا طفلهم، فالأطفال الصغار يتسموا بالبراءة، ولكن عندما يبدأون بسن المراهقة فالأمر يختلف، إذ تظهر نوازع الشر عند البعض منهم، والطفل يتعلم من رفاقه أكثر مما يتعلمه من أهله، فعلى الأهل مراقبة أطفالهم ومع من يلعب، ولا بأس من التدخل إن لزم الأمر.

## من يبدأ اللعب:

كان الأطفال يلجأون إلى الدور (المداورة) حتى لا يحتج أحد على من الذي يلعب أولاً، وكانت لديهم أساليب عديدة، منها:

1 - الحصاة: وهي أن يختار كل فريق نوعاً من حصاة صغيرة، فيضعها أحد رئيسي الفريقين في كفه ويبتعد قليلاً حتى لا يرى أحد الفريقين أين الحصاة التي اختارها، ويمد يده فيأتي رئيس الفريق الآخر ويؤشر إلى إحدى الحصاتين، ثم يفتح من يخبئ الحصاتين كفه فإن كانت حصاته يكون دور فريقه، وإن كانت حصاة الفريق الآخر يكون دورهم.

2\_ قطع العملة المعدنية: كان الأطفال يلجأون أيضاً إلى قِطْع العملة المعدنية، فيختار أحدهم وجهاً للعملة عربي أم إنجليزي، ويختار الآخر الوجه الآخر، ثم تُقذف القطعة للأعلى لتسقط على الأرض ، فمن كان اختياره للأعلى كان دوره أولاً.

وهذه العمليات وغيرها كانت توفر نزاعات هم في غنى عنها.

### التوازن في القوة:

كان لا بد من وجود التوازن في القوة، فلا يلعب صغير السن مع شاب يافع، إلا أن يكون أخيه أو ابن أخيه أو ما شابه لتدريبه. لأن الكبير فوز الكبير يكون تحصيل حاصل، أمّا إذا كان هناك مجموعة من الأطفال، وأرادوا أن يلعبوا لعبة جماعية، فإنهم يلجأون إلى اختيار رئيسي الفريقين أولاً، أو يكونا معروفين مسبقاً لمهاراتهما أو لقوتهما أو لكبر سنهما، ومن تلك الطرق:

### 1\_ الإنتقاء:

وهو أن يتفق الرئيسين على الانتقاء بالتبادل، فيختار أحدهما واحداً يكون أفضل من في المجموعة عادةً. ويختار الآخر طفلاً آخر يساويه في القوة أو المهارة، وهكذا يتكون فريقين متكافئين في القوة والمهارة، ثم يبدأ اللعب.

### 2\_ المناددة:

وهي أن يتفق كل طفلين متساويين في القوة أو المهارة (كل واحدٍ نداءً للثاني). فيبتعدا حتى لا يسمع أحدهم ما اتفقا عليه، ويختار كل واحد منها اسماً وهمياً (كالأسد أو النمر)، فيأتيان إلى رئيسي الفريقين ويقول أحدهما مخاطباً رئيس الفريق الذي له دور الاختيار: أتريد الأسد أم النمر، فإن قال: أريد الأسد، يذهب مَنْ اسمه الوهمي الأسد معه، بينما يذهب النمر

مع فريق الرئيس الآخر، وهكذا حتى يتكون فريقين متكافئين في القوة والمهارة.

وإننا نلاحظ أن ألعاب الأطفال الذكور أكثر من ألعاب الإناث، وهناك عدة أسباب منها:

1\_تمتع الذكور بالقوة الجسمية التي تميزهم عن الإناث، وخشونة بعض الألعاب.

2\_إعتماد أعمال البيت المنزلية على الإناث أكثر منه على الذكور.

3\_السَّماح للأطفال الذكور اللعب خارج البيت نهاراً وليلاً، بينما لم يكن يسمح للإناث اللعب خارج نطاق البيت إلا ما ندر.

4\_تهيئة الأطفال الذكور لمصاعب الحياة والتعاملات اليومية في الحقل والمتجر والدواوين.

### **تخريب اللعب:**

ويحدث أن يتأخر أحد الأطفال عن بداية تكوين الفريقين، فإذا كان ذا قوة متواضعة فعليه الانتظار حتى يأتي طفل آخر ليدخل كل واحد في فريق، أما إذا كان طفلاً قوياً فإنه يفرض نفسه فيقول: يا لعيب يا خريب. أي إما أن ألعب وإما أن أخرب اللعب، فإذا لم يلبوا طلبه فإنه يمسك الكرة ويقذفها لمكان بعيد، وأخيراً يدخل في مفاوضات مع رئيسي الفريقين حتى يشترك في اللعب.

### **أماكن اللعب:**

كان يتم اللعب في الساحات وبين المنازل وفي الشوارع والدخلات، وتحت الأشجار وفي داخل البيوت خاصة ألعاب الليل.



# الفصل الأول

## ألعاب الذكور الكبار





## ألعاب الكبار:

### الكورة:

وهي من الألعاب الجماعية الخشنة التي كان يلعبها أجدادنا وتتكون من كرة خشبية صلبة، ويختار خشبها إماً من شجر السنديان أو البلوط، وقطرها من 8 - 10سم، ويمسك كل لاعب بعصاةٍ طولها من 80 - 100سم وتكون على شكل عُكازة، ومن يكون له اللعب أولاً (عن طرق القرعة) وتلعب عن طريقتين:

#### 1 - الميدان المفتوح:

يقوم الفريق الاول بقذف الكرة باتجاه جهة الخصم، ويردها الفرق الآخر، وهكذا حتى يصل أحد الفريقين إلى نقطة (كجبل أو وادٍ أو أبنية سكنية أو ما شابه) بحيث لا يستطيع بعدها أن يتراجع فيعتبر الفريق (الطارِد) فائزاً. وربما أن الكورة تكسِر يد أو ساق رجل أو (تطرح، تفشخ) رأس أحدهم فلا حرج على المتسبب إطلاقاً، لأن ما حدث كان نتيجة إصابة ميدانية ولا أثر لها، ولا حق يتوجب على المتسبب إتجاه المتضرر.

#### 2 - الميدان المحدد:

وكانت تمارس في بعض المناطق من فريقين يلعبان في ملعبٍ محددٍ يسمى (المبار) وعلى طرفيه مرممين على كل مرمى حارس، ويتقاذف الفريقين الكرة الخشبية ومن يسجل أهدافاً أكثر في مرمى الخصم يكون فائزاً.

## لعبة المنقلة:

وهي لعبة شعبية ما زال الكثير من كبار يمارسونها، حتى صار لها بطولتها في السلط، وتتكون من لاعبين إثنين ومواد اللعبة عبارة عن لوح خشبي من السنديان أو البلوط أو من شجر الصلصلون (في منطقة تبنة)، وبها (14) أربع عشرة جورة سبع جور من كل جهة، وهي متقاربة وفي

كل جورة سبع حصي وتسمى أحياناً حجارة أو حبات او جراوة، وتبدأ اللعبة إما بالقرعة أو أن يكرم أحدهما الآخر، فيحمل اللاعب الأول حصي إحدى الجور ويضع حصائها في الجور مبتدأً جهة اليمين (حصاة حصاة) دون أن يفرق بين جوره وجور منافسه، ثم يأتي دور منافسه الذي يضع الحصى بنفس طريقة الأول،

ويكسب اللاعب من جور منافسه إذا كانت عدد الحصاة المتكونة في الجور (بعد تحريك الحصى الذي كان بها) زوجياً فقط، (اثنان، أربعة، ستة)، وإذا كانت الجور السابقة عدد الحصى بها زوجياً فإنه يكسبها أيضاً، وهكذا تستمر اللعبة حتى لا يبقى في جور أحدهما أية حصاة، عندها يبدأ بعد الحصى، فمن يملك حصي أكثر يكون هو الفائز، وأقصى أنواع الفوز هو ما يكون بحبة واحدة فقط يُسميها البعض (الفاطر)، والفائز يتندرباً المغلوب بكلمات إثارة ولكنها محببة، والآخر يتوعده بأنه سيغلبه غلباً لن ينساه مدى عمره، مضيفين على تلك اللعبة جواً ممتعاً.

ومما يزيد بها بهجة وجود حاضرين فبعضهم يشجع هذا، والبعض يشجع ذاك، وبكلمات مختلفة، ولكنها غير جارحة، ويعتبر أهل القرى أن اللعب لا يكون جميلاً وممتعاً إلا إذا كان بين صديقين لدودين بينهما من المحبة والمزاح الشيء الكثير.



### لعبة الصينية:

وهي لعبة الكبار وقد يلعبها الصغار أيضاً، لكن ليس كما يلعبها الكبار، وفيها التحدي الشيء الكبير، وهي كما يلي:

صينية أو سدر، ويفضل الغربال لأنه لا يصدر صوتاً يستدل اللاعب الخبير عن مكان الخاتم. ويستدعي أيضاً وجود تسعة فناجين غير شفافات وخاتم، تنقسم المجموعة إلى فريقين (أ، ب) وتجري القرعة بينهما، فإذا كان دور الفريق (أ)، فإنهم يقوموا بما يلي:

يأخذ أحدهم ويفضل من له خبرة وممارسة في التمويه، ويضع الخاتم تحت أحد الفناجين، ويفضل أن الذي يضع الصينية أمام فريق (ب) شخص آخر غير الذي حُبأ الخاتم حتى لا تقع عين الذي قام بتخبئة الخاتم على الفنجان الذي حُبأ تحته الخاتم، ويكون دور فريق (ب) أن يعرف أين حُبأ الخاتم، فيقول كبيرهم أو الذي لديه خبرة، وهو يرفع الفنجان:

هاي عشرتنا أو هذه لنا. -



فإذا حزر (عرف) أن الخاتم تحت الفنجان تُسجل لفريق (ب) (10) نقاط، وإلا فإنه يسجل (10) نقاط لفريق (أ)، أما إذا قال: بوش (أي لا يوجد) وكان الخاتم تحت ذلك الفنجان فإنه يسجل لفريق (أ) (10) نقاط، أما إذا لم يجده فإن اللعبة تستمر، وفي كل مرة يقول بوش، فإذا وجد الخاتم وهو يقول بوش فإنه يسجل لفريق (أ) نقاطاً بعدد الفناجين الباقية بما فيها ذلك الفنجان، ويبقى فريق (أ) يقوم باللعب، أما إذا حزر (عرف) فريق (ب) أين الخاتم، فإن النقاط (بعدد الفناجين) تسجل لهم، ويقوموا بتخبئة الخاتم، وهكذا حتى يصل أحد الفريقين إلى عدد النقاط المتفق عليها وعادة تكون (301) حيث أن الواحد يغير نقطة السراج، ونقطة السراج يستغلها الفريق الذي نقاطه أقل. كآخر فرصة لهم. وكم من المرات أفادت هذه النقطة الفريق الذي نقاطه أقل. في الفوز؟ إنها كثيرة، وتكون هذه اللعبة بجو مرح فيه بعض التوتر، فكلا الفريقين يريد الفوز، وأحياناً يلعبونها عن (شرط) كتحدٍ في شحد الهمم، والشرط عبارة عن كمية من الراحة والبسكوت أو الهريسة، أو البرتقال، يقوم بشرائها الفريق الخاسر، ليأكلها الجميع، وسط عبارات الثأر من قبل الخاسرين، والفرح من قبل الفائزين، ولكن يكون الجو كله مفعوماً بالمودة.

## لعبة الطاب:

وهي لعبة الكبار في السن، وربما يلعبها الصغار على أساس التمرين، ومواد اللعبة هي:

- أربعة عيدان طول الواحد حوالي (15) سم اسطوانية الشكل، شرط أن يكون لكل عود ظهر وبطن.
- رسم مستطيل كبير على الأرض ويقسم من الداخل إلى (44) أربعة وأربعين مربعاً صغيراً.
- مجموعة عصي صغيرة.
- (11) إحدى عشرة حصاة لكل لاعباً تشكل مجموعة التي تختلف لونها وربما نوعها عن حصي اللاعب الآخر.
- عدد اللاعبين: إثنان أو أربعة.

### طريقة اللعب:

يقوم اللاعب بوضع حجارته (جراوته إذ تسمى الحصاة جرو) الأحد عشر، بالمربعات الواقعة على طرف المستطيل، ويمسك اللاعب الأعواد الأربعة ويرميها أرضاً بكل قوته لتكون بداية اللعب، ومن يتمكن من جعل عيدانه تستقر على الأرض وظهرها للأعلى أولاً، فإنه يمسك بالعيدان الأربعة، ويرميها على الأرض بقوة، فإن حصل على (طاب)، وهو أن تكون ظهور ثلاثة من العيدان للأعلى والعود الرابع بطنه للأعلى فإنه يحرك الحصاة (الجرو) الواقع في أعلى الخانة في المربعات التي تخصه إلى المربع المحاذي، وفي هذه الحالة يغير الجرو (مصرم) أي لا يجوز اللعب به. أما إن حصل اللاعب على ستة وهو أن تكون ظهور العيدان الأربعة إلى الأعلى أو أن بطون العيدان الأربعة للأعلى فتتاح له فرصة إضافية لرمي العيدان.

وفي حالة أن حصل على اثنين، وهو أن يكون بطن اثنين من العيدان إلى أعلى فيسلم الأعداد إلى اللاعب المنافس الذي سيقوم بنفس الدور، ويعتبر اللاعب (إمجنح) حتى تبدأ جراوته بالاصرام. ومع كل طاب يصرم أحد الجراوة إذ لا يُسمح تحريك أي جرو إلا بعد إصرامه، عندئذ تبدأ عملية مطاردة الجراوة لبعضها البعض، فالحصول على اثنين نتيجة رمي العيدان في هذه المرحلة يعني تحريك الجرو المصرم خانتين. وهكذا في حالة حصوله على ثلاثة أو أربعة أو ستة، وإن حل الجرو في خانة يوجد فيها جرو المنافس فيعني ذلك أن هذا الجرو قد قتل (مات)، فيرمي خارج المربعات، أما الفائز فإنه من يقضي على جراوة منافسه أولاً.

## المفاضة (مفاضة البيض):

وهي من ألعاب الكبار، ومادتها الرئيسية بيض الدجاج، إذ يحضر كل لاعب عدداً لا بأس به من البيض ويقوم اللاعب الأول بإمساك بيضة من بيضاته ويضرب بها بيضة الخصم. فإن كسرهما أخذها، وإن كسرت بيضته يأخذها خصمه، وهكذا حتى تنتهي اللعبة بفوز أحدهما على الآخر، ومن هنا جاء المثل الشعبي: اللي بده يفاقس ما بده يعد بيض. لأنه ربما يتعرض لخسارة كبيرة، ولم يكن مستغرباً عندهم أن يلعبوا بالبيض لكثرتهم في تلك الأيام.

## المكاسرة:

وتتم بين الشباب البالغين وهي أن يجلس كل واحد منها على كرسي وأمامهم طاولة (أو على سطح مستو كأرض الغرفة مثلاً) ويضع كل واحد منها يده اليمين بموازاة يد زميله ثم يرفع كل واحد يده للأعلى وتتشابك اليدان ويشكلان قبضة كبيرة ثم يعطي أحدهما الايعاز بالبدء، فيحاول كل واحد منها أن يوصل يد زميله إلى سطح الطاولة (بكسره)، ومن تصل يده سطح الطاولة فإنه يخسر المباراة.

### النیشان:

وتكون بعد ألقرى (طعام حفلة الزفاف)، إذ يضعون رأس ذبيحة مطبوخ، ويقوم الرجال بتصويب بنادقهم نحوه فمن يصيبه يكون من نصيبه، أو يرجعه لأصحاب الفرح.

### الفروسية:

وهي من الألعاب العربية القديمة، ولأنهم كانوا يعتمدون في حياتهم على الخيل للركوب، فقد كانوا يقومون بالسباق، بمناسبات عديدة كالأعياد أو زيارة شخص عظيم مثل الأمير عبد الله بن الحسين، أو في حفلات الزفاف (بعد الغداء)، فيصطف الفرسان ويطلق أحدهم إشارة البدء، ويبدأ السباق ولم يكن هناك جوائز وإنما فوز معنوي، ويزيد ثمن الفرس الفائز، ويقولوا عنه (فرس سبق).



## الخويتمة (الخاتم):

هذه لعبة كبار السن، كانوا يمارسونها في السهرات الشتوية، فإذا اجتمع هؤلاء في بيت أحدهم كالمعتاد فإنهم يمارسونها بشرط معين كأن يلتزم المغلوب بشراء كمية من الملابس أو الكعكبان أو الزبيب. وتجرى اللعبة بالطريقة التالية:

ينقسم المتواجدون إلى فريقين متقابلين بحيث لا يقل أعضاء كل فريق عن ثلاثة أشخاص وتجرى اللعبة بأن يبدأ أحد الفريقين اللعب بسريّة لا يراها الفريق المقابل كأن يضعوا عباءة أحدهم على أرجلهم ويقوموا باخفاء قبضاتهم تحت العباءة فيتفق أعضاء الفريق المقابل على أن يقوم واحد منهم باستجواب أعضاء الفريق الثاني فيأخذ هذا بتفحص وجوه أعضاء الفريق الذي أخفى الخاتم ثم يبدأ التحزير بحصر الخاتم في قبضة واحد من الفريق المقابل أو بحصره في أيدي اثنين منهم كأن يقول:

فلان (اشرب جوزك) أي أبسط يديك أو يقول: فلان وفلان وفلان (اشربوا جوزكوا)، والمفروض أن يوجه السؤال مرة واحدة، فإذا حالفه الحظ سحبت لفريقه نقطة وانتقلت الخويتمة إليه وإذا لم يحالفه الحظ بقيت الخويتمة مع الفريق الأول نفسه وسجلت نقطة وهكذا إلى أن يصل الفريق إلى عدد من النقاط المتفق عليها لتحديد الغالب أو المغلوب<sup>(1)</sup>.

---

(1) عبدالله رشيد، ملامح الحياة الشعبية في مدينة عمان، 1878\_1948، عمان، الأردن، 1977،

## لعبة شد إيدي شد:

يقوم أكبر إثنين من الأولاد، أو أقوى إثنين باختيار كل واحد فريقه، من خلال المناددة (الندية) بين إثنين متعادلين بالقوة، أو بالحصوة من يبدأ أولاً بالاختيار، فيختار أقوى واحد. ويتبعه رئيس الفريق الآخر باختيار أحد الأولاد يكون ندا لمن اختاره الأول.

بعد ذلك يرسم خطأً بين الفريقين، ويقف الفريقان على بعد حوالي خمسة أمتار من ذلك خط الوسط، ويقوم واحد من كل فريق بالاقتراب من ذلك الخط. ويقول أحدهما للآخر: شد إيدي شد، فمن يلمس يد الآخر ويهرب ويصل فريقه فإنه يعتبر فائزاً، أما إذا أمسك به فإنه يعتبر ميتاً ويخرج من اللعبة، وفي الأخير من يخرج أكبر عدد من فريقه يعتبر خاسراً، ويفوز الفريق الآخر.

## لعبة الكبريتة:

للكبريتة أربعة أوضاع: فيمسك أحدهم مّمن يريد معرفة حظه في الامتحانات مثلاً أو بأي أمر من الأمور فإنه يمسك الكبريتة من طرفيها بواسطة السبابة والباهم ويقذفها على الأرض ويكون لها أربعة أشكال:

- 1 - يتفائل إذا جاء وضعها على حافتها العريضة الصغيرة بوضع القائم وبوضع فإنه يتفائل كثيراً.
- 2 - يكون تفاؤله جيداً إذا جاء وضع أحد طرفيها الطويل بوضع الوقوف.
- 3 - يكون تفاؤله أقل إذا جاء وضعها بوضع التسطيح ووجهها للأعلى (النجوم لأعلى).
- 4 - يكون التشاؤم عندما يكون وجهها السفلي لأعلى.

## لعبة السيجة:

تتكون لعبة السيجة من مربع كبير ضلعا (28\*28) سم، ويكون على الأرض أو يرسم على لوح خشبي أو على ورقة مقواة، ويُقسَّم المربع إلى تسعة وأربعين خانة (مربعاً) صغيراً، ويقوم بممارسة هذه اللعبة شخصان من كبار السنفي الغالب.

ويصطف حول هذين الشخصين عدد من المشجعين والمتفرجين، وكل لاعب له أربعة وعشرين حجراً أو جرماً، ويجري توزيعها على مربعات هذه الرقعة بإحكامٍ وذكاء، أما المربع الأخير فيكونا النقطة المركزية في رقعة اللعوبالتي ينطلق منها اللُّعب، ويظلُّ هذا المربع ولا يضع أي اللاعبين حجراً من حجارتِه أثناء توزيع الحجارة عليها أثناء اللعب. يبدأ اللاعب الأول بوضع حجره بأي مكانٍ يريد على رقعة اللعب، ويتبعه اللاعب الآخر. وعندما ينتهيان من وضع (الجرأوة) يبدأ الشخص الذي انتهى من اللعب بتحريك جروه إلى المربع المظلل، وهنا يصبح عامل الذكاء هو سيد اللعبة بحيث يقتنص كل لاعب فرصته لقتل جراءة الآخر بشكل متعامد، واللَّعب الذي يفوز هو من يقتل جراءة أكثر لخصمه أو يغلق الطريق أمام الجرو الأخير المتبقي لللاعب الخاسر.



## لعبة الضامة:

وهي من اللعب بالحجارة على مربع يشبه الشطرنج، حيث يقسم كل ضلع إلى ثمانية مربعات، أي يكون هناك (64) خانة مثل الشطرنج، ويلعب بها رجلان أحدهم حجارته بيضاء والآخر سوداء، يرتبها بنفس ترتيب الشطرنج ويسمى كل حجر (كلب أو جرو) ويلعبان بتحريك الحجارة إلى الامام والجوانب فقط. وإذا ما تعدى الحجر الأول حجر الخصم، فإنه يخرج من اللعبة، ويفوز الذي له آخر حجر في اللعبة<sup>(1)</sup>.

---

(1) عبدالله كرم المنزلاوي، التراث الشعبي في العقبة، جمعية عمال المطابع التعاونية، عمان، الأردن، 1993، ص 137.



## الفصل الثاني

### ألعاب الأطفال الذكور





## ألعاب الأطفال الذكور:

### لعبة القلول، الدواحل، البنائير:

ومفرداتها: قُل أو دوحل أو بنّور، وهي عبارة عن كرات زجاجية ناعمة الملمس مثبت بها قطع بلاستيكية ملونة ليسهل على اللاعبين تمييزها وهي من الألعاب الشعبية المحببة للأطفال، الذين من حُبهم لها ابتدعوا عدة طرق للعبها، منها:



## لعبة المور، الحيزة، وهي كما يلي:

يرسم مثلث متساوي الأضلاع أو دائرة، يضع كل لاعب فيه جل أو أكثر يسمى (حبة)، ثم يرسم على بعد حوالي متر ونصف خط، ومن منطقة المثلث يضرب اللاعبون قلوبهم وهنا يسمى القل (رأس)، لتمييزه عن الحبة)، فمن يكون قلبه (رأسه) أقرب على الخط ولو بملم واحد يكون الأول وهكذا الثاني والثالث، ومن الخط يضرب صاحب الدور الأول جله نحو المثلث فإن أخرج منه حبة أو أكثر فهي له، وهكذا بقية اللاعبين الذين يتناوبون على اللعب كل حسب دوره، أما إذا علق جل (رأس) أحدهم داخل أضلاع المثلث فهو (مور) أي يؤسر، فإنه يضع ما كسبه، ويتوقف عن اللعب حتى يُخرجه أحدهم عن طريق القصد، بضرب قلبه (رأسه) بجل (رأس) صاحبه المأسور داخل المثلث، أو عن غير قصد بضرب القلوب مع بعضها بعضاً أثناء عملية إخراجها من داخل المثلث. وبعد إخراج آخر حبة يعاد اللعب بدك (شوط) من جديد.

## لعبة الطُرْدَة:

وهي من طُرْدَ يطرد أي لِحَقَّ يلحق به، وعدد اللاعبين اثنين أو ثلاثة، وعن طريق القرعة، فمن يكون الأول، يضع قَلَه على الأرض، بمسافة لاتقل عن أربعة أمتار، ويلعب الثاني جَلَه باتجاه جل منافسه بسرعة وقوة فإن أصابه فإنه يأخذ منه قُلاً، وإن لم يصبه يكون دور منافسه. والتسديد على القل وهكذا، وهذه اللعبة ليس لها مكاناً محدداً، فأحياناً تطول المسافة إلى عشرة أمتار.



## الجورة، الكبَّة:

وعدد اللاعبين لا يقل عن اثنين يتفق الصغار على حفر جورة، وأن تكون هذه الجورة إما في مكان مستوٍ أو به بعض الميلان، وبعد إجراء القرعة يقف أحدهما عند الجورة،

والآخر عند خط البداية الذي يبعد عن الجورة بمسافة لاتقل عن المتر، ويمسك بيده مجموعة من القلول، ويرميها (عن طريق احناء ظهره للأمام) نحو الجورة، وبعدها تعد القلول التي في الجورة، فإن كانت زوجية، فإن اللاعب المنافس (الذي يقف على الجورة)، يدفع لمنافسه قلولاً بعددها (2،4،6،8،10)، ويستمر في العب، أما إذا كانت القلول التي سقطت في الجورة فردية فإنها تكون من نصيب المنافس الواقف على الجورة، ويكون دوره في اللعب (يأخذ دور زميله)، وهكذا حتى لا يبقى مع أحدهما (أحدهم) أي جل، أو بانسحاب الخاسر من تلقاء نفسه، وأما الرَّابِح فلا يحق له الانسحاب.

## لعبة الماد: وهي من مدّ وامتدّ على الأرض:

وتتكون من عدد من اللاعبين أقلهم اثنين وأكثرهم أربعة، أما العدد المثالي فهم ثلاثة لاعبين، ويُختار مكاناً مستويّاً، فيضع كل لاعب قُلاً على الأرض وعلى بعد حوالي 175 يوضع الثاني قُلاً آخر وهكذا الثالث، بشرط أن تكون القبول على استقامة واحدة تماماً،



ثم يعين مكان البداية بنفس المسافة بين القلول، ويكون عادة حجراً، ثم تجري القرعة، فيلعب من يكون دوره أولاً، فإذا قلّه (رأسه)، أصاب إحدى الحبات فهي له، وينتظر حتى يلعب الثاني، وهكذا الثالث الذي إن أصاب إحدى الحبات فهي له، وينتظر حتى يلعب الثاني، وهكذا الثالث الذي إن أصاب إحدى القلول (الرؤوس أو الحبات) فإنه يستمر باللعب، ولديهم قول (الطشّي بوكل وبيمشي)، أي أن آخر اللاعبين إذا أصاب قلا (رأساً أو حبة)، فإنه سيستمر في اللعب، فإن كان (رأساً) وكان صاحبه قد كسب حبة أو اثنتين فإنها يعطيها (يعطيهن) له ويخرج من اللعب، وإن كانت (حبة) يكسبها، ويستمر اللعب، حتى تصاب كل (الحبات) عندها تبدأ المطاردة، ولا تنتهي اللعبة حتى يستطيع أحدهم أن يكسب كل الحبات (الدك)، لتبدأ لعبة جديدة (دكاً جديداً).



## لعبة الشُّبر:

والشبر هو وحدة قياس عند الأطفال، إذ هو المسافة ما بين طرفي الإبهام والخنصر عندما تكون اليد مبسوطة، وهما (الإبهام والخنصر) متباعدين لأطول مسافة، واللعبة تكون بين لاعبين اثنين، وبعد إجراء القرعة، يرمي أحدهما جله على الأرض بمسافة معقولة بما لا يقل عن ثلاثة أمتار، ويرمي منافسه قله وراءه فإن كانت المسافة بينهما شبراً (شبر اللاعب) أو أقل، أخذ من منافسه قلاً، وإن كان غير ذلك فيأتي دور زميله للعب. وهكذا، حتى يخسر أحدهما جميع ما يملك أو أن ينسحب ولا يجوز للغالب أن ينسحب إلا في حالات ضرورية

## لعبة الطرنيب:

وهي إحدى ألعاب ألقول، وتلعب كما يلي: تحفر جورة صغيرة، ويرسم خط على بعد حوالي متر ونصف، ويضع كل لاعب قل آخر نحو الخط، ويكون الأول من يكون قلّه أقرب إلى الخط، ثم يقوم بالتصويب نحو الجورة، ويتبعه الباقيون كل حسب قربه من الخط، ثم يقوم الأول بضرب القلول التي في الجورة، فإن أخرج قللاً يكون له. وإن أخرج قللاً وبقي قلّه الذي لعب به في الجورة فإن اللاعب يأخذ كل القلول التي في الجورة، وما ينطبق على الأول ينطبق على بقية اللاعبين.



## من مصطلحات القلول:

- مَرَّطَتْ: أي أن الجل حين لعبه يخرج من غير إرادة اللاعب، عندها له الحق أن يعيد الضربة.
- طَسُّ، الوَزُّ: وهي حالة قل اللاعب (رأسه) عندما يكون قريباً من إحدى الحبات، فإن اللاعب حين يضرب قلّه فإنه يصيبها وينتقل لإصابة الحبة الأخرى.

- تجربة: وهي (بروفة) ليعرف اللاعب كيفية اللعب، وقياس المسافة والإنحناء (خاصة في لعبة الجورة).
- زقْدَة/ زغلول: ويطلق هذا المصطلح على القل الصغير، وهو مستحب للاستملاك وليس للعب.
- حبة/ المتوسط: متوسط الحجم وهو الأكثر انتشاراً بين اللاعبين.
- رأس/ الدعبل: وينتقيه اللاعب من بين قلوله، إما لشكله أو لأنه جديد، أو أنه يتفائل به.

#### الدويد:

وهي عبارة عن تخسير نظري، لا يدفع بموجبها اللاعب الخاسر، أي شيء للاعب الرّابح، وأغلبها كان إما للتسلية أو التمرين.



## لعبة سبع حجار، الشحف:

وتتكون هذه اللعبة من فريقين أ، ب بعدد متساوٍ من 3- 9 والأدوات: سبعة حجارة، أو قطع صغيرة من الفخار المكسور ويراعى أن تكون مسطحة بعض الشيء (حتى يمكن ترتيبها فوق بعضها البعض بسهولة)، وكرة مصنوعة من الأقمشة القديمة. وفيما بعد أصبحت مطاطية، وتجري القرعة بين الفريقين أ وب، فإذا كان نصيب أ البداية، فإن كابتن الفريق (أو أحد أفرادها)، يتولى أمر قذف الطابة على الحجارة. من مسافة حوالي 3 أمتار إلى 4 أمتار. ويتناوب أفراد الفريق بقذف الكرة حتى لا يبقى ملامساً لسطح الأرض إلا حجراً واحداً، عندها يمسك أحد أفراد الفريق (ب) الطابة (بينما يتوزع باقي

أعضاء الفريق باتجاه الفريق أ)

أو يمررها إلى أحد زملائه الذي يقوم بنفس دور زميله الأول. إما أن يحاول إصابة



أحد أفراد فريق ( أ ) ويحيده (يموت) من اللعب أو يمررها إلى أحد رفاقه، بينما بعض أفراد فريق أ يقوم ببناء الحجارة السبعة كما كانت، فإن استطاعوا بنائها عادوا قبل إصابة أكثرهم، فإنهم يعودوا لوضعهم الأول ويعتبروا فائزين، زان أصيب أكثرهم فإنهم يعتبروا خاسرين ويأخذوا مكان فريق (ب).

## لعبة الطيارة:

هذه اللعبة الشعبية التي ما زال يمارسها العديد من الأطفال في مختلف

أرجاء الأردن، أما طريقة صنعها فهي كما يلي:



تحضر عيدان القصب ويجزأ العدد الواحد أربعة أجزاء ويطول 40 -  
50سم ثم تثبت ثلاث أو اربعة من هذه الأجزاء مع بعضها فتكون هناك نقطة  
إرتكاز في الوسط، ثم يحضر ورقاً . ويثبت هذا الورق حول عيدان القصب  
بواسطة الغراء، ومن نقطة الارتكاز يخرج خيطان، أحدهما للخارج ويراعى  
أن يكون من القماش ويسمى ذيل الطائرة الذي يساعد على توازنها، والآخر  
خيط طويل بدايته من منتصف الطائرة الأمامي ونهايته في يد الطفل،  
ويراعى أن يكون خيطاً قوياً حتى يستطيع مواجهة قوة جذب الطائرة  
وكذلك حركة الريح، أما طوله فربما يصل إلى مئة متر، وكذلك حسب  
رغبة الطفل وكمية الخيوط المتوفرة، وحسب قوة الريح، ويجب أن تكون  
سرعة الهواء غير كبيرة.

## لعبة سبع جُور:

وتتكون هذه اللعبة من ثمانية أطفال، وسبع جور، وطابة مطاطية تحضر الجور بأحجام متساوية، بحيث تدخل الطابة بسهولة، ويفضل أن يكون السطح مستوياً لجميع الجور، ويقف كل طفل بازاء جورته، ويعرفها كما يعرفها الجميع، ويقوموا باختيار أحدهم، الذي يمسك الطابة ويرميها (إما وهو بوضع الجلوس أو الانحناء) على الجور، فإن وقعت الطابة في جورة أحدهم، فإنه يمسك بالطابة بينما يهرب (يتفرعط) الأطفال جميعهم، فإن استطاع أن يصيب أحدهم ففي هذه الحالة توضع حصاة في جورة الطفل المصاب، والا فالحصاة توضع بجورته هو، عقاباً له لأنه أخطأ الهدف ،



وهكذا تستمر اللعبة حتى تمتلئ جورة أحدهم بـ (7) حصية، فعليه أن يستند إلى جدار حائط أو جذع شجرة ويقوم كل واحد بضربه بتلك الكرة إما بعدد الحصى الموجودة بجورته وإما بانقاص عدد الحصى من رقم (7). يعني إذا كان بجورة أحدهم (3) حصيات فإنه يضربه ثلاث ضربات أو (4) وذلك بانقاص 3 من 7. وسط فرحهم وقهره هو.

من ألعاب الصغار الخاصة في العقبة أوردها عبد الله المنزلاوي.

## كبت كبت:

وهي عبارة عن مجموعتين من الأطفال متقابلتين، حيث يرسم على الأرض مستطيل ويقسم المستطيل بخط في الوسط إلى مربعين تدخل كل مجموعة في مربع ثم يدخل أحد أعضاء الفريق الثاني وهو يقول بشكل متواصل: (كبت كبت) ويحاول الإمساك بأي من الفريق فإذا عجز خرج من اللعبة، وإذا أمسك أحد أعضاء الفريق خرج المسوك من اللعبة والفريق الفائز هو يبقى آخر واحد في المربع. وهي من الألعاب الليلية أيام اكتمال القمر أو تحت مصابيح الشوارع.

## صبياد السمك:

تتكون هذه اللعبة من فريقين، فريق في الوسط، وفريق حولهم يقضون على شكل دائرة أما الأداة للعب فهي طابطة، ويقوم الفريق الخارجي بقذف الكرة على أفراد الفريق الذي في الوسط، فإن أصابت أحدهم فإنه يخرج من اللعبة (يموت)، وهكذا حتى ينتهوا (فريق الوسط)،



أما إذا التقط أحد أفراد فريق الوسط الطابطة قبل سقوطها على الأرض،  
فإما أن (يموت) الضارب، أو أن يستبدل بذلك أحد رفاقه من الذين خرجوا  
من اللعب، وهكذا.

## لعبة الحاكم والجلاد:

تتكون هذه اللعبة من أربعة لاعبين، ومقسمين كما يلي:

- 1 - الحاكم.
- 2 - المفتش.
- 3 - الجلاد.
- 4 - اللص.

وحزاماً أو عصي، يحضر أربعة أوراق صغيرة، ويراعى أنتكونمتساوية الحجم ويكتب على الأوراق، المسميات السابقة/ ثم يقوم أحد اللاعبين برميها أمامهم (سطح مستوي)، ويفتحوا الأوراق، فيقول من مكتوب في ورقته الحاكم: أين المفتش؟

فيرد المفتش: حضرتنا.

الحاكم: أخرج اللص.

على المفتش أن يكون دقيقاً في اخراجه للصوص من بين الإثنين (الجلاد والصوص)، فيدقق النظر فيها، وعليه أن لا يتعجل في تحديد من هو اللص، وأمامه حالتين، هما إن عرف اللص، فدور الحاكم يكون كما يلي:

الحاكم: أحسنت أيها المفتش الفصيح، أيها الجلاد، اضرب اللص (عدداً محدداً من الضربات. تتراوح ما بين الضربة الواحدة - 5 ضربات، وتسمى تلك الضربات أحياناً بالجلدات). أما إذا المفتش لم يعرف اللص فيقول الحاكم:

أيها المفتش إنك لم تعرف اللص، وعقاباً لك على ذلك، ستجلد (يحدد عدد الضربات)ويأياها الجلاد نفذ الحكم.

ويختلف عدد الضربات (الجلدات) من حاكم لحاكم، كما تختلف قوة تلك الضربات من جلاد لجلاد، لأن الجميع سيمر في هذه الأدوار، وهنا تظهر

شخصيات اللاعبين بين القوة والضعف والتحمل (تحمل قوة الضربات) من، وكذلك القسوة واللين.

### البُلْبُل:

تتكون هذه اللعبة من لاعب أو عدة لاعبين، وأداة اللعب بلبل. وهو عبارة عن قطعة من الخشب مخروطية الشكل في رأسه مسمار وفي مؤخرته نتوء خشبي بمقدار 1سم، وخيط طوله متر واحد. يقوم اللاعب بلف الخيط على البلبل وطرفه مثبت في خنصره. واضعاً البلبل مابين الابهام والسبابة. ويقذفه أمامه جاذباً الخيط للخلف، فيلف البلبل حول نفسه عشرات المرات، واللاعب القوي والماهر هو الذي يلف بلبله وقتاً أطول، وبعضهم يتفنن بنقل البلبل لراحة يده أو إلى مكان آخر بشرط أن تكون الأرضية مستوية صلبة، أما التراب فهو عدو كبير للبلبل إذ يخفف من سرعته كثيراً حتى يبطلها وينهيها. ويتفاخر اللاعبون من يكون بلبله مكث وقتاً أطول في الدوران مما يُدخل البهجة والسرور على نفس الفائز.

## البندة:

إن مواد هذه اللعبة هي أزرار (بنود) الملابس المستعملة القديمة ، وأحياناً كان يضطر الصبي لقطع بعض الأزرار (البنود) من ملابسه أو ملابس أهله دون علمهم. تحفر جورة ويستحسن أن لا تكون عميقة. وعلى مسافة منها بحوالي متر ونصف، يُرسم خط لا تتعداه أقدام اللاعبين عند اللعب. أما عدد اللاعبين فيكون من اثنين إلى أربعة، وأفضل عدد يكون لاعبين. وبعد القرعة يقوم الصبي الأول برمي بنده نحو الجورة ويحرص أن يكون في الجورة أو قريباً منها، وهكذا، وعندما يشعر آخر صبي أن فرصته قليلة، فإنه يقذف بنده إلى بعيد. ثم يبدأ الطفل الأول بادخال الأزرار تباعاً إلى الجورة مبتدئاً من أقرب زر. وله ثلاث حركات لكل زر، ولا تنتهي اللعبة عند إدخال جميع الأزرار وإنما عليه أن ينفخ في الجورة بكل ما أوتي من قوة. حتى يستطيع إخراج الأزرار من الجورة أو أكبر عدد منها وتكون له، وإذا بقي شيء في الجورة يأتي دور الثاني ويحاول وهكذا، حتى يتم إخراج جميع تلك الأزرار من الجورة. لتنتهي هذه اللعبة (الدك، الشوط) لتبدأ لعبة ثانية وثالثة حتى يتعبوا أو يخسر الجميع ما معهم إلا الرابع السوبر، الذي يتكون لديه مجموعة مختلفة ومتنوعة من الأزرار.

ومن نوادر هذه اللعبة إذا شعر أحدهم أن أمله قليل أو معدوم في الريح فكان إذا جاء دوره يضع الزر على راحة يده اليسرى ويقذفه لأبعد مسافة ممكنة حتى يطيل مدة اللعبة (الدك)، ويكون لديه ولو أمل قليل في إحراز الفوز أو المشاركة فيه.



### لعبة العظمة:

وهي لعبة جماعية ليلية، تتكون من مجموعتين من الأطفال، ومادة اللعبة، عظمة إحدى الشياه أو الماعز، يمسكها أحد أعضاء الفريق الأول ويقذفها بكل قوته، وعلى الفريق الثاني أن يذهب ليبحث عنها حتى يجدها، وعندما يجدها (وسط صياح الفريق وفرحتهم)، ليأخذها ويقذفها لأطول مسافة يستطيع توصيلها له، وهكذا يتبادلون الأدوار.

**لعبة الرُّكِيضة:** يتجمع الأطفال، ويقول أحدهم: حداني بداني، هجم الذيب عالخاروف، قلّه: اطلع يا مقصوف. وكلما وقعت كلمة مقصوف على أحدهم يذهب يمين، وفي المرة الثانية يذهب الآخر لجهة الشمال، فيتشكل فريقين، ثم ينتقلوا للعبة أخرى.

### لعبة أصفريا أصفر:

وهي لعبة ليلية: يغطي أحدهم نفسه بقطعة قماش، ويبدأ بالعد حتى يعرف أن الجميع قد تخبأ، ثم ينهض ويبحث عنهم وكلما اقترب من أحدهم يقول: أصفر يا أصفر، فيبدأ المختبئ بالصفير، وعليه أن يعرفه من خلال صوت صفيره، فإن لم يعرفه يعتبر خاسراً ويعود للعد ثانية.

## خاف الخاف:

يتفق فريقين عن طريق القرعة من الفريق الذي يختبئ، ومن الفريق الذي يبحث ويكتشف. ولكن يبقى رئيس الفريق المختبئ الذي يعرف فريقه (إنفاق مسبق بينه وبين أعضاء فريقه)، ويسير رئيساً الفريقين ومعهما أعضاء الفريق الباحث، فيقول رئيس الفريق الباحث: خاف الخاف لا تخاف. ويردها عدة مرات، وعندما يصلون إلى إحدى الزوايا يقول رئيس الفريق الباحث لرئيس الفريق المختبئ: أتبعيني تلك الزاوية؟ فإن كان فريقه مختبئاً يسكت، وإن لم يكونوا مختبئين فإنه يقول له: بعتك.

وهكذا حتى يقتربوا من مكان اختبائهم فيقول رئيس الفريق المختبئ: سفيرة وندري. وهي كلمة السر، فينطلقون بأقصى سرعة للأمسك بأفراد الفريق الباحث عنهم ومن يمسك يموت (يحيد من اللعب)، وهكذا يتبادلون الأدوار حتى يشعروا بالتعب والنعاس فينتهي اللعب وسط ضحكاتهم وتندراتهم مع بعضهم البعض في أي الفريقين أقوى.

## المصارعة (المباطحة):

وهي لعبة خاصة بالذكور الفتيان، وتكون بأن يتحدى أحدهما الآخر بقوله: (أتباطح) فإن رفض، فإنه يتعرض لسخرية زملائه. بأنه هرب من المواجهة والتحدي، وينعتونه بصفات تضييق بها نفسه، فإن كان يعرف بأنه ليس بمقدوره مبارزة ذلك الفتى المتحدي. فإنه يفضل الانسحاب على (البطح) أو ربما تتحول تلك المبارزة إلى معركة بينهما، وبعضهم يفضل المحاولة على الهروب. أما إذا قبل التحدي فكل واحد يتقدم نحو الآخر ويضع يديه خلف الآخر ويضغط عليه بكل قوة واضعاً قدمه اليمنى خلف قدم خصمه اليسرى. محاولاً أن يثنيه. فإن كان أقوى منه فإنه يبطحه (يردسه) على الأرض، غير عابئ بما يصيبه جرأاً ذلك من أذى يلحق به. وهذه تكون حالات نادرة، أما الأصل أن لا أن يتأذى الفرد منها، لذا كانوا يستغلون أيام البيادر لتكون المصارعة (المباطحة) على القش، حتى لا يتأذى من يقع عليه، وإذا شك (ببطح) أحدهما فإنه يقول عنه: هذا بطح كلاب (أي كمباطحة الكلاب) هو غير جائز وغير معدود.

وبعض المصارعات بين الأقران تدوم لساعات ، خاصة إذا كانت خالية من الأذى والتعدي المقصود.

## كرة القدم:

وقد ظهرت في أربعينيات وخمسينيات القرن الماضي كرات قدم من المطاط حجم أصغر من حجم كرات القدم الحالية (نصفها تقريباً)، وليس لها أية فتحة، لذا فإن المسمار كان عدوها، فإذا ثقتب فلا سبيل لنفخها أو إصلاحها كما كانت كرات القدم الجلدية القديمة.

## طريقة تقسيم اللاعبين:

يتجمع عدد من اللاعبين ويكونوا عادة بسن متقاربة وينقسموا إلى فريقين، أما طريقة التقسيم، فتكون كالتالي:

- يتفق الجميع أن يكون هناك رئيسين (كابتنين)، رئيس لكل فريق، ويذهب كل شخصين معاً، ويراعي أن يكون متقاربين من حيث: العمر، والطول، والقوة، والمهارة في اللعب فذلك يعطي اللعب الجدية والحماس والندية، وتسمى هذه العملية (المناددة) أي يكونان ندين لبعضهما بعضاً، ويتفقان بشكل سري على اسم (لقب) كل واحدٍ منهما، مثلاً الأسد والنمر، الفهد والذئب.

ويأتيان للرئيسين، فيقول أحدهما: لكل كابتن الذي له حق الاختيار أولاً:

- بدك الأسد أو النمر.

فإذا قال، الأسد، يذهب الذي لقبه الأسد إلى جهة رئيسه بينما يذهب النمر إلى جهة الرئيس الآخر. وعندما يأتي من يليهما يكون للرئيس الآخر حق الاختيار أولاً. وهكذا حتى يتم تقسيم جميع اللاعبين، وإذا بقي أحدهم دون رفيق، فإنه وباتفاق الرئيسين ينضم للفريق الأقل قوة.

ويكون مكان اللعب في ملعب المدرسة، وان تعذر فسي ساحة واسعة، والفريق الفائز هو من يسجل أهدافاً أكثر.

### طابة الشرايط:

لم يكن يملك الكثيرون طابة الجلد ثمن كرة القدم (القطبول) سواء أكانت مطاطية أو من الجلد الطبيعي، ولما كانت الحاجة أم الاختراع لذا فقد لجأ الأطفال لأن يعملوا طابة من (الشرايط). وهي قطع القماش القديمة وتكون على شكل كرة من تلك القطع،



ويراعى أن تكون تلك القطع خفيفة الوزن وتتحمل الضربات، وتخاط فتحاتها جيداً، وينقسم الأطفال إلى فريقين، وبعد أن يضعوا أهدافاً من الحجارة، تبدأ اللعبة، ويكون الفائز بعدد الأهداف التي يسجلها.

## لعبة المحج:

تتكون هذه اللعبة من مجموعتين من الأطفال الذين أعمارهم ما بين الثانية عشر والستة عشر وكل فريق (مجموعة) تتكون من عدة أطفال يتراوح عددهم ما بين خمسة إلى سبعة لاعبين.

أما ميدان اللعب فيتكون من دائرة قطرها حوالي 30 متراً وعلى هذه الدائرة توجد مراكز هي عبارة عن نقاط عليها كومة من الحجارة. وعدد هذه المراكز سبعة مراكز بالإضافة للأمامية.

ويكون الفريق (أ) عند الأمامية، بينما ينتشر فريق (ب) في الثلث الأخير من الدائرة والبعض عند المراكز.

وأدوات هذه اللعبة هي عبارة عن طابة صغيرة ومشقاط من الخشب (مضرب) وأكوام صغيرة من الأحجار.

## كيف يكون اللعب:

يمسك أحد أفراد فريق (أ) المضرب بيده اليمنى والطابة بيده اليسرى ويرفعها للأعلى ويضربها بالمضرب إلى أبعد مسافة يستطيعها، بعدها يرمي المضرب ويركض بعكس عقارب الساعة أي إلى اليمين متخطياً المراكز (الأحجار) ويكون دور فريق (ب) أن يمسك بالطابة وقبل أن يصل لاعب فريق (أ) إلى أي كومة حجارة يضرب الطابة بتلك الكومة فإن أصابها فإن اللاعب يموت. أما إذا وصل اللاعب ذلك المركز ووقف فإن اللاعب ينجو. والبعض يتخطى المراكز جميعها بنجاح فيأتي دور الفرد الثاني من الفريق الأول، ليلعب كما لعب زميله الذي سبقه. وهكذا حتى يكملوا اللعب

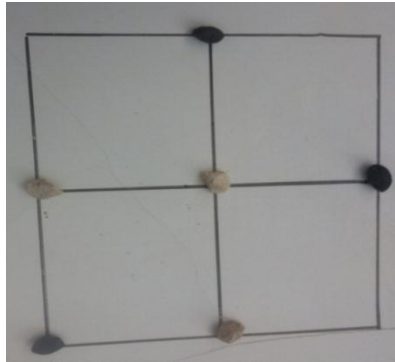
جميعهم. ولنفرض أنه نجح (4) من (7). فيأتي دور الفريق الثاني (ب) ليأخذ دور الفريق (أ) باللعب ويأخذ في (أ) فريق (ب) وفي نهاية اللعبة يكون الفريق الفائز بعدد الأفراد الناجين (الناجحين) فإذا فرضنا أن عدد أفراد فريق (ب) الناجين (الناجحين) فإن (5) وعدد أفراد فريق (أ) (4) يكون فريق (ب) هو الفائز.

### القطار:

القطار لعبة ثنائية يلعبها اثنان، وهي كما يلي:

يُرسَم على سطح مستوي بواسطة الطباشيرة أو حجر كلسي أبيض، أو بقايا خشبة محترقة. ولعبة القطار تنقسم إلى قسمين:

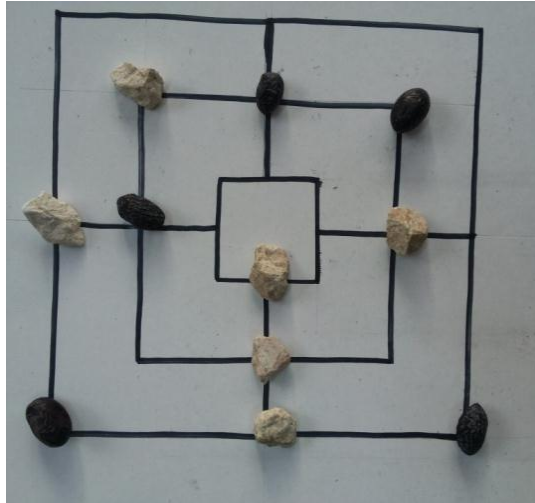
أ. قطار الثلاثة: إذ يرسم على السطح المستوي مستطيلاً وبداخله إشارة +.



كما هو موضح في الشكل، أما حبات اللعب فإن أحدهما يكون معه نوى التمر والآخر حصياً أو حبات زيتون أو نوى الزيتون، وعدد الحبات

مع كل واحد (3) ثلاث حبات، ويتفقدان على الدور (من يلعب أولاً)، وكل واحد له دور (مداورة)، فيضع الأول الحصاة على إحدى النقاط (النقطة هي التقاء خطين)، يليه الآخر، وهكذا، فإذا استطاع أحدهما أن يشكل من حصاه أو من حبات النوى، نقاطاً متتالية: أ ب ج، فإنه يكون الفائز.

ب. قطار التسعة: وهو يتكون من ثلاث مستطيلات متداخلة تقطعها خطوط مستقيمة كما في الشكل. ويكون مع كل لاعب تسع حبات (نوى تمر أو حصى). فإذا استطاع أحدهما أن يعمل ثلاث نقاط على استقامة واحدة أ ب ج فإنه يأخذ من حبات زميله حبة (يأسرها ويحيدها عن اللعب). وهكذا تستمر حتى لا يبقى مع الخصم إلا حبات، عندها يعلن الفوز. ومدة هذه اللعبة أطول من اللعبة السابقة، لأن نقاطها أكثر وهي مسلية للشباب.





## حذر بذر:

وهي لعبة إما أن تكون ثنائية (يلعبها اثنان) أو أكثر.

## أدواتها:

1. عصى (مطرق) بطول من 60 - 80، وهي عصى المضرب.

1. عصى صغيرة من 25 - 30 سم.

2. حجران متقابلان، تفصل بينهما مسافة أقل من طول العصى

الصغيرة، وتسمى الأماية.

3. اتفاق على الحد الأقصى لنقاط اللعب وهي من 500 -

1000 نقطة.

## الطريقة:

بعد إجراء القرعة، يضع اللاعب العصى الصغيرة بين الحجرين، ويمسك

العصى من طرفها العلوي ويضعها أسفل العصى الصغيرة، ويقول بصوت

عالٍ وهو بوضع الاستعداد:

- حذر (أي احذروا فإني سأقوم باللعب).

فيرد عليه الآخر بقوله (بقولهم):

- بذر (أي أطلق أو إرم العصى الصغيرة).



وعند الإطلاق يحذر اللاعب أن تقع العصى بين يدي خصمه، فإذا التقطها فإن اللاعب يموت، ويأخذ مكانه خصمه في اللعب، لذا فإن اللاعب يحرص أن يبعد الرمية إلى أقصى مدى ممكنة، حتى لا تقع بيد الخصم وحتى تكون بعيدة بحيث عندما يقوم اللاعب الآخر برميها اتجاه (الأماية) فإذا أصاب الأماية أو كانت قريبة منها بقدر أو أقل من طول عصا اللعب (الطويلة) فإن اللاعب يموت في هذه الحالة، ويقوم باللعب مكانه.



أما إذا لم يصبها (الأماية)، فإن اللاعب الأول يقوم بضرب إحدى طرفي العصي الصغيرة حتى ترتفع عن الأرض ويضربها بكل ما أوتي من قوة إلى أطول مسافة ممكنة وله أن يقذفها ثلاث مرات ثم يقيس المسافة بين موقعها وبين موقع الأماية بطول عصا الضرب. وهي في هذه الحالة وحدة قياس الطول. وكل وحدة تشكل عشر نقاط. فإذا كانت المسافة بين الموقع والأماية (مثلاً) عشر وحدات قياس فإنها تحسب 100 نقطة. ومن يصل إلى العدد المتفق عليه فإنه يكون فائزاً. وهكذا.

## الصرة:

وهي لعبة جماعية ليلية تتكون من فريقين. وكومة صغيرة من الحجارة تسمى (أمّاية). وكل فريق يتكون من عدد من اللاعبين. الفريق الأول يدافع عن (الأمّاية) وكل فرد في الفريق الآخر تتيحه الفرصة ليقوم بالمرور ما بين أحد أفراد الخصم والأمّاية قائلاً: قيطوع فلان.

وفي هذه الحالة يموت (أي يحدد) من اللّعب. أما إذا لم يستطع وقام أحد الأفراد المدافعين عن الأمّاية بضربه بواسطة رجله على إليته فإنه أيضاً يموت (يحدد) من اللّعب. وهكذا حتى ينتهي آخر فرد من أي الفريقين. ومن مجريات اللّعب أيضاً أن يقوم أحد أفراد الفريق المهاجم بقطع الفريق المدافعين أي الدوران حول (الأمّاية) قائلاً: قيطوع الصرة فإن أفراد الفريق المدافعين يموتون (يحددون من اللّعب) وفي هذه الحالة يعلن فوز الفريق المهاجم. معتبرين ذلك الشخص بطلاً للعبة.



## لعبة الغماوة (الطمّاية):

وهي من الألعاب التي يلعبها الأطفال. وهي تلعب إماً فردية أو جماعية. وتكون كالتالي:

ينقسم الأطفال إلى فريقين. وبالقرعة. يقوم أحد الفريقين (بالتخابية) في الزوايا المجاورة أو وراء السناسل الحجرية. أو غيرها. بشرط أن لا يبتعدوا كثيراً. أما الفريق الآخر فانهم يقفوا عند الأمّاية وهي حجراً أو مجموعة من الحجارة.

يطم أحدهم عليها. وعلى فريقه أن يغمضوا أعينهم ويستديروا لجهة الخلاء أو الحائط حتى لا يكشف أحداً من فريق الخصم. ويقول الطفل الذي على (الأمّاية): طلعت؟ فيجيبه رئيس الفريق (إن كان فريقه مكتمل الاختباء) بقوله: طلعت.

وإن لم يكن مكتمل الاختباء. فإنه يقول: لأ. بعدها.

وإذا كان الجواب: طلعت. فعلى الفريق الذي على الأمّاية يبدأ بالبحث عن أفراد الفريق المختبئ فإن رآه فإنه يطارده حتى يمسكه. ويحيده عن اللعب ويقولون عنه (مات) أي خرج من اللعب. أما إذا لم يمسكه هو أو أي فرد من الفريق المدافع عن الأمّاية إذ يجوز أن يتعاون الفريق المدافع بأمسك الفريق الخصم فإنه يركض باتجاه الأمّاية قائلاً: دخيلتك يُمّة.

وبذلك ينجو. وفي نهاية اللعبة يعد (أموات) كل فريق. فمن كانت إصاباته أقل يعتبر فائزاً. وهكذا.

## شو فوقيك؟

يلعب هذه اللعبة لاعبان فقط. إذ يقفان باتجاهين متعاكسين ويشبكان أيديهما معاً وينحني أحدهما للأمام. ليكون ظهر زميله على ظهره. ولنفترض أن الأول اسمه سالم والثاني اسمه محمود. فيكون الحوار كما يلي:

سالم - شو فوقيك؟

فيجيب محمود: ربي ربي.

سالم - شو تحتيك؟

فيجيب محمود: حمص مقلي.

سالم: طيح نقي (أي انزل لتلتقط ذلك الحمص).

عندها ينزل عن ظهر زميله ليحني ظهره ليضع زميله ظهره. وهكذا يتبادلان الأدوار.

## الدحرج (الدحرجية):

وهي لعبة فردية، أدواتها:

1 - إطاراً حديدياً عرضه حوالي 5 سم من 50 - 60 سم.

2 - سلك من الحديد بقطر حوالي 4 ملم، أمّا الطول

فيختلف حسب طول اللاعب له مقبض من جهة اللاعب. في نهايته

عقفة على شكل حرف (يو) في اللغة الإنجليزية U حسب الشكل

التالي.

**كيفية اللعب:** يمسك اللاعب السلك الحديدي وتكون العقفة (U)

تلامس الاطار ويمشي اللاعب بسرعة (يهرول) فيتدحرج أمامه الإطار

وفي العادة تكون مجموعة من الأطفال وأحياناً يتسابقون.

## (العربية) للأطفال:

### المواد اللازمة:

- 1 - إطار منخل طحين خشبي اهترأت شبكته المعدنية ورماه الأهل.
- 2 - عودان من الخشب بطول حوالي 150 سم وبسماكة حوالي 5 سم.
- 3 - عود آخر من الخشب القوي يثبت داخل إطار المنخل ويثقب من النصف.
- 4 - سطلية معدنية (وهي عبارة عن نصف صفيحة كان يوضع بها الحلوة أو الهريسة أو الرّاحة).
- 5 - عودان من الخشب لتثبيت السطلية.
- 6 - مسامير.
- 7 - سلك معدني قوي.

### طريقة العمل:

يثبت العود الصغير داخل الإطار الخشبي للمنخل ويثقب من النصف، ويوضع به السلك المعدني الذي يربط بالعودين الطويلين ويثبت بهما بقوة، وعلى بعد مناسب ما بين نهاية العودين العلويين والإطار الخشبي تثبت السطلية ما بين العودين الذين يمسكان العودين الطويلين.

### الاستعمال:

كان الأطفال يستعملونها للعب ولتنقل بعض الحاجيات من الحقل أو من الدكانة للبيت.



## طرطبهاش:

بيتهج الناس عند نزول المطر وتزداد فرحتهم به، بزيادة شدته وكثافته لأنه هدية السماء لأهل الأرض، وبعد انحباس الأطفال عن اللعب عدة أيام وبعد انقطاعه فإن أولئك الأطفال يتنفسون الصعداء فيخرجون ليلعبوا إحدى ألعاب الشتاء وهي لعبة الطرطبهاش الذي لم أجد لها معنى. فيتبارى كل اثنين فيما بينهما إذ يحضر كل واحد منهما كمية من الطين ويأخذوا منها قطعة بحجم الطابة الصغيرة ويجوروها ويضعها اللاعب على راحة يده ويرميها بقوة على سطح أملس (بحيث تكون فتحتها للأسفل) فإذا أحدثت صوت انفجار صغير وانخرق أعلاها الذي يكون أسفلها وهي على راحة يده فإن الطفل يكون قد ربح نقطة وإن لم يحدث ذلك فلا تحسب له نقطة. ويقول أثناء إلقائه لها: طرطبهاش فيها العدة والمنكاش. ويكون الفائز بعدد النقاط التي يسجلها كل واحد منهما.

## لعبة القصب:

طفل أو مجموعة أطفال كل واحد يركب أحد أعواد القصب (القصب) ويركب عليها ممسكاً بإحدى يديه طرفها العلوي وفي اليد الأخرى عصاً صغيرة يضرب بها دابته (عود القصب) ويتبارى الأطفال من فرسه تسبق فرس زميله (زملاؤه).



## لعبة القنطرة:

بعد انتهاء عمليات حصاد الزروع ودروسها، كان يتجمهر الأطفال على البيادر ويلعبوا ألعاباً عديدة، ومن هذه الألعاب، لعبة القناطر، وهي كما يلي:

كومة من التراب، يصب عليها الماء بحذر شديد، بحيث لا يكون الماء كثيراً فيسح التراب، ولا قليلاً غير متماسك، وبحيث يصل عمق الماء حوالي 2 سم أو أكثر ويقوم الواحد برصف الحصى، وينتظر قليلاً حتى ينشف الطين تحت الحجارة ثم يمسك بإحدى العيدان ويبدأ بسحب التراب شيئاً فشيئاً وبحذر شديد مبتدئاً من منطقة الوسط تحت الحجارة فإذا انهارت إحدى الحصيات فعمله غير ناجح وعليه أن يعيده من جديد، أما عند الانتهاء فجرأته تزداد بسحب التراب كله فتتشكل لديه قنطرة ولا أروع، ويتبارى الصغار من تكون قنطرتهم أكبر أو أجمل أو تماسكها أكثر.

## لعبة النقيفة:

تتكون هذه اللعبة من عود خشبي على شكل (Y) باللغة الإنجليزية، ومطاط بطول من 30 - 40 سم (حسب قدرة العود)، وجلدة من المطاط تكون بيضوية الشكل ولكنها مسطحة ويطول حوالي 10 سم ويعرض حوالي 6 سم.

## طريقة الصنع:

يحرز العودين العلويين من أعلاههما، لتثبت طرفا المطاطتين، ويشدان بقوة ثم تثبت المطاطة البيضوية بطرفي المطاطتين الطويلتين (ذراعاً النقيفة) وبواسطة الربط أيضاً فنحصل عندها على نقيفة جاهزة للاستعمال.

## استعمالات النقيفة:



تستعمل النقيفة من قبل الصغار وذلك:

1. اصطياد العصافير.
2. وضع أهداف (والشاطر) من يصيب الهدف.

أما الاستعمالات السلبية فهي:

- أ. لإصابة بعضهم إما عن طريق بعضهم أو عندما يحدث نزاع ما بينهم.
- ب. تحطيم بعض الأشياء المفيدة، كأضوية الشوارع وغيرها.

## لعبة السيارات:

وتتكون هذه اللعبة من العلب المعدنية الأسطوانية الشكل والمفرغة من المادة وتكون مغلقة من جميع الجوانب باستثناء فتحة الاستعمال الجانبية. التي كانت تحتويها. وأفضل أنواع تلك العلب هي من علب الحليب (كارنيشن) ورب البندورة. كبيرة الحجم. أما العدد فهو حسب قدرة الطفل على الصنع أو حسب توفر تلك العلب أو الرغبة في حجم السيارة.



## طريقة الصنع:

تثقب هذه العلب في منطقة الوسط من كلا الجهتين ليدخل سلكاً معدنياً ويكون زائداً من الطرفين حتى يثبت بالأسلاك الأخرى وعلى مسافة محددة خلف تلك العلب تكون علبه أخرى. أو بموازاتها. وفي النهاية يتكون لدينا سيارة من علبتين أو علب عديدة. ثم يُحضّر سلكاً آخر يكون أسمك من أسلاك التوصيل. يستعمل كمقود. ويوضع في مكان محدد من العربة (حسب الرغبة) على أن يكون بمنتصف الجهة الأمامية ليسهل قيادة السيارة للأمام وللخلف ولليسار ولليمين. وتزركش السيارة بالأشرطة (الشرايط) الملونة وغيرها. ويتباهى الصغار من تكون سيارته أجمل أو حتى أسرع.

**لعبة القويديسة:** وتتألف من فريقين يصنع كل فريق ثلاثة أكوام من الحجارة الصغيرة على ارتفاع 25 سم تقريباً وأمام كل كوم يوضع حجر مخروطي الشكل على نفس الارتفاع يسمّى القادوس. وترمى الحجارة على قادوس الخصم فإذا أصابه يوجه الرماية إلى أكوام الخصم فإذا أصابها هو ورفاقه يعتبر الفريق فائزاً.

### **لعبة إخریح ملاح:**

يلعب هذه اللعبة طفلان كبيران اللذان يستطيعان حمل طفل يبلغ من العمر خمس سنوات فأكثر. فيمسك أحدهما من يديه بينما يمسك الثاني من قدميه. ويمرجحانه في الهواء (ووجهه للأعلى) وهما يرددان:

يا جحيشة خالي      روعي وتعالی

بأربع مصاري      بإيش اشتریتک

ثم يوقفانه على قدميه. ليحل محله طفل آخر. أو يعيدانه هو نفسه.

## لعبة مَرَس:

وهي لعبة تمثيلية، تتألف من عدد من اللاعبين، وهي لعبة تمثيلية، وتتألف من لاعبين كل لاعب يعرف دوره، وهم:

- صاحب الحلال (الغنم).

- الشيخ، ويأتي دوره متأخراً.

- جمهور.

- لصوص.

- الكلب واسمه مَرَس.

وينام صاحب الحلال، ويأتي أحد اللصوص ويضع سلاحه على رأسه، يصحو صاحب الغنم، فإذا أحدهم يضع سلاحه على رأسه ينظر فإذا غنمه يسرقها اللصوص، يفكر ماذا يعمل؟ فإذا هو نهض وقام، فانه يعرض نفسه للقتل، ويتذكر كلبه القوي، فقال في نفسه، ربما أنهم أحضروا له قطعة لحم أسكتوه بها، فأتته فكرة في أن ينبه كلبه، فتظاهر أنه يحلم، فأخذ يهذي بكلام غير مفهوم، ثم صار يقول:

- باكر أروح على الشام .. وأجيب حلاوة وكعيكبان .. ودبس

ومراس ..مرس....

وأخذ يكررها بصوت عالٍ، وكان اسم كلبه مرس، فانتبه الكلب مرس لذلك، وانقض على اللصوص مبتدئاً باللص الذي يقف فوق رأس صاحبه، ونال منهم. عندها ينهض صاحبه ويأخذ بمطاردتهم فإن أسر أحدهم فإنه يحضره للشيخ، ويكون عندها مجلس قضاء وسط تشجيع البعض له (لصاحب الغنم) ويعتبر فائزاً، أما إذا لم يستطع إحضار أحد من اللصوص، فإنه يعتبر خاسراً.

## لعبة الكيزة:

والكيزة هي عبارة عن حجارة صغيرة وزن كيلو ونصف تقريباً تبني فوق بعضها البعض. يصل ارتفاعها أحياناً إلى نصف متر. أما العرنيط فهو مجموعة من الحجارة الرقيقة تصف متداخلة مع بعضها وفوق بعضها البعض وتبدو كأنها مشبكة.

يبدأ اللعب من يكمل بناء الكيز والعرنيط أولاً ويكون اللعب بواسطة حجارة تكون بحجم قبضة اليد ترمى أولاً على العرنيط لإصابته. ولا يجوز للاعب مواصلة اللعب إلا إذا أصاب العرنيط أولاً وأوقع أحد حجارته على الأقل حيث تحسب له نقطة ويرمي رمية أخرى. إلى الكيز أو إلى أحدها. فإذا أصاب أحدها استمر في اللعب. وعندما يخطئ اللاعب الإصابة ينتقل اللعب إلى الفريق الآخر. ولا تحسب الإصابة لأي فريق ما لم يوقع شيئاً سواء العرنيط أو الكيزة. فإذا أوقع منها أي شيء حسبت له إصابة. ويجوز له أن يوقع كيزتين معاً. والفائز هو الفريق الذي يتمكن من إصابة العرنيط وجميع الكيز قبل غير.\*

---

\*كفر خل تاريخ وحضارة، د. محمد حسين محاسنة، جامعة مؤتة، 1997، ص 233.



## لعبة كومستير:

يبدو أن هذه اللعبة غير محلية، بدلالة أن لفظة (كومستير) ليست عربية، وتكون اللعبة كما يلي:

مجموعة من الأطفال، يقع اختيارهم على أحدهم بأن يقوم بالدور الرئيسي، وذلك بأن يدير وجهه جهة الحائط، بحيث لا يرى أي من زملائه أين يختبئ، وبدورهم فإنهم يختبئون وراء الزوايا والسناسل حتى لا يراهم فيمسك بأحدهم، ويبدأ بالعد، عشرة، عشرين، ثلاثين، .... حتى المائة، وعندما يقول: إفتح، أو خلص، فإذا كان اختبائهم قد اكتمل فإنهم يسمحوا له، ويقول أحدهم: افتح أو خلص، ويقوم بالاستدارة والوقوف هنيهة حتى يجد مكان أقرب واحد وعليه أن ينقل خطواته بحذر حتى لا يتسلل إلى مكانه (الأُمائية) ويقول: كومستير، وينجو من ذلك الدور، أما إذا استطاع أن يمسك بأحدهم فإن المسوك يحل محله ليقوم بذلك الدور، أما إذا لم يستطع أن يمسك بأي واحد فعليه أن يعيد الدور، وسط تندر زملائه بضعفه وقوتهم.

## حيحي وطوط:

مادة اللعب التراب والرمل، مجموعة من الأولاد ينقسموا إلى فريقين متكافئين عن طريق المناورة، يذهب كل فريق يقوده رئيس الفريق إلى جهة تختلف عن جهة الفريق الآخر، ويقوم كل فريق وباخفاء تام عن الفريق الآخر بتكويم أكبر عدد من أكوام التراب.

الإعلان:

هنا يعلن الفريق الذي يعتقد أنه كوّم أكثر من الفريق الآخر. وأن  
أكوامه جيدة الإخفاء، فينادي بأعلى صوته:

حيحي وطوط، حيحي وطوط.

يجتمع الفريقان ثانية. ويذهب الجميع إلى ما كوّمه فريق (أ) فيقوم  
فريق (ب) بتسوية ما كومه فريق (أ). حتى يعتقد أنه دمّر جميع تلك  
الأكوام.

ثم يذهب الجميع إلى ما كومه فريق (ب) فيقوم فريق (أ) بتدمير ما  
كومه فريق (ب). وعندما يعلن الفريقان أنهما (باعتقادهما) دمّرًا جميع  
الأكوام. هنا إذا كانت عند الفريقين أكواماً ما لم تدمر، فإنهما يكشفان  
عن تلك الأكوام، ويقوم الجميع بعدها.

الفائز: ويفوز من كانت أكوامه المخفية أكثر من فريق خصمه.

## لعبة العَجَل:

يجتمع عدة أولاد ويحضر كل واحدٍ منهم عَجلاً مناسباً له، ويقومون بدحرجتها على طريق سهلة أو منحدرية انحداراً خفيفاً، والماهر من لا يقع عَجَلُه على الأرض.

## لعبة الشوال:

مجموعة من الأولاد يضع كل ولد نفسه في كيس (عادة يكون شوال خط أحمر) ويسمك بأطرافه، ويصطف الأولاد على خط البداية، ويبدأ الأولاد القفز بالشوال فمن يصل إلى خط النهاية يكون فائزاً.

## لعبة الخارطة:

ينقسم الأولاد إلى فريقين (أ، ب) وبطريقة الاقتراع يبدأ الفريق الأول برسم خارطة على الأرض تبين أين (أ) يختبئ فريقهم، ثم ينفضوا إلى ذلك المكان أو تلك الأمكنة، وبعد إشارة منهم يبدأ فريق (ب) بالبحث عن فريق (أ)، فإن تمكن أحد فريق (أ) بالتسلل إلى مكان الخارطة دون أن يراه أحد من فريق (ب) فإنه يعتبر الفائز، ليبدأ اللعب من جديد برسم خارطة جديدة، أما إذا تمكن أحد من فريق (ب) من رؤية أحد فريق (أ) فإنه يعتبر الرَّابِح. ليأخذ دوره في رسم خارطة جديدة له، ويذهب بدوره ليختبئ.

لعبة صُلْح: يختار الأولاد أحدهم ويسمى المصلح، ويصطف الأولاد خلفه، ويستدير المصلح وظهره إلى المجموعة ويمد يده للخلف، فيقوم أحدهم بلمس يده، ويرجع مكانه، فيصيح الأولاد بكلمة (صُلْح) فيستدير المصلح

وعليه أن يعرف من مسه، فإنه عرفه فيحل كل واحد منهما مكان الآخر، وهكذا.

### لعبة الكريكة:

يجتمع الأولاد ويقومون بضم أيديهم على شكل قبضة يد واحدة، فوق بعضها البعض، فيقول أحدهم:

شوهاي؟

الأولاد: كريكة.

ويسأل الولد عن القبضات حتى يصل إلى آخر قبضة فيسأل: شوهاي؟

الأولاد: بنت السلطان.

الولد: شو فيها؟

الأولاد: خوخ ورمان.

الولد: وين حصتي؟

الأولاد: تحت اللقان (اللقن)

الولد: وين اللقان؟

الأولاد: كسرتة العنزة.

الولد: وين العنزة؟

الأولاد: ذبحناها.

الولد: وين دمها؟

الأولاد: أكلته العصافير.

الولد: وين العصافير؟

الأولاد: في بحر ابوي الصغير.

الولد: وين هو؟

الأولاد: في بحر ابوي الكبير.

أحد الأولاد: خذها يا غراب وطير.

**السحيلة:**

يختار الأطفال مكاناً منحدرًا ويقومون بتنظيفه من الحجارة، ويحضرون قطعاً من الحديد أو الخشب، أو حتى الكرتون، ويصعدون إلى أعلى المنحدر، ويجلس أحدهم بالدور على القطعة التي يحضرها وينزلق بها إلى الأسفل، وسط مرح الأطفال، وهكذا حتى يشعرون بالتعب.

**لعبة سيارات الطين:**

يجتمع الأولاد آخر النهار في الصيف، ويحضرون ابريق الماء والتراب الأحمر (ويضعون أحياناً التبن للتماسك)، ويجبلون التراب مع الماء حتى يتماسك جيداً، ويقومون بتشكيله على شكل عجال ويوصلونها بالعيدان ويتركونها حتى تجف، ليشكلوا منها سيارات وغيرها.



## الفصل الثالث

### ألعاب الأطفال الإناث





لقد مارست البنات ألعابهن وحدهن بعيداً عن الذكور، وذلك لأسباب منها:

1. العادات والتقاليد التي تحرّم الاختلاط بين الجنسين.
2. اختلاف ألعاب الذكور عن ألعاب الإناث، لأن الكثير من ألعاب الذكور تتطلب الخشونة والاحتكاك، وقدرات جسمية لا تتوفر غالباً عند البنات.
3. انتقاد الأطفال الذكور الذين يلعبون مع البنات، ووصفهم له بأنه (بنّوتة)، لذا فكان الطفل الذكر ينفر من اللعب مع البنات.
4. وينفس الوقت فإنّ البنات ينتقدن بعضهن بعضاً لمن تلعب مع الذكور.
5. معظم ألعاب الأطفال الذكور تكون في الساحات العامّة وفي الأزقة والشوارع، بينما لا تستطيع البنت أن تمارس ألعابها إلّا في محيط المنزل.
6. وفي الحالات البسيطة كان هناك اختلاطاً جزئياً ولكنه يقتصر على محيط العائلة، ولا يتعدّى أبناء وبنات الأعمام أو الأخوال.



## الزقطة:

وهي لعبة شعبية مارسها الأطفال وخاصة الإناث في جميع مناطق المملكة. وهي تعتبر لعبة شعبية عربية وهي ذات قواعد مشتركة ربما اختلفت في بعض تفاصيلها أو عباراتها من منطقة إلى منطقة أخرى في المملكة. ولعبة الزقطة في الشمال كانت كما يلي:

تتكون من خمسة أحجار (مزاطين ومفردها مزطان). وتكون اطرافها معالجة من أجل أن لا تخدش أيدي اللاعبين من جهة. ولتسهيل اللعب من جهة أخرى. واللعبة تتكون من واحد تبدأ من يكون له الدور بما يلي:

تضع اللاعبة الحجارة في يدها اليمنى وتقذفها للأعلى لتضعها فوق يدها. بشرط أن يركد فوق يدها حجرتين أو أكثر. أما إذا لم يركد إلا حجراً واحداً، أو ولا أي حجر فإنها بهذه الحالة (تموت) أي ينتهي دورها. ليكون لزميلتها. فإذا كان حجرتين ففي هذه الحالة تعيد التقاطها بعكس ما قامت به في البداية. ثم تضع أحدهما ما بين سبابة يدها اليمنى والإبهام وتقذفه للأعلى وتضع الحجر الثاني بجانب (الخُم) لأن فتحة تشبه فتحة خُم الدجاج. والخُم هنا مجازياً إذ يتكون من وضع سبابة اليد اليسرى فوق الإصبع الأوسط وعند وضعه على الأرض بموازية الإبهام. فتتشكل فتحة تدعى (الخُم). لإدخال حجارة اللعب الأربعة إليه. وذلك برمي الحجر الخامس إلى الأعلى وإدخال تلك الحجارة حجراً حجراً إلى (الخُم) بشرط أن لا تحرك اللاعبة أي حجرٍ من حجارة اللعب الأخرى. وهكذا حتى تدخلها كلها. ثم تلمها من جديد وتضعها في باطن يدها وتقذفها للأعلى لتضعها على ظهر يدها. ثم تقذفها ثانية لتلتقطها في باطن يدها. وتحسب لها نقاطاً بعدد ما تلتقطه من حجارة (مزاطين).

وجاء في قاموس العادات اللهجات والأوباد الأردنية مايلي: والزقطة لعبة للبنات بحجارة صغيرة، وقد يلعبها صغار الأولاد، وقوامها خمس قطع من الحجارة تضعها البنات في يدها اليمنى، ثم تلقي بها على الرض، ثم تأخذ واحدة من الحجارة وترميها إلى الأعلى وتلتقطها قبل أن تسقط على الأرض، فإذا سقط الحجر على الأرض خرجت من اللعب، وسلمته لمناظرتها.

ثم تأخذ بالنقاط أربع القطع الباقية واحدة واحدة وهي تقول مريدة مريدة، نبت سعتين، أي لكل واحدة من الحجارة كلمة.

وبعد أن تحصل خمس القطع في يدها تلقي القطع الخمس، ثم تأخذ واحدة وتلتقط كل اثنين معاً وهي تقول: يا هلجون مطارق لوز، ثم ترمي الحجارة كلها مرة ثالثة وتأخذ واحدة وترميها إلى أعلى وتلتقط واحدة وترميها إلى أعلى وتلتقط واحدة قائلة: يا هالجته والثلث أي تلتقط ثلاثاً وتكون واحدة من الحبات في يدها دائماً لإلقائها إلى أعلى. وعند نهاية اللعبة يسمون نهايتها في السط الفارة، بحث تضع اللاعبة الإبهام والسبابة على الأرض وتنتخب منافستها أصعب الحجارة، وتطلب منها إدخالها في المغارة على شرط أن لا يصيب أي حجر منها الآخر وإلا فسدت اللعبة وغلبت اللاعبة وختام اللعبة يدعى (القلبة) تضع الحجارة الخمس في كفها، وترميها وتلقاها على ظهر يدها ثم تتلقاها في راحتها، وما يتبقى منها في الكف عدلها نقاطاً، كل واحدة عشر نقاط أو خمس نقاط حسب الاتفاق<sup>(1)</sup>.

(1) روكس بن رائد العريزي، قاموس العادات واللهجات والأوباد الأردنية، ص 17-18.

## الزقطة في عمان:

الزقطة بالعامية تعني التقاط الشيء بسرعة. وتجري هذه اللعبة بين اثنين أو أكثر وتتكون أدواتها من خمس حجارات صغيرة من الحصى تسمى (الحصوات) كانت تجلب من سيل عمان. والمطلوب من اللاعب أن تضع حجراً واحداً بيدها وتبدأ بالتقاط بقية الحجارة بالطريقة التالية: في المرحلة الأولى: تقذف بالحجر الذي بيدها إلى الهواء وقبل أن يعود إلى يدها تلتقط الحجارة الأربعة بالترتيب وهي تنشد: ما ريده ما ريده - بنت العم سعيدة.

في المرحلة الثانية: تقذف الحجر وتلتقط حجرتين وهي تنشد: يا هالجوز أخضريا لوز.

في المرحلة الثالثة: تلتقط حجراً وتقول: يا هالحبة. ثم تلتقط الحجارة الثلاثة المتبقية وتقول: والثلاث.

في المرحلة الرابعة تلتقط ثلاث حجرات بالترتيب وهي تقول: دقة زيده وان وقع... ثم تلتقط جميع الحجارة وتقول: ما بعيده.

وقد تستبدل عبارات المرحلة الرابعة بالقول: دق الريع وطيح قتال وان وقع ما فيش بطال<sup>(1)</sup>.

وتلعب لعبة الزقطة في العقبة باسم هاريدة باريدة. وهي كما يلي:<sup>(2)</sup>  
تلعب بخمس حصوات حيث يرمونها على الأرض ثم يلتقطونها واحدة واحدة. فيرمون الأولى إلى الأعلى ويلتقطون الثانية قبل سقوط الأولى وهكذا. وفي أثناء اللعب يغنون بقولهم:

(1) عبد الله رشيد، مصدر سابق، ص 23.

(2) عبد الله المنزلاوي، مصدر سابق، ص 136.



بنت العم يا سعيدة

حاريدة باريدة

### طب المال:

وهي اللعب بثلاث حصوات وتشبه لعبة ماريدة باريدة. وفي أثناء اللعب

يغنين:

أكلنا خيار

طب الحال

طلعت أنط

حطيّه أحط

### لعبة ست سلوك:

وهي تشبه طب الحال. حيث تلعب بثلاث حصوات وغناؤها هو:

قاعدة تلوك

ست سلوك

على المملوك

ذنبك يا قط

## لعبة وقع حرب:

وهي عبارة عن دائرة تقسم إلى خمسة أجزاء وكل جزء يسمى باسم دولة. وتقف كل طالبة في مكان كل دولة. وبعد ذلك تقوم إحدى الطالبات بقولها:



وقعت حرب في دولة (كذا). وهذه الدولة من أسماء الدول الموجودة في الدائرة) وتبدأ الطالبات تقول إحدى الطالبات. قف وتقوم بتوقع المسافة بين الدائرة وإحدى الطالبات التي قامت باختيارها. وتقاس المسافة. فإن تطابقت. تكون ربحت وبقيت في مكانها. وإن كان توقعها خطأ. تخسر مكانها لتلك الطالبة. وهكذا

## لعبة الدجاجة والديك:

تتألف هذه اللعبة من مجموعتين. المجموعة الأولى تتكون من الدجاجات. والأخرى تتكون من الديكة. وتبدأ الطالبة من مجموعة الديكة بالحجل على رجل واحدة وتحاول إمساك أي دجاجة ثم الرجوع إلى مجموعتها وملامسة يدها مع أي لاعبة من مجموعتها لتحل محلها في الحجل.

## لعبة الأرقام:

تتكون من عشر طالبات بشكل دائري وكل طالبة تحمل رقماً، وتردد الطالبة ذات الرقم الآخر. وعندما تخطئ الطالبة بترتيب الأرقام يوضع عند رقمها إشارة. وهكذا وعند حصول أي طالبة على ثلاث إشارات، فإنها تخرج من اللعبة.





## لعبة ضاعت أختي البريئة:

وهي عبارة عن فريقين من الطالبات، وكل فريق يتكون من ست طالبات، يشبكن أيديهن مع بعض، تتقدم المجموعة الأولى بخطوتين إلى الأرقام،  
مرددة: ضاعت أختي البريئة، ضاعت أختي البريئة.



ثم يتراجعن للخلف.

وتتقدم المجموعة الثانية، وتردد: أين ضاعت أختكم (ثلاث مرات).

فتجيب المجموعة الأولى، ضاعت في الحديقة.

وتردد المجموعة الثانية: ما اسمها، ما اسمها.

ويخترن أية طالبة من المجموعة الثانية، ويأخذنها إلى فريقهن، وهكذا.

## لعبة أمرة شبرة:

وتتكون هذه اللعبة من حبل واحد، بطول 3 -5 متر، وهي كما يلي:

أ - لاعبة واحدة تمسك الحبل من طرفيه وتضعه خلفها وتلوح به من فوق رأسها إلى تحت قدميها (مع القفز) شرط أن لا يلامس أحد قدميها، فإذا لامس فإنها تموت (ينتهي دورها في اللعب)، ويبدأ دور زميلتها، وفي أثناء اللعب تردّد هي وزميلاتها: أمرة، شبرة، شمس، نجوم.

ب - ثلاث لاعبات، تمسك اثنتان طرفي الحبل، والثالثة (أحياناً يبدأ الدور بالقرعة) تكون في الوسط، فيبدأ البنات الممسكتان طرفي الحبل بتحريكه، والبنات الوسطى تقفز عندما يلامس الحبل الأرض، وتبقى هكذا. وزميلاتها يرددن أمرة، شبرة، شمس، نجوم.



حتى يلامس الحبل إحدى قدميها أو تتعب لوحدها، ليبدأ دور إحدى زميلاتها، وهكذا.

## لعبة غزالة, غزالة:

تصطف البنات على شكل دائرة, ويمسكن بأيدي بعضهن بعضاً, ويرددن

أغاني مثل:

غزالة غزالة طابشة الحيطان

والقمر سلاني ما خلاني أنام

أخذونا وجابونا عالمعسكر

عسكر عسكر لبسونا

أخضر وأحمر مشينا

لقينا محمد فاتح البوابة

قاللنا ادخلوا

صفلنا الكراسي وقللنا

فتح المصاحف, وقللنا اقروا

قرينا قرينا

فاطمة بنت النبي

شدّي احصانك واركبي

أول ورقة من زيتون

ثاني ورقة من ليمون

ثالث ورقة من الحنّة

الله يطعمنا الجنة

### سبب قرع:

تنبطح البنات على الأرض وتقف إحداهن وتغني سبب القرع، ثم تضرب إحدى البنات فتقف وتدور وتغني معها، ثم تضرب أخرى وهكذا حتى يقف الجميع.

### خلي المدلل لأمه:

وهي وقوف البنات على شكل طابور، يمسكن ببعضهن وتأتي واحدة تمثل دور الأم والأخرى دور الأب، وتمسك الأم بواحدة، وتقول: أنا أمهم أحماهم. وتمسك الأخرى بنفس البنت وتقول: أنا أبوهم آخذهم. فتغني باقي البنات: خلي المدلل لأمه.

### نطة الشبر:

وهي أن تضع إحداهن قدميها على بعضهم وكذلك يديها ثم تقفز بنت أخرى فوقها.



## عويض الرأحة:

وهي رمي العظمة على المجموعة والتي تصيبها العظمة تخرج من اللعبة.  
لعبة ليلي يليلي:

تجتمع البنات ويقع الاختيار على إحداهن ويضعن على عينيها منديلا حتى لا ترى، ويعملن حلقة دائرية وهي بوسطهن، وهي تصطنع البكاء، وهن يغنين حولها:

ليلي يليلي ليش عم تبكي بدك رفيقة قومي اختاري زي ما بدك

وتسير ليلي إلى البنات وتمسك بإحداهن وتشير إليها بأن تفك الغطاء الذي على عينيها لتحل تلك البنت محل ليلي وتصبح ليلي جديدة، وهكذا حتى يشعرن بالتعب.

## لعبة حادي بادي:

تجتمع البنات ويجلسن بعد أن يخترن إحداهن لتقف في الوسط، وتقول مشيرة في كل كلمة تنطقها إلى إحدى البنات: حادي بادي سيدي محمد البغدادي شالو وحطو كله على هادي، وتتوقف عند كلمة هادي واصبعا مشيراً إلى إحداهن فان هذه البنت تخرج من اللعبة، وهكذا حتى تخرج كل الفتيات حتى تبقى واحدة فتعتبر هي الفائزة.

## لعبة نط الشبرين:

تمد فتاتين رجليهما إلى الأمام، بينما تقوم بقية الفتيات بالقفز فرادى من فوق الأرجل الممتدة، ومن تلامس إحدى الأقدام الممددة فإنها تخسر وتخرج من اللعبة، وآخر واحدة تعتبر الفائزة.



**الفصل الرابع**  
**ألعاب الأطفال المشتركة**  
**بين الذكور والإناث**

هناك بعض الألعاب المشتركة التي يمارسها الأطفال من كلا الجنسين  
وبلا حرج حتى وإن لعبوها معاً في المدارس المختلطة، وأهم هذه الألعاب لعبة  
طاق طاق طاقيّة، ولعبة الخمسات، وطار الحمام وغيرها من الألعاب المعروفة  
لديهم.



## طاق طاق طاقيه:

وهي لعبة أطفال لكلا الجنسين، وعادة تكون في ساحة المدرسة، ولأحدى الشعب، تحت إشراف معلم الرياضة.

طريقة اللعب: يتجمع الأطفال بحلقة دائرية، ويختار المعلم أحد الأطفال ويعطيه قطعة قماش، أو منديلاً، ويدور ذلك الطفل خلف أقرانه من الصغار وهو يردد:

- طاق طاق طاقيه.

فيردون عليه:

- شبّاكين بعلّيه.

- أو: رن، رن، يا جرس.

فيردون عليه:

- حوّل واركب ع الفرس.

ويضع المندبل خلف أحدهم (ويراعي أن يكون أضعفهم، أو أن يكون في لحظتها شارد الذهن). وبعد أن يضع المندبل، يركض مسرعاً في نفس الاتجاه السائر به (حول الحلقة، فإذا وصله دون أن يدري به فإنه يمسك المندبل ويضربه به حتى يقوم ويأخذ المندبل وسط ضحك الأطفال وتندرهم به).



أمّا إذا انتبه وعرف أن المنديل خلفه أو على رأسه (كتحدّ من زميله) فإنه ينهض مسرعاً ماسكاً المنديل ويحاول اللحاق بزميله فإذا أدركه فإنه يضربه بالمنديل. وسط ضحك الصغار. وإن لم يلحقه وجلس مكانه (مكان الذي وضع المنديل خلفه) فإنه يعتبر فائزاً ويكسب احترام رفاقه.

### لعبة الخمسات:

وهي لعبة كان يمارسها الصغار منذ قريب. خاصة في غرفة الدرس. عندما تكون حصة إشغال (معلم المادة غائب). أو في البيت. ومواد هذه اللعبة ورقة. مسطرة. وقلم. وبعد إجراء القرعة. يرسم الطفل الأول رقم (5) ثم يرسم الولد الثاني فوقها أو إلى جانبها أيضاً رقم (5) فمن استطاع أن يكون شكلاً رباعياً من الأرقام (5) فإنه يرسم بداخله إشارة إما X أو دائرة كبيرة. وفي النهاية أي بامتلاء الورقة بالمربعات (أو حسب الحجم المتفق عليه) فتحسب عدد الإشارة (X) و (O) ومن كانت إشارته أكثر فهو الفائز. وعندما يتندر البعض عن إضاعة الوقت أو الفرص. فإنهم يقولون عنهم: بلعبوا خمسات.

### لعبة حدرج بدرج:

يتحلق الصغار في دائرة ويمد كل واحد يده، أما أكبر الأطفال سنّاً أو أحد أفراد العائلة الكبار فيضع يده اليسرى، ثم يرفع السبابة ويضعها على الأيدي الصغيرة وهو يقول:

حدرج بدرج ناقة بتعرج ع التفاح وع اللفاح يا قلايد يا ملاح. وقعت خرزة بالبير. قالت فش وقالت طش إطلعي يا مفرية الكرش. واليد التي تقع تحت الإبهام مع آخر كلمة وهي (الكرش) فإن صاحبها يخرج من اللعبة. وتعاد اللعبة، وهكذا حتى يبقى واحد وهو الذي يفوز في النهاية.

### لعبة الثعلب:

وهي لعبة مختلطة للذكور والإناث. تتكون من فريقين، وكل فريق لا يقل عن ستة لاعبين. يتقدم كل فريق أقواهم بنية وأطولهم قامة. ويصطف أعضاء الفريق وراءه وكل واحد يمسك قميص (ثوب) الذي أمامه (أمامها). وعلى الفريق أن يدافع عن أعضاء فريقه أمام همام هجمات الثعلب (رئيس الفريق المقابل). الذي يقول:

- بدّي الجاجة السمينة. (أي الدجاجة الممتلئة).

- فيرد الفريق كله: والله ما بتذوقها.

- فيقول: بدّي الجاجة الضعيفة.

- فيجيبون: شيلها بشروشها.

وفي كل مرة يهجم عليهم يمنعه الرئيس (فقط). فإذا أمسك (وعادة يمسك). آخر واحد (واحدة). فيموت (يحيده) إلى أن ينتهي الفريق بهذه الطريقة. ويبدأ الفريق الثاني بأخذ مواقع الفريق الأول. وفي أثناء اللعب تتعالى الضحكات والدردشات على مرمات أعضاء الفريق المهاجم عليه وهم يذهبون يمناً ويسرة هاربين من اصطيد الثعلب.

## طار الحمام:

وتتكون من مجموعة من الأطفال يترأسهم أكبرهم سناً، أو أحد الكبار فيدربهم أولاً (إذا لم يكونوا يتقنون اللعبة سابقاً)، بأن يقلدوه فيما يقوم به من حركات عندما يقول الايعاز مثلاً: طار الحمام، يرفع يديه للأعلى. هذا الحمام يضع يديه على الأرض. وهم يقلدوه فيما يفعل. وتبدأ اللعبة عندما يقول: طار الحمام، فيرفع يديه وهم يرفعوا أيديهم، هذا الحمام يضع يديه الأرض وهم كذلك، وهكذا عدة مرات، ثم يقول فجأة: طار الحمام، فيضع يديه على الأرض فمن يرفع يديه يخرج من اللعبة (يموت) وإذا قال: هذا الحمام، ورفع يديه للأعلى، والبعض رفع يديه يكون قد خرج من اللعبة. إلى أن يخرجوا جميعاً (يموتوا) ثم تكرر اللعبة من جديد.

## تصفيق الأيدي:

يقف طفلان قبالة بعضهما بعضاً، كل منهما يمينه بيمين زميله، كما يصفق يساره بيسار زميله، حتى يتعبا، وتكون هذه اللعبة أكثر ما تكون في فصل الشتاء لتدفئة اليدين.

## الخيط والزر/ البُنْد:

يحضر زراً له أربعة ثقوب، وخيطاً متيناً، ويوضع الخيط في ثقب الزر المتقابلين من ثم يعقد، ويوضع الشاهد أو الأوسط من أصابع يديه في طرفي الخيط، ثم يدار الخيط حول نفسه عدة مرات ويبقى الزر في الوسط، ثم يبعد يديه ويقربهما فيدور الزر والخيط محدثاً صوتاً، والبعض يقترب من شعر أخيه أو زميله ليقتلع من شعره، فيشعر بالألم فيلجأ إلى أن يلعب نفس اللعبة حتى يحمي نفسه.

## الحجلة/ الزحكو:

تتألف لعبة الحجلة من مستطيل يرسم على الأرض بالطباشير والحجر ويراعى أن تكون الأرض صلبة مقسوم طولياً إلى نصفين. وهما مقسومين إلى ثمانية مربعات، أربعة في كل ناحية. أما اللاعبون فهما اثنان ولغرض أنهما سمير وسعيد. ويختار حجراً رقيقاً ويفضل أن يكون دائرياً. تجري القرعة بين سمير وسعيد. فإذا كان دور سعيد فإنه يأخذ الحجر ويرميه على المربع الأول. ويخرجه بواسطة قدمه اليمنى ورجله اليسرى مرفوعة للأعلى. بشرط أن لا يقع الحجر على أي خط من خطوط المربع. وكذلك قدم اللاعب. وهكذا يكمل المربعات بنفس الطريقة. وإن لم يخطئ بجميع المربعات فإنه يختار مربعاً من المربعات يكون فيه راحته ويرسم عليه إشارة X. وهذا المربع محرّم على الخصم سمير أن تطأه قدماه. وكذلك الحجر عندما يكون دوره. فعليه أن يقفز عنه (يقفز من المربع رقم 2 إلى المربع رقم 4) فإن لم يستطع فإنه يقع أي (يموت) وكذلك الحجر فعليه أن يقطعه من المربع رقم 2 إلى المربع رقم 4 دون أن (يركد) في المربع رقم 3. وإن لم يستطع القفز أو تعثر الحجر ولم يستطع أن يوصله للمربع (4) فإنه يقع أي (يموت) في كلا الحالتين. وهكذا تستمر اللعبة ومن يفوز بإغلاق أكثر عدد من المربعات يكون الفوز له.



## الأعمى والطريق:

وتتكون من عدة أطفال، يعصب عيني أحدهم جيداً، ثم يتحلقوا حوله، فيقول: يا عمّي وين الطريق.  
فيردون عليه: قدامك حجر وابريق.  
ويبدأ عملية البحث، وهم يتقافزون من حوله ويضحكون، فإذا أمسك بواحد منهم فإنه يكون قد خرج من اللعبة (مات) وحلّ محلّه في عصب العينين.

## لعبة بيت بيوت، عريس عروس:

تتكون هذه اللعبة المزدوجة من مجموعة من البنات والأولاد وهم يقلدون عملية الزواج. إذ يختارون من بينهم طفلاً يطلقون عليه اسم (العريس) وطفلة يطلقون عليها اسم (العروس). ولا بد في البداية من تجهيز بيتاً لذلك، لذا فالمكان المفضل هو حوش البيت، أو في ظلة البيوت السكنية، إذ يقوم الجميع بجمع قطع الحجارة ويختارون من الحجارة التي يستطيعون حملها ويقومون بترتيبها حجراً حجراً بشكل أفقي وطبقة واحدة، وأحياناً (إذا توفرت الحجارة وطفل ماهر في البناء) يكون هناك أكثر من طبقة، كما يوجد للبيت باب (مدخل) وشباك للتهوية ثم يحضرون قطع الأثاث الصغيرة والمستعملة، أو يضعون الحجارة الصغيرة ويطلقون عليها أسماء لحاجات أساسية في البيت، فهذا الفراش.



وهذا الصندوق (البيت) وهذه الطنجرة، وغير ذلك. ثم تتم عملية القرى والأغاني ثم الزفاف. ولا بد من إلباس العريس والعروس ملابس تختلف عن ملابسهما العادية. وكذلك لا بد من تسريح شعر العروس، ثم النقوط (المشارة). ويجلس العروسان على كراسي خشبية صغيرة أو صفائح التفرد وما غير ذلك. وعندما يريدون دخول تلك البيوت يعملون حركات بأيديهم في الفضاء وهم يقولون: (فُتْحُ، فُتْحُ) لعملية فتح الباب. وعند الإغلاق يعيدون تلك الحركات ولكن بقولهم: (سُكْرُ، سُكْرُ). لعملية غلق الباب. وأحياناً يعملون (بمساعدة الأمهات أو الأخوات الكبريات) عرائس من القصب والقماش، ويرسمون، وتتميز الفتاة بشكل وجهها وشعرها ولباس الإناث، أما الفتى فإنه يتميز أيضاً بمظهر الرجال ولباسهم.



## لعبة الأرجوحة (المرجيحة أو الشوطحية):

كان لمعظم بيوت القرى أشجار تنتصب في حوش البيت (تين، لوز، زيتون) فكان الكبار يثبتون حبلاً للصغار في أحد فروع الشجرة الكبار والذي يتحمل الثقل والتأرجح، ويستعمله الصغار كأرجوحة، فإذا كان الطفل كبيراً لعب لوحده، وإن كان صغيراً وقدماه لا تطلان الأرض فلا بد له في هذه الحالة من أحدٍ يساعده من الكبار.

وكان بعض الرجال ينصبون الأراجيح في الساحات العامة بمناسبة الأعياد، ويتجمهر عليهم الأطفال طيلة أيام العيد وكل حسب دوره مقابل بعض القروش.



## لعبة الزوايا:

وهي تشبه لعبة الكراسي إلى حد ما، وتتكون من خمسة أطفال يقف من يقع عليه الاختيار في الوسط ، والأربعة الآخرين يقفون حوله، ولكل واحدٍ منهم مكان محدد، ويعطي الذي يقف في الوسط إشارة ويبدأ الأربعة بتبادل الأمكنة، فإذا استطاع الذي يقف في الوسط من احتلال مكان أحدهم يتوقف اللعب. ليقف في الوسط الذي احتل مكانه، ليبدأ اللعب من جديد.

## المراجع.

1. أحمد فلاح العموش ورفيقه، كثيرا قرية أردنية، دراسة في الأصالة والمعاصرة، جامعة مؤتة، الأردن، 1994.
2. حسن عبد الجواد، الألعاب الصغيرة، دار العلم للملايين، بيروت، لبنان، ط4، 1984.
3. حنان سليمان ملكاوي. مدينة عمّان، 1921 - 1947، دار الكندي للنشر والتوزيع، اربد الأردن.
4. روكس بن زائد العزيز، قاموس العادات واللهجات والأوابد الاردنية(3 أجزاء) وزارة الثقافة، عمان، الأردن، 2004.
5. روكس بن زايد العزيز، معلمة التراث الاردني، خمسة اجزاء، وزارة السياحة والآثار، عمان، الاردن، 1984.
6. عاطف محمد نهار الروسان، الحرّة الأردنية، الصفاوي، وزارة الثقافة، مطابع الدستور التجارية، عمان، الأردن، 2005.
7. عبد العزيز احمد المطاوعة وزميله، ألعاب الأطفال الشعبية القطرية، وزارة الثقافة القطرية، الدوحة، قطر، ج 1، 2015.
8. عبدالعزیز محمود، قرية محي، دراسة سوسيو - إنثروبولوجية، جامعة مؤتة، الأردن، 1997.
9. عبدالله رشيد، ملامح الحياة الشعبية في مدينة عمان: 1948 - 1977.
10. عبدالله كرم المنزلاوي، التراث الشعبي في العقبة، جمعية عمّال المطابع التعاونية، عمان، الأردن 1993.

11. غسان علي نيازي التل، المجتمع الأردني، عالم الكتب الحديث، اربد الأردن، ط 1، 2016.
12. فاروق سريحين، تاريخ الرمثا ولوائها، عمان ط 1، 1985.
13. محمد بن راشد وزميله، الطفل في التراث الشعبي الأردني، حمادة للدراسات الجامعية، اربد، الأردن، 2009.
14. محمد محمود خوالدة، اللعب الشعبي عند الاطفال ودلالته التربوية في إنماء شخصياتهم، دار المسيرة، عمان الأردن، ط2، 2007.
15. نايف النوايسة، الطفل في الحياة الشعبية الأردنية، وزارة الثقافة، عمان الأردن، 2009.
16. نجيب سليمان القسوس، ملامح من التراث الشعبي في محافظة الكرك، جامعة مؤتة، الأردن، 1994.
17. نمر سرحان، إحياء التراث الشعبي، دار فيلادلفيا للنشر، عمان الأردن.
18. هيام الملقى، دراسة في الفولكلور والثقافة، الرياض، دار النشر والتوزيع السعودية، ط 1، 1990.
19. وزارة الثقافة، التراث الثقافي غير المادي في محافظة الكرك، مطابع الدستور، وزارة الثقافة، 2017.
20. وزارة الثقافة، التراث الثقافي غير المادي في محافظة الزرقاء، مطابع الدستور، وزارة الثقافة، 2017.
21. وزارة الثقافة، التراث الثقافي غير المادي في محافظة البلقاء، مطابع الدستور، وزارة الثقافة، 2017.

## فهرس المحتويات

5	..... شكر
7	..... المقدمة
15	..... الفصل الاول : العاب الذكور الكبار
31	..... الفصل الثاني : ألعاب الأطفال الذكور
79	..... الفصل الثالث : ألعاب الأطفال الإناث
95	..... الفصل الرابع : ألعاب الأطفال المشتركة بين الذكور والإناث ...
107	..... المراجع

=