الطائرة الورقية

تعد لعبة الطائرة الورقية من أقدم الألعاب الوافدة إلى المملكة. وصفتها أن يصنع الصبيان من الورق طائرة يربطونها بخيط طويل، ثم يتنافسون في أيهم يستطيع أن يجعل طائرته تحلق بارتفاع أعلى. ويُعد اللاعب فائزاً إذا بقيت طائرته محلقة أطول فترة دون أن تسقط على الأرض. كما أنها تلعب، في بعض الأحيان، بصفة فردية. ويمارس اللعبة، غالباً، صغار السن ممن لم يتجاوزوا العاشرة. وقديماً كانت مثل هذه الطائرات تصنع، في معظم الأحيان، من الورق البني الفاتح الرخيص الثمن، كالذي تصنع منه أكياس الحاجيات. فتقص الورقة على شكل مربع ويلصق عليها عود رفيع، بشكل طولي، من الزاوية إلى الأخرى، ويوضع عود آخر على شكل مُنْحنٍ من الزاويتين الأخريين. ثم تصنع أجنحة الطائرة بإلصاق ورق من الجانبين. أما الذيل فيصنع من خرقة طويلة من القماش. ويلعب الأطفال بالطائرات الورقية غالباً عندما يكون الهواء غير شديد. وتمارس اللعبة فوق أسطح المنازل أو في الساحات العامة. وقد تطور الوضع اليوم فأصبحت مثل تلك الطائرات الورقية تصنع من البلاستيك الخفيف في مصانع خاصة بلعب الأطفال. وتباع في الأسواق. فيشتريها الأطفال ويلعبون بها في الحدائق العامة وعلى شواطئ البحار (العبد الغني ١٩٨٨ : ٢٥٦).

الطّابه

لعبة ثنائية. يقذف أحدهما بالطابة -كرة من قماش- وراء ظهره، فإن أمسكها الآخر انتقل إليه الدور، وإلا

غير اللاعب الأول ضربته، إذ يرفع الطابة في الهواء ويدق صدره ثم يضرب الكرة نحو منافسه، فإن أخفق زميله مرة أخرى في مسكها، وهذه آخر فرصة لمنافسه، نال الجزاء، وهو أن يقوقي عليه الفائز. وصورة ذلك أن ينكب المغلوب، أي يسجد، فيجلس اللاعب الفائز على ظهره ويقعد ويقوم وهو يقول «واحد قوق، ثاني قوق، ثالث قوق» وهكذا حتى «عاشر قوق» ثم يقول بعدها «طق البيض بالصندوق». وهذا منتهى المهانة للخاسر، لأن هذا العقاب هو تصوير لسفاد الدجاج.

طاح الدِّيك

من الألعاب الخاصة بالبنين والبنات ممن تتراوح أعمارهم ما بين السابعة إلى العاشرة، وهي تمارس في بعض نواحي نجد. ولها أهزوجة معينة مطلعها:

«طاح الديك في البستان، غزز قلبي بالعودان» (القويعي ١٤٠٥: ٩٥).

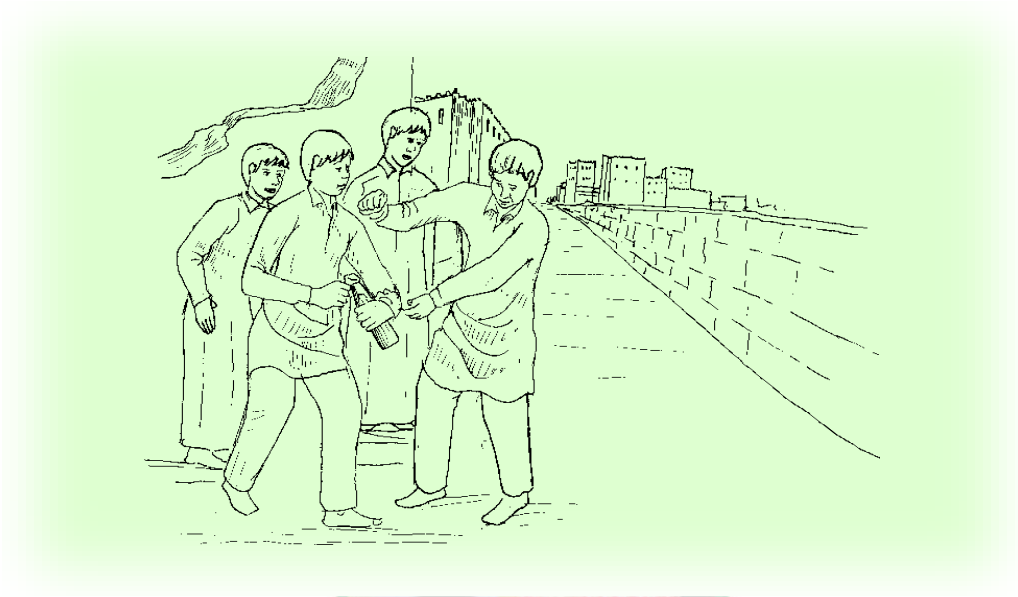
طَاحْ مِشْطك ياعروس

من ألعاب الفتيات في القويعية، وهي من الألعاب الجماعية. ويلزم لأدائها ثلاث لاعبات على الأقل. وتؤدى اللعبة في برحات الحي، أو في البر عند رعي الغنم قبيل الظهر أو بعد المغرب، حين يكون هناك وقت فراغ للّعب والراحة. وتبدأ اللعبة بأن تشبك لاعبتان أيديهما (كفوف أيديهما تتداخل وتتشابك الأصابع) وتقف الثالثة على أيديهما المشبوكة. بعد ذلك تقول اللاعبتان للواقفة وهما تسيران بها «طاح مشطك ياعروس». فترد عليهما «دَوّرِنّه يابنات». وهكذا تستمر اللعبة، ومتى تعبت اللاعبتان تستبدل الأدوار.

طَاشْ ما طَاشْ

من الألعاب المستحدثة، وقد بدأت مع ظهور المشروبات الغازية. ويمارسها الصبيان في معظم مناطق المملكة تقريباً. وصفتها أن تجتمع مجموعة من الصبيان ثم يقول أحدهم، أو بعضهم، للمجموعة «طاش ما طاش» والطيشان هو الفوران، وظهور الغاز من المشروبات الغازية.

وتبدأ اللعبة بأن يحرك اللاعب قارورة المشروب الغازي كالبيبسي أو الميرندا وغيرها. ثم يسأل كل فرد من المجموعة ليختار صفة. فبعضهم يقول «طاش» والبعض الآخر يقول «ما طاش»



طَاشْ ما طَاشْ

كل حسب توقعه. بعد ذلك يفتح القارورة بسرعة فإذا طاش ما بداخلها، وذلك بخروج رغوة المشروب الغازي على شكل رغوة فوارة وانتشر خارج القارورة، فاز الذي قال «طاش». وهكذا تُكرر اللعبة عدة مرات. ويتعين على اللاعب الذي خاب توقعه، أن يدفع ثمن قارورة البيبسي. في حين يحق لمن صدق توقعه أن يشرب الباقي منها. وهناك طريقة أخرى لهذه اللعبة وهي أن توضع القارورة على سطح مستوٍ ثم تفتح، ويكون الرهان عندئذ بقولهم «طاش ما طاش» عند وضعهم قطعة صغيرة من الحصا أو الحلوى بداخلها. ومن يصب في توقعه يكسب الرهان (القعود ١٤١١: ١٠٣).

طاق طاق طاقيّه

من الألعاب التي يمارسها كلا الجنسين من الصغار على انفراد. وأكثر ما تمارس في المدارس، خاصة في حصص التربية الرياضية. وتعد هذه اللعبة من أقدم الألعاب الوافدة وأوسعها انتشاراً. وهي لعبة جماعية يشترك في أدائها ما يقرب من سبعة إلى عشرة لاعبين.

وتمارس هذه اللعبة في ميدان فسيح ذي أرض رملية نظيفة. وتبدأ اللعبة بأن

يختار اللاعبون أحدهم ليدور، ويبيده طاقية، حول اللاعبين الذي يتحلقون جالسين على شكل دائرة، بحيث تكون وجوههم متقابلة. ويتعين على كل لاعب ألاّ يلتفت خلفه حتى لا يرى حركات اللاعب الذي يدور، وهو يضع، أو يحاول أن يضع الطاقية خلسة خلف أحد اللاعبين، من غير أن يشعر به اللاعب الجالس.

ويمضي اللاعب الممسك بالطاقية بالدوران على اللاعبين المتحلقين، وهو يردد العبارة الآتية:

طاق طاق طاقيه
رن رن ياجرس
محمد راكب ع الفرس

وعلى اللاعبين الجالسين أن يرددوا المقطع في كل مرة، ويستمر اللاعب في الدوران حولهم. حتى إذا لاحظ أن أحد اللاعبين قد غفل، نتيجة ترديد العبارة أو نحو ذلك، وضع الطاقية بخفة خلف ظهره وهو لا يشعر بذلك. فإن شعر اللاعب الجالس بأن الطاقية قد وضعت خلفه، فعليه أن يأخذها ويلاحق اللاعب الذي وضعها. فإن أدركه قبل أن يتمكن من الجلوس مكانه، حُق له أن يضربه بالطاقية. ويترتب على ذلك نجاته من الخسارة وحقه في الرجوع إلى مكانه. وعلى اللاعب الذي يقوم بالدوران أن يعاود الكرة مرة أخرى. أما إذا تمكن اللاعب، الذي يدور، بعد وضعه للطاقية من الوصول إلى مكان اللاعب الذي وضع الطاقية خلفه، بعد محاولته اللحاق به، فيعد كاسباً للجولة. وعلى اللاعب الذي وضعت الطاقية خلفه، وأخفق في اللحاق بمن وضعها، أن يتبادل الدور معه. فيجلس اللاعب الذي كان يدور محله في الحلقة مع بقية اللاعبين، ويبدأ اللاعب الآخر بالدوران على اللاعبين ومعه الطاقية بالطريقة نفسها. وتستمر اللعبة على هذا المنوال حتى يمل اللاعبون ويقرروا إنهاء اللعبة، وهي تشبه لعبة (ياعمِّ عطني جريو).

طِبّ طَبّ

تمارس هذه اللعبة في ميدان فسيح، وهي من الألعاب الخاصة بالذكور. ولعل سبب التسمية يعود إلى طبيعة اللعبة التي تقتضي القفز أو الطب، كما يسمى في بعض المناطق. وطريقة اللعبة أن يجلس أحد اللاعبين ويمد رجليه، وأصابع قدميه مرفوعة إلى أعلى. ثم يبدأ اللاعبون بالقفز من فوق رجليه. فإذا استطاعوا ذلك زاد من علو رجليه،

طبّ طَبّ

بأن يضع قدماً فوق الأخرى. أما في المرة الثالثة، فيضع إحدى يديه فوق رجليه، بحيث تكون أصابع يديه مفرودة. ثم يزيد اليد الأخرى في المرة الرابعة واللاعبون يتوالون في القفز. ومن يخفق منهم يخرج من اللعبة. أما الفائز فهو من يستطيع تجاوز كل تلك المراحل بنجاح.

ونلاحظ أن هذه اللعبة تختلف عن لعبة شرَاع العُود في عدد اللاعبين الجالسين الذين يمثلون محور القفز. ففي هذه اللعبة لاعب واحد فقط، في حين يتعين جلوس لاعبين اثنين في لعبة (شرَاع العُود) (عفيفي ١٤١٢: ٧١).

طبق زيزي
(انظر شلع القمر)

طبق سكر طبق ملح
(انظر شلع القمر)

طبق لولو طبق مرجان
(انظر شلع القمر)

الطبّه
(انظر الصقله)

الطجنه
(انظر أم الخطوط)

الطحين

تمارس هـذه اللعـبة في المـواسم والحفلات. فيحضر اللاعبون صحنين من الطحين، ويوضع فـي كل منهما قرش أو أي عملة معدنية. ثم يـتقدم لاعبان ويتسابقان لإخراج القرش عن طريق النفـخ. ومن يظفر بذلك قبل الآخر يعد فائزاً. واللعبة من الألعاب التي عرفها المجتمع السعودي بعد أن عم الرخاء، إذ كان الـدقيق في زمن مضى شيئاً ثميناً جداً، لندرته وغلائه، ولا مجال لاستـخدامه للتسليـة، بل هو لـلأكل فقـط. كما أن مـجتمـع الجزيـرة عامة، يسـتهجن مـثل هذه اللعبة، ويرى أن اتخاذ النعمة وسيلة للعب كفرٌ بها، باعـتبار الدقيق نعمة من النعم التي منحها الله للبشر، فلا يجوز اللعب بها.

الطراطِيع

من الألعـاب النارية الـتي يمارسها الشباب ممن تجاوزت أعمارهم سن الثانية عشـرة. وعرفـت هذه الـلعـبة باسـم الطراطـيع، وذلك إشارة إلـى الصوت الذي يـنطلق مـنها عنـد لعبـها، وهو (الطرطعة) بمعنى الفـرقعة. كما عرفت بوادي الصفراء باسم الفطيع.

ولعبة الـطراطيع من الألعاب الـتي تمارس فردياً وجماعياً. فيحضر من يريد مزاولة هذه اللعبة حجرين أملسين، ثم يجمع عدداً من بـعرات الإبل اليابسة، ويحرقها بالنار حتى تصبح أشبه ما تكون بالحجـر المتقد. فيأخـذ اللاعب البعرة الملتهبة بيده ويضعها على أحد الحجرين الأملسين ثم يأخذ الحجر الأملس الآخر ويرميه بشدة على البعرة الملتهبة، أي يقوم برضها، فيصدر عن ذلك فرقعة أو صوتٌ شديـدٌ يكاد يـصم الآذان مـن شدته. ويستمر اللاعب في إخراج ما أحرقه من البعرات واحدة بـعد الأخرى، ليرضها الواحدة تلو الأخرى، متمتعاً بالأصوات

الطراطِيع

المدويّة المترتبة على ذلك. وجدير بالذكر أن الآباء كثيراً ما يثبطون أبناءهم ويمنعونهم عن مزاولة هذه اللعبة النارية الخطرة (السالمي ١٤١٠: ٢٩٣).

طرباخ

(انظر صفيح مليح)

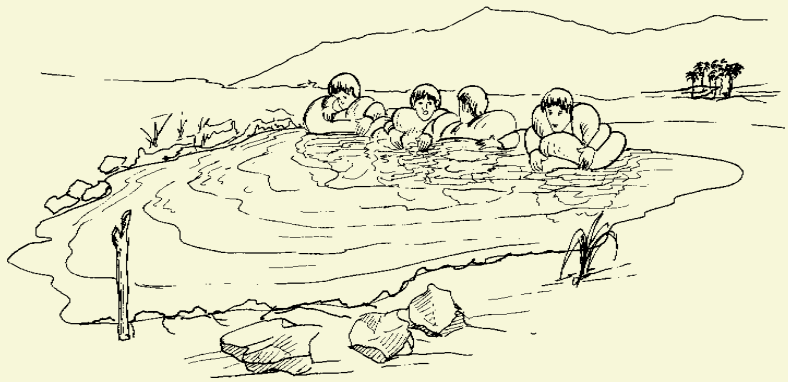
الطرباقه

(انظر الصرقعانه)

الطُّرْبيْقه

من الألعاب التي يمارسها الشباب في صفوى بالقطيف. ولعل اسمها مأخوذ من الطربقه، التي يمكن عَدُّها حكاية للصوت، إذ تعني بالعامية ما ينبعث من أصوات، عندما يحرك السباح كلتا يديه وقدميه بسرعة. وتزداد هذه الأصوات شدة، بوجه خاص، عندما يكون السباح مرتدياً ملابس طويلة أو سراويل طويلة.

وتمارس اللعبة إما بشكل فردي أو جماعي. وقد تتطلب نزول السابح إلى ماء العين أو البئر بثوبه. وأثناء نزوله تدريجياً إلى الماء، يرفع ثوبه إلى أعلى جسمه، حتى إذا قارب الثوب عنقه قذف بأسفل الثوب على الماء. فيترتب على ذلك احتباس الهواء داخل الثوب وانتفاخه، حتى



الطُّرْبيْقه

يأخذ شكل بالونة. بعد ذلك يبدأ اللاعب بالسباحة. وقد تلعب هذه اللعبة بشكل جماعي، حين تتخذ مجموعة من السباحين الهيئة نفسها الموضحة أعلاه، ثم يحددون نقطة بداية السباق ونهايته في البئر أو العين. ومن يتمكن منهم من الوصول إلى خط النهاية يكن هو الفائز. وليست هذه اللعبة مقصورة على الشباب، بل يلعبها الصغار للتسلية وتعلم السباحة (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢٠٠، النجار ١٣٨٨، ج٣: ٣٠٢).

الطَّرْفشة

(انظر السباحة)

الطرح

(انظر المطارحه)

الطرطاعه

(انظر الصرقعانه)

طرقعش

(انظر شرعت)

الطُّرَّه

من الألعاب التي تقوم على الحظ والمصادفة. يمارسها الصبيان والشباب فيما بين سن السابعة إلى السابعة عشرة. وكلمة الطُّرَّه إشارة إلى أحد وجهي العملة المعدنية الذي يسمى بهذا الاسم، في حين يسمى الوجه الاخر باسم الوزره.

تزاول هذه اللعبة من قبل لاعبيْن. يحضران قطعة معدنية من النقود، وغترة يفتلانها ويلفانها لفاً لولبياً شديداً، حتى تصبح بمثابة أداة ضرب كالسوط والعصا ونحو ذلك. ثم تجرى القرعة لتحديد أي من اللاعبين يبدأ بإخفاء قطعة النقود، ليقوم الآخر بعملية التخمين. يأخذ اللاعب الذي وقع عليه الاختيار القطعة المعدنية ويلقيها على الأرض ويخفيها بكفه، بحيث لا يرى خصمه وجه القطعة المعدنية. ثم يقول لخصمه عبارة «طره وإلا وزره؟» فيجيبه خصمه بما يعتقده. فإذا اختار أحدهما الطرة أو الوزرة يسأله ثانية فيقول «بكم»؟ أي كم ضربة لك إذا كان توقعك صحيحاً أو عليك إذا كان خاطئاً. فيقول مثلاً «طرة خمسة» عند ذلك يرفع اللاعب يده عن القطعة المعدنية، فيظهر وجه العملة. فإن كان توقع الخصم صحيحاً أخذ الخصم الغترة وضرب الآخر خمس ضربات، وإلا ضرب اللاعب البادئ باللعب الخصم

خمس ضربات. وتعاد اللعبة حسب رغبة اللاعبين لعدة مرات.

ولا يخفى أن هناك تشابهاً بين هذه اللعبة ولعبة الشير، من حيث استخدام قطعة النقود، إلا أنها تختلف من حيث الأداء والأدوار التي تقوم عليها والنتائج المترتبة على الفوز والخسارة (السالمي ١٤١٠: ٢٩٤).

طره

(انظر كلب رشيد)

طره وزره

(انظر الطره، والشير)

الطش

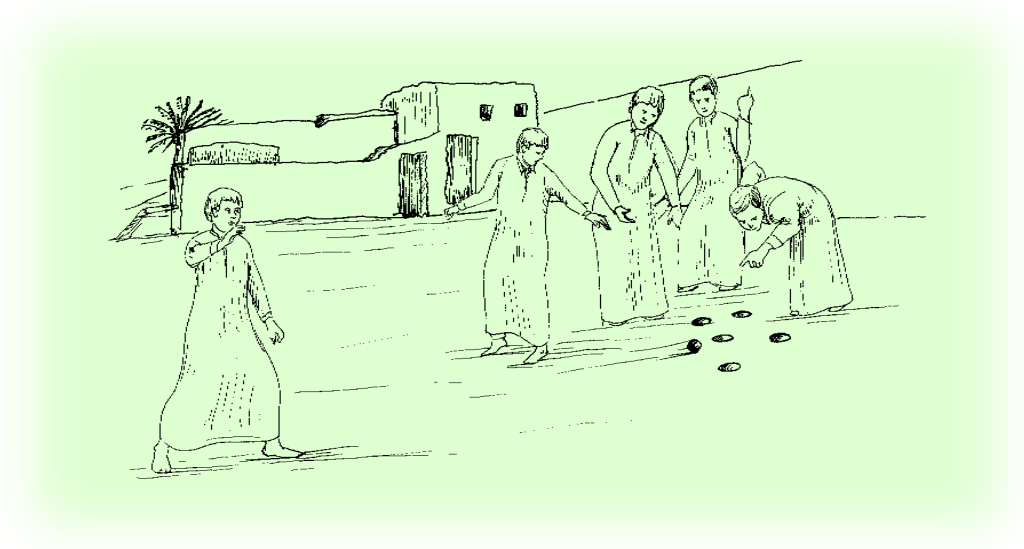
(انظر الغمّيما)

الطقّاقه

يصنع أحد اللاعبين من الطين قدراً صغيرة بحجم الكف، ثم يرميها، وهي رطبة، مقلوبة على أرض صلبة أو فرش من الحجر فينحبس الهواء ويخرج من قاعدة القدر محدثاً فتحة ودويّاً قويّاً، وعلى اللاعب الثاني سدّ الفتحة بقطعة من طينته. أما إذا لم تنفجر القدر، فينتقل الدّور إلى اللاّعب الآخر. والغلبة لمن يجهز على طين زميله. وهي لعبة تعتمد على مهارة صنع القدر القابل للانفجار.

طَقّة راس

هذه اللعبة من ألعاب الصبيان في القطيف. وهي تلعب غالباً خارج المنزل. وسميت بهذا الاسم لأن اللاعبين يطقون أي يضربون الكرة خلال اللعب برؤوسهم. وصفة اللعبة أن يحفر اللاعبون مجموعة من الحفر، بحجم كرة التنس الأرضي، وبعدد اللاعبين المشاركين في اللعبة. فإن كانوا خمسة مثلاً تحفر خمس حفر، وإن كانوا أربعة تحفر أربع حفر وهكذا. ويحضر اللاعبون كرة صغيرة، ثم تبدأ اللعبة بأن يرمي أحد اللاعبين الكرة باتجاه الحفر. فمن تقع الكرة في حفرته عليه أن يسرع بأخذها ليرمي بها على اللاعبين، والذي تصيبه الكرة يخرج من اللعب. ولكن لو استطاع أحد اللاعبين أن يصد الكرة برأسه، أو ينزل جسمه لكي يضربها برأسه فإن ذلك يعد مكسباً للفريق. كما أن اللاعب إذا أصابته الكرة وخرج من اللعب، فإن زملاءه يستطيعون إنقاذه وإعادته للعب مرة أخرى إذا استطاع أحدهم ضرب



طَقّة راس

الكرة برأسه؛ ومن هنا جاءت تسمية اللعبة إنقاذ. ويعد الفريق مهزوماً إذا استطاع أفراد الفريق المنافس، الذين وقعت الكرة في حفرهم، أن يرموا أو يصيبوا جميع أعضاء الفريق الآخر.

وتؤدى اللعبة بطريقة أخرى، صفتها أن الكرة بعد أن تقع في حفرة أحد اللاعبين، فإنه يأخذها ليرمي بها أحد لاعبي الفريق الخصم. ويساعده في ذلك اثنان من زملائه، يتبادلان الكرة في الملعب حتى يتحين أحدهم الفرصة ليرمي بها لاعباً من الفريق الخصم. فإذا استطاع لاعب من الفريق الأول أن يصيب لاعباً من الفريق الآخر بالكرة فإن اللاعب المصاب يخرج من اللعب. كذلك إذا نجح أحد لاعبي الفريق المنافس في انتهاز الفرصة لضرب الكرة برأسه فإن فريقه يستطيع بذلك أن يعيد من خرج من أفراده، وبذلك يضمنون وقتاً أطول للبقاء في الملعب. ويستمر اللعب حتى يُخْرِجَ أحدُ الفريقين كل لاعبي الفريق الآخر، أو يتعب اللاعبون فيقرروا إنهاء اللعبة (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ١٨٧-١٨٨).

الطقطاقه

(انظر الصرقعانه)

طقطق

(انظر طلع المهجاني)

طقطق المجاني

(انظر طلع المهجاني)

الطِّقْطُوق

من ألعاب الفتيات المعروفة في القويعية. وتؤدى اللعبة عادة بعد المغرب أو في فترة الظهر، عندما يتوافر مكان به مخابئ تصلح لاختفاء اللاعبات. وصفتها أن تختار الفتيات، سواء بالاتفاق أو عن طريق القرعة، واحدة منهن لتغميض عينيها حتى تتمكن بقية اللاعبات من الاختباء. بعد مضي فترة تسمح للاعبات بالتخفي، تفتح اللاعبة عينيها وهي تقول «طقطوق عشانا البارح مرقوق» إشارة إلى أنها بدأت عملية البحث عنهن. فإذا تمكنت من العثور على إحداهن، فإن دورها في البحث ينتهي وينتقل إلى اللاعبة التي عثرت عليها، وهكذا.

وهذه اللعبة شبيهة بلعبة كنيس، إلا أنها تختلف عنها نوعاً ما من حيث عدم ضرورة ملامسة اللاعبة عند اكتشافها، كما أنه ليس فيها مكان محدد يفترض الوصول إليه.

الطَّقّه

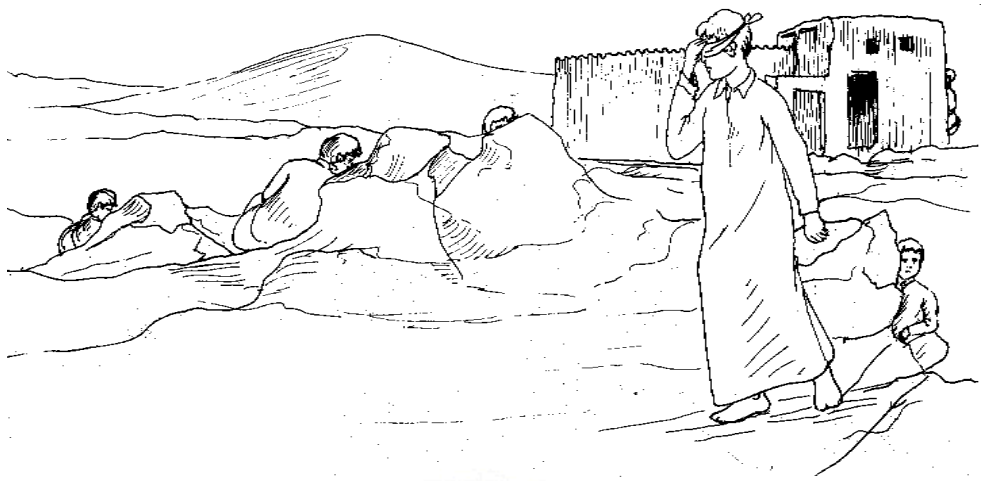
من ألعاب النوى (الفصم، العبس) التي يزاولها الصبيان. ولأداء هذه اللعبة توضع مجموعة من الفصم في حفرة، ويحضر كل لاعب فصمة كبيرة يطلق عليها الصّول، يستخدمها في رمي الفصم وإخراجه من الحفرة. يرمي اللاعب الفصم داخل الحفرة بالصّول، ويكسب ما يخرج من الحفرة، ويستمر في اللعب ما دام يكسب. أما إذا أخطأ فإن اللعب ينتقل إلى لاعب آخر. وإذا حدث أن سقط الصّول في الحفرة واستقر فيها، فإنه يفتديه بدفع عدد معين من النوى للخصم حسب ما يطلبه الخصم، أو له أن يتركه فيكون عرضة لأن يكسبه خصمه لو تمكن من إخراجه من الحفرة عندما يرمي الفصم داخل الحفرة (القويعي ١٤٠٢: ٧٧).

الطقه

(انظر الحدل)

طَلِع المهجاني

هذه اللعبة شبيهة بلعبة الغميمه أو الغميما، ولكنها تختلف عنها بعض الشيء. وهي تمارس في المساء، خاصة عند حلول الظلام. وسميت بهذا الاسم نسبة إلى العبارات المستخدمة فيها. وهي تلعب منفصلة من قبل الصبيان والفتيات في المنطقة الجنوبية،



طَلِع المهجاني

ولكنها قد تمارس في بعض الأحيان مشتركة. وتسمى في بعض المناطق (قِرْقِعْ الحَجَلاني). وصفتها أن يحدد اللاعبون مكاناً يتفقون عليه ويسمونه (مد). ثم يختارون أحد اللاعبين بالقرعة لكي يغمض عينيه، حتى يتمكن بقية اللاعبين من الاختباء. وبعد فترة يفتح هذا اللاعب عينيه ويبدأ البحث عن المختفين، فإن عثر على أحد منهم، فإنه يطارده ليمسك به. فإن استطاع المُطارد الوصول إلى المد دون أن يمسك به، فهو فائز. أما من يُمسك به قبل الوصول فيعد ميتاً أو خارجاً من اللعب. وإذا عجز اللاعب أن يجد بقية اللاعبين المختبئين فإنه ينادي بصوت عالٍ «طَلِع المهجاني».

وفي بعض المناطق يقولون «طقطق المَجَاني» وفي مناطق أخرى «قِرْقِعْ الحَجَلاني».

فيرد اللاعب المختبئ أو اللاعبون المختبئون«تعال شيلني من مكاني».

فيعرف بذلك أماكنهم وعليه الذهاب وحمل اللاعب المختبئ من مكانه إلى المد. ويفرح بعض اللاعبين الذكور إذا كان اللاعب المختبئ فتاة، حيث يتاح له حملها دون اعتراض اللاعبين. وقد يكون هناك اتفاق مسبق بينهما في بعض الأحيان (عفيفي ١٤١٢ : ٩٣، ومصادر أخرى).

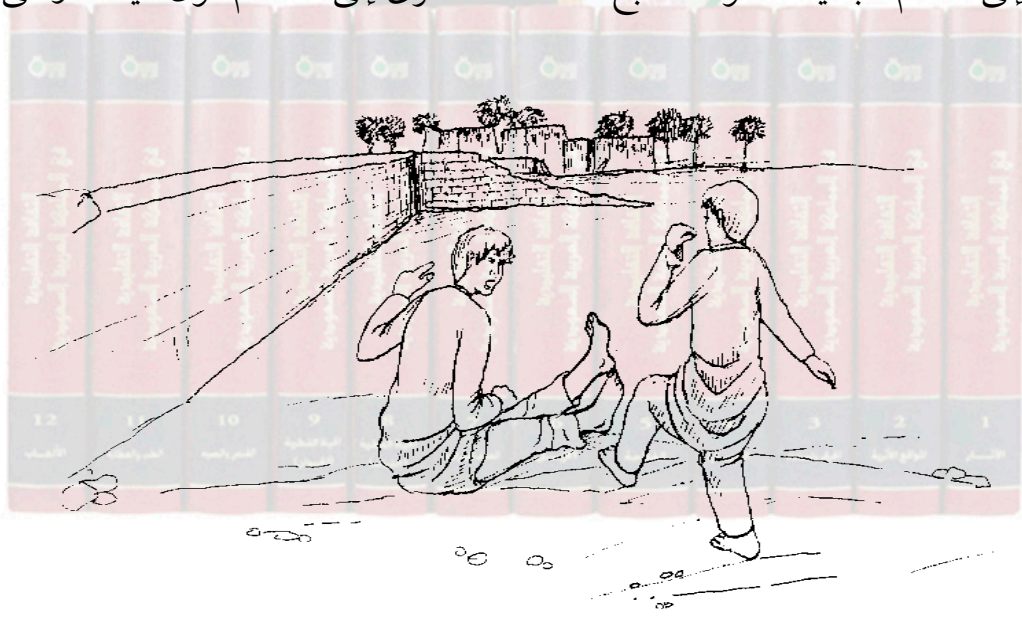
طلعه

(انظر الغميما)

الطَّمْره

من الألعاب التي يمارسها كلا الجنسين، ممن تتراوح أعمارهم ما بين تسعة إلى اثني عشر عاماً. وتعني كلمة الطَّمْره في عامية المنطقة الوسطى القفز، لتجاوز حاجز أو نحوه. وطمر بمعنى وثب من الفصيح كما جاء في لسان العرب وتختلف ممارسة لعبة الطَّمْرَه باختلاف الجنسين، إذ يلعبها الفتيان بصورة مختلفة عن الفتيات.

وتتمثل طريقة الفتيان، في اختيار ميدان صغير، لا تقل مساحته عن ستة عشر متراً مربعاً تقريبا. يتقدم إليه لاعبان فيجلس أحدهما واضعاً إحدى قدميه إلى الأمام، بحيث تكون أصابع قدمه متجهة إلى أعلى. ثم يجعل قدمه الأخرى فوق القدم الأولى وعلى الوضع نفسه. أما اللاعب الآخر فيبتعد مسافة لا تقل عن ثلاثة أمتار ويقف على قدم واحدة. وتبدأ اللعبة بأن ينطلق اللاعب الواقف من مكانه مستخدماً قدماً واحدة (عاتباً)، حتى إذا قارب قدمي زميله، الموضوعة إحداهما على الأخرى، حاول القفز فوقهما. فإذا نجح في ذلك وضع اللاعب الجالس إحدى يديه إلى الأمام فوق القدم العليا، مفرجاً بين أصابعه. فيعاود اللاعب الواقف القفز ثانية بالطريقة نفسها. فإن نجح هذه المرة أيضاً، وضع اللاعب الجالس يده الأخرى إلى الأمام فوق اليد الأولى



الطَّمْره

وبالطريقة نفسها. فيعاود اللاعب الواقف القفز مرة ثالثة. فإذا تمكن من القفز دون أن يلمس يد زميله، يكون بذلك قد أحرز نقطة. فيتبادل اللاعبان الأدوار، ويبدآن في اللعب من جديد على النحو نفسه. فإن تمكن القافز من اجتياز زميله في كل المراحل احتسبت له نقطة، وإلا أصبح خاسراً.

وقد يشترك في اللعبة أكثر من لاعبين، ولكن يقوم واحد فقط من بينهم بدور القفز على قدم واحدة. فيجلس الآخران متجاورين متخذين الأوضاع السابقة نفسها للاعب الجالس، مما يزيد من صعوبة تجاوز الحاجز في هذه الحالة.

أما الفتيات فيمارسن لعبة الطَّمْره بطريقة مختلفة. وتتطلب مزاولتها وجود ثلاث لاعبات في سن متقاربة، يتجمعن في فناء منزل أو في الأحواش الملحقة بالمنزل أو في الحقول بعيداً عن أنظار الآخرين. وتقوم اثنتان من الفتيات بدور الحاجز، فتجلسان متقابلتين، متشابكتي الأيدي (اليمنى مع اليسرى واليسرى مع اليمنى)، أما اللاعبة الثالثة فتقوم بدور القفز. فتبتعد عن الفتاتين اللتين تقومان بدور الحاجز، مسافة لا تقل عن عشرة أمتار تقريباً. وتبدأ اللعبة بأن تنطلق صاحبة دور القفز من موقعها تجاه الفتاتين الجالستين، حتى إذا قاربتهما قفزت إلى الأعلى متجاوزة الحاجز. فإن أفلحت في ذلك رفعت الفتاتان مستوى الحاجز بمقدار عشرة سنتيمترات تقريبا، حتى يصبح تجاوزه أكثر صعوبة من المرة السابقة. وهنا تعود الفتاة التي تقوم بدور القفز لمحاولة قفز الحاجز، وقد أصبح هذه المرة أكثر صعوبة. فإذا نجحت في ذلك رفعت الفتاتان مستوى الحاجز مرة أخرى لمسافة عشرة سنتمترات تقريباً. وهكذا تستمر اللعبة إلى أن تعجز الفتاة عن قفز الحاجز، فيُحدد طول الارتفاع الذي تمكنت اللاعبة من قفزه. بعد ذلك تتبادل هذه الفتاة الدور مع إحدى الفتاتين الجالستين، وتعاد اللعبة من جديد وبالطريقة نفسها. فإذا تم تحديد طول الارتفاع الذي تمكنت اللاعبة الثانية من قفزه، تبادلت هذه اللاعبة الدور مع اللاعبة الثالثة التي لم تؤد دور القفز بعدُ. وتعاد اللعبة من جديد بالطريقة نفسها، حتى يتم تحديد طول الارتفاع الذي تمكنت من قفزه هذه اللاعبة الثالثة. بعد ذلك تُجرى المقارنة بين اللاعبات من حيث الارتفاع الذي تمكنت كل منهن من تجاوزه. واللاعبة الفائزة هي التي تمكنت من تجاوز ارتفاع أطول، مقارنة ببقية اللاعبات. وتشبه لعبة الطمره لعبتي طب

طب وشراع العود مع وجود بعض الفروق في نوع اللاعبين وعددهم وخطوات اللعبة (الأحيدب ١٤٠٩ : ١١٣، والسليم ١٤٠٦ : ١٩٧).

الطّناوَه

من الألعاب المعروفة في القويعية. وهي من ألعاب الفتيات الجماعية، ويلزم لأدائها وجود أربع لاعبات. وتؤدى اللعبة عندما يتاح للفتيات وقت فراغ يلعبن فيه.

تبدأ اللعبة بأن تنبطح إحدى اللاعبات (تتمدد على الأرض جاعلة بطنها ووجهها قبالة الأرض)، وتستلقي لاعبة أخرى فوقها (تضع ظهرها على ظهر اللاعبة المنبطحة، ويكون بطنها ووجهها إلى أعلى)، بشكل عكسي بحيث يكون رأسها فوق قدمي اللاعبة المنبطحة، وقدماها فوق رأس تلك اللاعبة. بعد ذلك تضع اللاعبتان الباقيتان أرجلهما فوق هاتين اللاعبتين، بحيث تكون كل لاعبة من جانب، ثم تتماسكان بالأيدي، وتقومان بالضغط على اللاعبتين الراقدتين. في هذه الأثناء تحاول الفتاة المنبطحة على وجهها الخروج، فإذا تمكنت من ذلك فإنها تعد فائزة، فتستبدل الأدوار، وهكذا.

واللعبة، بوجه عام، فيها اختبار لمدى قدرة الفتاة على التحمل والصبر والمهارة في تخليص النفس من المأزق.

طَنْقره في راس عُود

تسمى في منطقة حائل (طِنْبِرَّه)، ويمارسها الصبيان الصغار في نجد لإغاظة بعضهم بعضا. فيأخذ أحدهم دمنة أو بعرة من مخلفات الأغنام أو الإبل، ويغرزها في طرف عود صغير ثم يرفعها بيده وهو يشير إلى الشخص الذي يريد أن يغيظه ويقول له «طنقره في راس عود، تطرح العبد الشرود».

وفي بعض المناطق يقول الصبي لمن يريد أن يغيظه من الصبيان «بعره في راس عود تطرد العبد الشرود». مما يؤدي بالصبي إلى أن يستشيط غيظاً، فيأخذ في مطاردة حامل البعرة لينتقم منه.

وأحياناً تمارس لإثارة النزاع بين متخاصمين، فحين يدب الخلاف بين اثنين من الأطفال ويتشاجران ثم ينتهي الشجار بينهما، يأتي ثالث من محبي الشغب فيأخذ حفنة من التراب ويضعها على راحة يده ويغرز بها عوداً في رأسه دمنة، ثم يقف بين المتخاصمين ويقول «طنقره في راس عود من هي في وجهه؟». فيضرب أحدهما راحة مثير

طَنْقره في راسْ عُود

الشر باتجـاه خصمه، لكي يقع الـتراب على وجهه؛ ممـا يدعو إلى إثارة النزاع بينهما من جديد.

وتعرف هذه اللعبة في الحجاز باسم (حصية الذلال) إذ تمارس لإثارة الشغب بين متخاصمين وسرعة عراكهما فما أن يدب الخلاف بين اثنين حتى يجيء ثالث ويمسك بحصاة صغيرة ويضع عليها بللا من لسانه ثم يرميها بينهما قائلاً «حصية الذلال من هي في وجهـه؟» فيختطفها أحدهما ويـرميها في وجه الآخر قائـلاً «في وجه فلان» ويبدأ العراك.

ويلاحظ أن الصبية بعد أن يكتشفوا من بـينهم مـن يتضايـق من مثل هـذه العبارات، يستمرون في التحرش به كلما رأوه (القويعي ١٤٠٥: ١٠٣، ومصادر أخرى).

الطَّنْقسه

تعد هذه اللعبة من الألعاب الشعبية المنتشرة في حائل، وغيـرها من المناطق في أنحاء المملـكة. وتعرف أيضاً باسم الشقلبه. وتتطلب ممارستها أرضاً رملية ناعمة، أو فراشاً وثيراً. وكيفيتها أن يتبارى لاعبـان فأكثر، فـيضع اللاعـب الأول راحتيه على الأرض ويـرفع جسمه إلى أعلى جاعلاً ساقيه نـحو السماء ورأسه إلى الأرض، أي واقفاً على رأسه وراحتي

يديه. والمتفنن من يقف على رأسه فقط لمدة معينة، تطول وتقصر. فقد تكون المدة لعدة ثوان، وقد تكون لدقيقة أو أكثر. والفائز من يستطيع الوقوف على رأسه مدة أطول. وتأتي اللعبة على هيئة ثانية، إذ لا تقتصر الطنقسه على الوقوف على الرأس، وإنما يتكرر الوضع عدة مرات على هيئة تدحرج. تارة يكون الرأس هو الأسفل وأخرى تكون القدمان. وقد تستمر هذه الحركة على هيئة دائرة، يدور فيها الجسم وكأنه حلقة لعدة مرات.

الطّنْقُور

من الألعاب المعروفة في القطيف. وتعرف اللعبة بمسميات أخرى في المنطقة نفسها، حسب القرية التي تزاول اللعبة فيها. فهي تعرف بلعبة (الشّكُوك) في صفوى والعوامية من قرى القطيف مثلاً، إلا أن غالبية أهل المنطقة يعرفونها باسم (الطّنْقُور).

وتمارس اللعبة في المناطق الزراعية، كالبساتين والنخيل، لأن أرضها الطينية مناسبة للعبة. إذ تساعد على غرز العصي بسهولة. ويمارسها مجموعة من الشبان، في حدود ثلاثة إلى سبعة، يتعين على كل لاعب من المشاركين في اللعبة إحضار مجموعة من الطناقير أي العصي، صنعها بنفسه وهيّأها على شكل رماح، مقلماً مقدمة العصا حتى تأخذ هيئة رأس الرمح. أما مؤخرة العصا فيقلمها اللاعب ويصقلها لتكون مقبضاً مريحاً لليد يساعده على قذف العصا قذفاً قوياً، مما يجعلها تنغرس واقفة على الأرض.

بعد تجمع اللاعبين يختارون جزءاً من الأرض الطينية اللينة كبطون السواقي، لتكون ميداناً للعبة. وتبدأ اللعبة بأن يغرس كل لاعب طنقوره في الأرض اللينة، وذلك برفع الطنقور إلى أعلى، بحيث يكون رأس الطنقور موجهاً نحو الأرض، ثم يقذفه بقوة على الأرض. وبعد أن ينتهي كل لاعب من غرس طنقوره في الطين بهذه الطريقة، يجرون القرعة بينهم لتحديد اللاعب الأول الذي يحاول حيازة ما يستطيعه من طناقير زملائه. فيأخذ طنقوره المنغرس في الأرض، من بين بقية الطناقير، ويرفعه إلى أعلى، مسدداً رأسه إلى الأرض، ثم يلقيه بسرعة لينغرس في الطين. فما سقط من طناقير اللاعبين الآخرين المنغرسة بالأرض من جراء قوة القذفة، يصبح ملكاً لهذا اللاعب، وله الحق في أن يواصل اللعب ما دام في كل مرة يسقط واحداً

الطّنْقُور

أو أكثر من الطناقير فتصبح ملكاً له. أما عندما ينغرز طنقوره في الطين من دون أن يسقط أياً من الطناقير الخاصة باللاعبين المشاركين في اللعبة، فهنا يحل محله اللاعب الذي يليه ليؤدي الدور نفسه الذي أداه اللاعب الأول. فما تمكن من إسقاطه من الطناقير بالطريقة نفسها يصبح ملكاً له. أما إذا لم يتمكن من إسقاط شيءٍ فإن اللاعب الذي يليه يأخذ الدور، وهكذا حتى آخر لاعب. وبعد سقوط جميع الطناقير في يد بعض اللاعبين، من دون الآخرين، يعيدون اللعبة من جديد. وهكذا تمضي اللعبة حتى يحوز أحدهم أو بعضهم طناقير بقية اللاعبين. عند ذلك يأخذ الفائزون ما كسبوه من طناقير إلى منازلهم ليعودوا بها في اليوم التالي. أما من خسروا منهم فيبدأون من الغداة بصنع طناقير جديدة، لإحضارها في اليوم التّالي لمنازلة من فازوا عليهم بالأمس (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ١٤٦-١٤٧).

الطّوابِيْق

من الألعاب التي تعتمد على قوة السمع، ويلعبها الصبيان والشباب. وعرفت اللعبة بأسماء أخرى مثل (القُوَاطِي) و(الحِقّين) و(المهابول). وربما سميت (الطّوَابِيْق) لأن اللعبة تعتمد على العلب المعدنية، غالباً، وهي المعروفة عند بعض سكان المملكة بالطوابيق.

وتتطلب مزاولة هذه اللعبة ميداناً فسيحاً في حدود مائة متر مربع تقريباً (١٠م×١٠م) ويشترك في مزاولتها لاعبان فقط، ويراقب اللعبة مجموعة من الأفراد يكونون خارج الميدان للتفرج على ما يحدث من اللاعبين. ومن شروطها أن تعصب عينا اللاعبين كليهما بقطعة قماش، حتى لا يرى أي منهما الآخر. ثم تجرى القرعة لتحديد أيهما يكون صاحب الطوابيق، وأيهما يقع عليه دور البحث عن اللاعب صاحب الطوابيق. تبدأ اللعبة بأن يتفرق اللاعبان في الميدان، ثم يبدأ اللاعب الذي بيده طابوقان بإطباقهما، محدثاً بذلك صوتاً يسمعه اللاعب الآخر. فيتعين عليه الاتجاه نحو المكان الذي يقف فيه اللاعب الذي بيده الطوابيق لإمساكه. فإن أمسكه يكون فائزاً، ويتبادل الدور معه. أما إن لم يتمكن من ذلك فاللعبة تستمر بمواصلة اللاعب الذي بيده الطوابيق إطباقهما على نحو ما فعل من قبل. وفي كل مرة يبتعد قليلاً، ويغير مكانه حتى يصعب إمساكه من قبل خصمه. فإذا طالت الفترة ولم يتمكن اللاعب الباحث من الإمساك به، عُدّ صاحب الطوابيق هو الفائز. وأحياناً يصطدم اللاعبان ببعضهما مصادفة، فيسرع من عليه دور البحث بالإمساك باللاعب صاحب الطوابيق (العواد ١٤٠٧: ٣٥).

الطَّواخَه

(انظر المراجيح)

طوط

(انظر شرعت)

طوق النار

يستخدم لهذه اللعبة الإطار الحديدي لدراجة هوائية (بسكليت)، بعد نزع إطارها المطاطي (الكفر أو اللستك)، ويوضع مكانهما قطن يربط بأسياخ دقيقة لينة (أسيام). ثم يربط الإطار الحديدي من جانبيه بسيخين معدنيين طويلين، ويمسك بطرفيهما شخصان قويان، يشدانهما بحيث يرتفع الإطار الحديدي

عن الأرض حوالي متر. ثم تُصب على القطن مادة قابلة للاشتعال، كالكيروسين (القاز)، وتُشعل فيه النار.

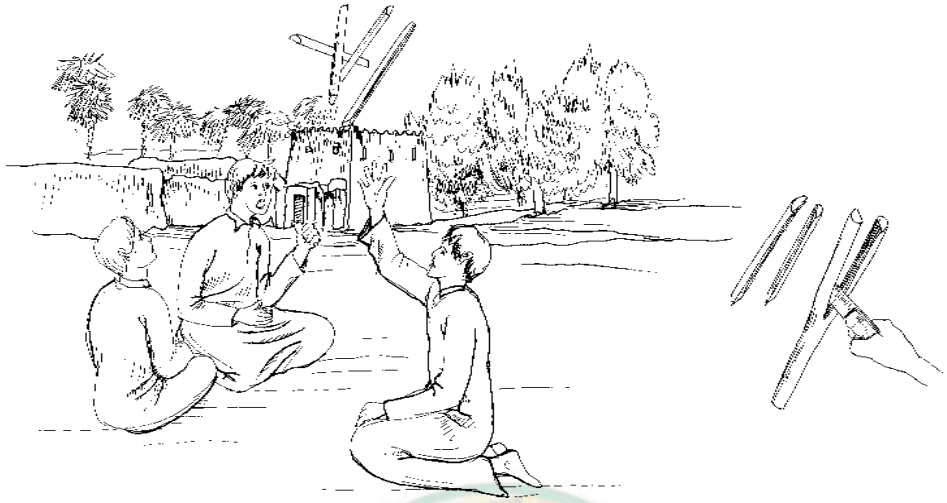
وصفة اللعبة أن يصطف اللاعبون على شكل قاطرة في اتجاه الإطار المشتعل. فينطلق اللاعب الأول ويقفز بشكل أفقي داخل الإطار ويتدحرج بجسمه من الجهة الأخرى، ثم يتوالى اللاعبون في القفز بهذه الطريقة.

وهذه اللعبة من الألعاب الخطرة التي يلزم لممارستها توفير وسائل السلامة، وبعض أدوات الإسعافات الأولية، لأن اللاعبين قد يتعرضون لملامسة الإطار المشتعل ويصابون ببعض الحروق.

الطِّيْبان

من الألعاب القائمة على الحدس والتخمين، ويشارك في ممارستها الصغار والكبار من الذكور. والطِّيْبان جمع «طاب» وهو واحدٌ من الأوضاع الذي تستقر عليه القطع الخشبية الأربع بعد إلقائها على الأرض. وتمارس اللعبة بطريقتين إحداهما مبسطة، أما الثانية فتتسم بتعقيدها وكثرة أدوارها.

وتتطلب الطريقة الأولى لممارسة اللعبة لاعبين أو أربعة. يأخذون قطعة خشبية، إما من جريد النخيل أو شجر الأثل أو الحماط ونحوه بطول عشرين سنتمتراً تقريباً، وتقسم إلى قسمين متساويين. ثم تشق كل قطعة من الرأس، بحيث يكون هناك أربع قطع متماثلة لكل واحدة منها ظهر، وهو الجزء الذي يغطيه اللحاء أو قشرة الجريدة، وبطن، وهو الجزء الناصع من القطعة. وبعد إجراء القرعة لتحديد أدوار المشاركين في اللعبة، يجلس اللاعبون متقابلين. ويبدأ اللاعب الأول بأخذ القطع الأربع، ثم يرميها إلى الأعلى ضارباً بعضها ببعض. فإذا وقعت على الأرض، نظر إلى الهيئة التي وقعت عليها، على بطونها أم على ظهورها. وتحتسب للاّعب نقطة واحدة إذا وقعت إحدى القطع على ظهرها وبقية القطع على بطونها، ويسمى هذا الوضع الطاب. وتحتسب نقطتان إذا وقعت اثنتان من القطع على البطن والأخريان على الظهر، ويسمى هذا الوضع الدو، وثلاث نقاط إذا وقعت إحدى القطع على بطنها والقطع الباقية على ظهورها. وأربع نقاط إذا وقعت القطع الأربع على ظهورها. وست نقاط إذا وقعت جميع القطع على بطونها، ويسمى هذا الوضع أم الجلود



الطِّيْبان

نسبة إلى اللحاء أو القشرة التي تغطي ظهور الـقطع الأربع. وبـعد إحصاء النقاط التي حققها اللاعب ينتقل الدور للاعب الذي يلـيه ثم للاعب الثالث فالرابع بالطريقة نفسها. وفي كل مرة يسجل عدد النقاط التي حصل عليـها كل لاعب. وتعاد اللعبة مرة ثانية وثالثة حتى يحصل أحد اللاعبين على عدد النقاط المتفق عليـه للفوز، كأن يكون عشر نقاط أو خمس عشرة نقطة. ويعد اللاعب الذي سجل هذه النـقاط قبل سواه هو الفائز.

أما الطريقة الثانية لهذه اللعبة فأكثر تعقيداً من الأولى. ويشترك في ممارستها لاعبان فقـط في آن واحد. يخطان، بعد إحضار القطع الخشبية الأربع، أربعة خطوط متوازية، وكل خط يحتوي على عدد مساو من البيوت، تكون سبعة أو تسعة أو اثني عشر بيتاً حسب الاتفاق. وبعد أن يجـلس اللاعبان متقـابلين، والخطوط الأربعة تفصل بينهما، يضع أحدهما سبعـة أحجار (حصى) سود بعدد البيوت في الخط الذي يليه مباشرة ويضع الـلاعب الآخر سبعـة أحجار بيض في الخط الذي يليه أيضاً. وتُترك بيوت الخطين المتوسطين خالية. وتبدأ اللعبة بأن يأخذ اللاعب، الذي حددته القرعة لِـبدء اللعب، القطـع الخشبية الأربع ويرمـيها إلى الأعلـى، ضارباً بعضـها ببعـض. فإذا سقطـت على الأرض يحسب الـلاعب عدد النقاط التي حددها وضع القطع الخشبية، ثم

يحـرك إحدى أحجـاره الخاصة، أي الواقعة عـلى أحد طرفي الخط الـذي يليه، إلى البيت المتوسط الذي يليه بعدد النقاط التي حددها وضع القطع الخشبية الأربع. فإذا كان وضعـها أم الجلود، أي ست نقاط، فللاعب أن يأخذ حجراً من أحد طرفي خطه وينقله إلى الخط المتـوسط الموالـي، ثم يـحركه سـت مرات، أي ينـقله من بـيت إلى آخر ست مرات فـي البيوت السبـعة التي يتـكون منـها الخط المـتوسط الموالـي للأَّعب. وبـعد أن يصل إلـى البيت الأخير، أي البيت السادس، في الخط، يتوقف ليقوم منافسه بالدور نفسه آخذاً القطع الخشبية الأربع، ورامياً بها إلى الأعلى، بحيث تصطدم بعضها ببعض قبـل أن تسـقط عـلى الأرض. فإذا استقرت على الأرض وتبين عدد النقاط الذي يحدده وضع الطيبان، أخذ حجراً من الخط الخاص به، ولكن من الطرف المعاكس للأَّعب الأول، ونقله إلى الخط الأوسط الموالي له مرة أو أكثر حسبما حدده وضع القطع الخشبية الأربع. فإذا كان اللاعب الأول قد ابتدأ من الطرف الأيمن، فعلى الـثاني أن يأخذ الحجر من الطرف المعاكس، وهكذا. ويسمى الحجر الكلب فيصبح لكل لاعب كلب معين. ويعد أحد اللاعبين فائزاً إذا انتهى العدد الذي حدده وضع القطع الخشبية الأربع بالبـيت الذي استقر فيه كـلب منافسه، إذ يعبر ذلك عن تمـكن كلبه من أكل كلـب خصمه، وبذا يخـرج ذلك الـكلب من الـلعبـة. ويواصل اللاعبان اللعب بالطريـقة نفسها حتى تأتـي كلاب أحـدهمـا علـى كلاب اللاعب الآخر. ويعد اللاعب المنتصر هو من ظلت كلابه تتحرك في الخطوط الـوسطـى، مـن دون وجود كـلاب لمنافسه، لأن كلابه تمكنت من أكلها.

وأكثر ما تعرف الطيبان عند زارعي النخيل فـي المدينة المنورة، وكانت من الألعاب الجميلة المسلية التي يمضي عليها الكبار الوقـت الطويل وأكثر ما تلـعب هذه اللعـبة من جانب الكبار فـي نهار رمضان لتـمضية ساعات النهـار إلا أن مسـميات الدو وأم الجـلود لا يعـرفها الكثيرون. بل يحسبون النـقاط بالطاب والطابين وهكذا.

الطّيْر

من الألعاب المعروفة في القطيف، وهي من ألعاب الشباب، وربما سميت بهذا الاسم بسبب ما تقتضـيه ممارستها من الـسرعة، في خـفة ولياقـة، عند

الطّيْر

اللحاق بـالخصم لإمساكه أو الـهروب للتخلـص منه. وتُشبه اللعبـة إلى حد كبير إحـدى الألعاب الشعبية المـعروفة بالكويت باسم (شْطَيْط).

ويمارس اللعبة فريقان متساويان في العدد بواقع أربعة إلى ستة لاعبين في كل فريـق. يرسم كل فـريق دائرة أو مربعـاً خاصاً به، على أن تـكون بين الفريقين مسافة لا تقل عن عشرة أمتار إلى خمسة عشر مترا. ثـم يدخل كل فريق دائرته. وتُجرى الـقرعة لتحديد من يبدأ اللعب، فيعين هذا الفريق أحد أعضائه ليبدأ اللعب. وصفة اللعبة أن يخرج اللاعب من دائرة فيطارده الفريق المهاجم فـإذا أمسكوا به يصبح مـيتاً.

وعند ذلك يتعـين على أعضاء الفريق الأول إحياء زميلهم الذي مات، وذلك بـخروج أحـدهم مـن دائرة فـريـقه والانطلاق مـسرعاً نحو دائرة الـفريق الثاني لمحـاولة الوصول إليهـا قبل أن يتمكن أعضاء الفريق الثاني من اللحاق به ولمسه. فهم سرعان ما يخرجون من دائرتهم، عنـدما يغادر لاعب الفريق الأول دائرته، وذلك لمطاردته ولمسه قبل أن يتمكن من الـدخول إلى دائرتهم. واللاعب يسرع إلى دائرة الفريق الثاني مراوغا، لمنعهم من لمسه حـتى يتمكن من دخول دائرتهم. فإن تمكن من ذلك لا يحق لهم لمسه، ويبقى محتمياً داخل دائرتهم. ويظل متحيناً فرصة انشغالهم

بمطاردة لاعب آخر من زملائه، لينطلق مسرعاً إلى دائرة فريقه ويدخل فيها قبل أن يتمكن أحد من لمسه. فإن نجح في ذلك يكون قد أحيا زميله الذي مات. فينضم اللاعب الذي تم إحياؤه لفريقه. أما إذا تم لمسه، من قبل لاعبي الفريق الثاني، قبل عودته إلى دائرة فريقه، فعليه أن يعود إلى دائرة الفريق الخصم، مرة أخرى، والاحتماء بها لمعاودة الكرّة من جديد. وفي هذه الأثناء يحاول اللاعبون الذين لم يتم لمسهم من قبل لاعبي الفريق الخصم، الخروج من الدائرة للمس أكبر عدد ممكن من لاعبي الفريق الثاني لإماتتهم. والفريق المنتصر هو الذي يتمكن لاعبوه من إماتة أكبر عدد من لاعبي الفريق الخصم (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ١٧٦، والشملان ١٣٩٨، ج١: ٨٥).

طَيْر الوَرْدِي

يُمارس هذه اللعبة الأطفال والشباب من الذكور في القطيف. وتتطلب وجود لاعبين: أحدهما صغير والآخر شاب قوي البنية، وهي لا تحتاج إلى أدوات. وصفتها أن يجلس الصغير ويقف الشاب القوي بجانبه واضعاً إحدى يديه على رأسه وكأنه حامٍ له. ويحاول بقية اللاعبين لمس الصغير الجالس، بينما الشاب يدافع عنه بيده الأخرى ورجليه، فيركل ويضرب كل من يقترب من الصغير محاولاً لمسه، والذي يصاب من اللاعبين المهاجمين بضربة أو ركلة، يحل محل الصغير الجالس، وهكذا تمضي اللعبة (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ١٨٥).

طيْر غياره

(انظر كلب رشيد)

طيْر مِنْ نَطّكْ

(انظر امقرنيك)

الطّيْره

من الألعاب الليلية التي يمارسها الشباب الذكور فيما بين سن العاشرة إلى سن الخامسة عشرة. وتمارس، غالباً، تحت ضوء القمر، أو قبيل غروب الشمس، حتى يسهل معرفة أفراد كل مجموعة وتمييزهم عن أفراد المجموعة الأخرى. وربما سميت اللعبة بالطيره، لأن لاعبي إحدى المجموعتين يراوغون لاعبي المجموعة الأخرى متسللين بينهم، تجنباً لضربهم أثناء محاولتهم اللجوء إلى المكان المحدد

للحماية. وهو أمرٌ شبيه بما يفعله الطائر حين يطير متسللاً بين الأشجار للوصول إلى غايته.

يمارس هذه اللعبة في ميدان فسيح من قبل مجموعة من الشباب في حدود عشرة أو أكثر. فيقسمون أنفسهم إلى مجموعتين متكافئتين كماً وكيفا، ثم يرسمون دائرة كبيرة تتسع للاعبي إحدى المجموعتين، وتستخدم حصناً يحتمي فيه لاعبو المجموعة الثانية من مطاردة وضرب لاعبي المجموعة الأولى، وتعرف هذه الدائرة باسم (المدى). ثم تجرى القرعة لتحديد المجموعة التي تبدأ باللعب. ويتعين على المجموعة الأخرى التي لم يقع عليها الاختيار الاختفاء السري، فتذهب بعيداً عن المدى. أما لاعبو المجموعة التي وقع عليها الاختيار لبدء اللعب، فتُقسم نفسها إلى فرقتين متساويتين، لكل واحدة منهما مهمة محددة. فتكون مهمة المجموعة الأولى حماية الدائرة (المدى) من تسلل أي من لاعبي المجموعة الثانية إليها، كما ينتشر أعضاؤها ويتمركزون حول محيط الدائرة من الخارج. أما الفرقة الثانية فمهمتها البحث عن لاعبي المجموعة الأخرى التي اختفت (سرت) لمطاردتهم بعيداً عن الدائرة. ويحق للاعبي هذه الفرقة، إنزال الضرب بأي من لاعبي المجموعة الأخرى إذا تمكنوا من الإمساك به. أما أفراد المجموعة الأخرى فيهربون متفرقين، وهم يحاولون اقتحام الدائرة والدخول فيها. وسبيلهم إلى ذلك مراوغة لاعبي الفريق الأول حتى يتقوا ضرباتهم. ومن يتمكن منهم من الدخول إلى الدائرة فله الحق في الجلوس ويكون في مأمن. وتستمر اللعبة حتى يتمكن جميع أو معظم لاعبي المجموعة الأخرى من الدخول إلى المدى والاحتماء به. أما من لم يتمكن من اقتحام الدائرة والاحتماء بها، فإن نصيبه الضرب من لاعبي الفرقة الثانية. ومن الملاحظ هنا أن لاعبي الفرقة الثانية يقومون بما يعرف بعملية الحدو، أي ملاحقة لاعبي المجموعة الثانية وإرغامهم على الاحتماء بالدائرة. في حين يدافع لاعبو الفرقة الأولى عن الدائرة بضرب أي لاعب من لاعبي المجموعة الثانية ثلاث ضربات. ويتعين على اللاعب المضروب من قبل هذه الفرقة، إعادة المحاولة مرة أخرى ومن اتجاه آخر. فإن تمكن من الدخول قبل أن يُضرب يكون بذلك محتميا. ونلحظ أن هذه

الطيري

(انظر الساري)

اللعبة تتشابه إلـى حد كبير في بعض أدوارها مع اللعبة المعروفة بـ(الطير)، إلا أنـه توجـد بعـض الاختـلافات الجوهرية بين اللعبتين (عفيفي ١٤١٢: ٩٤).

طيري

(انظر خنتيبيرا)