ش

شاتي غنمي

(انظر يابونا جانا الذيب)

الشاعور

(انظر الدوامه)

الشاه والا وردت

(انظر البل وردت)

الشَّخط

في هذه اللعبة تُرسم دائرة قطرها حوالي مترين تقريباً، ثم توضع في الدائرة حبتان أو أكثر من البوح (الوَدَع) من قبل كل لاعب، بحيث تُكَوِّن الحبات دائرة صغيرة، ويبقى مع كل لاعب حبتان يستخدمهما في الرمي. بعد ذلك تجرى القرعة لتحديد من يبدأ اللعب، ومن تقع عليه يبدأ برمي الحبات في الدائرة. فإذا أصاب الحبات وخرجت إحداها من الدائرة فإنه يكسب باقي الحبات، أما إذا لم يصب أي لاعب الحبات داخل الدائرة، فإنهم يلعبون من حيث انتهت حباتهم التي رموا بها. فيبدأ الرمي مرة أخرى صاحب أبعد حبة ثم الذي يليه وهكذا. فإذا لم يصب أحد من اللاعبين الحبات بحيث تخرج إحداها من الدائرة، فإن اللاعب الأبعد رمياً هو الذي يفوز بالحبات (الميمان ١٤٠٣: ٦١-٦٢).

الشَّخط

شَدّ الحَبل

من ألعاب الصبيان والرجال في ثقيف بالطائف وفي أغلب مناطق المملكة، إلا أنها تمارس أيضاً في معظم مناطق العالم. وهي تعد الآن من الألعاب الرياضية التي تُعقد لها المباريات العالمية. وصفتها أن ينقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين من حيث العدد والقوة الجسمية، ثم يحضرون حبلاً، ليمسك كل فريق بطرفٍ منه ويشده بقوة. وتوضع في منتصف المسافة بين الفريقين علامة على الأرض. ثم يبدأ كل من الفريقين بجر الحبل نحوه، والفريق القوي الفائز هو الذي يتمكن من جر الفريق الضعيف المنهزم (السالمي ١٤١٠: ٢٨٩، ومصادر أخرى).

شَدّ الظّهَر

تعتمد هذه اللعبة على القوة وصلابة الجسد، وتلعب في الأحساء، ويمارسها مجموعة من الشباب ممن تتجاوز أعمارهم الرابعة عشرة وينقسمون إلى مجموعتين متساويتين تمثل المجموعة الأولى شكل الانحناء على هيئة الركوع وتقوم المجموعة الثانية بالقفز على ظهور المجموعة الأولى، فإذا استقر كل لاعب من المجموعة الثانية على ظهر زميله من المجموعة الأولى واكتمل عدد اللاعبين على هذه الصورة تبدأ محاولات اللاعبين من المجموعة الأولى بالتخلص من اللاعب الراكب على ظهره، وبالمقابل يقوم اللاعبون من المجموعة الثانية بمقاومة ممارسات اللاعبين من المجموعة الأولى والهادفة إلى إسقاط اللاعب الخصم من على الظهر.

وهكذا تستمر اللعبة حتى يحل الفريق الثاني محل الفريق الأول.

وهناك لعبة يطلق عليها في بعض مناطق المملكة اسم شد الظهر هي لعبة شلع القمر وسيأتي شرحها في ترتيبها.

شِدّ وارْكَبْ

(انظر عد واركب)

الشِّدّاخه

الشِّدَّاخَه أداة يستخدمها الصبيان لصيد الطيور، كما تستخدم أيضاً لصيد الفئران. وتسمى في المنطقة الجنوبية (مِحْنَاب)، بينما تسمى في منطقة نجد (الحِقّه). وهي لوح مستطيل من الخشب أو الحديد، بطول اثني عشر سنتيمترا، به وتر ومفقاس من الحديد. يضع الصبي الطعم في المفقاس، وعندما يأتي الطائر، أو الفأر لأكل الطعم، وتلامس رجله الحديد الرافع للوتر، ينطلق الوتر بسرعة

ويـضرب رجـل الطـائر، أو الـفأر أو جسمه، فيتمكن الصبي مـن اصطياده. وقد تصنع الحقة من قرون الماعز، لأنها تكون منحنية على شكل هلال.

وهناك نوع آخر من هذه الشِّدَّاخه، وهو صندوق من الخشب، بطول عشرين سنتيـمتراً وعرض ثمانيـة سنتيمترات، توضع بداخله قطعة من الخشب مربوطة بباب الصندوق. ويوضـع الطعم داخل الصندوق. وعندما يأتي الطائر، أو الفأر، ليأكل الطعم ويلمس الرافعة للوتر، ينغلق الباب بـسرعة فلا يستـطيع الطائر، أو الفأر، الخروج حتى يأتي الصبي (الصياد) ويتمكن من الإمساك به (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢٤٣، ومصادر أخرى).

شذ الكبر

تلعب هذه اللعبة في الأحساء وتقوم بمجملها على لغز يطرح على مجموعة من اللاعبين ومن يقوم بحلـه يلقي إليه صاحب اللغز بشماغه أو غترته لضرب باقي الـلاعبين بها؛ فـيقوم بمطاردتـهم لضربهم حتى يقول صاحب اللغز «انقطع الخيط» عندها يهرب الفائز -الذي حـل اللغز- من اللاعبين الآخرين لأنهم سوف يضربونه كما ضربهم ولن يتخلص من مطاردتهم إلا إذا لمس رأس صاحب اللغز وبذلك تنتهي اللعبة أو يـنتقل اللاعبون إلى لغز آخر بالطريقة نفسها.

شْراع العُود

شراع الـعود أو إشراع الـعود كمـا ينطقها أهل القطيف، من ألعاب الصبيان. ويلزم لأدائها أربـعة لاعبين، ينقسمـون إلى فريقين: فريق يجلس والآخر يقفز.

تبدأ اللعبة بأن يجلس لاعبا الفريق الأول على الأرض متقابلين، ويمد كل منهما رجليه أمامه حتى تلامسـا رجلي زميـله بحيـث تلتقـي أصابع الأرجـل ببعضها وتكون على شكل العدد سبعة ٧. بعد ذلك يبدأ الفريق المنافس بالقفز ثلاث مرات، ولاعباه يحـجلان برجل واحـدة، من فـوق أرجـل اللاعـبـين الجالسين. فإذا اسـتطاعا أن يتجاوزاها دون أن يلمسا أرجل اللاعبين الجالسين، فإن اللاعبين الجالسين ينتقلان إلى المرحلة أو التشكيلة الثانية. وصفة هذه التشكيلة أن يضع كل لاعب إحدى رجليه فوق الأخرى. بعد ذلك يبدأ كل واحد من أعضاء الفريق الثاني بالقفز، على رجل واحـدة، من فـوق رجلـي اللاعـبـين الجالسـين ثلاث مرات، دون أن يضـع رجله الثانيـة على الأرض. فإذا تجاوزا هذه المرحلة بنجاح فإنهـما ينتقلان إلى

المرحلة الثالثة. وتتمثل في أن يضع اللاعبان الجالسان يداً واحدة وهي مفرقة الأصابع فوق الأرجل من أجل أن يزيد الارتفاع. فإذا تمكن الفريق الثاني من قفز ذلك الارتفاع وبرجل واحدة ثلاث مرات، فإن اللاعبين الجالسين يزيدان من مقدار الارتفاع، وذلك بوضع اليد الأخرى مفرقة الأصابع فوق اليد الأولى ليصعبا الأمر على القافزين.

فإذا تجاوز أفراد الفريق الثاني جميع المراحل السابقة بنجاح، فإن اللاعبين الجالسين يضعان حبلاً أو غترة ويربطان طرفيها بأذنيهما، بحيث تكون على مستوى رأسيهما، ليبدأ أعضاء الفريق الثاني بقفزها. واللاعب في هذه المرحلة يقفز على كلتا رجليه. فإذا تمكنا من ذلك دون لمس الغترة، فإن اللاعبين الجالسين يعتدلان في جلستهما، بحيث يزيد الارتفاع وذلك بالجلوس على الركبتين. فإذا تمكن اللاعبان من قفز ذلك دون لمس الغترة فإن اللاعبين الجالسين يقفان على أرجلهما. فإذا تمكن لاعبا الفريق الثاني من قفز ذلك دون الإطاحة بالغترة أو مسها فإنهما يعدان فائزين وتحسب لهما نقطة. أما إذا لم يتمكنا من تجاوز أي من المراحل والخطوات السابقة، فإن

شْراع العُود

الأدوار تتبادل، بحيث يجلس لاعبا الفريق الثاني، ويقوم لاعبا الفريق الأول بعملية القفز، وهكذا (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ١٩٥-١٩٨).

الشراعه

(انظر السباحه)

شَرْعَت أو شَرْعَه

لعبة مشتركة بين الصبيان والصبايا، ولكنها غالباً ما يلعبها الصبيان في كثير من مناطق المملكة. وقد اشتق الاسم من العبارة التي يرددها اللاعبون أثناء اللعب. وتسمى اللعبة بعدة أسماء، ففي بعض نواحي المنطقة الشرقية يسمونها (ضَالوه) و(دِرْيَاهُو)، كما يسميها البعض (طَرْقَعَشْ) و(شرعة دندن) أو (دندن). وتسمى في بعض نواحي نجد (طُوْط)، وفي بعض نواحي الجنوب (كبيش الاعْمَى). وهي لعبة عالمية يمارسها الصغار في كل أنحاء العالم تقريباً. فتسمى في مصر مثلاً (الاستغماية) وفي أمريكا (هَايد اند سيْك hide and seek). وصفتها أن يحدد اللاعبون مكاناً معيناً، غالباً يكون جدار أحد المنازل، أو دائرة يرسمونها على الأرض. ويسمى ذلك

دار الدارة للنشر والتوثيق
THE CIRCLE FOR PUBLISHING & DOCUMENTATION

المكان عِزِّيزَه. وتبدأ اللعبة بأن يصطف اللاعبون جميعهم صفاً واحداً، ثم يعدون من واحد إلى عشرة، ومن يقع عليه الرقم عشره يخرج من اللعبة. ثم يبدأ العد من جديد حتى لا يبقى سوى لاعب واحد فقط. وعند ذلك يغطي هذا اللاعب عينيه، وغالباً ما يوجه وجهه للجدار إضافة إلى تغطية عينيه، حتى لا يرى اللاعبين أثناء اختبائهم. وبعد أن يختبئ جميع اللاعبين يصيحون بصوت عالٍ «شرعت دندن» وفي بعض المناطق يقولون «طوط طوط».

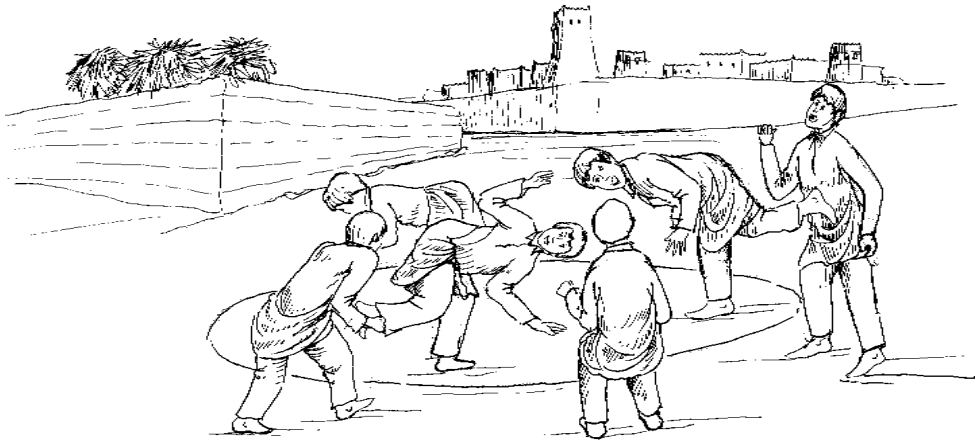
وفي بعض نواحي نجد يصيح اللاعب المغمى مخاطباً الصغار «توزوا ياعصافير السدره».

وعليه أن يردد العبارة أكثر من مرة، حتى يتيح لهم فرصة الاختباء، وهم لا يردون عليه حتى لا يعرف أماكنهم. ثم يفتح اللاعب عينيه، ويبدأ في البحث عنهم، وهم يركضون باتجاه العِزِّيزَه. فمن وصل قبل أن يمسك به سلم، ولكن عليه أن يردد «العزيزه عمتي العزيزه». ومن أمسك به قبل أن يصل إلى العزيزة، أخذ مكانه في تغطية عينيه وهكذا (السالمي ١٤١٠: ٢٨٩، السويداء ١٤٠٣ : ٣٤١، ومصادر أخرى).

شَرْنُوب

من الألعاب التي تمارس في منطقة الحجاز. وتعني كلمة شرنوب الرفس بالقدم، وهي حركة دفاعية يقوم بها اللاعبون تصدياً لمن يهاجمهم من أعضاء الفريق المنافس. لذا فإن أعضاء الفريق المدافع يرددون هذه الكلمة «شرنوب» من باب التهديد والتحذير لأعضاء الفريق المدافع.

يمارس اللعبة فريقان متساويان، من حيث العدد، فريق مدافع، وفريق مهاجم. ويتراوح عدد اللاعبين في كل فريق ما بين لاعب إلى خمسة لاعبين. ويرسم اللاعبون دائرة كبيرة على الأرض، تتسع لأعضاء الفريق المدافع الذين يتمركزون بداخلها محنية ظهورهم (مدنقين). أما أعضاء الفريق المهاجم فيظلون واقفين خارج الدائرة. تبدأ اللعبة بمحاولة أعضاء الفريق المهاجم الاقتراب من أعضاء الفريق المدافع، ولمس رأس أحد أعضائه. وفي الوقت نفسه يحاول أعضاء هذا الفريق الدفاع عن أنفسهم والحيلولة دون لمس رأس أي منهم من قبل أعضاء الفريق المهاجم. وسبيلهم في الدفاع هو رفس من يقترب منهم من أعضاء الفريق المهاجم. وفي حالة تمكن أحد أعضاء الفريق المدافع من رفس



شَرْنُوب

أحد من الـفريق المهاجـم عندها يلـزم اللاعب بالخروج، ويُعد مـيتاً. أما في حالة تمكن أحد أعضاء الفريق المهاجم من ملامسـة رأس أحد أعضاء الفريق المدافع، فإنه ينادي بأعلـى صوته قائلاً «إردوا الماد» أي إذهبوا إلى المـاد، وهو مكان الأمان. فيبدأ الـفريق المدافع في مطاردة الفريق المهاجم في محاولة للحاق بهم قبل بلوغهـم الماد. فإن تمكنوا من ذلك، عُـدّ الفريـق المهاجـم خاسراً، ويترتـب على ذلك تبـادل الأدوار بين الفريقين. ولكن يستثنى من المشاركة في اللعب أولئك اللاعبون الذين تعـرضوا لرفس أعضاء الفريق المدافع. وتبدأ اللعبة من جديد وهـكذا. أما إذا لم يتمكـن الفـريق المدافـع من اللحـاق بالفـريق المهاجم، فيعد الفريق المدافع هو الخاسر، وتعاد اللـعبة من جديد، بعـد استثناء اللاعبين الذين تم رفسهم.

وقد نجد لهذه الـلعبة صورة أخرى أكثر بساطة من الصورة السابقة، حيث يصـطف اللاعبـون في دائرة، ويُحـدد لاعب منهم عن طريق القـرعة، لتقليد الحصان، فيقف هذا اللاعب على يديه ورجليه. وبيـنما يحاول باقي اللاعبـين الوصول لرأس هذا اللاعب (الحصان)، يحـاول هو الهـروب منهـم بالـتمويـه بالرفس. واللاعب الفائز من يصل إلى رأس الحصـان من دون أن يلمس جسمه (عفيفي ١٤١٢ : ٧٢، ومصادر أخرى).

شْرِيْخ الشّرْخ

من ألعاب الصبيان والشباب المعروفة في أغلب مـناطق المملكة. وتسـمى في

بعض المناطق لِعْبَة (الحصان)، و(عِجَار المِلح). وتسمى في القطيف (إلتِكِنْبِح)، كما تعرف في الهفوف بـ(الخَطْرَه)، وتسمى في بعض نواحي المنطقة الشرقية الأخرى (الشّقِحْ). واللعبة من ألعاب العرب القديمة، فقد ذكرها أحمد تيمور في كتابه ألعاب العرب، وكانوا يعرفونها باسم (التَدْبِيْج). وهي من الألعاب الجماعية التي تتطلب قدراً من القوة الجسمية وخفة الحركة والرشاقة، لأنها تعتمد على القفز.

يلزم لأداء اللعبة مجموعة من الصبيان، وميدان ترابي فسيح، أو نحوه، ليس به ما يعيق اللاعبين أو ما يعرضهم للخطر، خاصة وأنّ اللاعب يكون عرضة للسقوط عند القفز. تؤدى اللعبة في النهار أو الليل، ولكن أفضل أوقاتها الليل على ضوء القمر. تبدأ اللعبة بأن تجرى القرعة ومن تقع عليه يكون هو الأم، أو الحصان. فينحني على هيئة الراكع للصلاة، وعلى بُعد بضعة أمتار منه يصطف بقية اللاعبين بعضهم خلف بعض. ثم يبدأون القفز بالتناوب، واحداً بعد الآخر فوق اللاعب المنحني، وهم يرددون الأهزوجة التالية:

شريخ الشرخ
يذب الفرخ
دجاجتنا
ارقيطيه
تبيض البيض
كل عصريه
وابو قديده
تحت العديده
لقى ولديده
واطردياذا
واطردياذا
واطرد يابن مطرود
شد التالي
يالختالي
وابو مغامس
قام يلامس

وعند القفز يعتمد اللاعب القافز على كفيه، إذ يضعهما على ظهر اللاعب المنحني، ويمرر رجليه واحدة عن يمين اللاعب المنحني والأخرى عن شماله، ويشترط ألا يمس اللاعب المنحني برجليه أو باقي جسمه ما عدا كفيه. فإذا أخطأ اللاعب القافز في ترديد العبارة أو مسّ اللاعب المنحني برجله أو نحوها، فإن هذا اللاعب يأخذ دور الأم. فينحني ليقفز فوقه اللاعبون. وينضم إليهم اللاعب الذي كان منحنياً. وهكذا تستمر اللعبة.

وللصوت الصادر من اللاعبين عند ترديد الأهزوجة مدلول للاعب المنحني (الأم). فإذا كان اللاعب يردد العبارة بصوت قوي وسريع، استدل القائم بدور

(الأم) من ذلك على أن القافز نشيط وقوي. فيحاول أن يصعب عليه مهمة القفز بالتقليل من مقدار الانحناء. كما أن ترديد الأهزوجة يجعل الجو أكثر مرحاً، مما يزيد من حماس اللاعبين، فيواصلون اللعب لوقت أطول.

وتختلف اللعبة في بعض المناطق بأن يكون عدد اللاعبين الذين ينحنون منذ بداية اللعبة، أكثر من واحد. وكذلك قد تكون المسافة في بعض المناطق حوالي سبعة أمتار بين كل لاعب وآخر، وتردد الأهزوجة أثناء القفز، وليست منفصلة عنه. فعندما يهم اللاعب بالقفز، يتكئ على اللاعب المنحني بأطراف يديه ويقول بصوت عالٍ «شْرِيْخ الشَّرْخ». فيرد عليه اللاعب المنحني «يذب الفرخ». فيقفز الأول ثم يأتي الثاني للقفز بالطريقة نفسها، ولكنه يقول «دجاجتنا». فيرد عليه المنحني «ارقيطيه». فيقفز ليعقبه اللاعب الثالث ويقول «وابو قديده». فيرد عليه المنحني «لقى وليده». وهكذا إلى آخر الأهزوجة. فكل لاعب يقول جزءاً منها، ويرد عليه اللاعب المنحني بالجزء المكمل له.

وفي بعض المناطق يمارس اللاعبون اللعبة على شكل مجموعتين. فتختار

شْرِيْخ الشّرْخ

كل مجموعة قائداً لها، كما تختار من يقوم بالانحناء (الأم). وغالباً يختارون أطولهم، حتى يصعب القفز فوقه.

وقد تجعل بعض المناطق شروطاً لطريقة القفز والإنشاد. مثال ذلك أن على اللاعبين ألا ينشدوا حتى ينشد القائد الذي ينشد في فترات متقطعة. وأن من يخطئ في ذلك يجعله القائد ينحني مكان اللاعب المنحني. وكذلك من لا يقفز قفزاً سليماً يخرجه الحكم من اللعبة. وليس هناك وقت محدد للّعبة، وهي غالباً ما تنتهي عندما يقرر اللاعبون إنهاءها. وبين هذه اللعبة ولعبة الشقله بعض الفروق.

شَطْوَه مَطْوَه

من ألعاب الأطفال المعروفة في الهفوف، وتلعب مشتركة بين الصبيان والفتيات أحياناً. وتتمثل اللعبة في أن يؤتى ببكرة صغيرة مثل كرة التنس الأرضي، يضرب بها اللاعب أو اللاعبة على الأرض ويمسكها عند ارتدادها. يفعل ذلك تسع مرات قائلاً «واحد، ثاني، ثالث، رابع، خامس، سادس، سابع، ثامن، تاسع». فإذا اجتاز هذه المرحلة دون أن يخطئ، ينتقل إلى المرحلة الثانية، وهي أن يعد بالعكس قائلاً «لاسع، شطوه، مطوه، رجل القطوه» وهو في كل مرة يقذف بالكرة على الأرض ويمسكها عند ارتدادها. فإذا تمكن من اجتياز هذه المرحلة، فإنه يعد فائزاً، وله أن يعيد اللعبة مرة ثانية، وهكذا. أما إذا أخفق، فإن الدور ينتقل إلى لاعب آخر أو لاعبة أخرى.

شطيط

(انظر الطيره)

شَعْره بَعْرَه

يمارس هذه اللعبة الصبيان في جازان. وقد اشتقت التسمية من البعرة التي يستخدمها اللاعبون في اللعب. وهي تلعب في معظم الأوقات، أي ليس هناك وقت محدد للعبها أو مكان معين له وهي لا تحتاج سوى بعره. ولتكون اللعبة أكثر تسلية، يفضل أن يكون عدد اللاعبين ثمانية فأكثر. تبدأ اللعبة بأن يحدد اللاعبون، عن طريق القرعة، اللاعب الذي سوف يبدأ اللعب. وصفتها أن يجلس اللاعبون على الأرض في صف، ويعطي اللاعب الذي سيبدأ اللعب ظهره للاَّعبين، ويقوم بإخفاء البعرة بين ثيابه أو يخفيها بيده، ثم يعود إلى اللاعبين ويطلب منهم البحث عنها.

شَعْرهبَعْره

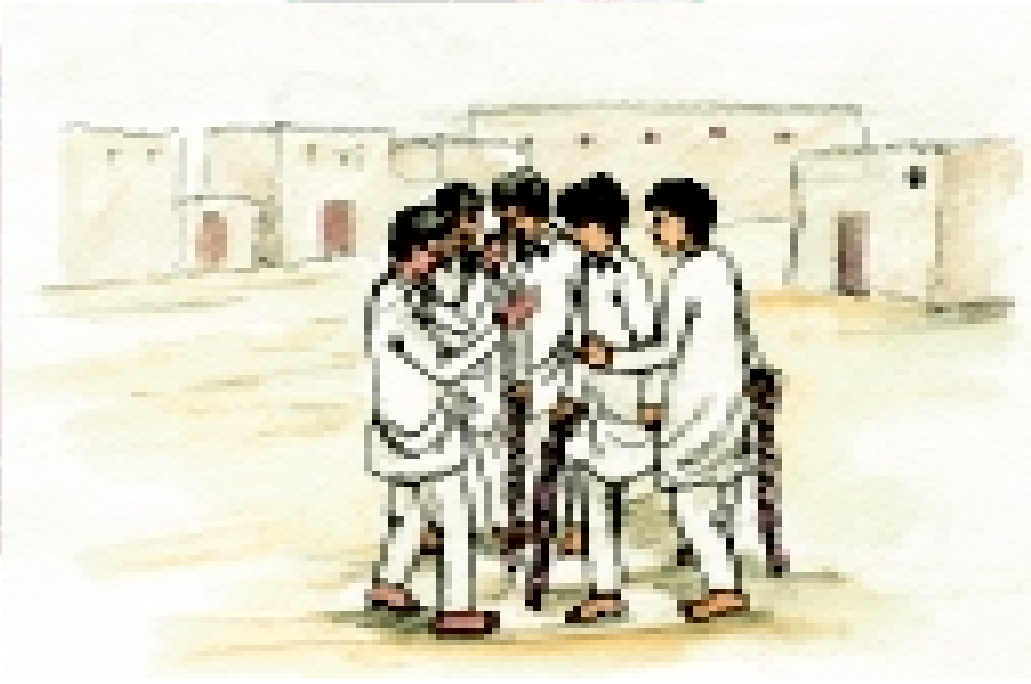
واللاعب الذي يستطيع العثور عليها تنتقل اللعبة إليه، وهكذا (عفيفي ١٤١٢ : ٧٦-٧٧).

الشِّعْرُور

من الألعاب التي تمارس في القطيف. ولكلمة شعرور في لهجة أهل القطيف معنيان: أولهما ما يلقى على الأرض من غير ترتيب أو تنظيم. ومنه قولهم «بيتكم شعرور» أي غير مرتب أو منظم. أما المعنى الثاني فيتمثل في الشدة والقوة. ومنه قولهم «لعب فيهم شعرور» بمعنى أنه استطاع أن يخيفهم ويفرقهم بقوته وشدته، أو أنه ضربهم ضرباً مبرحا. وكلا المعنيين متضمن فيما تنطوي عليه هذه اللعبة وما يترتب عليها.

يمارس اللعبة مجموعة من الشباب في حدود أربعة إلى سبعة أفراد، يختارون من بينهم حكماً لها. فيلف كل لاعب غترته لفاً جيداً، لتكون معجال يضرب بها خصومه. وبعد الانتهاء من عمل المعجال، يلتف اللاعبون حول الحكم واضعين رؤوس معاجيلهم قرب الحكم، ويمسك كل واحد منهم بطرف معجاله. بعد ذلك يشرع الحكم بطرح مجموعة

من الألغاز والأحاجي التي يتعين على اللاعبين الإجابة عنها، مثل «طويل طويل مشقوق من بطنه» و«أسود مسيود، مثل المريْود، واقف على الباب يترزق الله» ويقصد العقرب، وما إلى ذلك من الأحاجي والألغاز. فإن تمكن أحد اللاعبين من معرفة اللغز فإنّ الحكم يقول له عبارة «طرح بهم» أو «عليك بهم» أو «ورّيك فيهم». فيفر اللاعبون ما عدا اللاعب الذي تمكن من الإجابة عن اللغز. ويتعين على هذا اللاعب مطاردة اللاعبين الذين فشلوا في معرفة اللغز وضربهم بالمعجال جزاء لهم. ويستمر في مطاردتهم موقعاً بهم ما شاء الله له أن يوقع من الضرب. حتى إذا قال الحكم بأعلى صوته «شعرور» انعكست اللعبة. فتبادل كل من اللاعب المُطَارد، واللاعبين المُطَارَدين الأدوار. فيحاول اللاعب الذي عرف اللغز العودة مسرعاً إلى مقر الحكم، واللاعبون يلاحقونه. فإن تمكن من العودة إلى مكان الحكم قبل أن يلحقوا به نجا من ضربهم، وإلا تعرض لضربهم الشديد المستمر حتى يتدخل الحكم ويوقفهم. ثم تعاد اللعبة من جديد، وهكذا (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ١١٣-١١٥).



الشِّعْرُور

شِعْلة العيد

لعبة مشهورة في بعض مدن وقرى منطقة نجد. وتلعب في ليالي العيد، خارج المدينة أو القرية. وهي من الألعاب الخطرة ولا يلعبها إلا الشباب الكبار.

وصفتها أن يشعل الشباب شعلة كبيرة من النار، ثم يبدأون بالقفز من فوقها وهم يرددون أهزوجة جميلة، تزيد من حماسهم وتجعلهم يقدمون على القفز بكل شجاعة وإقدام. وقد يصاب بعضهم بحروق طفيفة ولكنهم لا يبالون بها نظراً لأنهم يعيشون فرحة العيد. وهم يرددون خلال اللعب «وشعلة العيد ما منها مضره».

وغالباً ما تلعب هذه اللعبة على الرمال، وتكون الشعلة في منحدر رملي بحيث يأتي اللاعبون من فوق الشعلة مما يسهل عملية القفز (العواد ١٤٠٧ : ٣٨).

شَقّ القَنا

تمارس هذه اللعبة بطرق متعددة، وإن كانت متشابهة. وهي من ألعاب الشباب والصبيان، ومن الألعاب الواسعة الانتشار في المملكة والجزيرة العربية. وتسمى في المنطقة الشرقية (صبَيْح صبَيْح)، كما تسمى أيضاً (صلَيْفِيح). ولا تحتاج إلى أدوات، ولكنها تحتاج إلى ساحة كبيرة للركض والمراوغة، وليس هناك عدد معين للاعبين، ولكن كلما كان عدد اللاعبين كبيراً كان ذلك أفضل. وتمارس اللعبة، غالباً، في المساء حيث ينقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين. ثم تجرى القرعة لتحديد الفريق البادئ باللعب. فيقف أفراده مواجهين لمنطقة المد أو الميد التي تكون في منتصف الميدان. ويقف الفريق الآخر في الاتجاه المضاد. يتقدم أحد أفراد الفريق البادئ ويقول «شق القنا» فيرد عليه منادي الفريق الآخر -ويختاره فريقه عادة من المشهورين بالسرعة والقوة والمراوغة- قائلاً «لكم العنا» أو «بكم الفنا» أو «من ها البِنا».

فيقول الأول «من عينكم» أو «من هي بعينه»؟

فيرد عليه قائلاً «عين ذا» أو «بعين فلان» أو «ما غير انا».

ثم ينطلق عقب الرد بسرعة، لكي يتخطى الفريق الآخر بغرض الوصول إلى المد أو الميد، ويركض زملاؤه معه في اتجاهات مختلفة للإيهام والتمويه على الفريق الخصم إلى أن يصل زميلهم إلى المد، دون أن يلمسه أحد. فإن نجح في ذلك تحسب لهم نقطة، أما إذا لُمس فإنهم يخسرون، وتحسب نقطة للفريق الآخر.

شق القنا

وتؤدى اللعبة في بعض المناطق بطريقة مختلفة، فلا يشترط تقسيم اللاعبين إلى فريقين؛ إذ يُختار أحد اللاعبين لبدء اللعب، فيمسك غترة في يده، ثم يلوح بها ويقول «شق القنا»

فيرد عليه اللاعبون قائلين «ما به قنا»

فيقول لهم «من هي بيده؟»

فيرد عليه كل لاعب من اللاعبين قائلاً «صاحبك انا»

عند ذلك يقذف الغترة بشدة باتجاه اللاعبين، فمن يمسك بها يتولَّ ضرب الآخرين ومطاردتهم. ومن يُضرب يخرج من اللعبة، حتى يخرج كافة اللاعبين، ثم تبدأ اللعبة من جديد.

وتسمى اللعبة في المنطقة الشرقية (صبَيْح صبَيْح)، كما سبق، وصفتها أن يقف اللاعبون في خط مستقيم، ثم يتقدم أحدهم حوالي ثلاثة أمتار، موجهاً ظهره لبقية اللاعبين، حاملاً بيده غترة، وهو ينادي قائلاً «صبيح صبيح، في البر يطيح» ثم يرمي بالغترة. فمن يلقفها يجر بأقصى سرعة لضرب الآخرين بها، وهم يهربون باتجاه خط النهاية المتفق عليه. ومن ينجح منهم في الوصول إلى (المد) ويضع يده عليه يكن سالماً. وتستمر المطاردة حتى يصل اللاعبون جميعهم إلى المد، ثُمّ تبدأ اللعبة من جديد (عفيفي ١٤١٢: ٨٨، ومصادر أخرى).

الشقح

(انظر شريخ الشرخ)

الشَّقْحه

من الألعاب التي يمارسها الشباب من كلا الجنسين في مختلف مناطق المملكة. وتعرف بمسميات عديدة مثل

(البِـرْبِرْ)، و(الـكِنْـدِي)، و(عْظَـيم)، و(البْيُوْت)، و(الأوَلَى).

وكلمة الشـقحه مأخوذة من الفعل «شَقَحَ» الذي يعني رفع إحدى القدمين؛ ويقال في الفصحى «شقح الكلـب» أي رفع رجله ليبول. ولعـل اللعبة سميت بذلك بسبب الهيئة التي يتخذها اللاعب عند ممـارسته لها، إذ يـتطلب ذلك أن يثني اللاعب إحدى قدميه ويرفعها إلى الأعلى من الخلف. أما تسميتها البِرْبِرْ، فنسبة إلـى الدور الأخير من أدوار هذه اللعبة، كما سيتضح خلال وصفها. أما تسميتها عْظَيـم فيُعزى إلى القطعة التي تستخدم في لعبها، وهي غالباً ما تكون من العظم أو الخشب أو الحجر، ونحو ذلك كعلبة الكبريت.

أما تسـميتهـا البْيُوْت فـنسبة إلـى المستـطيلات التـي تتكون مـنها خطة اللعبة، إذ يطلق على هذه المستطيلات بيوتاً. وسبب تسميتها الكِنْدِي، لأخذها من كلمة الكنْد، بسكون النون، وتعني في الفصحى القطع، إذ إن هذه اللعبة تتكون من عدة مقـاطع أو مستطيلات أو بيوت.

تمارس هذه اللعبة في ميدان فسيح، ذي أرض لينة منبسطة أو مـستوية، من قبل مجموعة من اللاعبين أو اللاعبات، في حدود ثـلاثة أو خمسة لاعبـين في الغالب.

يرسم اللاعبون مستطيلاً على الأرض بعرض متر واحـد وبطول أربعة أمتار، ثم يقسمون المستطيل إلى أربعة أقسام، بواقع مربع واحد لكل متر واحد، بحيث يحتوي المستطيل على أربعة مربعات كل منها بيـت. ثم يحضر اللاعبون قـطعة صغيرة من العظم أو الخشب أو الحجارة، لتكون بمثابة الهدف الذي يقذف به، ليقوم من عليـه الدور بدفعه بإحدى قـدميه. وبعد إجراء القرعة لتحديد من يبدأ اللعبة منهم، يـأخذ اللاعب الأول قطعة من العظم ويقف مستعداً على بعد متر واحد على الأقل مـن المربع الأول، ويقذفها في المربع الأول. ثم يـحجل على قدم واحدة إلى المربع الأول ليطأ على قطعة العظم، ثم يتأخر قليلاً عن القطعة مولياً وجهه نحو نقطة البداية. ثم يدفع قطعة العظم بالقدم نفسها بقوة، حتى يخرجها نحو نقطـة البداية. فإذا استقرت هناك يقفز اللاعب نحوها، ليطأ عليها، ويكون بذلك قد انتـهى من المربع الأول. بعد ذلك يأخذ قطعة العظم ويرميها في المربع الثانـي، ويعاود ثانيـة القفز إلى المـربع الثاني، فيحجل متجاوزاً المربع الأول ليطأ قطعة العظم المستـقرة في المربع الثاني،

ثم يدفعها إلى المربع الأول مخرجاً القطعة إلى نقطة البداية. فإذا نجح في إخراجها من المربع الأول إلى نقطة البداية قفز ليستقر عليها بالقدم نفسها. ثم يعاود اللعبة بالطريقة نفسها في المربع الثالث فالرابع، ولكن عليه في كل مرة عند قذفه لقطعة العظم من نقطة البداية أن يقفز في الجولة الثالثة إلى المربع الثالث متجاوزاً المربعين الأولين، وإلى المربع الرابع متجاوزاً المربعات الثلاثة الأولى. فإذا انتهى من المربع الرابع بأن دفع قطعة العظم من المربع الرابع إلى الثالث فالثاني فالأول فنقطة البداية، عليه أن يرمي قطعة العظم إلى البر، وهو المكان الخالي الذي يلي المربع الرابع إلى خارج الخطة. بعد ذلك يحجل اللاعب إلى المربع الأول فالثاني فالثالث فالرابع، حتى يقفز إلى البر ليستقر على قطعة العظم، ويحاول هنا دفع قطعة العظم بقدمه بقوة، بحيث تمر بجميع المربعات وتستقر عند نقطة البداية، ثم يقفز اللاعب إلى خط البداية، فإذا تمكن من ذلك يكون قد أحرز بحراً، أي نقطة، ويعاود اللاعب نفسه اللعبة مرة أخرى بالطريقة نفسها. وفي كل مرة يصبح له بحر بشرط عدم الإخلال بقواعد اللعبة. أما إذا أخل بإحداها، فإن الدور في اللعبة ينتقل للاّعب الذي يليه، ليمارس اللعبة بالطريقة نفسها. فإذا أخل بقواعد اللعبة يعود الدور للاعب الأول، الذي عليه أن يبدأ اللعبة من المربع الذي انتهى إليه في المرة السابقة.

ومن قواعد اللعبة أنه يتعين على كل لاعب فيها الوقوف على قدم واحدة، وعطف القدم الأخرى إلى الخلف، وعدم جواز تبديل القدم. كما لا يجوز أن تقع قطعة العظم على الخطوط التي تفصل المربعات عن بعضها، بل لابد أن تستقر داخل المربع. كما يتعين أن تخرج القطعة بعد قذفها من قبل اللاعب من اتجاه نقطة البداية، وليس من أحد جانبي المستطيل. فإذا أخل أي لاعب بأحد هذه الشروط، فإن الدور في اللعبة ينتقل إلى اللاعب الذي يليه، حسبما تحدد، وفقاً للقرعة.

وعند انتهاء اللاعبين من اللعب يتحدد الفوز بعدد البحور التي حققها كل لاعب. فمن أحرز بحوراً أكثر يكون هو الفائز باللعبة، وهكذا.

الشّقَص

من الألعاب الواسعة الانتشار في المناطق التي تنتشر فيها مزارع النخيل. وتعني كلمة شقص الجزء من الشيء أو البلح الذي لم يلقح، ويسمى في بعض

المناطق (الصُّخَر) بتشديد الصاد بالضم، والخاء المفتوحة المشددة وسكون الراء. والشقصه في اللهجة المحلية في معظم مناطق المملكة تعني: القطعة الصغيرة من الشيء. والكلمة عربية الأصل، جاء في القاموس المحيط «الشِّقص بالكسر السهم والنصيب والشرك، كالشقيص وهو الشريك والفرس الجواد والقليل من الكثير... وتشقيص الذبيحة تفصيل أعضائها سهاماً معتدلة بين الشركاء» وهذه اللعبة عرفت بمسميات مختلفة في القطيف فهي تعرف في بعض تلك القرى بكلمة الفِلُوق، وكذا معناها في منطقة حائل التي تعني أيضاً الجزء من الشيء، وتعرف في قرى أخرى بكلمة الشَّكلَه التي تعني الحصول على جزء من كل. وتنطوي لعبة الشقص على هذه المعاني جميعها، كما يتضح من ممارستها.

يؤدي اللعبة مجموعة من اللاعبين في حدود أربعة إلى سبعة أشخاص، بحيث لا تقل أعمارهم عن ست أو سبع سنوات. ويضع كل لاعب منهم مضرباً من شوك النخيل يسمى السلاة، وفي الغالب لا يتجاوز عدد الشوك خمس أو ست شوكات. كذلك على كل لاعب إحضار مجموعة من البسر (البلح) للعب به، وربما يكون من البسر غير الصالح، بسبب عدم تلقيح النخلة في الوقت المناسب وبالمقدار المناسب، الذي يعرف في بعض المناطق باسم الشّيص. ثم يختار اللاعبون بسرة واحدة ويميزونها عن بقية البسر، بوضع علامة كشوكة صغيرة في بطن البسرة أو نحو ذلك. وتسمى هذه البسرة الخلاله، وهي البسرة التي تمكِّن من استطاع التقاطها بالسلاة، من الفوز باللعبة. وتبدأ اللعبة بحفر حفرة يضع فيها كل لاعب العدد المتفق عليه من البسر مع البسرة المميزة (الخلاله)، ثم يهال على البسر تراب خفيف، بقدر ما يغطيه ويخفيه عن الأعين، مما يجعل لعامل المصادفة الدور الكبير في تحقيق الفوز. بعدها يقترع اللاعبون لتحديد من يبدأ الضرب بالسلاة. فمن وقعت عليه القرعة يبدأ اللعبة بأن يأخذ السلاة الخاصة به، ويضرب بها الحفرة. فإذا علق بالسلاة شيءٌ من البسر يكون من حق اللاعب أخذه ومواصلة اللعب، بأن يضرب مرة ثانية وثالثة وهكذا، ما دام قادراً في كل مرة على إخراج بعض البسر بسلاته. أما إذا لم يعلق شيء من البسر بسلاته، فإن اللاعب الذي يليه، والذي تحدد بموجب القرعة، يأخذ الدور ليضرب بالسلاة الخاصة به. وهكذا يتعاقب

الشّقّص

اللاعبون في اللعب بهذه الطريقة. ويتحدد الفوز في اللعبة بتمكن أحد اللاعبين من التقاط الخلاله بسلاته وإخراجها من الحفرة. فعند ذلك يأخذ هذا اللاعب ما تبقى من البسر في الحفرة، كما يحصل أيضاً على العدد المتفق عليه من البسر قبل بداية اللعبة كمكافأة له من اللاعبين المهزومين الذين عجزوا عن إخراج الخلالة. ثم يبدأ اللاعبون بإعادة اللعبة من جديد. وهكذا يستمر اللعب حتى يكل اللاعبون وينصرف كل لشأنه.

وجدير بالإشارة أن هذه اللعبة تختلف عن لعبة غزيز من حيث المضرب، وعدد حبات البسر، وتمييز بعض الحبات عن بعضها (الخلاله) (آل عبدالمحسن ١٤٠٦ : ١٣٢-١٣٣، ومصادر أخرى).

الشَّقْلبه

من الألعاب الشعبية المعروفة في القويعية وفي المنطقة الجنوبية، ويلعبها الصبيان والفتيات كل على حدة، إلا إذا كانوا أبناء أسرة واحدة. وتؤدى هذه اللعبة متى توافر لها خشبة معترضة مرتفعة عن الأرض، أو باستخدام عسيب نخلة أو غصن شجرة، بشرط أن يكون بإمكان اللاعب، أو اللاعبة، الوصول إلى العسيب أو الخشبة وهو واقف على الأرض. وصفة اللعبة أن يقف اللاعب تحت الخشبة أو العسيب،

ثم يمسك به بكلتا يديه مباعداً بينهما لمسافة تسمح بمرور جسمه بينهما. بعد ذلك يقوم برفع جسمه، مع الإمساك بالخشبة، ثم يدخل قدميه وبقية جسمه بين يديه في حركة دائرية. وقد يدور أكثر من مرة، وقد يعكس الدورة، وهكذا. ويحرص اللاعب على أن تكون الأرض التي تحته لينة، حتى لا يتعرض للإصابة فيما لو وقع. وتؤدى اللعبة بشكل فردي، وقد يتبارى في أدائها أكثر من لاعب أمام مجموعة من المتفرجين، إذ يتنافس اللاعبون، أو اللاعبات، أيهم يستمر في الدوران مدة أطول. وتسمى في بعض مناطق القصيم (يقلب شاة امه). وهي لعبة تحتاج إلى قوة ومهارة، كما أنها تنشط عضلات اليدين. واللعبة قريبة الشبه بحركة من حركات لعبة الجمباز. وهي شبيهة بلعبة الطنقسه الآتي شرحها لاحقاً.

الشَّقْلَه

من الألعاب التي يمارسها الشبان، وهي لعبة تشبه إلى حد كبير لعبة الحصان، إحدى ألعاب القوى المعروفة في الرياضة الحديثة. ولعل الكلمة مأخوذة من الشقل التي تعني، في عامية المنطقة الوسطى، رفع الشيء أو حمله إلى أعلى. فاللعبة تتضمن قفز اللاعبين من فوق ظهر لاعب آخر، وهو منحنٍ دون المساس به.

ويمارس اللعبة مجموعة من الشباب، في حدود ستة أفراد، يجتمعون نهاراً أو في ليلة مقمرة. فيختارون أرضاً منبسطة خالية من الحجارة، حتى لا يتأذى اللاعبون من احتكاك أقدامهم بالحجارة. خلال الجري والقفز. بعد تجمع اللاعبين في ميدان اللعب يختارون أحدهم بالقرعة ليكون مركز القفز -أي اللاعب الذي يقفز من فوقه- فيتقدم ذلك اللاعب داخل الميدان استعداداً لبدء اللعبة. ويقف متخذاً هيئات متعددة ومختلفة. وهي هيئات تتدرج من السهولة إلى الصعوبة من حيث إمكانية تجاوزه قفزاً دون لمسه من قبل اللاعبين القافزين. فيبدأ اللاعب الانحناء بالهيئة الأكثر سهولة. وتتمثل في وقوفه على قدميه في هيئة الراكع، فارداً مفصلي الركبتين (يفشح فشحة متوسطة)، ماداً يديه إلى أسفل، بحيث تلامسان الأرض لمساً خفيفاً. أما اللاعبون الخمسة فيقفون على مسافة تتراوح ما بين عشرة إلى خمسة عشر مترا. فيبدأ كل واحد منهم، على التوالي، بالإسراع نحو اللاعب مركز القفز، حتى إذا اقترب منه قفز من فوق ظهره. فمن لم يستطع

القفز، كان عليه أن يحل محل اللاعب مركز القفز متخذاً الهيئة نفسها جزاء له على فشله. أما إذا نجح جميع اللاعبين في القفز فإن اللاعب مركز القفز يعمد إلى تغيير وضعه بأن يضع يديه على ركبتيه بدلاً من تركهما ملامستين للأرض مما يعني ارتفاعه أكثر وذلك يجعل عملية القفز أكثر صعوبة. ثم يبدأ اللاعبون عملية القفز من جديد، ومن لا يتمكن من تجاوز الهدف، دون لمسه، فعليه أن يحل محل زميله المنحني. أما إذا تمكن اللاعبون جميعهم من القفز فإن اللاعب المنحني يرفع يديه إلى أعلى ويضعهما حول خاصرتيه بدلاً من ركبتيه. فيزداد الهدف المراد قفزه ارتفاعاً ويصبح تجاوزه أكثر صعوبة. فيأخذ اللاعبون في القفز من جديد، ومن يفشل في تجاوز اللاعب المنحني يحل محله. أما إذا نجح الجميع في القفز من فوق اللاعب المنحني، فإن عليه أن يغير من وضعه مرة أخرى. فيقف بمقدار نصف قامته، واضعاً يديه حول عنقه، فيزداد ارتفاع المسافة وصعوبة القفز. فيعاود اللاعبون القفز، ومن يخفق منهم، في قفز اللاعب المنحني على هذه الهيئة الجديدة، فإن عليه أن يحل محله. أما إذا تمكن جميع اللاعبين من القفز، فإن اللاعب المنحني ينتصب واقفاً. وهنا تزداد اللعبة صعوبة، وما على اللاعبين إلا محاولة القفز مرة أخرى. ومن يعجز منهم عن القفز يأخذ دور اللاعب مركز القفز. أما إذا تمكن اللاعبون كلهم من القفز بنجاح فعلى اللاعب مركز القفز أن يقفز بدوره كل القفزات السابقة، وإلا عُدّ خاسراً في اللعبة.

ويلاحظ أن هذه اللعبة تختلف عن لعبة شْرِيْخ الشَّرْخ التي تسمح للاعب القافز باستخدام كلتا يديه، فيسندهما على ظهر اللاعب المنحني. أما لعبة الشّقْله فلا تسمح بذلك مما يجعلها أكثر صعوبة من لعبة شْرِيْخ الشَّرْخ (العقيلي ١٩٨٢: ٤٤، عفيفي ١٤١٢: ٦٨-٦٩).

الشكله

(انظر الشقص)

الشكه

(انظر أم الخطوط، المخطة أم السِّت)

الشكه أم الثمان

(انظر المخطة أم الثمان)

الشكوك

(انظر الطنقور)

شلَع القمَر

من ألعاب الفتيات في مناطق مختلفة من المملكة. وهي من الألعاب الثنائية. وتؤدى في برحات الحي، أو في البر عند رعي الغنم أو في ساحات المنازل، خاصة قبيل الظهر أو بعد المغرب، حين يكون هناك وقت فراغ للّعب والراحة.

وقد سميت اللعبة بهذا الاسم للعبارات التي ترددها اللاعبات أثناء اللعب، كأن تقول اللاعبة الأولى «شلع القمر» فترد عليها الآخرى «نوره ظهر». وقد يمارس اللعبة الصبيان في بعض المناطق، ولكن تمارسها البنات، غالباً، في معظم المناطق، وهي لا تحتاج إلى أدوات. وتعد هذه اللعبة من الألعاب المنتشرة في الجزيرة والعالم العربي. وهي تسمى في بعض المناطق كمنطقة جازان (جمَال المِلح)، بينما تسمى في مناطق أخرى (شِدَّ الظّهَر)، كما تسمى في بعض نواحي نجد (طبَق سِكّر طبَق مِلح)، وتسمى أيضاً (طبَق لُولُو طبَق مُرْجَان). وتسمى في (بلقرن) من المنطقة الجنوبية (شَيْل العِكّه). وتسمى في بعض المناطق (طبق زيزي). وتلعبها في الكويت الفتيات ويسمِّينها (طبَق حِنَّا و طبَق مَاشْ) وتمارس اللعبة أيضاً في تونس ويسمونها (طَلَع القمَر)، لأن اللاعب الأول يردد «طلع القمر». ثم يرفع زميله فيجيبه الآخر «نوره ظهر» وهكذا. كما تسمى اللعبة في العراق (ياحمَّصه يازِيبَه)، إذ يقول اللاعب الأول عندما يرفع زميله

شلَع القمَر

«ياحمصه». فيرد الثاني «يازبيبه» فيقول الأول «شيكون العَشَه» أي ما هو العشاء، فيرد الآخر «تشريبه». أما في الإمارات فيسمونها (واحد اثنين)، لأن اللاعب الأول عندما يرفع زميله يقول «واحد» ويقول الآخر «اثنين».

وتمارس اللعبة بعدد زوجي من لاعبين أو أربعة أو أكثر من ذلك، وصفة اللعبة أن يدير لاعبان، متماثلان في الطول والوزن، كل منهما ظهره لظهر زميله، ويتماسكان بشبك الأذرع. ثم يبدأ اللاعب الأول برفع الثاني عن الأرض بعملية مرجحة، ثم ينزله ليتولى اللاعب الثاني رفع اللاعب الأول بالطريقة نفسها، وهكذا حتى يتعب أحدهما أو يتعبا معاً. ويردد اللاعبان أثناء تلك الحركات عبارات منها: يقول الأول «شلع القمر» فيرد الثاني «ثوبي حمر». أو يردد اللاعبان «طبق زيزي.. طبق حاسي» ويمضيان يرددان ذلك بصورة إيقاعية طول فترة اللعب. ويردد البعض «طبق سكر طبق ملح» لأن اللاعب الذي يكون محمولاً يصبح الأمر بالنسبة له لذيذاً مثل السكر، وعندما يكون حاملاً زميله يكون شاقاً مثل الملح. وفي سدير يردد أحد اللاعبين «شفت القمر» فيرد اللاعب الآخر «بَعَدْ... بَعَدْ...» (عفيفي ١٤١٢ : ٥٤، ومصادر أخرى).

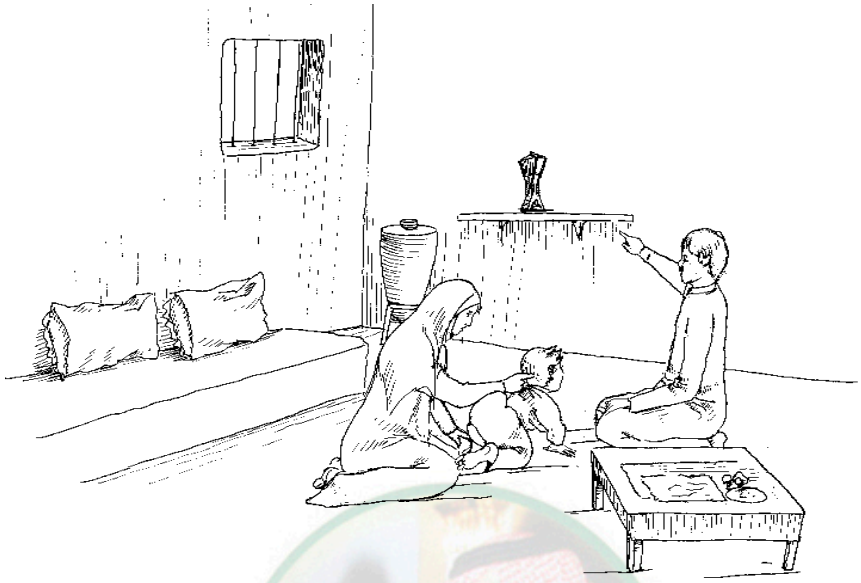
الشنه

من ألعاب الفتيات المعروفة في القويعية. وهي من الألعاب الفردية، وليس لممارستها وقت محدد. ويلزم لأدائها توافر قطعة صغيرة من الحجر أو نحوه. تجلس الفتاة على الأرض فتضع القطعة في يدها. بعد ذلك تقوم بقذفها إلى أعلى وتضرب الأرض ببطن كفها (راحة اليد). وترفع يدها وتستعد لإمساك القطعة وهي تسقط. ثم تعاود قذفها وتضرب الأرض ببطن الكف، وهكذا في حركة مستمرة. وتحاول الفتاة أن لا تقع القطعة على الأرض، لأنها إذا وقعت انتهت اللعبة وهي تحرص أن تستمر أطول مدة ممكنة. وفي أثناء اللعبة تردد الفتاة الأهزوجة التالية «الشنه والرنه، جعل اميمتي وابيي في الجنه»

وتجد الفتيات متعة في أداء هذه اللعبة، كما أنها وسيلة لعرض مهارتهن وخفة حركتهن.

شوف شوف

يمارس هذه اللعبة الأبوان أو بعض الكبار، مع الأطفال. كما نجد العديد من الألعاب المشابهة لها في مناطق أخرى من المملكة. وصفة اللعبة أن تقول الأم للطفل مثلاً «شوف شوف» لكي يرفع رأسه لينظر، فيضربه الأب،



شوف شوف

مثلاً، ضربة خفيفة على حنجرته، فينزل رأسه وهو يضحك. ثم يقال له «شوف شوف» فوق الباب مثلاً، وعندما يرفع رأسه لينظر يضربه أحدهم ضربة خفيفة، وهكذا.

شْوَيْط شْوَيْط

هذه اللعبة من الألعاب التي تمارسها الأمهات مع أطفالهن في بعض نواحي القطيف. وصفتها أن تمسك الأم الطفل من يده، ثم تؤرجحه وهي تنشد:

شويط شويط العيدي
وحمِّلي وزيدي
واكفي عليه المشخل
وخلي راسه يشخل
شخل شخل يالمشخل

ثم تدور به دورتين مواصلة الإنشاد:

وامي تناديني
تبغي تحنيني
في غضارة الصيني
صيني على صيني
امي تحنيني

ثم تدغدغ الأم الطفل في راحة يده وتنشد:

يارب تعطيني
واحج بيت الله
واحج بيت الله
وازور نبي الله
يارب تعطيني

(آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢٣٧).

شْوَيْطْ شْوَيْطْ

شيبه ياشيبه

هذه اللعبة من ألعاب الصبيان، يجتمعون في الحارة فيختارون أحدهم من خلال القرعة فيقوم بدور الشيبه، أي الرجل المسن، فيقول له الصبيان:

شيبه ياشيبه وين رايح

فيقول:

رايح ديرتي وبلادي

ثم يقولون:

بنروح واياك

فيرد عليهم:

تاكلكم العواوي

ثم يقولون:

بننخش في مخباك

فيرد عليهم:

مخبباي وصخ

ثم يقولون:

بنغسله باليفه

فيرد عليهم:

ما ينغسل

ثم يقولون:

بنغسله بصابون

فيرد عليهم:

ما ينغسل

ثم يقولون «أجل عطنا مقص نقص خشمك» -مثلاً- فيقول «ها عجيب» ثم يقوم الشيبه باللحاق بهم ومن يمسك به من اللاعبين يحل محل الشيبه ويكون عليه

الدور باللعبة ولا يشترط في هذه اللعبة قص جزء معين وإنما يترك ذلك لاختيار اللاعبين.

شيخنا ابو ريشه

يلزم لأداء هذه اللعبة فريقان متساويان في العدد ومن خلال القرعة يحدد الفريق الذي يبدأ اللعب، إذ يختار هذا الفريق أحد اللاعبين، ويستحسن أن يكون طويل القامة وذلك لتصعيب مهمة الوصول إلى رأسه على الفريق الخصم. فتوضع على رأسه ريشة ولهذا سمي الشيخ ابو ريشه وبمساعدة زملائه من الفريق نفسه يحاول الشيخ أبو ريشه الوصول إلى خط النهاية قبل أن يلتقط أحد أعضاء الفريق الخصم الريشة من فوق رأسه فإذا التقطت الريشة من فوق رأسه قبل وصوله إلى خط النهاية عُدّ الفريق المنافس فائزاً وعليه تحدد الأدوار.

الشِّيْر

تُعَدّ لعبة الشِّيْر من الألعاب التخمينية التي تمارس في المنطقة الشرقية وفي دول الخليج المجاورة. كما تسمى في بعض المناطق (نقش والا غوج). والشِّيْر -كما جاء في القاموس المحيط- كلمة مأخوذة من الفارسية وتعني أسد. وقد سميت اللعبة بالشِّيْر نسبة إلى عملة معدنية فارسية رسم على أحد وجهيها صورة أسد، وعلى الوجه الآخر كتابة. وكانت تلك العملة تستخدم في هذه اللعبة، ثم حل محلها عملات أخرى كالروبية الهندية أو القرش السعودي. وهناك من يرى أن اللعبة سميت بالشِّيْر لأنه يتعين على اللاعب أن يشير إلى أحد وجهي العملة (الصورة أو الكتابة)، أي يحدد أحدهما عندما يخمن. ولعل السبب الأول هو الأرجح لأن كلمة الشِّيْر باعتبارها اسماً لا تشتق من الفعل، فالاسم من (يشير) هو (الإشارة) وليس (الشِّيْر).

تمارس هذه اللعبة من قبل اثنين أو مجموعة من الأطفال، يتراوح عددهم ما بين الستة إلى ثمانية، يجتمعون في فناء واسع، ويجلسون في هيئة دائرة. ويستخدمون في هذه اللعبة قطعة معدنية من النقود تحمل على أحد وجهيها رسم أو صورة، كالسيفين والنخلة في القرش السعودي، أما الوجه الآخر فيحمل بعض الكتابات والأرقام التي تشير إلى القيمة النقدية للقطعة المعدنية.

تبدأ اللعبة بقيام الأطفال بالاقتراع فيما بينهم لتحديد اللاعب الأول الذي يبدأ اللعب. وبعد الاقتراع يبدأ من وقعت عليه القرعة اللعب بقذف القطعة المعدنية إلى أعلى بإحدى يديه اليمنى أو اليسرى. ثم يلقفها قبل سقوطها على الأرض باليد نفسها

التي قذفها بها. وبعد إمساكها يضرب بها الأرض فوراً ويغطيها بيده، بحيث لا يتمكن أحد اللاعبين من رؤية الوجه الذي وقعت عليه العملة (السيفان والنخلة أو الرقم). ثم يقول اللاعب بعض العبارات سائلاً الذي يجلس إلى اليمين منه مثل «سيفين ونخله والا رقم؟» أو «وجه والا قفا؟» أو «نقش والا غوج؟» أو «غوث والا رقم؟» أو «كتبه والا رقم؟» أو «طـره أو كتبه؟» فـيتولى اللاعب الجالس إلـى اليمين من اللاعب الأول الإجابة عن السؤال، بأن يخمن أحد الخيارين: كالسيفين أو النخلة مثلاً. بعد ذلك يكشف اللاعب الأول عن العملة التي غطاها، فإن كان التخمـين صحيحاً، أي عندما يكون السيفان والنـخلة هما الوجه الأعلى للعملة، ينفّذ الخاسر ما اتفق عليه قبيل بدء اللعب، كأن يسمح للاعب بأن يضربه على يديه عدة مرات وهكذا. كما يأخذ اللاَّعب الـفائز العملة المعـدنية من اللاَّعب الأول ويكرر اللعبة من جديد.

وتجدر الإشارة إلـى أن هذه اللعبـة تلعب بطريقة أخرى مختلفة نوعاً ما عن الطريقة السابقة. فبعد أن يقذف اللاعب الأول بالقطعة المعدنية إلى أعلى بإحدى يديه يستقبلها بظهر يده الأخرى، ويسرع بتغطيتها باليد الأولى التي قذف بها العملة

الشَّيْر

بدلاً من التقافهـا باليد نفسها والضرب بها إلى الأرض وتغطيتها.

وتلعب هذه اللعبة في أقطار عربية أخرى، وتختـلف مسمياتـها باختلاف القطر الذي تمارس فيه. فهي تسمى في لبنان (طُرَّه والا نَـقْشَه)، وفي الكويت (الأَرْكَل)، أو (جب لو كتب) وفي العراق (طُره لَو كَتْبه). أما في مصر فيقال (طَرَه والا ياظ أو ياز). وبين هذه اللعبة ولعبة (الطره) شبـه كبير سيأتـي تفصيله فـي موضعه.

شيل العكه

(انظر شلع القمر)