أبو سْبيْت حَيّ لُو ميْت

تمارس هذه اللعبة في مناطق متعددة من الجزيرة العربية. وقد عرفت بعددٍ من المسميات. فهي تسمى في جازان (مِنّا والا مِنْ الجَيْش الاعْلَى)، وتسمى في مكة المكرمة (يَابُو حسَين مَعانا والا مَعَ القوم)، واسمها (أبو سْبيْت حَيْ لُو ميْت) في المنطقة الشرقية. أما في القصيم فإن اسمها (أُبُو مالِك حَي وِلا هالِك)، كما تسمى (سْبيْت حَي لُو ميْت) في الإمارات. وهي من الألعاب التي كانت تمارس منذ قديم الزمان من قبل عرب الجزيرة العربية، وكانت تسمى (حَيّ بنْ مَوت).

ويمارس الصبيان هذه اللعبة في أي وقت، ولكن يلزم لأدائها توافر لاعِبَيْن على الأقل، وأرض رملية سواء في البر أو على الشاطئ.

تبدأ اللعبة بأن يحفر اللاعبون حفرة في الرمل، بحيث تتسع لأن يضطجع فيها اللاعب. بعد ذلك تجرى القرعة، ومن تقع عليه يضطجع في الحفرة، ويقوم بقية اللاعبين بإهالة الرمل عليه وتغطيته. وفي أثناء تغطيته بالرمل يقولون من فترة لأخرى «أبو سْبيْت حَي لُو مَيْت» أو «أُبُو مالِك حَي وِالاَّ هالِك» أو «ياسبيت انت حي وِالاَّ ميتْ» حسب المنطقة. فإذا قال «حي» استمروا في تغطيته بالرمل، إلى أن يقول «ميت» أو «هالك». وهذا إشعار بأنه لم يعد يتحمل مزيداً من الرمل والاختناق، وحينئذٍ يبدأ اللاعبون بإزاحة الرمل عنه، ليحل محله لاعبٌ آخر، وهكذا.

ويحاول اللاعب التحمل أطول فترة ممكنة. ولهذا فإن بعض اللاعبين، من هذا المنطلق، يكابر ولا يقول «ميت» أو «هالك». ولكن عندما يرى زملاؤه علامة الإجهاد الشديد عليه، كبحة في صوته، فإنهم يكفون عن ردمه بالرمل ويزيحون

أبو سْبيْت حَيّ لُو ميْت

عنه الرمل ويخرجونه سريعاً. وتساعد اللعبة على تنمية القدرة على حبس النفس أطول فترة ممكنة، وهو أمرٌ يعد ضرورياً لسكان الشواطئ بصفة خاصة الذين هم في حاجة مستمرة للصيد من البحر، واستخراج اللؤلؤ، ونحو ذلك.

أبو شْتَيّه

(انظر أُمْ الزّاكي)

أبو مالك حيّ وِالاّ هالك

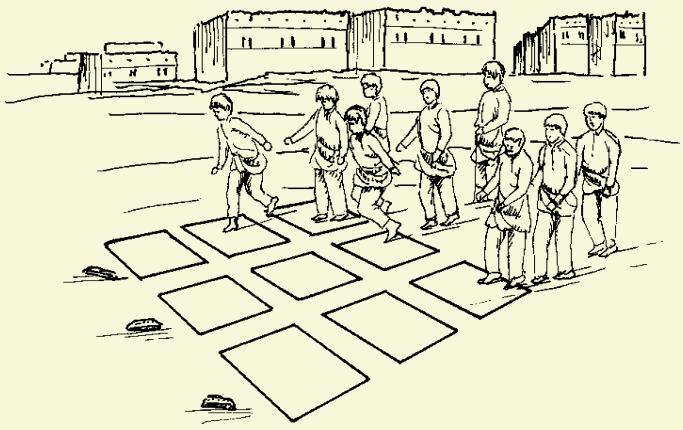
(انظر أبو سبيت حي لو ميت)

أبي عيدي

(انظر الحوامه)

أجيب الخيْر إلى أمّي

من ألعاب الصغار في القطيف. تبدأ اللعبة بأن ينقسم اللاعبون إلى فرق متساوية العدد، ثم يُرسم خط يكون هو نقطة البداية. وتقف الفرق على هيئة قاطرات، فيصطف لاعبو كل فرقة واحداً خلف الآخر، بحيث يقف الأول من كل فرقة على خط البداية. ثم ترسم أمام كل فرقة مجموعة من المربعات متساوية العدد وفي نهايتها توضع طاقيه. وعند الإشارة ينطلق اللاعب الأول من كل فرقة فيقفز في المربع الأول، ثم ينتقل إلى مربع آخر وثباً، حتى يصل إلى الطاقية، فيأخذها ويعود بسرعة إلى خط البداية ويسلمها



أجيب الخيْر إلى أمّي

إلى اللاعب الآخر الذي يليه في فرقته. فينطلق اللاعب الثاني من كل فرقة وثباً ليضع الطاقيه كما كانت ويعود مسرعاً فيلمس اللاعب الذي يليه. فينطلق اللاعب الثالث وثباً من مربع إلى آخر حتى يصل إلى الطاقية فيأخذها ويعود بها مسرعاً ويسلمها إلى اللاعب الذي يليه. وهكذا تستمر اللعبة. والفرقة الفائزة هي التي تسبق كل الفرق الأخرى في أداء هذه العملية أولاً (آل عبدالمحسن ١٤٠٦ : ٢٢٨).

الأَحَاجي

جمع أُحجية. جاء في لسان العرب أنّ الأُحجِيَّة والحُجَيَّا: لعبة وأغلوطة يتعاطاها الناس بينهم... ومن أصاب في الإجابة فقد احتجى.

قال الشاعر:

فناصيتي وراحلتي ورحلي
ونسعا ناقتي لمن احتجاها

وفي ذلك دلالة على أن العرب قد عرفوها منذ القدم.

كما تعد لفظة الأحاجي من فصيح العامة في الجزيرة العربية، ويطلق عليها العامة أيضاً اسم الغطاوي، وتسمى الحنادي في جنوب المملكة. وهي ألغاز يقولها الصغار والكبار لبعضهم للتسلية واختبار الفطنة والذكاء، وهي، غالباً، من صياغة الكبار، وتنقسم إلى قسمين:

القسم الأول: الألغاز المنظومة شعراً.

القسم الثاني: ألغاز ذات طابع نثري يغلب عليها السجع، وغالباً ما يتعاطاها الصغار، مثل قولهم:

«سلسله في سلسله في كل بلاد مرسلة» ويقصد به أسراب النمل.

«وش اخضر بالسوق احمر بيد امك؟» ويقصد به الحناء.

«وش احمر فصعلّته.. إذا اوجع امك بلّته؟» ويقصد به الخاتم.

«وش قبر مجصص، به الروح تنفس؟» ويقصد به البيضة.

«عريان، ويكسي الأوطان» ويقصد به الإبرة.

«عمي يارجب، شفت العجب، الكفن حلاوه، والميت خشب» ويقصد به التمرة والنواة.

«أميمتي عوجا ساق، وان حركته قالت: طاق» ويقصد به البندقية.

«أسْود ليل ما هو ليل، له جنحان ما هو طير، له حوافر ما هو خيل» ويقصد به بيت الشَّعر.

«أسود سويداني، بالسوق لاقاني، عمامته خضرا وش تسمونه؟» ويقصد به الباذنجان.

«يرقى رويان، ويحول عطشان» ويقصد به الدلو.

«أطول طويل، ولا له فيّه» أو «وش شي طويل، ولا له ظلال؟» ويقصد به الجادة أو الطريق.

«يشرب شرب الخروف، ولا له جلد ولا صوف» ويقصد به العجين.

«أنشدك يابوّ، عن علمٍ لفى توّ، صياحٍ بلا ذيره، ومشاعيل بلا ضَوْ؟» ويقصد به الرعد والبرق.

«شي يدور ولا يتعب، ياكل ولا يشرب؟» ويقصد به الطاحون.

«ذكر دخل بانثى، من وين ما راحت يتليها» ويقصد به الخيط والإبرة.

«وش غنيمات بيض، وشاويهن لقلق؟» ويقصد به الأسنان واللسان.

«هندي في دكانه، يُجَرْجَرْ بمصرانه» ويقصد به الشيشة.

«شي ترفع رجل يدخل نصه، ترفع رجلين يدخل كله» ويقصد به السروال.

«أحمر أحمراني، معلق في السواني، يامين حبني واشتهاني، فك الكيس واشتراني» ويقصد به اللحمة.

«بيت فوق بيت، وفوق البيت بيت، وفي آخر البيت عطار، يبيع فلفل حار» ويقصد به العقرب.

«شي يمشي ويَدْفِن أثره» أو «شي يمشي ويدفن جرَّته». ويقصد به المِخْيَطْ، وهو إبرة الخياطة كبيرة الحجم.

«جَلَّة جَلَّيتها واصبح الصبح ما لقيتها» والجلة هي مـخلفات الإبل التي كانـت تستعمل وقوداً بعد تجفيفها، أو «صريِّرْ صَرَّيته واصبح الصبح ما لقيته». ويقصد بالاحجيتين النجوم في السماء.

«طاسة طرنطاسه في البحر غطّاسه». ويقصد بها الشمس. أو «طاسه في بطن طاسه بـالبحر طـمَّاسه». ويقـصد بها البصلة.

«طاسة طسطـاسه بالبحر غطَّاسه، داخليَّه لولو وطالعيَّه نحـاسه». ويقصد به ثمرة الرُّمَّان.

«عكوّز بكوّز في كل بلاد مركوز». أو «قشر الـبطيخ معـلق بالصـرانيخ». ويقصد به القمر.

«أنشدك عـن سبع المعيزا والجـميل الأويضح؟». ويقصد به الثريا والقمر.

«أنشدك عن شـي يمشي ويتحزم؟» ويقصد به المغزل.

«رجله في البيت ولحيته في السوق». ويقصد به المرزام.

«أسود واسيود، مثل المريْودْ، واقف عند الباب يترزق الله». ويقصد به العقرب.

«أربعه مع أربعه تطارحوا في المزرعه، معهم صبي دوبلي يطرح مطاريح اربعه». ويقصد به المنجل (المحش). ولها روايات أخرى مثل:

«أربعه مع اربعه تدرَّجوا بالمزرعه، معهم صبي دورجي يدرج دريج الاربعه» و«أربعه مع اربعه، تقابلوا (أو تغامزوا أو تطامروا أو تـغاضبوا) في المزرعه، معهم صـبي دوبلي يضرب مضاريـب اربعه».

«حدجـه بدجه تلـحق الخطـار في الدرجه». ويقصد به العين والإصابة بها (النظل).

«دنانـتي دنيتـها من ذا الجبـل ليذا الجبل، مصكوكة الحجلين غالية الثمن». ويقصد به الفرس.

«غنمنا سود، في البطحا رقود، لا تنهض الجرَّه ولا تقرض العود». ويقصد به القمل.

«قصرنا جديد، ومليان عبيد، جداره أملس ومفتاحه حديد». ويقصد به البطيخ. وتروى أيضاً هكذا «قبة خضرا مليانةٍ عبيد، الفعل فعل الله والمفتاح حديد».

«أيش أطول طـويل، ولا يلمس بطن الحمـار؟» ويقصد به الطريـق أو الجادة.

«طير طار، مع الخطار، ذنيبه ريش وراسه نار» ويقصد به البِنْدَق.

«كل الدبش يسمنن، وهن يضعفن» أو «أنشدك عن بكرتين ركّابهـن واحد، ولا يردفن» ويقصد به النعال.

«غنيـماتي سود، وشاويهـن عُود، وإلى مشى العُود، كثرن الغنيمات السود» ويقصد به القلم والحروف أو الكلمات.

«أصباعي أصفر، ولا هو صخيف، ياما احلى ذا الـعنبر والمسك الظريف، أديني بوسه، وفصخ القميص» ويقصد به الموزة.

وهناك نوع آخـر من الأحاجي يشتـمل على الحل، ويقصد فـيه السائل إلى اختبار أو قياس ذكاء من يُسْأل وفطنته، ومن أمثلة ذلك:

«وش اسود طالعيّه، أبيض داخليّه، القدر يالنعجه؟» والحل القدْر.

«بنت عمران، مين أبوها؟» أو «وش اسم أبوها؟» والحل عمران.

«محوَّى ملوَّى، الزنبيل يالثور» والحل الزنبيل.

«سود عينيها، عـوج قرنيها، العنز لا هداك الله» والحل العنز.

ويوجد نوع ثالثٌ من هذه الأحاجي يتمثل في السؤال والجواب في عـبارات مسجوعة. وتتطلب سرعة الرد وحضور البديهة، ومن أمثلة هذا النوع:

«حجاك مـا على الدراج؟». فـيرد الصبي الآخر «بيض مرّاج».

«حجاك ما على الرشا؟». فيرد «ابن جبر يذّن العشا».

«حجاك ما عـلى السريح؟». فيرد «عصيفير يصيح»

«وش بالدار؟» فيرد عليه «جمل هدَّار»

«وش بالمقام؟» فـيرد عليه «شويِّب لقَّام»

«وش بالعنّة؟» فيرد عليه «عجوز مكتنّة»

«وش في المطلاع؟» فيرد عليه «قطو يجر كراع»

«وش على المـعشش؟» فيـرد عليه «قطو يترشش»

«وش في المثعب؟» فيرد عليه «قطو يلعب»

«وش في اللِّزا؟» فيرد عليه «قطعة حزا»

«وش تحت التينه؟» فيرد عليه «عبدتنا المتينه»

«وش تحت العنبه؟» فيرد عليه «كلب رازٍّ ذنبه»

«وش في الدرج؟» فيرد عليه «تيسٍ عَرَج»

«وش في الفرجه؟» فيرد عليه «عبد له زرجه» أو «لحمةٍ خَرْجه»

«وش بالحوي؟» فيرد عليه «تيس قوي»

«وش بالقاعه؟» فيرد عليه «زبيل فقاعه»

«وش فوق الـزرنوق؟» فيرد عـليه «فرخ غرنوق»

«وش في المصب؟» فيرد عليه «حزمة قصب»

«وش فوق المحَّال؟» فيرد عليه «ابن جبر يُربْ سحال»

«وش ورا الباب؟» فيرد عليه «عبدٍ يصلَخ ذباب»

«وش في الجِصَّه؟» فيرد عليه «عجوزٍ منتصه»

«وش في الساس؟» فيرد عليه «زبيل نحاس»

«وش وش؟» فيرد عليه «عظيم هش»

«وش تحت الحلوه؟» فيرد عليه «مربط فلوه»

«وش تحت الخضريه؟» فيرد عليه «مربط جنيه»

«وش على العدّه؟» فيرد عليه «عجوز ممتده»

ويستهلون اللغز أو الحكاوي في منطقة الباحة بقولهم «حكواكم الله» مثل قولهم «حكواكم الله عن شي يمشي ويهل شيبه» والمقصود به هنا الرحا (القويعي ١٤٠٥ ج٢: ١٠٤-١٠٦، ومصادر أخرى).

إحْدَيّ ابْدَيّ

من ألعاب الفتيات المعروفة في القويعية، ويمكن أن تؤدى بشكل فردي أو جماعي، إذ تتسابق وتتنافس الفتيات فيما بينهن. وتتطلب اللعبة توافر قطعتين صغيرتين من الحجر، تضع الفتاة القطعتين في راحة يدها، ثم تقذف بإحداهما إلى أعلى، وتبقي القطعة الأخرى في يدها. وأثناء سقوط القطعة التي رمتها تقوم بقذف الثانية بالطريقة نفسها وتستعد لإمساك الأولى. ومرة أخرى، وخلال سقوط الثانية تقذف بالأولى مع الاستعداد لإمساك الثانية، وهكذا تستمر في حركة دائبة بحيث تكون إحدى القطعتين في نزول، والأخرى في صعود. وتحاول اللاعبة أن لا يحدث تصادم بين القطعتين وألا تقع إحداهما على الأرض. فإن حدث ذلك تكون اللاعبة قد أخفقت وينتهي دورها. فإن كان هناك أكثر من لاعبة، فإنهن يتبارين أيهن تستطيع الاستمرار في اللعبة لمدة أطول. وأثناء اللعبة تردد الفتيات الأهزوجة التالية:

«إحْدَيّ ابْدَيّ، جيت من الشام على رجلي، نطحني ظبي، شويته حي، كليته ني، حطيت جْلِيده لي سْقَي».

وتتطلب اللعبة قدراً كبيراً من خفة الحركة والتركيز في متابعة قطعتي الحجر. ولعل القارئ يدرك تشابهاً في اسم هذه اللعبة وأهزوجتها مع لعبة (حْدَيّه بْدَيّه) وأهازيجها، مع فارق شاسع بين اللعبتين من حيث أداؤهما وطبيعتهما.

احْلِل حَالِل

هذه اللعبة تمارسها الفتيات من سن السابعة إلى الخامسة عشرة. تبدأ اللعبة حين تتقابل ثلاث أو أربع فتيات ومعهن الخرز (الحل)، وتقول إحداهن «احلل» فإن ردت الباقيات «حالل» يكن بذلك قد أقررن ببدء اللعب. فتجلس بعض الفتيات بالقرب من بعضهن، وتترأسهن اللاعبة التي قالت «احلل». ويكون بيدها خيوط بعدد يساوي عدد اللاعبات اللاتي أمامها. فتضع الرئيسة الخرز (الحل) في أحد هذه الخيوط بحيث يكون عدد الخرزات المنظومات من ثلاث إلى خمس خرزات، ثم تضع الخرز المنظوم في راحة يدها مع لف أطراف جميع الخيوط على السبابة، ثم تضم كفها مخفية ذلك الخرز والخيط الذي نظم فيه عن أعين اللاعبات. ثم بعد ذلك تخرج يدها وكفها مضمومة للاعبات، وتأخذ اللاعبة الأولى الخيوط مجتمعة، وتختار منها خيطاً واحداً، هو الذي تعتقد أنه الخيط الذي يحمل الخرزات التي نظمتها الرئيسة. فتنظم اللاعبة الأولى خرزة أو خرزتين حسب ما اتفقن عليه، وبعد أن تنتهي ينتقل الدور إلى اللاعبة التي تليها، وهكذا حتى تنتهي جميع اللاعبات.

فتفتح الرئيسة كفها، وكل واحدة من اللاعبات ممسكة بخيطها الذي اختارته. فإذا وجدت اللاعبة أن خرزها الذي نظمته انضم إلى الخرزات التي نظمتها الرئيسة عند بدء اللعب، تكون بذلك هي الفائزة. وتأخذ جميع الخرزات التي نظمتها بقية اللاعبات والرئيسة. وتقول اللاعبة الفائزة «قبيتكم». وتستمر اللعبة حتى ينتهي الخرز المخصص للّعب. واللاعبة الفائزة هي التي تحصل على أكبر عدد من الخرز.

احوّحْ حاحوني

(انظر حبا حبا حوني)

أرسلنا الطير

(انظر العين)

الارْكان

من ألعاب الصبيان الجماعية المعروفة في بعض نواحي سدير، وتسمى في المنطقة الشرقية (عوايز). ولعل سبب التسمية يرجع إلى أن كلمة (ركن) أو (زاوية)، تعرف عند عامة المنطقة الوسطى والشرقية بـ(العاير) لأن اللاعبين يقفون في أركان أو زوايا الغرفة أو الحارة.

يلـزم لأداء اللعـبة خمـسة أولاد، وغرفة من غـرف المنزل أو مربع يرسم على الأرض. تجرى القرعة بين الخمسة، ومن تقع عليه يقف في الوسط، والأربعة الباقون يقـف كل واحد منهم في ركن من أركان الغرفة أو (المربع). وصفة اللعبة أن يسـعى كل لاعب مـن الأربعة إلى تغيير مكانه بحيث يحاول كل منهم أن يحل محل اللاعب المقابل، بينما يحاول اللاعب الذي يقف في الوسط أن يحتل أحد الأركان أثناء هذه العملية. فإذا تمكن من ذلك فإنه يبقى في ذلك الركن، على حين ينتقل صاحب الركن إلى الوسط، وهكذا تستمـر اللعبة (السليم ١٤٠٦: ١٥٩).

ارْكبْ ماشِي

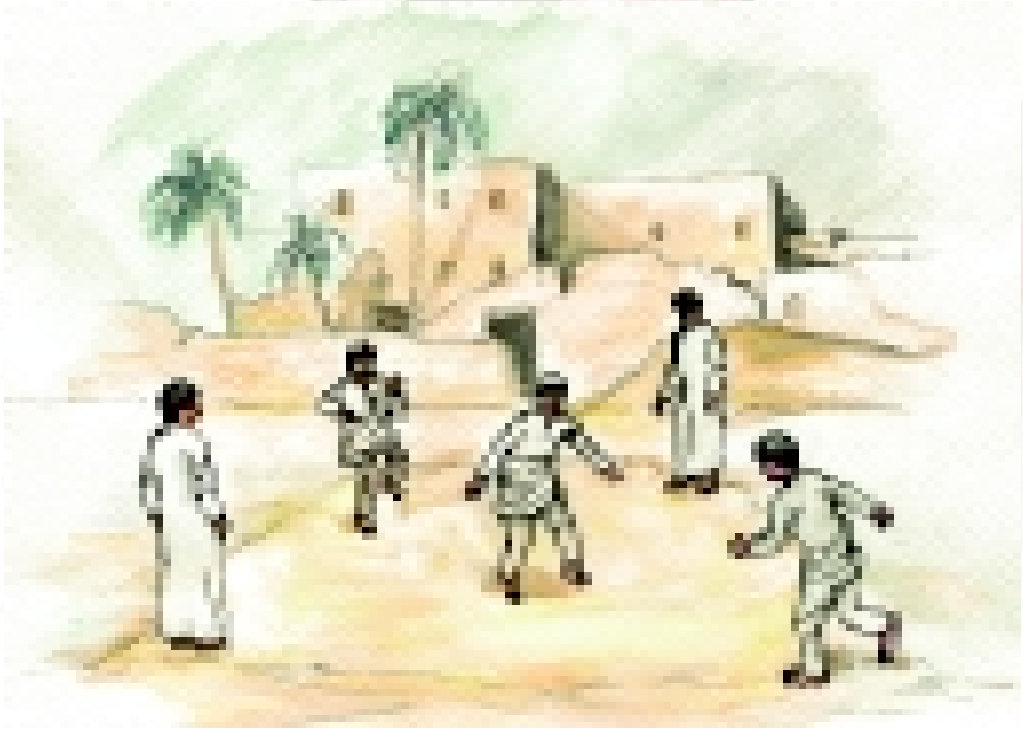
(انظر عِدّ واركب)

اركضوا جاكم أبو حجله

(انظر الحجله)

الاركل

(انظر الشير)



الارْكان

أزبير

(انظر اعقبونا ونعقبكم)

ازلجَه

لعبة (ازلجَه) من الألعاب الشعبية القديمة. وهي تقوم على التخمين وتلعب بشكل جماعي في كل الأوقات. وصفتها أن ينقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين في العدد، وتجرى القرعة لتحديد فريق (مطموم)، وهم الذين تغطى أعينهم، وفريق (طام)، وهم الذين يقومون بتغطية أعين خصومهم. بعد ذلك يجلس أفراد فريق مطموم على الأرض، وخلف كل منهم لاعب من فريق طام. ثم يضع كل لاعب من فريق طام يديه على عيني لاعب من فريق مطموم، أي الذي يجلس أمامه، حتى لا يرى شيئاً. ثم يحدد أفراد فريق طام، وبإشارة بينهم، لاعباً منهم، ليَقْنَعْ لاعباً من فريق مطموم، أي يضربه على رأسه، ثم يعود إلى مكانه. بعد ذلك يسألون اللاعب المقنوع أي الذي ضُرب على رأسه بقولهم «من قنعك يامقنوع؟» فإذا استطاع معرفة من قنّعه فإن أفراد فريق طام يقولون «حَدِّر فوق» فتتبادل المراكز والأدوار، ويصبح فريق طام مطموماً، وفريق مطموم طاماً. أما إذا لم يتمكن

ازلْجَه

اللاعب المقنوع من معرفة من قنعه، فإن أفراد فريق طام يقولون «ازلجَه» ويقومون بالضغط على أعين فريق مطموم بشدة. وتعاد اللعبة حتى يتمكن من يُضرب من أعضاء فريق مطموم من معرفة من ضربه.

ويتضح من هذا الوصف أن اللعبة تعتمد على الفراسة، إذ يحاول اللاعب المقنوع معرفة من ضربه (قنعه)، مستعيناً في ذلك بعدة أمور؛ كقوة الضربة وطريقتها، وخفة حركة اللاعب إلى غير ذلك (العواد ١٤٠٧: ٣٣-٣٤).

الاسَحّ

الاسح أو (اللسَحّ) كما تعرف في الجنوب، أو (عُميّان) في بعض مناطق الحجاز. يمارس الشباب في منطقة القصيم وغيرها من المناطق لعبة الاسّح في الليل،

غالباً على ضوء القمر. ولكنها تلعب أيضاً في النهار، عند توافر ثمانية أو عشرة من اللاعبين.

وتبدأ اللعبة بإجراء القرعة، ومن تختاره القرعة تغلمط عيونه أي تعصب عيناه بلف غترة أو نحوها على عينيه وربطها، بحيث لا يتمكن من رؤية بقية اللاعبين. وبعد ذلك يقف اللاعب معصوب العينين ويفحج رجليه أو يفشح أي يباعد بين رجليه. وعلى مسافة، بعيدة بعض الشيء، يقف بقية اللاعبين، وقد كوروا غترهم (لفوها على شكل كرات صغيرة). ثم يقذف كل منهم بغترته من بين، أو قرب رجلي اللاعب معصوب العينين، ثم يجلس مكانها، فإذا جلس آخر لاعب بعد رمي غترته، أعطى أحدهم -عادة قائد الفريق- إشارة

الاسَح

كالصفير، مثلاً. ويبدأ اللاعب معصوب العينين البحث عن بقية اللاعبين، وفي الوقت نفسه يحاول كل واحد من اللاعبين حَبْشَ، أي لمس اللاعب معصوب العينين كلما اقترب منه.

وهكذا تستمر اللعبة حتى يتمكن هذا اللاعب من إمساك أحد اللاعبين، عند ذلك ينتقل الدور إلى اللاعب المسوك فتعصب عيناه، وهكذا. وواضح أن هذه اللعبة مبنية على قوة الملاحظة، حيث يحاول اللاعب معصوب العينين أن يتنبأ بمكان بقية اللاعبين من خلال الصوت الصادر عن حركتهم أو ضحكهم أثناء عملية المطاردة (العواد ١٤٠٧: ٤٤، ومصادر أخرى).

إشْ تِشْرْبُون

من ألعاب الصبيان المعروفة في الهفوف، بالمنطقة الشرقية. وهي من الألعاب الجماعية. وتتمثل اللعبة في أن تقف مجموعة من اللاعبين في صف واحد متجهين وجهة واحدة. ثم يقول أحدهم «إش تاكلون؟» أي ماذا تأكلون؟. فيردون عليه «لحم الطيور» فيقول «إش تشربون؟» أي ماذا تشربون؟ فيردون عليه «نقيطة عسل» بعد ذلك يقول لهم «منين الممر؟» أي من أين الممر أو العبور؟ فيردون

إشْتِشْرِبُون

عليه مشيرين إلى اسم أحدهم، كأن يكون بينهم خالد، فيقولون «خالد» أي من عند خالد. ثم يردد اللاعبون، في حركات متمايله «خلد له» ويمرون من بين يدي خالد، محاولين تحريكه شيئاً فشيئاً مع كل دورة، حتى يديروا وجهه إلى الجهة المعاكسة لتلك التي يقف عليها. فإذا نجحوا في ذلك، انتقلوا إلى لاعب آخر. وهكذا تستمر اللعبة.

اصْفِرْ وانْقِرْ

اصْفِر وانقِرْ أو الكبيش من الألعاب الشعبية التي يتطلب أداؤها وجود مكان فسيح. ويمكن ممارستها بعدد أقله ستة لاعبين. تبدأ اللعبة بعد أن يُختار أحد اللاعبين عن طريق القرعة ليختفي ريثما يغطي بقية اللاعبين أجسامهم بالكامل برداء، ويصبحون في وضع يصعب عليه معه تمييزهم ومعرفتهم. ثم يسمح الحكم للاّعب المختفي بالظهور والاقتراب من بقية اللاعبين، ليسألهم، الواحد تلو الآخر، قائلاً «اصفر» فيصفر «وانقر» فينقر. وخلال ذلك يحدد من توقع أنه عرفه، وينادِيه باسمه. فإن كان الاسم الذي حدده صحيحاً، أي إذا تمكن من معرفة اللاعب، فإنه يضربه بقوة بالمرقع -وهو فوطة أو غترة مبرومة على هيئة سوط أو حبل- حتى يصل إلى المهر وهو

إصْفِرْوانْقِرْ

مكان يحدد مسبقاً ومن يصل إليه يكون بمنجاة من الضرب. أما إن كان الاسم غير صحيح، فإن اللاعب المغطَى، الذي تمكن من إخفاء شخصيته، يكون هو الضارب بالمرقع للاعب المنادي ضرباً شديداً، جزاء لعدم تمكنه من معرفة الاسم الصحيح لهذا اللاعب الذي اختاره من اللاعبين المغطاة أجسامهم ثم يتبادلان الأدوار (عفيفي ١٤١٢: ٤٣).

الإضمار

يطلب فيه الأول من الآخر أن يضمر رقماً معيناً، ثم يطلب منه إضافة مثله إليه ويسمي صاحب هذا المِثْل من الحاضرين، ثم يدفع إليه رقماً معلوماً، ويطلب منه ضمه إلى ما قبله من أرقام، ويطلب منه إلغاء نصف المجموع ورد الرقم المضاف الأول إلى صاحبه، وأخيراً يخبره بأن الباقي معه هو كذا، ويذكر رقماً معيناً، فيذهل المضمِر من الاكتشاف.

والواقع أن الأول لا تهمه الأرقام ولكنه يعرف أن النتيجة النهائية هي، دوماً، أن المبلغ الباقي هو نصف الرقم المعلوم الذي دفعه إليه، فلو أضمر ١٠ وأخذ من صاحبه ١٠ ودفع له مبلغاً معلوماً هو ٦ فيكون المجموع ٢٦، فإذا الغى النصف بقي ١٣ ورد العشرة إلى صاحبها بقي معه ٣ وهو نصف المبلغ المعلوم المؤدى إليه.

اطْرَحْ وارْكَبْ

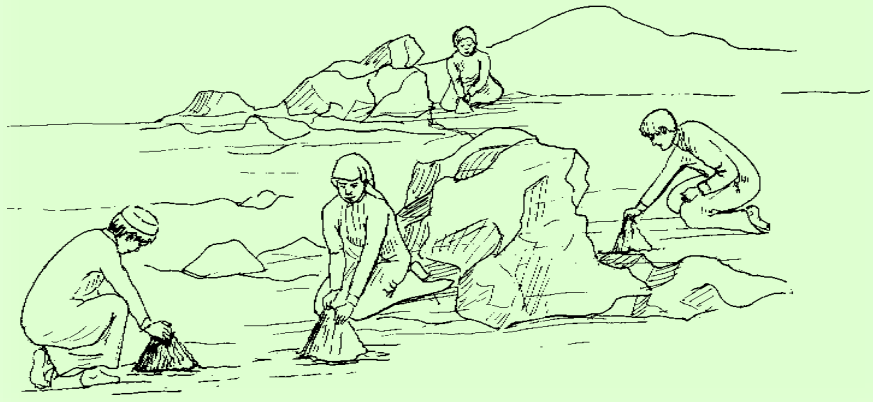
(انظَر عِدّ واركب)

اعْقُبُونا ونْعَقُبْكُم

لعبة اَعْقُبُونا ونْعَقُبْكُم، أو (التَغْرِيْر)، أو (ازْبَيْر)، أو (خبّيَاتْ الفَارْ) من الألعاب الجماعية التي يمارسها الصبيان والصبايا، كل على حدة، في كثير من مناطق المملكة. وهي تلعب في الليل، خاصة في ليالي الصيف والخريف المقمرة. ولأداء هذه اللعبة ينقسم اللاعبون إلى فريقين كل فريق مكون من ثلاثة إلى ستة لاعبين.

وتبدأ اللعبة بأن يتجه كل فريق إلى جهة عكس التي ذهب إليها الفريق

الآخر. ثم يخط أفراد كل فريق خطوطاً بأصابع اليد على الأرض، أو يضعون أكواماً من التراب. ويحاول كل فريق أن تكون هذه الخطوط أو الأكوام قدر الإمكان في أماكن خفية، حتى يصعب العثور عليها من قبل الفريق الثاني. ولذلك يضعونها في ظلال الأشجار أو خلف الجدران أو الصخور ونحو ذلك. بعد ذلك ينادي كل فريق على الآخر «انتهيتم؟» أي هل انتهيتم؟. فإذا كانوا قد انتهوا، يرد كل فريق بصوت مسموع «خلاص» أي نعم قد انتهينا. ثم يُنادى مرة أخرى «اعقبونا ونعقبكم». فيذهب كل فريق إلى ميدان الفريق الآخر، للبحث عن الخطوط أو الأكوام، ومسح أو إزالة ما يجدونه منها. ويحاول كل فريق أن ينتهي قبل منافسه. فإذا انتهى -على حد تقديره- من مسح الخطوط أو تسوية الأكوام ينادى «خلاص» إشارة إلى الانتهاء، أو «انفقعت البيضة» إشارة إلى إزالة جميع الخبيات. بعد ذلك يذهب أفراد الفريقين معاً، بوصفهم لجنة تحكيم، إلى ميدان أحد الفريقين، ويبدأون بتسجيل عدد الخطوط أو الأكوام التي لم تمسح. وبطبيعة الحال فإن أعضاء كل فريق يعرفون أماكن كل خط أو كومة لم تمسح، فتسجلها لجنة التحكيم نقطة لصالح الفريق الذي توجد بميدانه. ثم تنتقل اللجنة إلى ميدان الفريق الثاني لتقوم بالعملية نفسها.



اعْقُبُونا وِنْعَقُبْكُم

والفريق الفائز هـو الذي أزال أكبر عدد من خطوط أو أكوام الفريق الآخر. غير أنه في بعض المناطق، كما في وادي الدواسر، تذهب لجنة التحكيم أولاً إلى ميدان الفريق الذي أعلن الانتهاء. فإذا كان صادقاً، بمعـنى أنه قد أزال جميع أكوام الرمل (الخـبيات)، فإنه يعد هو الفائز. أما إذا لم يكن كذلك فإنه يعد مهزوماً، حتى وإن كان الفريق الثاني لم يمـسح جـمـيع الأكـوام أو الخـطوط (الـسـويـداء ١٤٠٣ : ٣٢٨-٣٢٩، والميمان ١٤٠٣ : ٦٦).

افْتَح الباب – ما نفْتَح

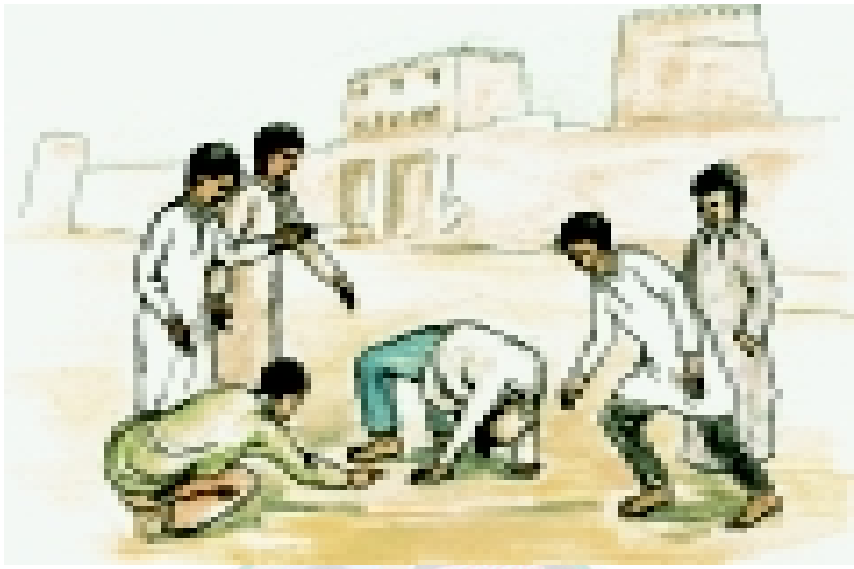
هذه الـلعبـة من ألعـاب الصبـيان الجماعـية. وصفتهـا أن يقف الصبيـان متماسكي الأيدي، مكونين دائرة، يقف واحد منهم فـي وسطها. ويحاول هذا اللاعب التحايل على اللاعبين والخروج من الـدائرة علـى غفلـة منهـم، وهم يحاولون منعه. وفي أثناء المحاولة يردد اللاعبـون بعض العبـارات، كأن يقول اللاعب الذي في الوسط «افتح الباب» فيرد علـيه بقية اللاعـبين وهم يرفعون أيديهم ويخفضونها في محاولة لاستفزازه «ما نـفتح». فيـقول الذي في الـوسط «أعطيك تمر» فيرد عليه بقية اللاعبين «ما نفتح» فيقـول «أعطيك طحين» فيردون «ما نفتح».

وهكذا تستمر اللعبة والصبـي الذي في الـوسط يقوم بـحركات تمـويهيـة، محاولاً أن يجد فرصة كي يفلت منهم. فإذا تمـكن من الخـروج والوصول إلى المدعى –وهـو مكان يحـدد قبل بدايـة اللعبة– دون أن يلمسه أحد اللاعبين يكون في مأمن، ويُعد منتصراً، وينتهي دوره، لينـتقل الدور، أي الـدخول في وسط الدائرة، إلى لاعب آخر.

وتعتمد اللعبة على الفطنة، بحـيث يستطيع اللاعب تحديد النقطة التي يمكن أن ينفذ من خلالها دون أن يتعرض لمقاومة صعبة، أو يتمكن أحدٌ من إمساكه. فقد يرى أن أحد اللاعبين غافل، وأن المسافة بينه وبين اللاعب الذي يليه واسعة مثلاً، وغير ذلك من نقاط الضعف التي يمكن أن يستغلها لصالحه.

اقْلِب السّيْف

لعل سبب تسـمية هذه اللعبة بهذا الاسم يعود إلى مشابهة شكل الـلاعب حال اسـتلقـائه إلى الخـلف بـالسيـف المقـلوب. ومعنـى «اقلب» غيّـر وضع الشـيء رأساً عـلى عقـب. وهي مـن الألعاب التي يمارسها الصبيان والفتيات



اقْلِب السّيْف

في جنـوب المملكة، وربمـا في مناطق أخرى. وصفتها أن يوضع عود كبريت، أو أي شيء صغير الحجم على الأرض، ثم يستلقي اللاعب على ظهره وينحني بجسمه، ورأسه إلى الخلف، معتمداً على يديه ويقوس ظـهره، لكي يلتقط ذلك الشيء بفمه. ويتطلب ذلـك قدراً كبيراً من مرونة الجسم والعضلات.

الْمَس بعيره

(انظر الخطفه).

إلى جاك الحَبَرْدي

هذه لعبة من ألعاب التعجيز اللفظي وتعـرف أيضاً باسـم الى جاك الضـب ويمارسها الكبار غـالباً مع صغارهم في بعض مـناطق المملـكة. فيقول الكـبير للصغير «الى جاك الضـب.. يرطع.. يرطع من تعشّـيه؟» فيقول الطفل على سبيل المثـال «عمر» فيقول والده أو أي شخص كبير «يامعمرك التعمر والذي ما يتـعمر.. الى جـاك الضب يـرطع.. يرطع.. من تعشيه؟» فيقول الطفل اسماً من الأسماء التـي يختارها وعادة يذكر اسماً من أسمـاء إخوانه أو أصدقائه أو أقرانه، «سـعيد» مثلاً، فـيقول الرجل الكبير «يامسعّدك السعد.. والذي.. ما يسعد.. إلى جاك الضب يـرطع يرطع من تعـشيه؟». وهكذا إلـى أن يكتفـي الطفل من هذه اللعبة.

ويقولون في بعض مناطق المملكة مثل وادي الصفراء «إذا جاك الحبرشي يرشي وش تحط لـه في جرابه؟» فيرد المسؤول مختاراً كـلمة صعبة التخريج «أحط له دشيشه» أي جريش، فـيقول السائل «يامدششك المدشش، لى جاك الحبرشي يرشي وش تحط له في جرابه؟» وتستمر اللعبة حتى يوفق المسؤول كلمة يصعب تخريج اسم منها يستخدم للدعاء عـلى المـسؤول مـثـل «يامـدششـك المدشش...» وعـندما ظهرت الـكوكا كولا استخدم اسمها للتعجيز، فكانوا يقولون «يامكوكلك المكوكـل» وتحدث صعوبة في النطق بها كأن تُنطق، مثلاً، «ياملـكلكك المكـلكك. يامكـلكلك المكلكل».

ومثـل ذلك، «إلى جـاك الحبردي يردي ويش تعشيّه؟». ولهذه الصيغة من اللعبة قصة يتـناقلها بعض كبار السن، وهي أنه في الفتـرة التي كان فيها زمام الأمن منفلتاً قبل أن يستتب على يد الملك عبدالعزيز -يرحمه الله- كان لكل قبيلة منطقة تسيطر عليها وتعدها حمى لها، وتفرض على من يمر في طرق هذا الحمى رسماً من مال أو طعام أو نحوه تـأخذه لقـاء تأمين الـطرق وحـماية الحـاج أو المسافر، وكان مـا تأخذه القبيلة يسمـى الشرط أو الـعشاء. وكانت تـقوم بهذا العمل مجموعة من رجال القبيلة تكمن للقادمين والسالكين، ومع كل رجل من هذه المجـموعة جـراب يجمـع فيه مـا يُحصل عليه، ثم يجلبون ما جمعوه إلى شيخهم أو رئيسهم ليقوم بتوزيعه عليهم حيث يأخذ كل منهم عشاء لقاء ما قام به من جهد. وفي أحد الأيام أرادوا اقتسام الغنيمة ولكن الحبردي، وهو واحد منهم كان غائباً، فألحوا على رئيسهم بتقسـيم المحصول، فقال لهم «وإذا جانا الحبردي يردي ويش نعشيـه؟» فرد عليه أحدهم «نعشيه كذا وكذا» واستمر رئيسهم يقول لهم الواحد بعد الآخر «وأنت، إذا جاك الحبردي يردي ويش تعشيه؟» وكان قصد رئيـسهم إضـاعة الـوقت حتـى يصل الحبردي من غير أن يشعر جماعته بمضض الانتظار.

الأُمّ

من الألعاب المشهورة، خاصة في المنطقة الجنوبية. ويلزم لأداء اللعبة ستة أحجار صغيرة وأربعة لاعبين، كل اثنين منهم يكونـان فريقاً. تصف الأحجار في صـفين متـوازيين عـلى الأرض، وتجرى القرعة لتحديد الفريق الذي يبدأ اللعب.

وبعد تحديد الفريق الذي يبدأ اللعب، يمسك أحد اللاعبين إصبع زميله بيدٍ، ويؤشر بإصبع يده الأخرى على الأحجار، وهو يردد «أمك... أمك». وعند الإشارة إلى حجر معين يضغط اللاعب على إصبع زميله إشارة إلى أنه قد اختار هذا الحجر ليكون أماً له، مع الاستمرار في تكرار هذه العملية عدة مرات للتمويه على أعضاء الفريق الثاني. ثم يتوقف اللاعب عن الإشارة، ويطلب من الفريق الثاني تحديد أم زميله. ويدير اللاعب وجهه، بحيث لا يمكنه رؤية الأحجار التي سوف يحددها الفريق الثاني. فيحدد أعضاء الفريق الثاني ثلاثة أحجار، يتوقع أن تكون أم لاعب الفريق الأول منها. وبعد تحديد الأحجار يدير لاعب الفريق الأول وجهه نحو اللاعبين. فإن كانت أمه من ضمن الأحجار التي حددها أعضاء الفريق الثاني، قال له زميله «أمك سِري بها» أما إن لم تكن من بينها، فإنه يقول له «أمك مكانها» فإذا كانت أمه قد «سري بها» فعليه أن يختار أماً غيرها، فيشير إلى أي حجر من الأحجار المتبقية أمام اللاعبين. فإذا كان هذا الحجر من ضمن الأحجار الثلاثة التي سبق وأن حددها أعضاء الفريق

الأُمّ

الثاني، تنتقل اللعبة إلى الفريق الثاني. أما إذا لم يكن من ضمن تلك الأحجار الثلاثة فإن اللعبة تبقى لدى الفريق الأول، وتحسب له نقطة. وكذلك لو كانت أم لاعب الفريق الأول ما تزال مكانها فإن اللاعب يشير إليها، وتحتسب نقطة لصالح فريقه (العواد ١٤٠٧: ٤٢-٤٣).

أمّ الاولاد وامَّ العيال

(انظر يابونا جانا الذيب)

أُمْ تِسِع

من الألعاب المشهورة في أغلب مناطق المملكة. ولها عدة أسماء أخرى من أشهرها (أُمّ غرَيْبَيْن)، (أُمّ الخْطُوْط)، (المخْطِّطة)، (الصبّه)، (مِقْطَار التِّسِع)، (السّوق)، (القَطْره) و(أُمّ عويْدَات)، كما تسمى في الباحة

(المقطا). وهي قريبة الشبه بلعبة (أُمْ سِت). وقد وجد الأستاذ حمد الجاسر رقعتها مرسومة على إحدى الصخور في جبال دوس، ورجح أنها لعبة القرق أو الخط المعروفة عند العرب منذ القدم.

ولعبة أم تسع من الألعاب الثنائية، ويلعبها الكبار والصغار. وتتطلب اللعبة رسم ثلاثة مستطيلات أو مربعات بمقاسات مختلفة، ويوضع كل مربع داخل الآخر (الأوسط داخل الكبير، والصغير داخل الأوسط). وهي تُرسم على الأرض أو على ورقة أو صحيفة ونحوها. وتقطع أضلاع هذه المربعات من منتصفها بأربعة خطوط، يصل كل منها ما بين منتصف أحد أضلاع المربع الخارجي وما يقابله في المربع الداخلي. كما تتطلب ثماني عشرة قطعة من حجر صغير أو نحو ذلك من النوى وغيره. ويحضر كل لاعب تسع قطع بشرط أن يكون هناك تمايز أو اختلاف بين قطع اللاعبين، كاختلاف الحجم أو اللون، حتى لا يكون هناك لبس أو اختلاط بين الأحجار. ويجري اللاعبان القرعة لتحديد من سيبدأ اللعبة منهما، وبعد ذلك تبدأ اللعبة بأن يضع كل لاعب بالتناوب قطع الحجر في زوايا المستطيلات أو تقاطع الخطوط. فيضع اللاعب الأول عند البداية قطعة، ثم ينتقل الدور إلى اللاعب الثاني، وهكذا. ويحاول كل لاعب أن يضع ثلاثاً من قطعه على خط واحد، على حين يحاول اللاعب الآخر أن يحول بينه وبين ذلك بوضع قطعة من قطعه بينها. فإذا تمكن لاعب من صف ثلاث قطع من قطعه ووضعها في صف أو على خط واحد، أفقي أو رأسي، عندئذٍ يخسر اللاعب الآخر واحدة من قطعه، وتوضع في وسط المستطيل الداخلي (النار)، ولا يستخدمها في اللعبة مرة أخرى، فيصبح لعبه بعد ذلك بعدد أقل من منافسه مما يحد من فرصة فوزه.

وبعد النزول، أي إكمال وضع القطع، يبدأ اللاعبان، بالتناوب كذلك، عملية تحريك القطع. وتُحرك في كل مرة قطعة واحدة، وفي هذه الخطوة أيضاً يحاول كل منهما أن يصفّ ثلاثاً من قطعه على خط واحد، كما يحاول في الوقت نفسه أن يعوق منافسه عن تحقيق ذلك. وكلما تمكن اللاعب من صف ثلاث قطع على خط واحد خسر اللاعب الآخر قطعة يختارها الفائز من قطع منافسه التي يرى فيها خطورة، بحيث يعيقه عن صف ثلاث قطع على

أُمْ تِسع

خط واحد. ومن الكلمات التي يقولها اللاعبون في هذه اللعبة في بعض المناطق «مقطار» أو «ملطاخ» إذا تمكن من صف ثلاث قطع من قطعه على خط واحد، فإذا حرك إحدى هذه القطع بغية إرجاعها إلى مكانها في النقلة القادمة فإنه يقول «مفساح». فإذا تمكن اللاعب الآخر من نقل إحدى قطعه بحيث تعيق اللاعب الأول فإنه يقول «ملداد». أما إذا استطاع اللاعب وضع قطعه على خطين بحيث تكون لديه فرصتان للفوز فإنه يقول لمنافسه «مخيار». فإذا تمكن من صفّ الأحجار الثلاثة قال «طخه» أو «اقفشه» أو «مقطار» أو «ملطاخ». وهكذا تستمر اللعبة حتى يخسر أحد اللاعبين قطعه كلها، أو يرى أنه لا جدوى من المواصلة لأنه خسر كثيراً من قطعه، فينسحب. فيكون هذا اللاعب المنسحب أو الذي فقد قطعه هو الخاسر. ومن شروط هذه اللعبة في بعض مناطق المملكة في حال قرب فوز أحد اللاعبين وذلك بصفه ثلاث قطع متتالية أن ينبه منافسه لذلك.

فاللعبة تحتاج إلى تأنٍّ وفطنة، ورسم استراتيجية للهجوم والدفاع. وقد تستمر اللعبة الواحدة في بعض الأحيان وقتاً

طويلاً (العمار ١٤٠٨: ١١٢-١١٣، ومصادر أخرى).

أُمْ ثَلاث

تمارس هذه اللعبة في أغلب مناطق المملكة، ولها عدة أسماء أخرى من أشهرها (الصّبه)، (السّوق)، (مِقْطَار الثَلاَث) و(القَطْرَه) و(سطيْع) و(الصّبيْ).

وهذه اللعبة من الألعاب الثنائية، يلعبها الصغار والكبار. وتتطلب اللعبة رسم مربع على الأرض، أو على ورقة أو نحوها، تقطع أضلاعه من منتصفها بخطين متعامدين يتقاطعان في وسط المربع. وستة أحجار صغيرة، أو نحو ذلك من النوى، أو أعواد صغيرة، لكل لاعب ثلاث قطع بشرط أن يكون هناك تمايز أو اختلاف بين قطع اللاعبين في اللون أو الحجم أو النوع، حتى لا يحدث خلط أو لبس أثناء اللعب؛ فيختار أحد اللاعبين الحصى والثاني النوى مثلاً، وتبدأ اللعبة بجلوس اللاعبين متقابلين، ومع كل منهما القطع الخاصة به، وبينهما المربع (الملعب). وتُجرى القرعة لتحديد من يبدأ اللعب أولاً.

بعد ذلك يقوم اللاعبان بالتناوب بوضع قطع الحجر في الزوايا وملتقى الخطوط، فيضع اللاعب الأول قطعة، ثم ينتقل الدور إلى اللاعب الثاني، وهكذا حتى يضعا جميع ما معهما من أحجار. وخلال وضعهما للأحجار يحاول كل منهما أن يضع قطعه الثلاث على خط واحد، في حين يحاول كل منهما أن يفسد على منافسه خطته ويمنعه من تحقيق ذلك، بوضع إحدى قطعه بين قطع الآخر، وهكذا.

وبعد إكمال وضع ما معهما من قطع، يبدأ كل منهما، وبالتناوب، بتحريك قطعه. يحرك في كل مرة قطعة واحدة فقط، محاولاً أن يصف قطعه في صف واحد، كما يحاول، في الوقت نفسه، إعاقة منافسه عن تحقيق ذلك.

فإذا تمكن أحدهما من وضع قطعه على خط مستقيم، سواء أثناء عملية وضع القطع أو أثناء عملية التحريك (اللعب)، فإنه يفوز باللعبة، وتكون له نقطة، على حين يكون اللاعب الآخر خاسراً وتسجل عليه نقطة، وهكذا تستمر اللعبة (الأحيدب ١٤٠٩: ١٠٣، ومصادر أخرى).

أُمّ ثْنَعَش

من الألعاب الذهنية المعروفة، وتسمى أيضاً (مِقْطَار الثّنَعَشَر) أي الاثنا عشر، نسبة إلى عدد الأحجار التي

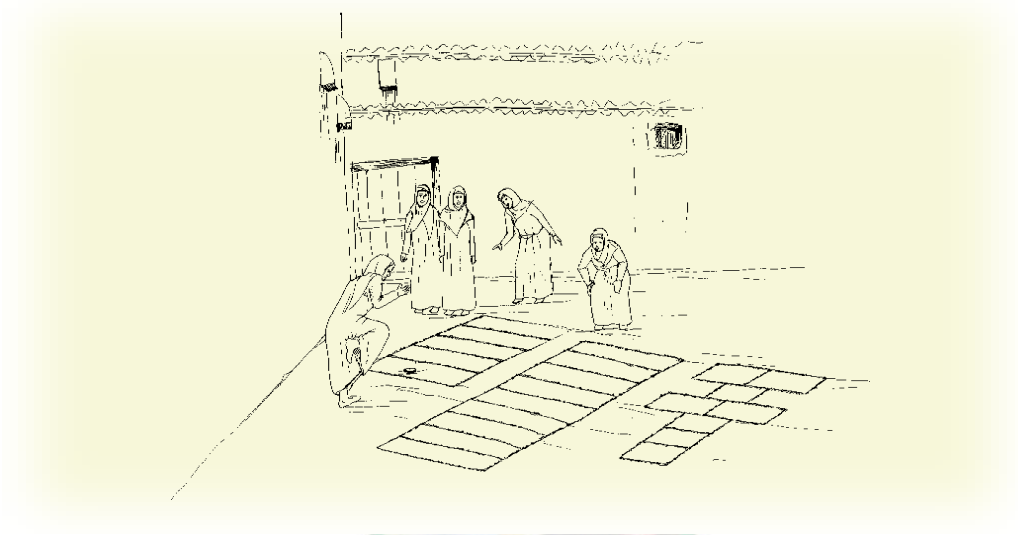
يستخدمها كل لاعب. وهذه لعبة ثنائية يلعبها الكبار، وتعدّ إلى حد كبير تطوراً للعبة (أُم تِسِع). ولا تختلف عنها إلا في أنها تحتوي على أربعة مربعات بمقاسات مختلفة، يوضع بعضها داخل بعض، بدلاً من ثلاثة مربعات. ثم تقطع أضلاع هذه المربعات من منتصفها بخطين مستقيمين، أحدهما أفقي والآخر عمودي، ويتقاطعان في مركز هذه المربعات. وكذلك في استخدام كل لاعب لاثني عشر حجراً بدلاً من تسعة أحجار. أما القطره، وهي أن يأخذ اللاعب حجراً من أحجار زميله ويخرجه من اللعب، ويعرف أيضاً بالملطاخ فتتحقق بصورتين: إحداهما تمكن اللاعب من صف ثلاث قطع من أحجاره على أحد الأضلاع الستة عشر، أو أربعة من أحجاره على أحد الخطوط الأربعة الموصلة بين الأضلاع المتوازية.

وفي بعض المناطق، يترتب على الفوز في لعبة من ألعاب المقطار الأربع (أُمْ ثَلاَث، أُمْ سِت، أُمْ تِسِع، أُمّ ثْنَعَش) أن يقدم اللاعب الخاسر جائزة للاّعب الفائز، كقطعة من الحلوى مثلاً. وربما بدلاً من ذلك يضرب اللاعب الفائز اللاعب الخاسر عدداً من الضربات بعصا أو نحو ذلك حسب ما تم الاتفاق عليه بينهما قبل بداية اللعبة.

أُمّ الخطُوطْ

من الألعاب الشعبية المعروفة في أغلب مناطق المملكة، ولكن مع اختلاف بسيط في التسمية. ومن أسمائها (أُمْ خطُوطْ)، و(العَتْبه)، و(الشَّكه)، و(الطجنه). وتمارسها الفتيات الصغيرات وكذلك الصبيان وإن كانت أكثر ارتباطاً بالفتيات. وتؤدى اللعبة بطريقتين: أولاهما تتمثل في أن يُرسم مستطيل على الأرض ويُقسم إلى أربعة مستطيلات متساوية، وفي المنتصف يفصل بينها خطان متوازيان، بينهما مسافة عشرين سنتمتراً تقريبا. وتعد هذه المسافة استراحة للاعب أو اللاعبة.

تبدأ اللعبة بإحضار قطعة عظم، من ضلع بقرة أو جمل، أو قطعة من الخشب أو الحجر. فيرفع اللاعب الذي وقعت عليه القرعة، إحدى رجليه، ويرتكز على الأخرى. ويبدأ برمي قطعة العظم في المستطيل الأول بيده. بعد ذلك يقفز عليها، ثم يحاول أن يخرجها من المستطيل الأول إلى مكان البداية عن طريق دفعها بإصابع رجله التي يحجل عليها وهو على الهيئة نفسها.



أُمّ الخطُوطْ

ثم يرميها في المستطيل الثاني ويخرجها منه إلى مكان البداية، بالطريقة نفسها، ثم ينقلها إلى المستطيل الثالث. وهنا يحق له أن يستريح في منطقة الاستراحة. ثم يخرجها مروراً بالمستطيل الثاني، فالأول حتى يصل إلى مكان البداية. فينتقل إلى المستطيل الرابع. وفي جميع المراحل لابد أن يستخدم طريقة الحجل وأن لا يطأ أحد الخطوط. فمن وقع في أحد هذين المحذورين يخسر اللعبة، وينتقل الدور إلى اللاعب الآخر. وهناك طريقة للعبة، تتمثل في احتفاظ اللّاعب بالعظم أو غيره بين إصبعين من أصابع قدمه التي يحجل عليها، أثناء إخراجها من المستطيلات، ويشترط في هذه الطريقة ألا يقع العظم.

وأما الطريقة الثانية، وتعرف في القطيف بالحَجْلَه أو القَزْلَه، فتتمثل في رسم مستطيل كبير على الأرض، ثم يقسم هذا المستطيل إلى تسعة مستطيلات صغيرة ومتساوية. ويؤتى بقطعة حجر صغيرة مدورة ورقيقة، أو قطعة خشب، أو خزف، أو نحوه تسمى الشير. تبدأ اللعبة بأن يقف اللاعب، خارج المستطيلات، ثم يقذف القطعة داخل المستطيل الأول. بعد ذلك يرفع إحدى قدميه ويحجل على الأخرى إلى المستطيل الأول، ليُخرج القطعة. ثم يضربها بقدمه إلى المستطيل الثاني فالثالث

فالرابع... وهكـذا، حتى ينهي جميع المستطـيلات. ولكن إذا لامست قدمـه المرفوعة الأرض، أو وقعت قطعة الشير على أحد الخطـوط أو خارج المستطيل المقصود، ينتهي دوره وينتقل اللعب إلى اللاعب الآخر. أما إذا أتم هذه المرحلة بنجاح، فإنه يقف أمام المستطيلات في مكان البداية، مديراً وجهه، بحيث تكون المستطيلات خلف ظهره، ويرمي بالقطعة إلى الخلف نحو المستطيلات. فإذا وقعت في أحدها، فـإن هذا المستطيل يصـبح ملكاً لـه (بيتاً له)، ويضع عـلامة تدل علـى ذلك. وهكـذا يسـتمر الـلعب بالطريقة نفسها، ليملك أكبر عدد ممكن من المستطيلات، حـتى يصعب اللعب على منافـسه. فإذا تمكن من ذلك عد هو الفائز. ويحق له أن يجمع الصبيان ليطلعهـم على المشهد الذي يمسك فيـه أُذن منافسه ليطلب منه أن يقلد أصوات أو حركات بعض الحيوانـات (السويداء ١٤٠٣: ٣٣٨، ومصادر أخرى).

وأما في الحجـاز فتسـمى هذه اللعبة باسـم (بِرْ بِرْ). وتبدأ، عادة، بالقرعة بعد أن يتهيأ اللاعبون ويتم تخطيط الملعب على شكل خمسة مستطيلات طول كل مستطيل متران وعرضه متر واحد ولكل مستطـيل اسم يطلق عليـه، فالمستطيل الأول، يسمى حادي والثاني ثاني والثالث بيت النار والرابع بيت الراحـه أو النسم أو الملينه، والخامس بِرْ بِرْ أو بِرْ بِرْ عجم، وأحياناً تزيد مقاسات المستطيل، وخاصة الرابع والخامس، ويوضـع على الثالث خطوط أخرى للدلالة على أنه بيت النار الذي لا يجوز أن يستـريح فيه اللاعب ولا يضع الحجر في وسطه.

يبـدأ اللاعب بـوضع الحـجر في المستطيل الأول من مسافة متر تقريباً ثم يقفز بقدم واحدة بحيث يطأ الحجر الذي وضعه، والأخـرى يرفعها. وإن رمـى الحجر ووقع الحجر على الخط أو لامست قدمه الخط أو أنزل قدمـه المرفوعة يعدّ مهزومـاً، ويطلق علـيه كلمـة «ميت» ويأخذ دوره اللاعب الآخر. فهي لعبة فردية ولا حـصر لعدد اللاعـبين فيهـا فيمكن أن تؤدى اللعبة باثنين أو ثلاثة أو أربعة أو خمسة أو ستة أو سبعة. وإذا انتهى اللاعب من المستطيل الأول يعود إلى خط البداية بعـد قفزه بقدم واحدة ووقوع قدمه على الحجر يأخذه ويرميه في وسط المستطيل الـثاني ثم يقفز من خط البداية إلى الأول ومن الأول إلـى الثانـي ثم يحاول إخراج الحجـر بقدم واحدة بحـيث يتعدى الأول ثـم يقفز عليه، وإذا وصل اللاعب البيت الرابع

بعد رمي الحجر في وسطه يقفز من خط البداية إلى الأول ثم الثاني ثم يتجاوز الثالث لأنه بيت النار لا يستراح فيه ثم يقفز إلى بيت الراحه من البيت الثاني ويضع قدميه ويستريح، وبعدها يحاول إخراج الحجر من الرابع إلى خط البداية بقدم واحدة، وبعد أن يأخذ قسطاً من الراحة يعود من حيث أتى فيتجاوز بيت النار إلى الثاني ثم إلى الأول ثم إلى الحجر ليقفز عليه، وأخيراً يحاول رمي الحجر في وسط البيت الآخر الخامس المسمى بِرْ بِرْ أو بِرْ بِرْ عجم ويبدأ بالقفز من الأول إلى الثاني إلى الرابع، ثم يستريح، ثم يقفز على الحجر إلى الخامس ويحاول إخراج الحجر من الخامس إلى خارج الملعب ويأتي قافزاً على قدم واحدة متجاوزاً بيت النار إلى الثاني فالأول، ثم إلى الحجر، ولابد أن تقع قدمه على الحجر. وهنا يفوز اللاعب. وبهذا الشرح تتضح لنا الأشياء الممنوعة في اللعبة وهي ما يلي:

١) ملامسة القدم لأي خط من الخطوط.
٢) وقوع الحجر على الخط في أي بيت.
٣) قفز اللاعب إلى البيت الثالث (بيت النار) أو وقوع الحجر بهذا البيت.
٤) ملامسة القدم الأخرى الأرض، إلا إذا كان في بيت الراحه.
٥) إمساك الحجر بين إصبعي القدم لرفعه معه وهو يقفز دون رميه ثم القفز عليه.
٦) رمي الحجر باتجاه معاكس لنقطة البداية.

أما الأشياء المسموح بها فهي ما يلي:

١) استبدال قدم مكان أخرى لتعب الأولى، وذلك بشرط أن يكون في نقطة البداية أو في (بيت الراحه).
٢) السماح للاعب بالقفز على قدميه وذلك عندما يكمل آخر بيت.
٣) السماح له بالجلوس أو الوقوف في بيت الراحه كما يريد.
٤) السماح له بالوقوف على قدم واحدة في البيت الأول والثاني والخامس، كما يسمح له بالاتجاه يميناً وشمالاً حفاظاً على توازن جسمه.

أُمّ الزّاكَي

من الألعاب المعروفة في مناطق مختلفة من المملكة. ومن مسمياتها (أبُو شتَيّه) في المنطقة الجنوبية، و(عَبدْ الرّوْقِي) في جنوب نجد، و(زَانَه زَانَه زَانَه) في القطيف، و(زَيْزَا عَمُود) أو (الزَّيْزَاء) أو (الزَّيْزَاه) في منطقة حائل و(الكوكسي) في الهفوف و(راعي الذلول) في المنطقة الشمالية. وهي من الألعاب الشعبية المعروفة أيضاً لدى بعض

دول الخليج العربي، إذ تعرف في الإمارات باسم (كُوْكُوْ حَمَامَه). وهي لعبة يمثل الطفل أحد طرفيها، أما الطرف الثاني فيؤديه أحد الأبوين الأم أو الأب. وكيفية ممارستها تتمثل في أن تستلقي الأم، أو الأب على الظهر، وتعلق الطفل بأرجلها ممسكاً بركبتيها. وتحتاط الأم فتمسك بيديه خوفاً عليه من الوقوع، ثم ترفعه إلى أعلى، وتنزله إلى أسفل مع كل توقيفة في كلامها، حيث تنشد بعض الأهازيج لتسلية الصغير. وتختلف هذه الأهازيج حسب المنطقة التي تمارس فيها هذه اللعبة، ففي بعض المناطق تردد الأم أثناء اللعبة الأهزوجة الآتية:

أم الزاكي ويش عشاك؟
قريصاتي
ويش ايدامه؟
بول حمّاره

- وفي بعض مناطق نجد يقال:

أم الزاكي وش عشاك؟
قرصان وجريش
وش ايدامه؟
دهنة حاشي

- وفي جنوب نجد، تردد الأم على طفلها:

عبد الروقي
من الفوقي
أمك، والاّ ابوك

ومع كل مقطع ترفع الأم طفلها إلى الأعلى، ثم تهوي به مسرعة، حتى إذا وصلت إلى المقطع الأخير «والا أبوك»

أُمّ الزّاكي

قامت بإنزاله على أحد الجانبين الأيمن منها أو الأيسر، وهكذا.

وفي المنطقة الشرقية تقول الأهزوجة:

«زانه زانه زانه» ثم ترفعه وتنزله

«والحلوة في الدانه» ثم ترفعه وتنزله

وهكذا إلى آخر الأنشودة التي تقول:

زانـــــه زانـــــه زانـــــه
والحـــلـــوه فـــي الـــدانـــه
حـســـن يـــابـــو عـــطـــيـــه
وعـــمـــامـــتـــه مـــطـــويـــه
طـــواهـــا مـــا طـــواهـــا
طـــواهـــا فـــي الـــبـــريـــه
يـــارمـــان الـــبـــديـــعـــه
حـــدايـــقـــهـــا الـــوســـيـــعـــه

وفي نهاية الأنشودة توقفه إلى أعلى وهي تقول له:

«تـبـغـى قـرش لـو روبـيـه؟»

ثم تبدأ بدغدغته ليبدأ الطفل بالضحك، ثم ينزل قليلاً وبعدها يعود من جديد وهكذا. وفي الهفوف يردد الأب أو الأم مقولة «يالكوكسي.. شلني واطيح على البطيخ».

أما في منطقة حائل فتقول الأهزوجة:

زيـــــزا عـــــمـــــود
يـــــاراع الـــــفـــــود
الخـــيـــل تـــنـــود
بـــحـــويـــر حـــمـــود

أو:

زيـزا فـتـــي ... ...يـاعـزوتـي
يـاروح روحـي... ... ...ومـهـجـتـــي

وما شابه ذلك.

أما في المنطقة الشمالية فتأتي الأهزوجة على شكل حوار بين الأم، أو الأب وبين الصغير إذ ينادي الأب ابنه في حال رفعه:

«ياراعي الذلول»..

فيرد الصبي «هاه»

ثم يخفضه وهو لا يزال على ساقيه قائلاً «ويش تدوّر...؟» أي عـمّ تبحث فيقـول الصبي «مشـيط مريّتـي» وذلك تصغيراً أي أبحث عن مشط أمرأتي.

فيرفعه والده وهو يقول «هو بالمراغة الدنيا أو بالمراغة القصيا؟» أي هل مشط أمرأتك بمـبرك الذلول الأدنى أو بمـوقع مبركها الأقصى.؟

فيقول الصبي «بالمراغة القصيا..»

فيقـول والده حينئـذ يوصيه «ترى قدامك حديرا.. ومديرا وكلابا معقر.. وبيوتاً مجدر..»

ويظـل يرفعه ويـخفضه بـكلمات مشابهة لكلماته السابقة يحذره من خطر الطريق الذي أمامه وعند نهاية اللعبة يقول له بعد أن يوصيه «... مير تجوّد...» أي لا تسقط ثم يـقذف بطفله بالجهة الـتي هي جهة رأسه وهو مستلقٍ، وهكذا.

أما في نواحي المنطقة الجنوبية من المملكة، فتردد الأم أو الأب أثناء اللعبة الأهزوجة التالية:

يابو شْتَيّه
جاتك حيه
قسمناها على الرعيان
عيّن قسمك تحت البرمه

ومع نهاية الأنشودة يدغدغ الشخص الطفل وهكذا.

وفي الإمارات تقول الأم:

كوكو حمامه
كلها الصبي ما يستحي
يران (جيران) السو ما حايزو
عيسوه سراق القطن
عيسوه سراق القطن
صاف الصيف وصفا
كوك الحمام وحرك الحصا

(الطابور ١٩٩٠: ٢٨٢، ومصادر أخرى).

أم الزبيده

(انظر بيوت الرمل)

أُم سِت

من الألعاب المنتشرة في مختلف مناطق المملكة. وتعرف في بعض مناطق المملكة بـ(مِقْطَار الست). وهي لعبة ثنائية، يلعبها الكبار والصغار، وإن كان أكثر من يمارسها الصغار. وتعد اللعبة تطوراً وامتداداً للعبة أم ثلاث. وتتطلب أم ست رسم مربعين، أحدهما داخل الآخر، على الأرض أو على ورقة أو صحيفة ونحوها. ويوصل كل ضلعين متوازيين من كلا المربعين بخط مستقيم. ويحضر كل لاعب ست قطع من الأحجار الصغيرة أو نحو ذلك من النوى وغيره. ويشترط أن يكون هناك تمايز بين قطع اللاعبين سواء في الحجم أو اللون أو الصنف كما في أم ثلاث وأم تسع، حتى لا يحدث لبس أو اختلاط بين الأحجار. ويجري اللاعبان القرعة لتحديد من يبدأ اللعب أولاً. وتبدأ اللعبة بأن يضع كل لاعب بالتناوب القطع في زوايا المربعين أو ملتقى الخطوط. فيضع اللاعب الأول قطعة، ثم ينتقل الدور إلى اللاعب الثاني، وهكذا. ويحاول كل لاعب أن يضع ثلاثاً من قطعه على ضلع واحد، أو قطعتين على أحد الخطوط الأربعة التي تصل كل ضلعين متوازيين. في حين يحاول اللاعب الآخر أن يحول بينه وبين ذلك بوضع قطعة من قطعه بينها. فإذا نجح لاعب في صف أو وضع ثلاث من قطعه على ضلع واحد،

أو قطعتين على أحد الخطوط الموصلة، يخسر اللاعب الآخر واحدة من قطعه، حيث توضع في وسط المربع الداخلي (النار)، ولا يستخدمها في اللعبة مرة أخرى. فيصبح لعبه بعد ذلك بعدد أقل من قِطع منافسه، مما يحد من فرصة فوزه.

وبعد أن ينتهيا من النزول، أي وضع القطع، يبدأ اللاعبان، وبالتناوب كذلك، بتحريك القطع، وفي كل مرة تحرك قطعة واحدة. وفي هذه الخطوة أيضاً يحاول كل منهما أن يصف ثلاثاً من قطعه على ضلع واحد أو قطعتين على أحد الخطوط الموصلة للضلعين. كما يحاول في الوقت نفسه إعاقة منافسه عن تحقيق ذلك. وكلما تمكن اللاعب من صف ثلاث قطع على أحد الأضلاع أو قطعتين على الخطوط الموصلة، يخسر اللاعب الآخر نقطة. ويحاول اللاعب أن يأخذ من منافسه القطعة التي يرى فيها خطورة، فيعيقه عن صف ثلاث قطع على ضلع واحد أو قطعتين على أحد الخطوط الموصلة. ومن الكلمات التي يقولها اللاعبون في هذه اللعبة في بعض المناطق كلمة «مفساح». وهي تشير إلى أن القائل على وشك أن يتمكن من صف ثلاث من قطعه في ضلع واحد، أو قطعتين في أحد الخطوط الموصلة بين الأضلاع المتوازية. وكذلك كلمة «مقطار» أو «ملطاخ» إذا تمكن فعلاً من ذلك. وهكذا تستمر اللعبة حتى يخسر أحد اللاعبين قطعه، أو يرى أن لا جدوى من المواصلة، لأنه خسر كثيراً من قطعه فينسحب. فيكون اللاعب المنسحب، أو الذي فقد قطعه هو الخاسر، والفائز هو منافسه.

وقد يتفنن بعض اللاعبين في ممارسة هذه اللعبة، عندما يجمع بين عمليتي المفساح والمقطار في آن واحد، أي يجعل كل فسحة بقطرة. فهو يخادع منافسه ليتمكن من صف ثلاث من قطعه على أحد الأضلاع، وصف قطعتين في أحد الضلعين المتماسين مع الضلع الأول. فإذا بدأت اللعبة حرك إحدى القطع الواقعة في منتصف أحد الضلعين، ونقلها إلى منتصف الضلع الموازي له من المربع الآخر. فيصبح في وضع يستطيع معه أن يقطر في كل مرة عندما يحين دوره، وذلك بتحريك القطعة التي تقع في نقطة تماس الضلعين إلى وسط الضلع الذي حرك منه القطعة الأولى. ويكون بذلك قد نجح في صف قطعتين على الخط الموصل بين ضلعي المربعين، ويستطيع أن يأكل إحدى قطع منافسه ويضعها في

النار. كما يستطيع عندما يأتي دوره في اللعب إعادة القطعة التي حركها في المرة الماضية إلى مكانها، وبذا يكون قد تمكن من صف ثلاث قطع على ضلع واحد، مما يمكِّنه من أكل أو إحراق إحدى قطع منافسه. وبهذه الطريقة يستطيع الإتيان على قطع منافسه في زمن وجيز فيتمكن من الفوز عليه.

أُمّ الظّهَر

من الألعاب المعروفة في المنطقة الجنوبية من المملكة. وهي من الألعاب الجماعية، ويمارسها الصبيان في الساحات الكبيرة داخل الأحياء، أو في مكان فسيح، لأن اللعبة تتطلب الجري والمطاردة. ويلزم لأداء اللعبة توافر سبعة أحجار من الحجارة الصغيرة أو قطع الطوب أو نحوها بحجم راحة اليد، تسمى قطعة الحجر الفرش، وكرة صغيرة تصنع من القماش، تُلف بإحكام وتستخدم للتصويب والإطاحة بالحجر.

وتبدأ اللعبة بأن ينقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين في العدد، ومن ثم تجرى القرعة لتحديد من يبدأ اللعب. والفريق الذي تقع عليه القرعة يكون هو الفريق المهاجم، والآخر يقوم بدور الدفاع عن الحجر. بعد ذلك ترسم دائرة صغيرة وترص داخلها الأحجار السبعة بعضها فوق بعض. وعلى مسافة عشرة أمتار تقريباً، يقف اللاعبون ليبدأ أعضاء الفريق المهاجم، واحداً تلو الآخر، برمي الحجارة المرصوصة بكرة القماش محاولين إسقاطها.

فإذا أصاب أحد اللاعبين الحجارة وسقطت، أو سقط بعضها، فإن أعضاء الفريق المهاجم يحاولون إعادة صف هذه الحجارة ووضعها على بعض مرة أخرى. على حين يحاول أعضاء الفريق المدافع إعاقتهم ومنعهم من ذلك، وذلك برميهم بالكرة. فإذا أصيب أحد أعضاء الفريق المهاجم بالكرة في أي جزء من جسمه فإنه يخرج (يسقط) من اللعبة. غير أنه يحق له الرجوع إذا تمكن زملاؤه من صف الحجارة السبعة فوق بعضها. كذلك فإنه يحق لأعضاء الفريق المهاجم صد الكرة بالرأس ومحاولة إبعادها قدر الإمكان، حتى يتمكنوا من صف الحجارة. وكلما تمكن أعضاء الفريق المهاجم من صف الحجارة سقط لاعب من الفريق المدافع. فإذا تمكن الفريق المهاجم من إعادة بناء الحجارة دون أن يصاب أحد أفراده، تحسب له نقطة ويعيد اللعبة مرة أخرى. أما إذا أصيب أفراده من قبل الفريق المدافع، فإن اللعب ينتقل إلى الفريق المدافع. وتتبادل الأدوار

فيصبح الفريق المهاجم مدافعاً والفريق المدافع مهاجماً. وهكذا تستمر اللعبة. وفي النهاية تحسب النقاط، والفريق صاحب النقاط الأكثر هو الفريق الفائز. والتشابه واضح بين هذه اللعبة ولعبة سبع الحجر (الميمان ١٤٠٣: ٢٩-٣٠، ومصادر أخرى).

أم عويدات

(انظر أم تسع)

أم غريبين

(انظر أم تسع)

امْقِرنيك

امْقِرنيك أو (طيْر مِنْ نَطّكْ)، وتسمى أحياناً (خِياسوه)، و(عرست)، من الألعاب الشعبية المعروفة منذ القدم. وكانت تسمى بـ(المِهْزام)، وهي لعبة من ألعاب الصبيان في القطيف.

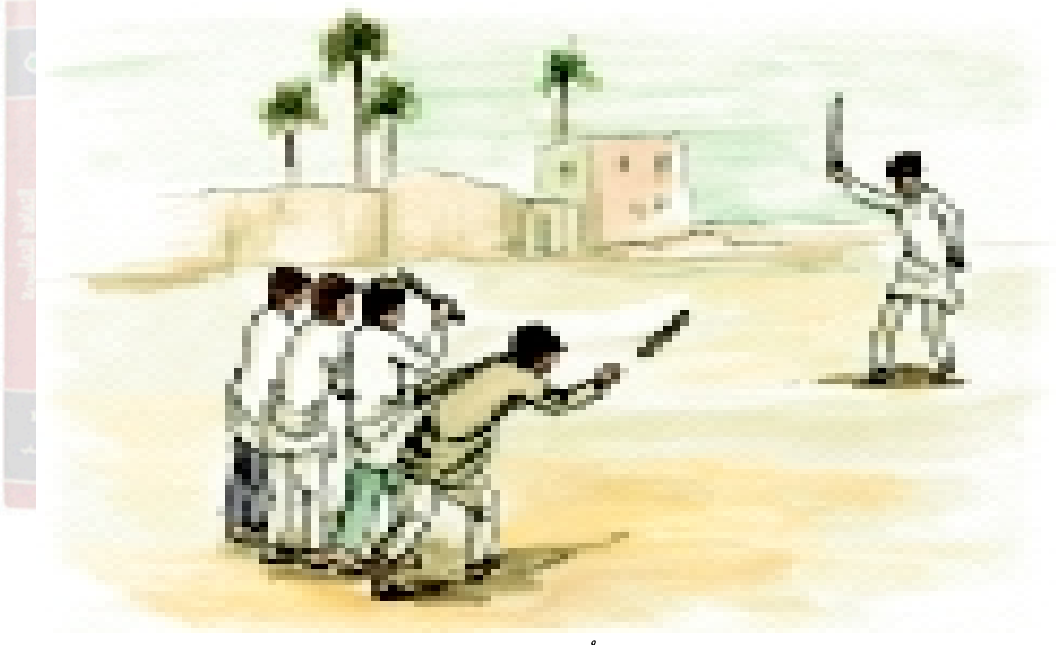
لأداء هذه اللعبة يؤتى برداء أو غترة، فيغطى رأس أحد اللاعبين بحيث لا يستطيع رؤية بقية اللاعبين. ثم يضع هذا اللاعب رأسه على فخذ لاعب آخر يكون جالساً على الأرض. ثم يبدأ اللاعبون القفز فوق ظهر اللاعب المغطى رأسه، وكلما قفز لاعب سُئل اللاعب المغطَى بقولهم «طيْر مِنْ نَطّك؟». فإذا أخطأ في معرفة اللاعب القافز فإنه يبقى مكانه، أما إذا عرفه فإن بقية اللاعبين يقومون بمطاردة اللاعب القافز، محاولين اللحاق به وضربه. فيجري اللاعب مسرعاً ومراوغاً للإفلات من اللاعبين، والعودة إلى اللاعب الجالس، فإذا وصل إلى المكان الذي يوجد به اللاعب المغطى واللاعب الجالس (المحلس) أو (المد)، فإنهم يضعون عليه الغطاء وتستمر اللعبة.

وهذه اللعبة مشهورة في القصيم باسم (مِنْ قَلَط). وطريقة اللعبة أن تجرى القرعة بين اللاعبين، ومن تقع عليه القرعة يتمدد على الأرض بحيث يكون بطنه على الأرض وظهره إلى أعلى، ويمسك الحكم رأس اللاعب بحيث لا يرى، ثم يبدأ اللاعبون بالقفز فوق اللاعب واحداً بعد الآخر، وكل لاعب يقفز يحاول لمس اللاعب المتمدد من ظهره أو من ساقه وذلك بواسطة رجله، وبعد كل قفزة يسأله الحكم «من قلط؟» فإذا استطاع تحديد الاسم الصحيح للاعب الذي قام بالقفز فوقه فإنه يحل محله، وإذا لم يستطع التحديد فإنه يستمر في مكانه وهكذا (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ١٣١-١٣٢، ومصادر أخرى).

أُمّك وْخِذ

من ألعاب الرمي التي تعتمد على المهارة في التسديد والتصويب، وكذلك حماية الهدف. ويلعبها الشباب فيما بعد سن الثالثة عشرة. وقد عرفت هذه اللعبة في منطقة الجوف، وتشترك، إلى حد ما، مع لعبة الحدل في بعض الخصائص. وأمك في اللعبة هي الحفرة التي يتعين على اللاعب حمايتها، والتفاني في ذلك كما لو كان يحمي أمه فعلاً. أما كلمة (خذ)، فتعني استعد للتصدي للعصا المرمية نحو الأم.

تمارس اللعبة في ميدان فسيح نهاراً، في الأيام التالية لنزول المطر، نظراً لرطوبة الأرض واعتدال الجو، مما يجعل للعب متعة خاصة. وتتطلب ممارستها ما بين أربعة إلى ستة لاعبين، وجمع من المتفرجين لتشجيع اللاعبين على تحقيق الفوز. ويختار أحد اللاعبين، إما بالقرعة أو بالاتفاق، ليقوم بدور حامي الأم، ويقف بقية اللاعبين على خط يبعد نحو خمسة عشر متراً عن حامي الأم. ويكون دورهم قذف الأم بعصا قصيرة، بطول خمسة عشر سنتمتراً، يحملها كل واحد منهم،



أُمّك وْخِذ

وتعـرف بالحاح. أما الـلاعب حامي الأم، فيحفر حفرة قطرها لا يقل عن خمسة عشر سنتمـتراً، وبعمق لا يقل عن عشرة سنتمترات تقريباً. وتعد هذه الحفرة بمثابة الأم التي يتعين عليه حمايتها من عصي اللاعبين. فيقف حولها وبيده عصا غلـيظة بطول سبعـين سنتمتراً، تسمى المِطَقّه.

وتبدأ اللعبة بـرمي كل لاعب من اللاعـبين، الثلاثـة أو الخمسـة الحاح الخاص به، واحداً بعد الآخر نحو حامي الأم. ويتعين على حامي الأم صد الحاح بالمِطَقّه كلما رمي إليه من قبل اللاعبين. وكلمـا صد الحاح كان علـى صاحبه إحضاره. فإذا مضى وقت فـي حدود ثلث سـاعة تقريـباً وهو يصـد الحاح المقـذوف إليـه، يعـدّ قد حـمى أمـه (الحفرة). ويطـلب من أحد اللاعبين الذين يرمون الحاح أن يتبادل الدور معه، فيحل كل منـهما محل الآخر. ويعد حامي الأم فـائزاً وشجاعاً لأنه تمـكن طوال تلك الفترة من صد تلك العصي المرميـة عن أمه. أما إذا أخطأ حـامي الأم في صـد واحدٍ من الحـاحات أو بعضها، وجب عـليه الذهاب للإتيان بها ورميها نحو أصحابها والعودة مسرعاً نحو الحفرة. وفـي هذه الأثناء يهجم اللاعبون على الحفرة (الأم)، ويقومون بتدميـرها والعبث بها كنـاية عن عدم وجود من يحـميها في تلـك اللحظة لانشغال حامي الأم بإحضار الحاح الذي رموه نحوه ولم يتمكن من صده بالمِطَقّة. فإن تمكنوا من العبث بـالأم قبل تمكنه من إعادة الحاح لـصاحبه برميه نحـوه يعد حامي الأم مهزوماً، لأنه لم يتمكن من حماية أمه.

أُمّاه ابْغِي لقْمه

أمّاه ابغي لـقمه من الأهازيج التـي تلقن للأطفـال الصغار لتعويدهم علـى النطق والكلام، وتمارس في الـقطيف. وصفتها أن تُجلس الأم طفلها بجانبها، وتجلس القرفصاء وتردد على مسمع منه العبارات التالية:

أمـــاه أبـــغـــي لـــقـــمـــه
والـــلـــقـــمـــه مـــن الـــبـــرمـــه
والـــبـــرمـــه تـــبـــغـــي حـــطـــب
والحـــطـــب مـــن الـــنـــخـــل
والـــنـــخـــل يـــبـــغـــي قَـــدُّوم
والـــقَـــدُّوم عـــنـــد الحَـــدَّاد
والحـــداد يـــبـــغـــي فـــلـــوس
والـــفـــلـــوس عـــنـــد الـــعـــروس
والـــعـــروس تـــبـــغـــي رَجـــل
والـــرجـــل يـــبـــغـــي ولـــد

والـولـد يـبـغـي حـلـيـب أمـــاه اقـــري الـــقـــرآن
والحـلـيـب مـن الـبـقـر ســـورةالـــرحـــمـــن
والـبـقـر يـبـغـي حـشـيـش طـيـريـن طـبـوا فـي الـبـحـر
والحـشـيـش مـن الجـبـل قـامـوا يـصـيـحـون
والجـبـل يـبـغـي مـطـر يـاعـيـال فـطـوم
والمـطـر مـن عـنـد الـلـه فـطـوم طـويـلـه
لا إلـه إلا الـلـه تـلـعـب بـالـتـيـلـه
لا إلـه إلا الـلـه بـاجـر المحـكـمـه
ويـش هـالـفـشـيـلـه
يـاعـيـال فـطـوم

وتستمر الأم تلقن طفلها هذه العبارات على مدى أيام. وطفلها يرددها من بعدها إلى أن يتمكن من حفظها وسردها بنفسه على أمه وإخوته. وتنمي هذه الأهـازيج لدى الطفل مهارة النطق، وملـكة الحفظ علاوة علـى ما تحملـه من معانٍ ورموز ثقافية واجتماعية تنمي الحس الجماعي عند الطفل. فهي تعرض الحياة الاجتماعية على الطفل وتصورها كشبكة من العلاقات التي تتعدد فيـها الأدوار وتتنوع فيها الأعمال (آل عبدالمحسن ١٤٠٦ : ٢٣٣).

(آل عبدالمحسن ١٤٠٦ : ٢٣٠).

أمّاه اقْرَي القُرآن

لعبة أمّاه اقري القرآن من الأهازيج الشعبية التي يؤديها الأطفال، وتعرف في القطيف. وصفتها أن يقف الأطفال متشابكي الأيدي ثم يتمايلون في حركة راقصة سهلة وخفيفة مرددين العبارات التالية:

إمِيْر امِيْر

من ألعاب الصبيان في الرس. ويلزم لأداء لعبة إمِيْر امِيْر وجود فريقين متساويين في العدد، ولكن ليس هناك حد معـين لعدد الأفراد. ولكـل عضو من الفريق الأول، فريق أ مثـلاً، زميل يعرفه مـن الفريق الثـاني، فريق ب. فعلى سبيـل المثال محمد من فريق أ، يقابله علي من فريـق ب. بعـد ذلك تجرى الـقرعة، ولنفترض أنها أخرجت محمداً من فريق أ. عندئذ يقوم من يقابل محمد في فريق ب، وهو علـي، بالانحناء عـلى نحو الركوع في الصـلاة، واضعاً يديه على ركبتيه. فيركب محمد على ظهره، وفي أثناء ذلك يسمي علي نفسه باسم أحد

إمِيْر امِيْر

البلدان ولا يعرف هذا الاسم الذي اختاره إلا هو والحكم. فيقول الحكم مخاطباً الراكب محمد «إمير امير» فيرد عليه الراكب «راكِبْ حَمِيْر» ثم يسأل الحكم الراكب قائلاً «من اين جيت؟» فيقول الراكب، محاولاً أن يصيب الاسم الذي اختاره المركوب «من بلدة...» ويسمي بلدة. فإذا كان الاسم الذي قاله الراكب، موافقاً للاسم الذي اختاره المركوب لنفسه استمر الراكب، وإن كان غير ذلك نزل، وهكذا.

وفي الغالب يتفق اللاعبون على تحديد منطقة محددة يختارون من بلدانها، وذلك تسهيلاً لعملية التخمين، ومعرفة اسم البلد المختار (الرشيد ١٤٠٣: ٩٢).

إنْ نْ نْ نْ

هي لعبة كان يمارسها الأطفال في مكة المكرمة وفي المدينة المنورة، وتقوم على التعمية والإيهام من جهة، وعلى الفراسة من جهة أخرى. وصفتها أن تتقابل مجموعة من الأطفال أو الصبيان، ويكُوِّنُون حلقة قد لا يزيد أفرادها عن أربعة، يطأطىء أحدهم رأسه، ثم يضرب أحدهم على مؤخرة رقبته (العِلْبَا)، وبعد ذلك يرفرفون جميعهم

بأيديهم بمحاذاة أكتافهم، في صورة تشبه أجنحة النحل وهي تحوم على الزهرة؛ محاولين بذلك إيهام المضروب لكي لا يعرف من ضربه، ويقولون أثناء ذلك بصوت جماعي يشبه صوت النحل «إنْ نْ نْ نْ نْ» ويمدونها.

وعلى المضروب أن يستخدم فراسته في معرفة من ضربه بالتحديد. فإذا لم يتمكن من معرفته عاد إلى طأطأة رأسه؛ فيُضرب مرة أخرى، وهكذا تعاد اللعبة عدة مرات، حتى يُعْرف الضارب، فيحل محل المضروب. وتستمر اللعبة بهذه الصورة حتى يقرر اللاعبون إنهاءها (الخويطر ١٤١١، ج٣: ٨٠).

أنا ابُوكم وابُو دَبَّه

من الألعاب التي تمارسها الفتيات من سن سبعة أعوام إلى ثلاثة عشر عاماً. وتمارس هذه اللعبة في الأماكن الفسيحة الخالية من الشوك والحجارة، ومما يؤذي أقدام اللاعبات. وأكثر ما تمارس في العصر ووقت الأصيل. وتتطلب ممارسة هذه اللعبة وجود عشر لاعبات فأكثر.

تبدأ اللعبة بأن تختار اللاعبات منهن من تقوم بدور الأم ومن تقوم بدور الذئب، أما بقية اللاعبات فإنهن يمثلن دور الحملان (الخرفان الصغيرة).

تصطف اللاعبات واحدة تلو الأخرى في صف واحد، بحيث تتقدمهن الأم. وتمسك اللاعبة الأولى بثياب الأم من الوسط، وتقف اللاعبة الثانية خلف اللاعبة الأولى ممسكة بثيابها من الوسط، وهكذا يتكون الطابور الذي يشبه الطابور الصباحي في المدارس ولكن بأعداد فردية. أما الذئب فيقف أمام الأم -التي تقوم بدور الدفاع عن صغارها- بمسافة مترين أو ثلاثة، ويقول «أنا ابوكم وابو دَبَّه» أي صاحب بطن كبير. وفي بعض مناطق الحجاز يقول «أنا ابوكم وابو شوشه، وآكل البنت المنقوشه».

فترد الحملان بقيادة الأم قائلات «ياجعل قليبك الحَبَّه».

ثم تقول الأم «أنا أمكم أحميكم».

فترد الحملان عليها قائلات «لَبَّي قليبك ياأمنا».

ويتكرر ذلك عدة مرات، وفي أثناء تكرار الأنشودة يؤدي الذئب حركات يراوغ بها الأم، كما تؤدي الأم حركات مراوغة لحماية أطفالها من الذئب. وتستمر هذه الحركات الهجومية من قبل الذئب والدفاعية من قبل الأم، حتى ييأس الذئب من الإمساك بأحد الحملان، فيقوم بهجوم مباغت هدفه

تشتيت الحملان عن الأم، وبذلك يتسنى له القبض على أحد الحملان. ويعد الحمل المقبوض عليه (ميتاً). وتستمر اللعبة حتى يأتي الذئب على جميع الحملان بما فيها الأم.

وتنتهي اللعبة بفوز الذئب، إذا تمكن من القضاء على الأم وصغارها، ويتحقق فوز الأم عندما لا يتمكن الذئب من القبض عليها أو على أحد صغارها، وذلك برجوعهم إلى الميدان الذي بدأت منه اللعبة. ثم تعاد اللعبة حسب رغبة اللاعبات في استمرار اللعب.

أنا امْكُمْ حَميْتْكُم وانا ابُوكُم كَليْتْكُم

من الألعاب الشعبية المعروفة في القويعية وهي صيغة أخرى من اللعبة السابقة (أنا ابوكم وابو ديَّه)، وهي من ألعاب الفتيات الجماعية، وتؤدى عادة بعد المغرب أو قبيل الظهر عند رعي الغنم حين يكون هناك وقت للّعب. وصفتها أن تقف إحدى الفتيات، وتمثل دور الأم، وتقف بقية الفتيات خلفها ما عدا واحدة تقف أمامهن وتلعب دور الأب. بعد ذلك تقول الأم «أنا امكم حميتكم» ويقول الأب «أنا ابوكم كليتكم» أي أكلتكم. ويحاول الأب أخذ إحداهن، على حين تحاول الأم الدفاع عنهن وحمايتهن ومنعه من الوصول إليهن. فإذا تمكن الأب من إمساك إحدى الفتيات، فإنه يضعها خلفه. وهكذا تستمر اللعبة حتى يتمكن من إمساك جميع اللاعبات. عندها تتبدل الأدوار، فتأخذ الأم دور الأب ويأخذ الأب دور الأم، وهكذا.

أهزوجة العيد

من عادات الأهالي في غامد وزهران، أن يشترك كل سبعة في ثور أو بقرة لذبحها بعد صلاة عيد الأضحى أضحية عن المشتركين، وكان كل واحد يقوم بتغذية الأضحية أياماً مساوية لكل واحد من الشركاء، وفي الليالي التي تسبق يوم العيد يتجمع الشباب ويقيمون العرضة الشعبية وهم يطوفون طرقات القرية، والقصائد التي يرددونها تكون استهزاء بأضحية بعض أهل القرية، والأضحية تسمى العيد في غامد وزهران، ويبحث الشباب عمن يصنع لهم قصيدة ساخرة من أحد أهالي القرية ومن ذلك قولهم:

عزيزه ان العيد واحد
كِنّ الجماعه ما عَلّمُوك
خذي كراعينه قواعد
وكرشته جبه لخُوك

وبعد أن يحفظوا القصيدة، ينشدونها في العرضة ويتجهون للبيت المقصود بالسخرية، وعندئذ يتولى أهله الرد بقصيدة مماثلة إما مدحاً في أضحيتهم أو استهزاءً بأضحية صاحب القصيدة الأولى وهكذا حتى تذبح الأضحيات.

الاولى

(انظر الشقحه)