خ

الخاتم

(انظر ضاع الضاع)

الخَال

من ألعاب الفتيات. يلزم لأدائها وجود لاعبتين أو أكثر، وسبع قطع من الحجارة صغيرة مستديرة ومتساوية تقريباً.

تبدأ اللعبة بأن يرسم مربع على الأرض طول ضلعه خمسون سنتمتراً تقريباً. ثم تجرى القرعة لتحديد من يبدأ اللعب. فتضع التي وقعت عليها القرعة الأحجار السبعة على ظهر يدها، وتكون يدها فوق المربع. ثم تطلب من اللاعبة الأخرى اختيار أحد الحجارة ليكون خالاً لها، وبعد أن تختار اللاعبة الثانية الخال تُسقط اللاعبة الأولى الحجارة من على يدها، حجراً بعد الآخر دون استخدام اليد الثانية، ما عدا الحجر المختار (الخال). وبعد الفراغ من إسقاط هذه الأحجار، تقذف الحجر المختار (الخال) إلى أعلى ثم تلقفه (تمسكه) بيدها قبل أن يقع على الأرض. فإذا أتمت هذه العملية بنجاح، فإنه يقال لها «خالك نجا» وتحسب لها نقطة. أما إذا سقط الخال على الأرض، سواء أثناء إسقاط الحجارة أو أثناء رميه إلى أعلى، فإنه يقال لها «خالك مات». وتعد اللاعبة قد فشلت، وتحسب عليها نقطة، وينتقل

الخَال

الدور إلى لاعبة أخرى، وهكذا (عفيفي ١٤١٢: ٢٩-٣٠).

الخبز

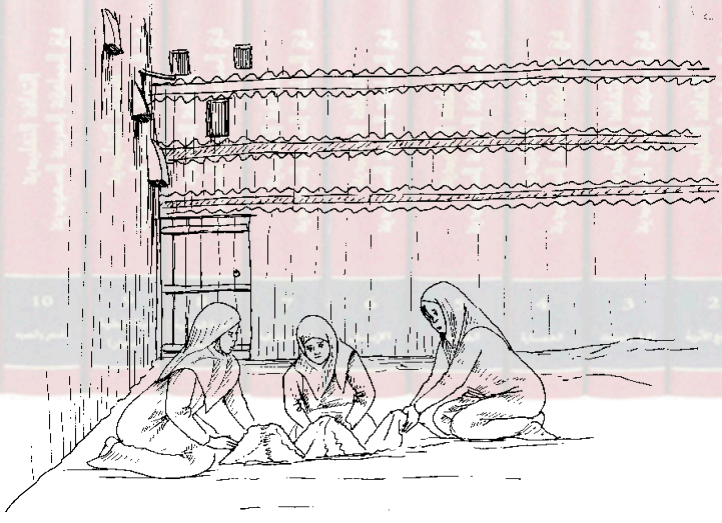
(انظر الحوامه)

الخَبْصه

تمارس الفتيات لعبة الخَبْصه في دارين بالمنطقة الشرقية، وفي منطقة حائل؛ فيخلطن الخرز، أو قطعاً صغيرة من الزجاج، مع الرمل. ولهذا سميت اللعبة (الخبصه)، لأن كلمة خبصة تعني في اللهجة العامية الدارجة في هاتين المنطقتين: المزج أو الخلط.

تبدأ اللعبة بأن يؤتى بالخرز، أو قطع صغيرة من الزجاج غير المؤذي أو نحوه، وتخلط مع الرمل. ثم تقسّم كومة الرمل التي بها الخرز إلى كومات صغيرة بعدد اللاعبات. فتأخذ كل لاعبة كومة، وتبدأ التفتيش عن الخرز الموجود فيها، وما تحصل عليه يكون ملكاً لها. وتعاد اللعبة حيث يؤخذ من كل لاعبة خرز بعدد ما كسبته أقل لاعبة، ثم يخلط الخرز مرة أخرى مع الرمل. وهكذا تستمر اللعبة. والفائزة فيها هي من تتمكن من كسب أكبر قدر من الخرز.

والخبصه من الألعاب القديمة، كان يمارسها فتيان عرب الجزيرة الأوائل ويسمونها (الفِئَال) أو (الفَيَال) أو (المُفَايَلَة)، ويسمونها أيضاً (البُقَّيرى) كما سبقت الإشارة إلى ذلك. وهي لعبة تقوم

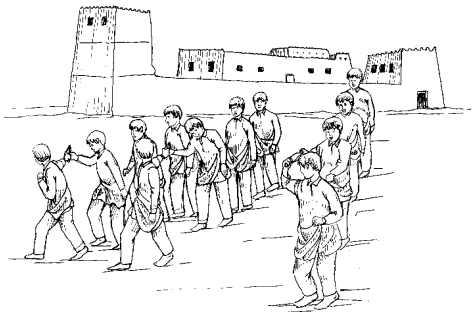


لخَبْصه

على الحدس والتخمين حيث تحاول اللاعبة التنبؤ بالكومة التي فيها أكبر عدد من الخرز (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢١٩-٢٢١، ومصادر أخرى).

خبيّات الفار

(انظر إعقبونا نعقبكم)



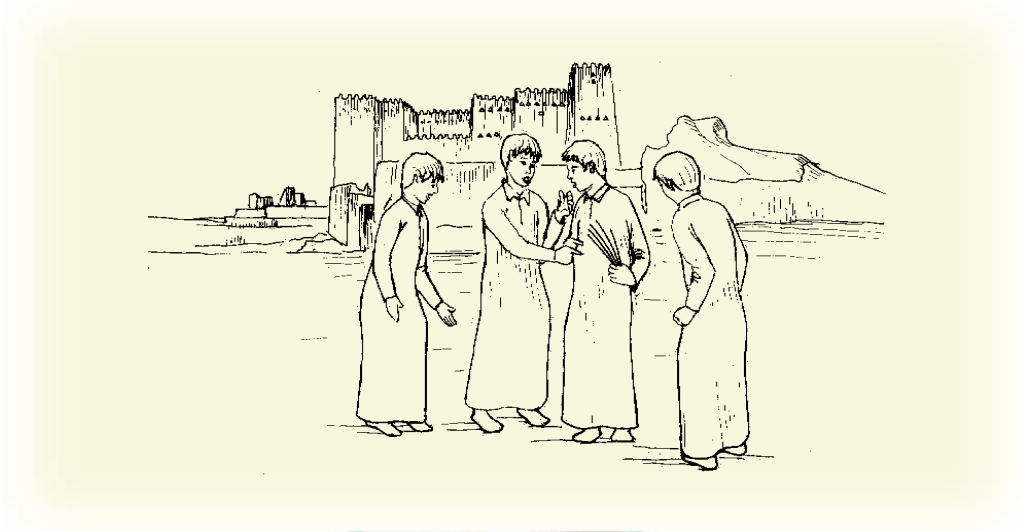
خِدها وْعِر

خِدها وْعِر

من ألعاب الصبيان، وسميت بهذا الاسم لطبيعة اللعبة التي تعتمد على أخذ الطاقية والجري بها. فعبارة «عر» بلهجة أهل القطيف تعني اجر بأقصى سرعة وهي من فصيح العامة، و«خدها» تعني خذها. وصفة اللعبة أن ينقسم اللاعبون إلى مجموعات، كل مجموعة تتكون من خمسة لاعبين تقريبا. فيصطفون على شكل قاطرة، كل لاعب خلف الآخر. وقد وضع أول فرد في كل مجموعة طاقية على رأسه. وعندما يعطي الحكم إشارة البدء بالعد إلى ثلاثة، يمرر اللاعب الأول في كل مجموعة الطاقية إلى اللاعب الذي خلفه. فيأخذ كل لاعب الطاقية من رأسه ويضعها على رأس اللاعب الذي يليه حتى تصل إلى آخر لاعب في المجموعة. ويتحتم على اللاعب الأخير في كل مجموعة أن ينطلق بأقصى سرعته باتجاه خط النهاية المتفق عليه. ومن يصل إلى خط النهاية أولاً تكن مجموعته هي الفائزة. وفي بعض الأحيان تمرر الطاقية من جديد من الخلف إلى الأمام، وأول فرد يتسلمها في القاطرة هو الذي ينطلق بها إلى خط النهاية، وهكذا (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢٢٧).

الخِرْج على اليد

صفة هذه اللعبة أن يأتي الطفل بخرق مربعة الشكل أو ما قارب ذلك فيخرقها من وسطها ويدخل إبهامه في الخرق الذي صنعه فيجعل جزءاً من هذه الرقاع على ظاهر يده وجزءاً على باطنها فتظهر يده له حين ذاك وكأنها ناقة عليها خروج، جمع خُرْج، يركبها رجل فيحركها كما تتحرك الدابة وترقل في سيرها وهكذا.



لخَرَز

الخَرَز

لعبة الخَرَز من الألعـاب التي يزاولها الصبيـان. وصفتها أن يحضر كـل صبي خرزة، ثم يجمع أحدهم الخرز، ويكون معه مجموعة من أسلاك القماش بعدد الخرز. فيضع الخرز والأسلاك في قبضة يده بعد إدخال خرزة واحدة في واحد من الأسلاك، ويبرز أطراف الأسلاك خارج قبضة يده. فيختار كل لاعب طرفاً من أطراف الأسلاك ويمسكه بيده. ثم يفتح اللاعب قبضة يده، والفائز هو من اختـار السلك المدخل في إحدى الخرزات. فيكـسب اللعبة ويأخذ جميع الخرز الذي في قبضة اللاعب. بعد ذلك تعـاد اللعبة بـخرز جديد، وهكـذا (السليم ١٤٠٦: ١٤٧).

الخَرُوفه

من ألعاب الفتيات الثنائية في سدير، وتمارس في أي وقت داخل المنزل. ويلزم لأدائها وجود لاعبتين وخـرزة ملونة أو نحـوها (الخَرُوفَه). تـأخذ من وقـعت القرعة عليها (الخَرُوفه) وتخفيها في كومة من التراب. ثم تقسم الكومة إلى كومتين وتضع إحداهما فـي كف والأخرى في الكف الثانية.

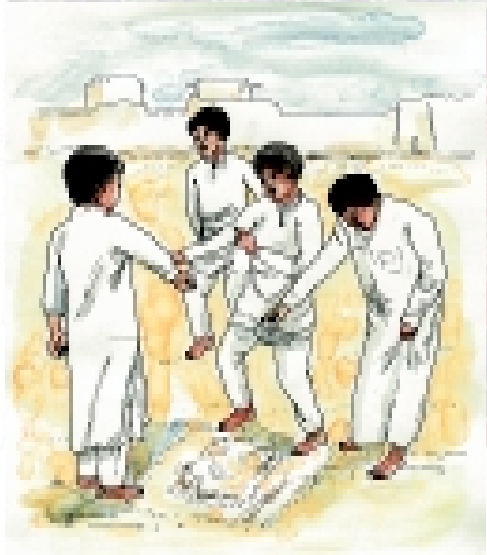
ثم تسأل اللاعبة الثانيـة لتختار اليد التي تعتقد أن الخروفة فيها، فإذا أصابت، أي اختارت اليد التي فيها الخروفة فإنها تأخذ الدور. أما إذا أخطأت فإن اللاعبة الأولى تقرصها عقوبة لها على الخطـأ؛ ثم تعيد اللعبة، وهكذا.

ويتبين من هذا الوصف أن الخروفة شبيهة بلعبة قديمة جداً أو هي تعديل لها وهي الأنبوثة أو المفايلة، كما سبقت الإشارة إلى ذلك في ما تقدم من ألعاب العرب. كما أنها تتشابه، إلى حد ما، مع لعبة الخبصة إلا أن اللعبتين تختلفان عن بعضهما، في أن لعبة الخبصة تتطلب مجموعات أكبر من أكوام الرمل بعدد اللاعبين، تكون على الأرض وكل لاعب يبحث في كومة.

والخروفة لعبة تعتمد على التخمين والحدس، بحيث تحاول الفتاة التنبؤ بالكومة التي فيها الشيء المخبأ، وذلك من خلال ملاحظة بعض الحركات التي قد تطرأ على إحدى يدي اللاعبة الأخرى، أو غير ذلك من العلامات التي قد يستعان بها في محاولة تحديد الكومة أو اليد التي فيها الخروفة (السليم ١٤٠٦ : ١٨١-١٨٢).

الخريطه

من ألعاب الصبيان في رأس تنورة بالمنطقة الشرقية. تبدأ اللعبة بأن ينقسم اللاعبون إلى فريقين: يرسم الفريق الأول مربعاً كبيراً على الأرض ثم يرسم داخل هذا المربع خريطة مفصلة (مخطط) للمكان الذي سوف يذهبون إليه، تشمل المباني والطرق والأشجار، وغيرها. ومن ثم يذهبون إلى المكان المحدد. يأتي بعد ذلك أعضاء الفريق الثاني ويطلعون على الخريطة لتعينهم في البحث عن الفريق الأول. فإذا تمكن الفريق الثاني من العثور على الفريق الأول يكون هو الفائز، أما إذا لم يتمكن من العثور عليه لأنه لم يعرف المكان أو لم يفهم الخريطة، فإن الفريق الأول يعد هو الفائز. ومن أجل تضليل الفريق الثاني، يحاول أحد أفراد الفريق الأول أن يتسلل على غفلة من الفريق الثاني ليمسح الخريطة حتى لا يستطيع أفراد الفريق الثاني الرجوع إليها فيما لو التبس عليهم شيء أثناء البحث. ولكن لتجنب



الخريطه

هذا الأمر، فإن الفريق الثاني غالباً ما يعين بعض أفراده (اثنين عادة) ويبقيهما عند الخريطة لحمايتها من أفراد الفريق الأول حتى لا يتمكنوا من مسحها.

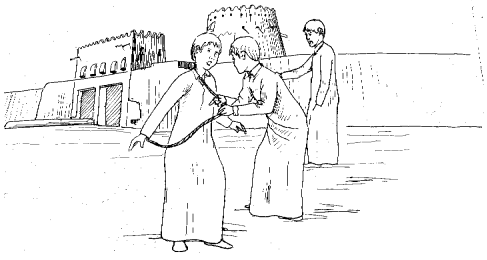
فاللعبة إذاً تعتمد على الذكاء والذاكرة، إذ يتعين على اللاعبين تسجيل تفصيلات الخريطة في أذهانهم وتذكرها تبعاً لما يقابلونه من أشجار أو حجارة وغيرها. وتعوّد هذه اللعبة ممارسيها على الاستفادة من الوصف في معرفة الطريق، مما كان ضرورياً لسكان البادية، خاصةً المسافر في الصحراء حتى لا يتيه (القعود ١٤١١: ١٠١-١٠٢).

الخريفا

(انظر بيوت الرمل)

الخِرِّيْمَه

من الألعاب المعروفة في الطائف، وتعتمد على المهارة والفطنة والذكاء. وصفتها أن يحضر اللاعبون حبلاً، ويدخلونه من عند رقبة اللاعب المتسابق من تحت الثوب، ويخرجونه من الكم. وبعد ذلك يربط طرفا الحبل. ثم يطلبون من اللاعب أن يخرج الحبل من دون أن يقطعه أو يفك عقدته. أو قد يؤتى بخيط أو حبل ويدخل في خاتم، ويربط طرفا



الخِرِّيْمَه

الخيط ثم يطلب من اللاعب إخراج الخاتم من دون أن يحل عقدة الخيط أو يقطعه، وهكذا.

ويتبين من وصف اللعبة أنها من الألعاب التي تتطلب نوعاً من المهارة والفطنة. ولهذا فإنها تعود اللاعب الفطنة والتفكير والدقة، وكذلك الصبر. ويمضي اللاعبون والمتفرجون أوقاتاً ممتعة في ممارسة ومشاهدة هذه اللعبة (السالمي ١٤١٠: ٢٨٣-٢٨٤).

الخِشْره

من الألعاب المشهورة، وهي من الألعاب الجماعية الموسمية، حيث يتجمع عدد من الشباب ويدفع كل منهم مبلغاً من المال (ريالاً أو ريالين)، ويشترون به شاياً وسكراً. ثم يختارون مقراً لاجتماعهم في بيت أحدهم ممن ليس أبوه حاضراً، أو ليس له أب، خشية أن ينهرهم أو يضيق بهم.

فإذا جاء الليل تجمعوا في البيت الذي اتفقوا عليه. فأعدوا الشاي وشربوه، وأمضوا وقتاً ممتعاً في اللعب والضحك والحديث حتى الساعة العاشرة مساءً، ثم ينامون. وفي الصباح يعودون إلى بيوتهم. ويستمر الحال هكذا لمدة سبع أو ثماني ليالٍ. وفي حائل يجتمع الشباب في ليلة العيد فقط. ويكون التجمع خارج البيوت إذا كان الوقت صيفاً أو خريفاً. فيشعلون النار ويسهرون حولها لاحتساء الشاي أو أكل ما تيسر من الفطائر والإقط وغيره مما أسهموا فيه، إذ تكون المساهمة عينية من المواد التي تؤكل وتشرب يومذاك (الرشيد ١٤٠٣: ١١٥، ومصادر أخرى).

وفي الماضي كانت الخشره في بعض القرى المحيطة بالمدينة تكون في ليال يسمونها أعياداً صغيرة مثل ١٥ شعبان و٢٧ رجب و١٠ محرم حيث يجتمع الأطفال بعد صلاة العشاء في ساحات وطرقات القرى، وكل منهم يحمل طعاماً تكفلت أمه بعمله ويأتي الطفل أو الشاب حاملاً الطعام في قدر أو في صحن صغير مغطى. فيلعبون ألعاباً مختلفة ثم يجتمعون ليأكلوا من هذا ومن ذاك حتى يأكلوا جميع ما أتوا به. ويزيد سرورهم إذا كانت تلك الليلة مقمرة، ولا يعودون إلى بيوتهم إلا في آخر الليل.

والملاحظ أن الخِشره ليست لعبة بالمعنى الدقيق للألعاب، ولكنها تندرج تحت الألعاب لما يصاحبها غالباً من ألعاب تعبر عن السرور والفرح بالمناسبة كالمطارحات والمطاردات والأهازيج.

الخشه

(انظر كنيس)

الخَطّاف

من ألعاب الصبيان في المنطقة الجنوبية. وهي من الألعاب التي تعتمد على السرعة والمراوغة. وصفة اللعبة أن يجتمع اللاعبون في ساحة خالية مما يعيقهم أو يؤذي أرجلهم عند الجري، فيرسمون دائرة على الأرض، ثم يضعون على بُعد مسافة من الدائرة علامة يتفقون عليها، كخط على الأرض أو نحوه، لتكون بمثابة المنجى الذي إذا تمكن اللاعبون من الوصول إليه نجوا من المطاردة. بعد ذلك تجرى القرعة، ويدخل في الدائرة اللاعب الذي تقع عليه. ويبدأ بقية اللاعبين بالدوران حول الدائرة؛ كل لاعب منهم يحاول لمس كتف اللاعب داخل الدائرة والهرب جرياً إلى المنجى. وفي الوقت نفسه يحاول اللاعب، الذي بداخل

الدائرة، أن يدافع عن نفسه وذلك بركل أو ضرب كل من يحاول الاقتراب منه. فإذا استطاع أحد اللاعبين لمس (خطف) اللاعب الموجود بالدائرة، فإن اللاعبين يهربون من اللاعب المخطوف ويجرون نحو المنجى، ويجري هو خلفهم محاولاً أن يمسك أحدهم. فإذا تمكن من الإمساك بأحد اللاعبين قبل أن يصل إلى المنجى، فإن اللاعب الممسوك يحل محله ويدخل في الدائرة وتعاد اللعبة. أما إذا لم يتمكن من ذلك، فإنه يرجع إلى داخل الدائرة. وتعاد اللعبة من جديد إلى أن يتمكن من الإمساك بأحد اللاعبين، وهكذا (العواد ١٤٠٧: ٢٠-٢١).

الخطره

(انظر شريخ الشرخ)

خطف العلم

(انظر جيب القحفيه ياعبود)

الخَطْفَه

من ألعاب الصبيان والشباب في جازان. وتعرف أيضاً باسم (الدِّسِيس) و(المس بعيره)، وهي من الألعاب الجماعية. وقد ورد في القاموس المحيط خطف الشيء: استلبه، والخطف السرعة في المشي. ولعل اللعبة قد أخذت اسمها من هذا المعنى، إذ تعتمد على لمس أحد المشاركين والهرب سريعاً منه. وصفتها أن يجتمع اللاعبون في مكان فسيح، ليس فيه ما يعيق حركة اللاعبين عند الجري. ومن ثم يوضع في أحد نواحيه خط على الأرض يسمى المد أو المنجى، ومن يتمكن من الوصول إليه يكون قد نجا وسلم وأمن. وعلى مسافة من هذا الخط، يتفق عليها، يصطف اللاعبون، أو يكونون دائرة، وهم في هيئة ركوع، ويبقى لاعب واحدٌ منتصباً، ويكون هذا اللاعب قد تحدد بالقرعة أو الاختيار. فيدور هذا اللاعب حولهم ثم يلمس أحدهم (يخطفه) على غفلة منه، وهو يقول «اللعمة» أو «طيرتك معي». ثم يهرب مسرعاً نحو المد، والمخطوف يجري خلفه محاولاً اللحاق به قبل أن يصل إلى المد. فإذا تمكن المخطوف من اللحاق بالخاطف، فإنه يمسكه ويلقيه على الأرض، ويعد اللاعب الخاطف مهزوماً وعليه أن يعيد اللعبة مرة ثانية. أما إذا لم يتمكن المخطوف من اللحاق بالخاطف، وتمكن الخاطف من الوصول إلى المد، فإنه يعد فائزاً، فينتقل الدور

إلى المخطوف، ليقوم بدور الخاطف، وهكذا (عفيفي ١٤١٢: ٩١-٩٢، ومصادر أخرى).

الخُفّيتا

من الألعاب الشعبية المعروفة في القويعية، وفي منطقة سدير. وهي مرتبطة بنزول الغيث، لأنها تحتاج إلى أرض ترابية رملية رطبة. ويؤديها الأطفال (بنات وأولاد) في النهار. وتتمثل اللعبة في أن يقوم الطفل أو الطفلة بحفر حفرة مائلة على شكل جُحر، ويرقق سقفها بحيث تكون طبقته رقيقة قدر الإمكان حتى إذا وطئ فوقه أحد وقع. ولكنه يخفي مدخل الحفرة، وأحياناً يُتْرَك دون إخفاء. ثم يستدعى صانع الخفيتا أحد رفاقه ليوقعه في الحفرة، فيأتي به إلى المكان. وحتى لا يشعر بالشَّرَكِ يصاحبه ويسير بجانبه، ولكنه يحرص أن لا يطأ هو فوق الخُفّيتا، بل يحاول جعل صاحبه يقع فيها. فإذا وصلا إلى الخُفّيتا ووضع صاحبه إحدى قدميه فوقها فإنه يقع، فيرتبك ويخاف كما لو أنه وقع في بئر أو أي شيء خطر. وهذه اللعبة قوامها الخداع والحيلة من قِبل واضع الخُفّيتا، والفطنة والفراسة من قبل الشخص المستهدف حتى لا يكون ضحية ويقع في المكيدة. وهذه اللعبة معروفة في منطقة حائل أيضاً. ويجري اللعب بها بعد سقوط الأمطار وارتواء الأرض. فتعصب عينا اللاعب قبل وضع الخفيتا ويمسكه لاعب آخر ليوجهه للطريق. فإن اجتاز معصوب العينين هذه الخفيتا دون أن يسقط فيها فاز، وعصبت عينا من قاده، وإن سقط فيها خسر.

الخلت

(انظر السباحة)

خَلْني مَحَلّك

هي من ألعاب الصبيان في القطيف، وسميت بهذا الاسم نظراً إلى صفة لعبها، وعبارة خلني محلك تعني اجعلني مكانك. وهي تحتاج إلى كرة قماش لكي يتقاذفها اللاعبون، كما ترسم دوائر على الأرض يقف داخلها أفراد أحد الفريقين. أما صفتها فتتمثل في أن يرمي حكم بكرة القماش إلى أعلى في داخل الملعب، ومن تقع الكرة قريبة منه عليه بقذفها خارج الدائرة باتجاه اللاعبين الذين هم خارج الدوائر. وعلى هؤلاء بدورهم تلقف الكرة ثم قذفها مرة أخرى باتجاه اللاعبين الذين

يقفون داخل الدوائر. وعلى اللاعبين الذين داخل الدوائر أن لا يبقوا ثابتين في أماكنهم، وإنما عليهم التحرك داخل دوائرهم وتغيير أماكنهم، وذلك بتبادل الأماكن. كل لاعب يبدل مكانه مع الذي يليه في حركة مستمرة، وفي الوقت نفسه يحاول كل لاعب أن يراقب الكرة لكي لا تلمسه. فإذا لامست الكرة أحدهم خرج من اللعبة، وهكذا يستمر اللعب حتى يخرجوا جميعا. ثم يتبادلون الأدوار، ليصبح اللاعبون الذين كانوا في داخل الدوائر خارجها، ويصبح من كانوا خارجها بالداخل هذه المرة (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ١٨٢-١٨٤).

الخِلُوس

من ألعاب الصبيان وصغار الشباب في منطقة جازان. وهي من الألعاب الجماعية، وليس هناك عدد محدد للمشاركين فيها. ولكن يفضل أن يكون العدد سبعة فأقل، ليكون هناك نوع من التركيز. وتؤدى اللعبة غالباً في النهار، في باحة أو في ساحة خارجية في الحي.

تبدأ اللعبة بأن تصف الخلوس، (ومفردها خلس)، وهو ظرف الرصاصة الفارغ الذي يعبأ بالبارود، ثم يقف اللاعبون في صف واحد، وعلى بُعدٍ معين متفق عليه. فيقول أحدهم «حليج امحيلج» أي أنا الذي سوف أبدأ اللعب. ثم يقذف الخلوس بقطعة حجر تسمى النفارى، فإذا تمكن من إصابة أحد الخلوس يعد فائزا، ويأخذ جميع الخلوس المصفوفة. أما إذا أخطأ فإن الدور ينتقل إلى لاعب آخر، وهكذا تستمر اللعبة.

الخَمْسَة عَشَر

أُخذ اسم اللعبة من عدد اللاعبين المشاركين فيها، إذ تتطلب ممارستها وجود خمسة عشر لاعباً وساحة كبيرة. فترسم بالساحة دائرة تسمى المد وتجرى القرعة لتحديد اللاعب الذي يقف داخلها، ويقوم بحمايتها من أي لاعب يحاول الدخول فيها. ويحاول كل لاعب دخول الدائرة. ومن يتمكن من دخولها، من دون أن يلمسه حامي الدائرة، يعد سالماً أما من يتمكن الحامي من لمسه فقط دون مسكه، فإنه يتعين عليه مساعدة الحامي في حماية الدائرة من بقية اللاعبين. أما من يمسكه الحامي؛ فيتولى حماية الدائرة في الدور القادم (عفيفي ١٤١٢: ١٠٢).

الخَمْسَةعَشَر

الخنان

وهي من ألعاب رمي الحجارة، والتميز فيها لمن يصدر حجره عند رميه صوتاً خنانا، أي له خنَّة، لذا تختار الحجارة المستطيلة المدببة لتقطع مسافة طويلة وتصدر صوتاً، وهي من ألعاب الرعاة في وادي الصفراء، وأنسب مكان لأدائها أعالي الجبال.

خِنْتِيبيرا

لعبة خِنْتِيبيرا من ألعاب الصبيان وصغار الشباب ببادية حائل. كما تلعبها صغار الفتيات وحدهن. وقد تكون اللعبة مشتركة إذا كانوا أبناء أسرة واحدة. وتؤدى اللعبة في الليل لأن أساسها التخفي، وصفتها أن توضع علامة (ميد) كغترة أو نحوها. ثم يجتمع اللاعبون ويدسون أصابعهم في التراب، ويأتي أحدهم بعود ويضرب به فوق أصابعهم. ويبدأ اللعب من ضرب العود إصبعه. فيجلس عند العلامة (الميد) ويغطي أو يغمض عينيه، بحيث لا يرى ما حوله، ويقوم بقية اللاعبين بالتخفي تحت الأشجار أو الأحجار القريبة. وبعد اكتمال اختفائهم يقول أحدهم «طوط» وهي إشارة إلى أنهم قد اختبأوا، وإذنٌ للاعب المغطي عينيه بأن يزيح الغطاء. فيتولى اللاعب البحث عنهم محاولاً ألا يبعد كثيراً عن العلامة (الميد)، لئلا يتمكن اللاعبون من الوصول إليها قبل

أن يتمكن من لمسهم (حبشهم)، لأنهم إن تمكنوا من ذلك عدوا من الناجين. أما إذا عثر اللاعب على أحدهم ولمسه قبل أن يصل إلى العلامة، فإنه يعد فائزاً، ويخرج اللاعب الملموس من اللعبة وينتقل إليه الدور. فيتولى الملموس عملية البحث في الدور القادم، وينضم اللاعب الأول إلى اللاعبين الذين يختبئون. ولكن إذا تمكن اللاعبون من الوصول إلى العلامة قبل أن يلمسهم، فإنه يعد مهزوماً، وعليه إعادة اللعبة مرة ثانية، وهكذا.

ولعبة خِنْتيبيرا تقوم على أساس التخفي، وتعوّد اللاعبين على الحدس والتخمين في محاولة لتحديد مكان اللاعب المتخفي والعثور عليه في أسرع وقت. وهي تسمى في بعض المناطق (الوزِّيزا). وهي لا تختلف كثيراً عن لعبة (الغميما) التي ستأتي لاحقاً.

الخنّينه

(انظر الوشاشه)

خُوصه مُوصه

(انظر حدارجى بدارجى، وحديه بديه)

الخويتم

(انظر ضاع الضاع)

خياسوه

(انظر امقرنيك)