الفَاي فَايُوه

من الألعاب المعروفة في القطيف، يمارسها الذكور ممن تجاوزوا سن العاشرة. وهي لعبة نهارية تزاول في الأماكن الفسيحة في الميادين أو الطرقات، ونحو ذلك.

تتطلب ممارسة اللعبة رسم مستطيل يحتوي على مجموعة من المربعات حسب عدد اللاعبين. فإذا كان عددهم سبعة، فلابد أن يحتوي المستطيل على سبعة مربعات بداخله، بحيث يكون لكل لاعب مربع معين. كما تتطلب أيضاً إحضار قطعة صغيرة من المعدن (الشير)، أو قطعة من الخشب أو الحجر، ليقذف بها على المربعات من يُختار من اللاعبين عن طريق القرعة. كما يتعين تحديد موضع ما يعرف بالمحلس، ليكون نقطة

الفاي فايُوه

استراحة لمن يحتاج إليه من اللاعبين أثناء اللعب.

بعد تحديد اللاعب الذي يقذف بالشير عن طريق القرعة، يتمركز هذا اللاعب بين المستطيل وبين بقية اللاعبين. فيستقبل اللاعبين بوجهه، والمستطيل خلفه في حدود ثلاثة إلى خمسة أمتار. ثم يمسك بالشير ويقذف به إلى الخلف ناحية المستطيل. فإذا وقع الشير على أحد المربعات، كان على اللاعب صاحب المربع الذي وقع عليه الشير أن يقوم بدور الصياد. فيطارد بقية اللاعبين للإمساك بأحدهم. فإن تمكن من ذلك يتعين على اللاعب الممسوك أن ينضم إلى صفه فيساعده في مطاردة بقية اللاعبين واصطيادهم. وللاعبين المطاردين الحق في أن يلوذوا بالمحلس للجلوس برهة في حدود دقيقتين متى ما أحسوا بالتعب. ثم يغادرونه ليتولى الصيادون مطاردتهم. وكل من تم اصطياده ينضم إلى بقية الصيادين. وهكذا تستمر اللعبة حتى يبقى لاعب واحد من اللاعبين المطاردين، ويكون هذا اللاعب هو الفائز في اللعبة (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ١٧٥).

فَتَّحِي ياوَرْدَه

لم تكن زراعة الورد معروفة في بيئة المملكة، ولهذا فاستخدام مثل هذه العبارات للتشبيه والمحاكاة أو الاستخدام العام يعد حديثاً نسبياً. كما أن اللهجة العامية التي تستخدمها اللاعبات، واللعبة خاصة بهن دون الصبيان، توحي بأن اللعبة من الألعاب الوافدة من مصر. تبدأ اللعبة بأن تجتمع الفتيات ويشكلن حلقة وقد اخترن إحداهن رئيسة. فتختار الرئيسة بدورها ثلاث فتيات، من بين اللاعبات، مستخدمة طريقة العد، مثل «حقره بقره، قال لي ربي عد لْعشره، واحد اثنين ثلاثة أربعه... عشره» واللاعبة التي يقع عليها الرقم عشره تصبح هي اللاعبة التي تقف وسط الحلقة. يتم اختيار ثلاث فتيات ليجلسن في الوسط، وتدور الفتيات الأخريات حولهن مرددات:

فتحي ياورده

سكري ياورده

وعندما تردد الفتيات «فتحي ياورده» تتمايل البنات الجالسات وسط الحلقة، واللاتي يمثلن دور الوردة، إلى الخلف، مشكلات زهرة تتفتح. وعندما يرددن «سكري ياورده» يعدن فيعتدلن في حركة الجلوس ممثلات وردة تنكمش. ثم تبدأ البنات اللاتي يدرن بالإسراع في ترديد الأهزوجة «فتحي ياورده سكري ياورده». ومن تخطئ من البنات، اللاتي يمثلن

دور الوردة بحيث تنحني إلى الخلف عند قولهن «سكري ياورده» أو العكس، تخرج من اللعبة، وتحل محلها أخرى (السليم ١٤٠٦: ١٩١).

فج المخجوج

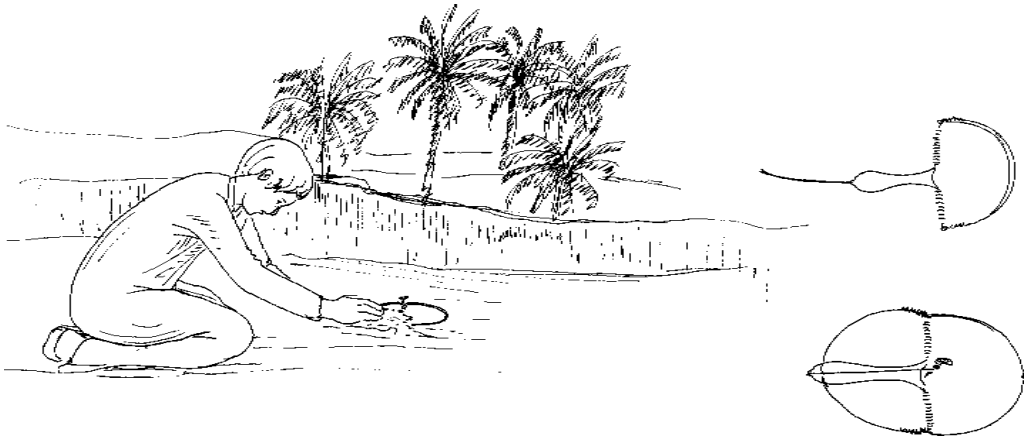
يعود سبب التسمية إلى العبارات التي يستخدمها اللاعبون أثناء اللعب، وهي «فج المخجوج». واللعبة من ألعاب الصبيان الذكور في بعض نواحي جازان. وصفتها أن يحضر اللاعبون عموداً، ثم ينصبونه في ساحة واسعة ثم ينقسم اللاعبون إلى فريقين: فريق يدافع عن العمود لكي لا يمسه المهاجمون، وفريق يهاجم ليمس العمود. وتبدأ اللعبة بمحاولة الفريق المهاجم لمس العمود وهم يرددون «فج المخجوج، وانا اخجه» والمدافعون يذودون عنه. ومعنى المخجوج بلهجة أهل جازان، المخضوض، والخج أي الخض. وأثناء النشيد يتحرك اللاعبون حركة واحدة. فإذا نجح لاعب من المهاجمين في لمس العمود، فإنه يتنحى عن المجموعة جانباً. وتستمر اللعبة؛ فإن استطاع المهاجمون جميعاً لمس العمود تكون لفرقتهم نقطة. ثم يتبادل الفريقان المراكز، وهكذا (عفيفي ١٤١٢: ١٠٣).

الفَخّ

من أدوات الصيد المشهورة التي تستخدم في مختلف مناطق المملكة. ويعرف في بعض المناطق باسم (الجَالَه) أو (الحِقّه) أو (الشّدّاخه)، كما أنها من الألعاب التي عرفت قديماً عند العرب، فقد روي أن الشاعر الجاهلي طرفة بن العبد خرج وهو صبي مع عمه، فنصب فخاً لصيد القنابر وقضى يومه دون أن يتمكن من اصطياد قنبرة واحدة، فأخذ فخه وانصرف. ولاحظ أن القنابر بعد أخذه للفخ وانصرافه، أخذت في التقاط ما وضعه من الحب. فأنشد:

يالك من قنبرة بمعمر
خلا لك الجو فبيضي واصفري
ونقّري ما شئت أن تنقري
قد رحل الصياد عنك فابشري
ورُفع الفخ فماذا تحذري
لابد من صيدك يوماً فاصبري

ويختلف حجم الفخ باختلاف حجم الطيور المراد صيدها به، فكلما كانت أكبر حجماً تطلب ذلك أن يكون الفخ كبيراً ومشدوداً بقوة. ويتركب الفخ من مجموعة من العيدان القوية، كعيدان الرمان أو عرجون النخل، بطول ذراع تقريباً، ومعها الحنية أو الحنوة، وهي عيدان بطول أربعين سنتمتراً، يتم عملها



الفَخّ

في شكل قوس أو هلال من خلال ثنيه ثم شد رأسي العود بوتر من مطاط أو حبل مفتول فتلاً قوياً.

وفي الوقت الحاضر استبدل بهذا الفخ المصنوع من عيدان القش فخ حديدي، صنع خصيصاً لصيد الفئران. ويجري الصبيان بعض التعديلات عليه فيما يتعلق بالخرزة، حتى يتناسب مع صيد الطيور. وبعد نصب الفخ يتعين على الصياد إحضار الطعم، وهو غالباً حشرة صغيرة كالدودة، أو ما يسمى في بعض المناطق بالعثة أو السرو أو الجراد الصغير والجنادب، أو نظيم من حب القمح، مما يغري الطائر ويجذبه نحو الفخ. ويتم تعليق الطعم بخرزة الفخ، ويلف الصياد حنوة الفخ إلى الخلف ويثبتها بالعود الذي يثبت الخرزة تثبيتاً خفيفاً ظاهرياً. فإذا نقر الطائر الطُعم المعلق بالخرزة، اهتزت الخرزة، مما يؤدي إلى انقضاض الحنوة على الطائر. فيأتي الصياد لتخليصه من الفخ حياً أو ميتاً. وفي بعض الأحيان يكون الطائر حذراً، فيحاول المرور على الفخ وخطف الطعم وهو محلق، مما يؤدي إلى نجاحه في الإفلات من الفخ. وقد يتعرض الطائر لصدمة حنوة الفخ الشديدة فيسقط مترنحاً على مسافة بضعة أمتار، فيأتي الصياد لالتقاطه. وأحياناً يهرب الطائر، خصوصاً إذا تأخر الصياد في المجيء إلى الفخ بعد إصابة الطائر، مما يساعد الطائر على التقاط أنفاسه والفرار، خصوصاً إذا كانت الحنوة لم تصب رأس الطائر أو أحد جناحيه. ونظراً لتفاوت الطيور من

حيث الحذر والحيطة، فإن الصياد عادة ما يحاول نصب الفخ بطرق مختلفة. فقد يدفنه كلية، عدا الخرزة التي تحمل الطعم، إذا كان الطير المقصود صيده من الطيور الحذرة كالبلبل مثلاً. وقد يخفي جزءاً منه فقط أو لا يخفيه على الإطلاق، لصيد الطيور التي لا تتسم بدرجة كبيرة من الحذر، كالصرد والدراجين والكراوين ونحو ذلك. كذلك يحاول الصياد توجيه الطائر إلى مكان الفخ، وذلك من خلال حمله على الاتجاه إلى حيث يوجد الفخ، حتى إذا رأى الطائر الفخ انقض على الطعم ليلقى منيته.

وأكثر ما تمارس هذه اللعبة في الصباح الباكر أو العشية، وهي الأوقات التي تنزل الطيور فيها إلى الحقول للتزود بالغذاء. ومن الطريف في هذه اللعبة أنه قد يصاب الصياد بخيبة الأمل أحياناً لعدم تمكنه من الصيد كما حدث لطرفة بن العبد. أو لأن فخه قد اصطاد شيئاً غير مرغوب فيه كالسحالي أو بعض الطيور المحرمة شرعاً. ومن الفخاخ نوع كبير وقوي جداً كان يستخدم لعقر الحيوانات الكبيرة والمفترسة كالثعالب والسباع (السالمي ١٤١٠: ٣٠٠، ومصادر أخرى).

الفرّاره

لعبة فردية يزاولها الصبيان في مناطق عدة بالمملكة. ولعل الكلمة مأخوذة من الفر التي تعني في العامية تحريك الشيء المستدير، إذ يقال «فرَّ الكفر» أي حرَّك عجلة السيارة، أو دفعها حتى تتدحرج. وقد يكون السبب في تسميتها بالفراره أو الفريرا مأخوذ من الصوت الذي يصدر عنها أثناء دورانها. ولا أصل للكلمة بهذا المعنى في الفصحى. وكانت تعرف عند العرب قديماً بلعبة أَبُو رِيَاح.

تتكون أداة هذه اللعبة من عصوين، إحداهما قصيرة، بطول نحو خمسة سنتيمرات والثانية طويلة، نوعاً ما، بطول عشرة إلى خمسة عشر سنتمتراً. ثم تشكل مروحتان من ورق، تثبت إحداهما بمسمار بأحد طرفي العصا القصيرة، وتثبت المروحة الأخرى بالطرف الآخر منها. أما العصا الطويلة فيقرن رأسها بمسمار في منتصف العصا القصيرة، ويهيأ أسفلها ليكون مقبضاً ليد الصبي.

وعند مزاولة اللعبة يمسك الصبي بمقبض الفرارة، وينطلق بها مسرعاً في اتجاه الريح، مما يؤدي إلى دوران المروحتين، كما تدور محركات الطائرة. وكلما أسرع الصبي زاد دوران المروحتين. وقد يشترك مجموعة من الصبيان في

مزاولة هذه اللعبة. فيحضر كل صبي فرارته، وينطلق الصبية معاً مسرعين. وبعد انتشار استخدام الدراجات العادية في المملكة، استمر الصبية في مزاولة الفراره، ولكن بصورة مختلفة نوعاً ما عن السابق. فأصبحوا يربطون مقبض الفرارة في مِقْوَد الدراجة، وعندما يقود الصبي دراجته تبدأ مروحتا الفرارة في الدوران السريع. ولذا تسمى في بعض نواحي نجد الطياره (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢٣٨، علام ١٤٠٢: ٢٠).

وينطق اسم هذه اللعبة في المدينة المنورة بكسر الفاء وتشديد الراء الأولى الفِرّيرا. وكما تعمل من عصوين أو خشبتين قصيرتين رفيعتين بالطريقة المذكورة أعلاه تعمل كذلك من سعف النخل إذ يؤخذ سعف رقيق من قلب النخلة (أبيض) وبواقع ثلاث سعفات وتدخل في بعضهن بطريقة خاصة بحيث يكون مركز التشابك محكماً بين السعفات الثلاث، والباقي يكون زائداً في الأطراف، وفي مركز التشابك الذي

الفرّاره

يكون على هيئة الحصير من السعف تغرز شوكة من النخل تصل بين الفرارة والعصا فإذا سار بها الصبي بسرعة في مواجهة الريح بدأت في الدوران وكلما زاد الصبي من سرعته أو كلما كان الهواء شديداً زادت سرعة دوران الفراره وهكذا.

وبذلك قد تجد مجموعة من الأطفال بنين وبنات يصطفون في صف واحد ثم يتشابكون بالفرارات التي يكون منظرها جميلاً في حالة السباق وكثرة العدد.

الفشك

(انظر الصفر)

الفشي

(انظر سباق اللنجات)

الفِصَم

من الألعاب التي يزاولها الصغار من كلا الجنسين. والفصم جمع «فصمه» وهي نواة التمر، ومنها أخذ اسم اللعبة، لأن الفصم هي الأداة الرئيسية لهذه اللعبة.

ويؤدي اللعبة لاعبان أو لاعبتان على الأقل، وهي تمارس بطريقتين. فأما في الأولى منهما فيرسم مربعٌ لا يقل ضلعه عن خمسة وعشرين سنتيمتراً، وعلى بعد ستة أمتار من المربع يرسم خط آخر يسمونه خط المرمى. ويحضر كل لاعب عدداً محدداً من الفصم للعب به، كما يحضر فصمة كبيرة سوداء. وهذه الفصمة توضع عادة في الماء لعدة أيام حتى ينقلب لونها إلى الأسود، تمييزاً لها عن بقية الفصم. وهي تستخدم لرمي الفصم الموضوع في المربع. بعد ذلك يضع اللاعبون جميع الفصم في المربع، ويصفونه بطريقة منظمة. ثم يصطف جميع اللاعبين على خط الرمي مرتبين حسب ما انتهت إليه عملية القرعة لتحديد من يبدأ اللعب. فيرمي اللاعب الأول الفصمة الكبيرة السوداء الخاصة به نحو المربع محاولاً إخراج أكبر عدد ممكن من الفصم. فما تمكن من إخراجه يصبح ملكاً له يضمه إلى فصمه، ويستمر في التسديد من الموقع الذي انتهت إليه الفصمة السوداء ما دام في كل مرة ينجح في إخراج فصمة واحدة على الأقل. أما إذا سدد بفصمته السوداء الكبيرة نحو الفصم الموجود في المربع ولم ينجح في إخراج شيء منه، فهنا ينتقل الحق في التسديد للاعب الذي يليه في الدور. وهكذا يمضي اللعب حتى ينتهي جميع الفصم الموجود في المربع. فإذا رغب اللاعبون في مزاولة اللعبة لجولة أخرى،

فإن كلاً منهم يضع قدراً محدداً من الفصم ليبدأوا اللعب من جديد. ولكن هذه المرة يبدأ التسديد اللاعب الذي أخرج آخر فصمة من المربع، ثم يليه اللاعب التالي له، وهكذا. وعند نهاية اللعب يعد الفائز من ضم إلى حوزته عدداً أكبر من فصم منافسيه. ويلاحظ أن لعبة الفصم بهذه الطريقة تشبه لعبة الكعابة، إذا استثنينا الأداة المستخدمة في كل واحدة منهما.

أما لعبة الفصم بالطريقة الثانية فصفتها أن يرسم اللاعبون دائرة تتسع لعدد معين من الفصم الذي ينوي اللاعبون الاشتراك به. وبعد الاتفاق على عدد الفصم الذي سيخصص للعبة من قبل كل لاعب، تجرى عملية القرعة لتحديد من سيقوم من اللاعبين بتسديد الفصم أولاً. بعد ذلك يأخذ اللاعب الأول الفصم الخاص به ويضمه إلى فصم منافسيه ثم يلقيه إلى الأعلى في محيط الدائرة. وقبل أن يتساقط الفصم على الدائرة يعرض اللاعب أصابع يده مقلوبةً للفصم، حتى يسقط الفصم داخل الدائرة متناثراً. ثم يقوم اللاعب بمحاولة دفع كل فصمة تجاه الفصمة التي تليها، وهو ما يعبر عنه في العامية الدارجة بالنقد، بإصبع يده السبابة. فإن أصابها تصبح الفصمتان من نصيبه، ويستمر في اللعب ما دام ينجح في كل مرة في دفع كل فصمة بالفصمة التي توازيها أو تقابلها. وينتقل الدور إلى اللاعب الذي يليه عند إخفاقه في التصويب. وبعد تصويب آخر فصمة يتم حصر الفصم الذي فاز به كل لاعب. واللاعب الذي استطاع إصابة أكبر عدد ممكن من الفصم هو الفائز باللعبة.

الفِصِّيه

من ألعاب النوى (الفصم). ويلزم لأدائها توافر لاعبين أو أكثر، ومع كل لاعب مجموعة من نوى التمر (الفصم). أما كيفية مزاولتها فتتمثل في أن يرسم مربع طول ضلعه خمسة وعشرون سنتيمترا، وعلى بعد خمسة أمتار من المربع يرسم خط. بعد ذلك يحدد كل لاعب عدد الفصم الذي سوف يلعب به، ثم يجمع الفصم من كل اللاعبين، ويصف في داخل المربع بعضه فوق بعض. وفي الوقت نفسه يحضر كل لاعب فصمة كبيرة سوداء (ولتكتسب الفصمة هذا اللون توضع يومين تحت الماء الساقط من الجرة)، بعد ذلك تجرى القرعة، ومن تقع عليه القرعة يقف على الخط ويرمي الفصم داخل المربع بالفصمة الكبيرة، محاولاً إصابته وإخراج أكبر عدد ممكن منه، حتى يكسبه ويضيفه إلى

رصيده. والفائز هو من يتمكن من جمع أكبر عدد من الـفصم. وهذه اللعبة لا تختلف كثـيراً عن لعبة الفصم السـابقة وخاصة في جزئها الأول (العريفي د.ت: ١١٦).

الفطيع

(انظر الطراطيع)

الفك والتركيب

انتشرت هذه اللعبة مؤخراً بعد انتشار البضـائع الأجنبية. ويمـارسها الأطفال صغار السن من الجنسـين. وهي تعتمد علـى الذكـاء والقـدرة علـى تكـوين الأشكال. وهي تسهم إلى حد كبير في تنمية المهارات لدى الأطفال.

الفلاتيه

(انظر النباطه)

الفلوق

(انظر الشقص)

فِنْجان (فِنْجال) القَهوه

هذه اللعبة من الألعاب التي تمارس في العديـد من المناطق، ولا سيما فـي العـرين بـبلاد قحـطان، وبلاد غـامد وزهران. وتعتـمد على الليـاقة البدنية والرشاقة، ويمارسها الصبيان والشباب من الذكور غالباً. وصفتها أن يأتي اللاعب بفنجان قهوة، ويملأه بالماء، ثم يستلقي على ظهره، ويضع الفنجان على جبهته. ثم يحاول أن ينهض، بحركة بطيئة، مع محاولة الاحتفاظ بالفنجان في مكانه فوق الجبهـة دون أن يتحرك أو يسقـط حتى يستوي اللاعب واقفاً تماماً. وبهذا يكون قد أنهى النصف الأول من الـلعبة. أما النصـف الثاني فـهو محاولـة أن يعود مرة أخرى ليستلقي على ظهره والفنجان في مكانه دون أن يسـقط. فإن استطاع أن يقـوم بذلك كان فـائزاً، وإن سقط الفنجان كان مهزوماً وانتقلت اللعبة إلى لاعب آخر.

وهناك طريقة أخرى لـلّعبة يمارسها الشباب أيضاً في عرين قحطان. وصفتها أن يضع اللاعب الفنجان على يده اليمنى بشكـل مقلوب، بـحيث تكـون فوهة الفنجان إلى أسفل، ثم يحاول اللاعب تثبيت يده على الأرض، بحيث لا تتحرك ولا يسقط الفنجان. بعد ذلك يضطجع على جنـبه الأيسر، محاولاً أن يـدخل رأسه من تحت ذراع اليد اليمنى، ويلف لفة كاملة بجسمه مع محاولة الاحتفاظ بيده التي عليها الفنجان دون أن تتحرك

أو يسقط الفنجان. فإذا استطاع اللاعب أن يعود إلى وضعه الأول دون أن يسقط الفنجان، عُدّ فائزاً. وإن سقط الفنجان كان مهزوماً.

الفوازير

(انظر الأحاجي)

الفُوحَجه

الفَوُحَجه من ألعاب الفتيات المعروفة في القويعية. ويرجع سبب التسمية إلى الوضع الذي تتخذه اللاعبة أثناء ممارسة اللعبة، إذ تقوم بالمباعدة بين رجليها. وقد جاء في القاموس المحيط «فحج في مشيه: تدانى صدور قدميه، وتباعد عقباه، والتفحيج: التفريج بين الرجلين». واللعبة تؤديها الفتيات عادة في فترة ما بعد المغرب أو ما قبل الظهر عند رعي الغنم. وهي من الألعاب الجماعية، إذ يلزم لأدائها ثلاث لاعبات. تضع اثنتان منهن أقدامهما متقابلة بحيث تكون رجلا كل منهما منفرجتين، وتقفز الثالثة فوق أقدامهما دون أن تلامسهما. فإذا لمستهما تعد مخطئة، وعليها أن تأخذ مكان إحدى اللاعبتين، بينما تقوم تلك اللاعبة بعملية القفز. والفائزة هي التي تتمكن من القفز من دون ملامسة أقدام اللاعبتين.

في رجلي شوكه

(انظر غزتني شوكه)