القابه

من ألعاب الذكور ممن تجاوزوا سن الخامسة عشرة. وتعرف هذه اللعبة في المنطقة الوسطى باسم القَابَه، وتعرف باسم (القَالْ) في المنطقة الغربية، و(المَحر) في المنطقة الجنوبية و(البَاكُورَه) في منطقة الجوف. وأكثر ما تمارس في النهار قبيل الغروب، وفي الليالي المقمرة.

وتتطلب مزاولة هذه اللعبة ميداناً فسيحاً، ذا أرض لينة ونظيفة، حتى لا تؤذي الحجارة أو نحوها أقدام اللاعبين. ويمارسها فريقان متكافئان من حيث العدد، في حدود خمسة أفراد لكل فريق، ومن حيث القدرة على المراوغة والسرعة. يصنع اللاعبون كرة من الخيش ويخيطونها خياطة محكمة، ويطلونها بمادة القطران، لجعلها متماسكة وقابلة للتدحرج بسهولة، وتكون بحجم كرة التنس، وقد يستعيضون عن ذلك بعظم صغير مدور يؤخذ من ركبة البعير، يعرف بالقابه كما هو الحال في المنطقة الوسطى. كما يحضر كل لاعب القَالْ الخاص به، وهو عصا منحنية الرأس بطول متر تقريباً، تتخذ من جريد النخل، وذلك لضرب الكرة أو القابه بهذه العصا. ثم يتفرق أعضاء الفريقين في الميدان، بحيث يأخذ كل فريق ناحية مضادة للفريق الثاني. فيوزع كل فريق أفراده في الجزء الخاص به من الميدان، بحيث يقف من كل فريق لاعب واحد في وسط الملعب. ثم يختار كل فريق اثنين من أعضائه: أحدهما يأتي في المقدمة ويسمى بالسريه، والثاني يتمركز في المؤخرة ويسمى بالسرد.

أما السريه فيتم اختياره لخفته وسرعته الفائقة، مقارنة ببقية زملائه. وتكون مهمته عند حصوله على الكرة،

القابه

الانطلاق بها بسرعة نحو الجزء الخاص بالفريق الثاني من الميدان. أما السرد فيتمركز في الخلف، وتتمثل مهمته في رد الكرة من الخلف إلى أعضاء فريقه. وتبدأ اللعبة بأن يمسك اللاعبان الواقفان في الوسط -لاعب من كل فريق- بالكرة أو القابة ويقذفانها سوياً إلى الأعلى، فإذا سقطت حاول اللاعبون من كل فريق التقاطها بالقَالْ والهروب بها. وهنا يأتي دور السريه، فإذا وصلت إليه التقطها وهرب بها إلى أقصى حد ممكن، مستخدماً سرعته وخفته وقدرته على المراوغة. وفي أثناء اللعبة يتبادل أعضاء الفريق الواحد الكرة بتمريرها بينهم، ومحاولة إبعادها عن متناول أعضاء الفريق الثاني، الذين يحاولون اختطافها بالقال من بين أعضاء الفريق المقابل. ويتحدد الفوز في هذه اللعبة بتمكن السريه من تجاوز آخر لاعب من الفريق المنافس، ليصل إلى نهاية الجزء الخاص من ميدان الخصم. ويكون بذلك قد أحرز نقطة لفريقه على حساب الفريق الخصم. وعليه أن يقول عند ذلك عبارة «السبع مبيته» إشعاراً لحصوله على نقطة لصالح فريقه. وتستمر اللعبة على هذا المنوال، إذ يحاول السريه من كل فريق خطف الكرة بعصاه (قاله) والركض بها مسرعاً بعيداً عن الفريق الآخر، في حين يحاول (السرد) الخاص بالفريق الآخر خطف الكرة منه وإرسالها عن طريق بقية أعضاء فريقه للسرية الخاص بهم، وهكذا. ومن المعروف في هذه اللعبة أنه ليس هناك حد معين لعدد النقاط المطلوبة لتحقيق

الفوز، إلا إذا اصطلح الفريقان على عدد محدد.

وتشبه اللعبة، إلى حد ما، لعبة الهوكي المعروفة في الرياضة الحديثة (عفيفي ١٤١٢: ٣٦، والعريفي د.ت.: ١١٦).

القادِي

من الألعاب الخاصة بالذكور الشباب، ممن تتراوح أعمارهم ما بين عشرة أعوام إلى ثمانية عشر عاماً. وتعرف أيضاً بلعبة المضرب نسبة إلى العصا المستخدمة في ضرب الكرة. وتتطلب اللعبة ميداناً فسيحاً، يرسم في إحدى نواحيه دائرة كبيرة قطرها في حدود ثلاثة أمتار، لتكون مقراً للفريق الذي يقع عليه الاختيار بالقرعة. وعلى مسافة تبعد ما لا يقل عن ثلاثين متراً من الناحية الأخرى من ساحة الميدان، يُرسم خط أو توضع علامة لتكون مركزاً للفريق الثاني. ومن أدوات اللعبة كرة صغيرة، قطرها خمسة سنتيمترات، وكذلك عصا غليظة بطول متر واحد تقريباً.

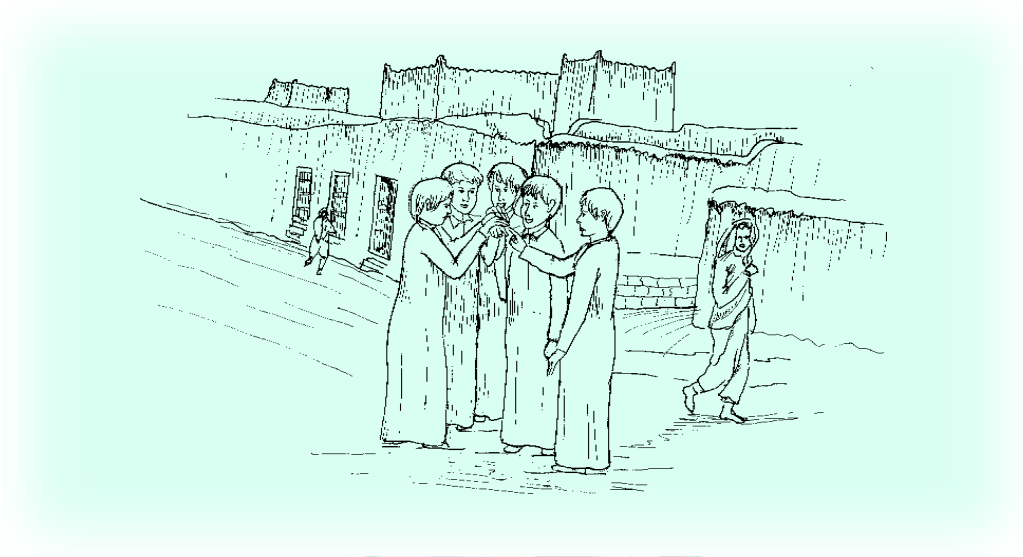
وتختار المجموعة الأولى أحد أفرادها ليقوم بمهمة ضرب الكرة بالعصا بعد رميها نحوه من قبل أحد لاعبي المجموعة الثانية. وتختار المجموعة الثانية أحد أفرادها ليقوم بمهمة رامي الكرة. فيتعين عليه أن يذهب إلى الدائرة ويمسك بالكرة استعداداً لرميها. فيقذفها بيده نحو لاعب المجموعة الأخرى الذي يمسك المضرب، ويراعي عدم رفع الكرة أكثر من نصف متر عن مستوى سطح الأرض حتى لا يعطي خصمه فرصة لضرب الكرة ضربة قوية. وعلى اللاعب الممسك بالمضرب أن يضرب الكرة، عند رميها تجاهه، ضربة قوية في اتجاه لاعبي المجموعة الثانية المتمركزين على بعد نحو ثلاثين متراً. ويتعين على أولئك اللاعبين أن يلتقفوا الكرة قبل سقوطها على الأرض. فإن تمكن أحدهم من ذلك احتسبت نقطة واحدة للمجموعة الثانية، وهنا يحق لهم أن يتبادلوا الدور مع لاعبي المجموعة الأولى. أما إذا لم يتمكن أحد من المجموعة الثانية من التقاف الكرة، بعد رميها فإن المحاولة تعاد مرتين أخريين بالطريقة نفسها، وفي الوقت نفسه يحق للاعب صاحب المضرب ثلاث محاولات فقط. فإن انتهت هذه المحاولات الثلاث من دون إصابته الكرة يعد ميتاً، وعليه البقاء داخل الدائرة. فإن خرج

منهـا أو حاول ذلك، كان لخصمـه، الحق في رميه بالكرة. وبعد موته يأتي دور اللاعب الثاني في مجموعته ليقوم بالدور نفسه، إلا أنه، إضافة إلـى ما سبق، يتـعين عليه أن يضـرب الكرة بالمضرب، بعد توجيههـا إليه، ضربة قوية حتى يبعد الكرة مسـافة طويلة، يتمكن خلالها من الوصول مسرعاً إلى المكان الذي يتمركز فيه لاعبو المجموعة الثانية، والعـودة إلى الدائرة من دون أن يتمكن لاعبو المجموعة الثانية من رميه بالكرة. فإن نجح في ذلك تحسب نقطة لمجموعته، أما إذا أصابته الكرة فيعد ميـتاً، وعليه البقاء هناك حـيث أصيب، ولا يعود إلى الدائـرة إلا إذا نجح أحد زملائه في إصابة أحد لاعبي المجموعة الثانـية بالكرة. ولكن عند محاولته العودة إلى الدائرة، إن تمكن أحد لاعبي المجموعة الثانية من إصابته بالكرة مرة أخرى فإنه يعد ميتاً أيضاً. ولكن يحق لـه، في هذه المرة، أخذ الكرة وإصابة أي من لاعبي المجموعة الثانية قبل أن يتمكنوا من دخول الدائرة والعودة إلى أماكنهم. فإن فعل ذلك بنجاح فإنه يصبح حياً ويحق له الإسراع متجهاً نحو الدائرة أو الخط في الناحية الأخرى -القريبة- قبل أن يصاب مرة أخرى بالكرة من قبل لاعبي المجموعة الثانية.

وتسـتمر الـلعبـة بهذا الشـكل، والمجموعة الفائزة هي التي تتمكن من الحصول على أكبر رصيد من النقاط. ومن الواضح أن هذه اللعبة تتشابه في بعـض أدوارها مـع لعبـة البيـسبـول المعروفة.

قاصّه قُرباصّه

يعود سبب التسمـية إلى العبارات المستخدمة في هذه اللعبة، وهي تمارس من قبل الصبيان. وصفتها أن يجتـمع اللاعبون، ثم يختار كل لاعـب اسماً يكون إحدى العبـارات المستخدمة في اللعبة. ثم يضع كـل لاعب يده على يد الآخر ويرفعونها جميعاً. عند ذلك يتقدم أحد اللاعبين محاولاً تمييز أيدي اللاعبـين، ذاكراً اسم كل يـد حسب المتفق عـليه، فيقول، مثـلاً، «قاصه» ولليد الثانية «قرباصه» والثالث «درجي الليل» والرابع «الفي» والخامس «الناقه» إلخ. فإن تمكن من تذكر كافة الأسماء عُدَّ فائزاً وإلا خرج مـن اللعبة وتقدم غيره ليحل مـحله. وتفيد هذه اللعبة في تنشيـط الذاكرة وتدريبها (عفـيفي ١٤١٢: ٤٤).



قاصّ: قُرياصّه

قاطِع الخيْط الاحْمَر

(انظر الغبيان)

القال

(انظر القابه)

قال المعلم وقوف

تزامن قدوم هذه اللعبة مع فتح المدارس في المجتمع السعودي. فظاهرة الوقوف للمدرس لم تكن معروفة قبل فتح المدارس النظامية بالبلاد. وكان المدرس يطلب من الطلاب الوقوف أثناء دخوله الفصل قائلاً لهم «قيام». وعندما ينهض الجميع يقول لهم «جلوس». وفي هذه اللعبة تجسيد للقيم التي تغرس احترام المعلم وتقديره. وصفة اللعبة أن يجتمع الصبيان في أي مكان وبأي عدد، ثم يقترحون أن يكون أحدهم الرئيس أو المعلم. ومهمة الرئيس أو المعلم أن يعطي الأوامر. وتبدأ اللعبة بأن يقول الرئيس للاعبين «قال المعلم وقوف، قال المعلم جلوس».

وعلى اللاعبين تنفيذ هذه الأوامر. فإذا قال الرئيس «قال المعلم وقوف» فعلى اللاعبين الوقوف وإذا قال لهم «قال المعلم جلوس» فعليهم الجلوس. ومن يخطئ يخرج من اللعبة. وكما يتضح فإن اللعبة تنمي القدرة على التركيز والمتابعة، وسرعة البديهة مع الانتباه وحسن الإصغاء (السليم ١٤٠٦: ١٦١).

القَام

من الألعاب التي تعتمد على مهارة الرمي والتصويب. وهي لعبة نهارية يمارسها الصبيان فيما دون سن الحادية عشرة، ويؤديها لاعبان فقط في مكان فسيح. يحفر اللاعبان، حفرة صغيرة بعمق أربعة سنتمترات وبقطر لا يتجاوز نحو خمسة سنتمترات. كما يحضران مروه، وهي حجر صغير أبيض مستدير قطره في حدود ثلاثة سنتمترات، بحيث يسهل دخوله الحفرة بعد تسديده نحوها من قبل أحد اللاعبين. وبعد إجراء القرعة لتحديد من يبدأ اللعب، تبدأ اللعبة بابتعاد اللاعبين عن الحفرة في أحد الاتجاهات، مسافة لا تقل عن سبعة أمتار تقريباً. فيأخذ اللاعب الذي وقعت عليه القرعة (المروه) ويسددها نحو الحفرة. فإذا سقطت المروة في الحفرة، حسب له عدد الخطى من المكان الذي رمى منه إلى موقع الحفرة، ويحق له إعادة الكَرَّة مادامت المروة في كل مرة تسقط في الحفرة. وتحسب الخطوات وتضاف للرصيد السابق وهكذا. أما إذا لم يحالفه الحظ فلم تسقط المروة في الحفرة، فإن الدور ينتقل للخصم الذي يتبع الخطوات نفسها والنظام الذي اتبعه اللاعب الأول. ويستمر اللعب بهذه الصورة حتى يمل اللاعبان اللعب ويقررا التوقف. واللاعب الفائز هو من يحصل على خطوات أكثر من منافسه نتيجة تمكنه من إدخال المروة في الحفرة مرات أكثر (القويعي ١٤٠٢: ٥٦-٥٧، ومصادر أخرى).

القب

(انظر الحدل)

قبقب

(انظر الحدل)

القبه

(انظر الحدل)

القرْش

من الألعاب التي تعتمد على الحدس والفطنة، ويمارسها الذكور ممن تتجاوز أعمارهم اثني عشر عاماً. عرفت بهذا الاسم، لأنها تنطوي على إخفاء قرش (العملة المعدنية المعروفة)، من قبل أحد لاعبي الفريقين ليتم اكتشافه من قبل أعضاء الفريق الآخر. وقد يستخدم بدلاً عن القرش حجراً صغيراً؛ ولذا عرفت اللعبة كذلك بالحَجَر.

ويمكن ممارستها نهاراً في مكان صالح للجلوس. كظل شجرة، أو إلى جوار

حائط أو في ميدان فسيح، في حالة اعتدال الجو. كما أنّ بالإمكان لعبها ليلاً. ويشترك في لعبها مجموعة من الذكور في حدود عشرة، يتم توزيعهم على فريقين متكافئين. ثم يحضرون مجموعة من الغِتَر بعدد نصف اللاعبين، وذلك بعد ليها وفتلها لتصبح بمثابة أداة للضرب. كما يحضرون قطعة نقدية من فئة القرش أو حجراً صغيراً، وكذلك قطعة من القماش. بعد ذلك تجرى القرعة لتحديد الفريق الذي يبدأ اللعب.

وتبدأ اللعبة بأن يأخذ الفريق الذي وقعت عليه القرعة القرش معه، وكذلك الغتر المفتولة وقطعة القماش، ثم يبسط نصف أعضاء الفريق أيديهم على الأرض بعد تغطيتها بقطعة القماش. والقرش في يد أحدهم أما بقية الفريق فيمسك كل واحد منهم بإحدى الغتر المفتولة. أما أعضاء الفريق الثاني فيبتعدون لمسافة لا تمكنهم من اكتشاف من بيده القرش بسهولة من لاعبي الفريق الأول. ثم يسأل أعضاء الفريق البادئ باللعب الفريق المنافس عمن يكون بيده القرش من بينهم. فيتشاور أعضاء الفريق الثاني فيما بينهم، بعد التحديق والتفرس في أعين الفريق البادئ باللعب، لتحديد اللاعب الذي بيده القرش. فإذا اتفقت غالبيتهم على لاعب محدد قالوا «القرش بيد...» ويسمونه. فإن كان توقعهم صحيحاً انتقل الدور إلى فريقهم، فيأخذون الغتر والقرش والقماش ليقوموا باللعب بالطريقة نفسها، أما إن كان توقعهم غير صحيح، انهال عليهم أعضاء الفريق الأول ضرباً بالغتر نتيجة لفشلهم في التعرف على من بيده القرش، كما يبقى الدور معهم، ويعيدون اللعب من جديد. ويستمر اللعب على هذا المنوال حتى يقرروا جميعاً توقفه (السليم ١٤٠٦: ١٣٧-١٣٨، ومصادر أخرى).

القَرْصَعَه

اشتق اسم هذه اللعبة من لفظة (القرصعه)، التي تعني في عامية بعض قرى بني مالك قرص الخبز. كما تسمى اللعبة أيضاً المشاعيل، نسبة إلى المشاعل التي يستخدمها اللاعبون في ممارسة هذه اللعبة. وتعد اللعبة من الألعاب الموسمية في بلاد بني مالك. ويمارسها الشباب في ليلة السابع والعشرين من شهر رمضان المبارك، وهي الليلة التي يتحرى فيها المسلمون ليلة القدر. وصفة اللعبة أن يتجمع الشباب في عصر اليوم السادس والعشرين من رمضان، ثم يبدأون بالإنشاد:

قـرصـع قــرصـع بـيـت الخـيـر
هــاتـــوا واحـــد والا اثـــنـــين

ثم يطوفون على كل بيوت القرية، حيث يـعطيهم الأهـالي ما تيسـر من خبز أو قرصان، كل حسب استطاعته. وبعـد انتـهائـهم مـن ذلك الـطواف يخرجـون إلى مكان مرتفـع ينتظرون صلاة المغرب، حتى يفطروا على هذه القرصان التـي جمعوها. وإذا صادف أن كان أحـد هذه القرصـان متميـزاً، كأن يـكون مدهونـاً بالسمـن مثلاً أو طريقة إعداده جيدة، فإنهم يتصارعون علـى الفوز بـه. ومن يسـتطع أخـذه بالقوة، يكن هو الفائز. وبعد أن يحل الظلام يجمع الشباب كومة من الحطب ويشعلون النار فيها، ثم يأخذ كل واحد منهم عـوداً يكون قد وضعه في الـنار واختاره بنفسه، وتسـمى تلك العيدان المشاعيل (جمـع مشعل)، ويفضل أن يكون طـول المشعل من مـتر إلى متر ونصـف، وذلك لضـمان استمـرارية اشتعـاله أطول فتـرة ممكنة، ولّمـا كان شباب القرى المجاورة يقومون بالشيء نفسـه، فإن القرى تتحـول إلى شعلة مضيـئة. ويتبارى شبـاب القرى أيهم يبقى مشعله مشتعلاً أطول فترة ممكنة، دون أن ينطفئ. فيستمر بعض المشاعل مضيئـاً إلى منتصف اللـيل، وبعضها إلى وقت السحـور. وتكون المشاعيل معـروفة لدى أفراد الـقرية كل بـاسم

القَرْصَعَه

صاحبه، لأن أماكن جلوس كل شاب معروفة لهم. ولذا يقوّم كبار السن المشاعل ويعلنون عن الفائز في يوم العيد. كما أن للعبة بعداً آخر، وهو أن الذي يصمد، ممسكاً بالعود وهو مشتعل أطول فترة ممكنة ولا يخاف لهيب النار، يكون هو الفائز، وذلك أمرٌ يدل على شجاعته.

قَرْعا

عندما تشاهد البنات الصغيرات إحداهن، وقد حُلق رأسها بالموسى فإنهن يضايقنها بترديد الأهزوجة التالية:

ياقرعا يامرة الديك
عيا رجلك لا يكسيك

ويطلق على هذه اللعبة أيضاً مسمى (حمسا) في بعض نواحي نجد. وهي تقال عندما يلتف أفراد الأسرة حول المائدة وترفض واحدة من الفتيات الجلوس مع الأسرة على المائدة لسبب ما. فبعد الانتهاء من الأكل يتولى بقية الفتيات مضايقتها مرددات جميعاً:

حمسا حمسا مرة الديك
عيا رجلك لا يكسيك
عطاك ثوب وشقيته
ويوم جا العيد رقعتيه

وكلمة حمسا مأخوذة من الحمس، الذي يعني في العامية الغضب، ومره تعني زوجة وهي من الفصيح (القويعي ١٤٠٥: ١٠٢).

قَرْعا

القرعى

(انظر جدير)

القِرْقِر

من الألعاب الـتي يمارسها الشباب فيما بـين سن الثانية عشرة إلـى الثامنة عشرة. وقِرْقِر اسم للصوت الذي يحدث عندمـا يرتطم حجر أو نـحوه بالأرض عدة مرات، وعرفت الـلعبة بذلك لأن أحد اللاعبين يقذف بـعظم أو حجر أو علبة فارغة بها حجر صغير إلى الأعلى في الظـلام الدامس، حتـى إذا وقعت انطلق اللاعبون بحثاً عنها.

تمارس الـلعبـة ليلاً خـلال الظلام الدامس. وصفتها أن يجـتمع اللاعبون في ميدان فسيح وعددهم حوالي خمسة إلى سبعة لاعبين تقريباً. فيحضرون عظماً يتفقون عليه، ثم تجرى الـقرعة لتحديد اللاعب الـذي يرمي العظـم بعيداً إلى الأعلى بكل ما أوتي من قوة. فإذا سقط العظم انطلـق بقية اللاعبين بحثاً عـنه. ومن يعثر عليه يحق له أخذه، ثم ينسل صامتاً من المجموعة حتى يصل إلى المكان الذي قذف منـه الرامي العظم، عندهـا يصيـح قائلاً «لقيـته». وبذا يكون هـو الفائـز. ثم تعاد اللـعبة ليرمـي العظم اللاعب الذي وجده. وتكرر اللعبة عدة مرات حتى يمل اللاعبون واللاعب الفائز هو اللاعب الذي يتمكن من العثور على العظم مرات أكثر من زملائه.

القِرْقِر

وقد تلعب اللعبة نهاراً. وهنا يتعين على اللاعبين، الذين لم تقع عليهم القرعة للقيام بعملية الرمي، أن يعصبوا أعينهم. بعد ذلك يأخذ الرامي العظم أو علبة فارغة بداخلها حجر، ثم يقذف بها إلى الأعلى. فإذا وقعت سمع اللاعبون المعصوبة أعينهم صوت العظم أو العلبة الفارغة بعد وقوعها على الأرض، فينطلقون متجهين إلى حيث يعتقدون أن العظم أو العلبة قد وقعت. ومن وجدها منهم عُدّ فائزاً، وتفك العصابة عن عينيه ليحل محل اللاعب الرامي. وقد تطورت عن هذه اللعبة لعبة الجرس المعروفة، وهي من ضمن الألعاب الحديثة الخاصة بالمكفوفين. وهي تشبه لعبة عظيم سرى في بعض الأدوار، إلا أنها تختلف عنها، حيث يتطلب الفوز في هذه اللعبة قوة السمع إلى جانب قوة البصر ليلاً (العقيلي ١٩٨٢: ٤٦، عفيفي ١٤١٢: ٦٥).

قرقع الحجلاني

(انظر طلع المهجاني)

القرقعانه

(انظر الصرقعانه)

قْريْقيص الماء

من الألعاب المائية التي يمارسها الصبيان في المنطقة الشرقية في الآبار أو العيون أو البرك. وصفتها أن يعمد الصبيان إلى عصب عيني أحدهم، ثم يتركونه ويتفرقون عنه في البئر. ويتعين على هذا الصبي أن يبحث عنهم، بالغطس والعوم مستخدماً دقة حاسة السمع لديه. فإذا استطاع ملامسة أحدهم حل محله في اللعبة، وهكذا. وتساعد هذه اللعبة على تدريب الصبيان في المناطق الساحلية على إجادة فنون السباحة والعوم والغطس (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢٠٠).

القزله

(انظر أم الخطوط)

قْزيْز يَاهِنْدِي

هذه اللعبة من ألعاب التسلية في بعض نواحي نجد، وتسمى في بعض المناطق (ياطوير هندي). وصفتها أن يتجمع الصبيان الصغار في الليالي المقمرة، في إحدى الساحات القريبة من المنازل. فيجلسون على شكل دائرة، ويكون أحدهم قد ابتعد عن المجموعة مسافة تجعله لا يسمع كلامهم. بعد ذلك يتفق الجالسون على تسمية أنفسهم أسماء

مستعارة، مثل: مجرشه، سكين، سيف، خنجر، إلخ، ثم ينادون على اللاعب المبتعد لكي يأتي إليهم. فإذا وصلهم، خاطبه أحدهم:

ياقزيز ياهندي أو ياطوير هندي

فيرد عليه: لبيك ياجندي

فيقول له: عندك ما عندي؟

- عندي
- عندك مجرشه؟
- عندي
- عندك سيف؟
- عندي
- عندك خنجر؟
- عندي

وهكذا، حتى يسمي له كافة الأسماء المستعارة للاَّعبين الموجودين. ثم يقول له بعد ذلك «اطلب وتخير» فيقول «اتخير المجرشه» مثلاً، فيذهب اللاعب الذي اسمه المجرشة، ليحمل الطوير الهندي على ظهره حتى يصل به إلى المجموعة. ثم يحل محله لتبدأ اللعبة من جديد (السليم ١٤٠٦: ١٤٦).

القصَب

من الألعاب القائمة على مهارات التصويب، ويلعبها الشباب فيما بعد سن الثانية عشرة، وعرفت بلعبة القصب نسبة إلى قصب البنادق أو الفِشَقْ أو القفوش وواحدها قصبة، وهو الوعاء الذي يحتوي على الرصاص بعد استخدامه. وسمي قصباً تشبيهاً له بقصب الذرة أو نحو ذلك، ولعل وجه الشبه هنا يتمثل في اللون والتجويف، إذ كل منهما ذو لون أصفر وفارغ من الداخل.

يمارس هذه اللعبة لاعبان فأكثر. يحضر كل لاعب مجموعة من القصب، ثم تجرى القرعة بين اللاعبين لتحديد من يبدأ اللعبة. وعلى هذا اللاعب أن يجلس جلسة القرفصاء، ضاماً قدميه إلى بعضهما ومشكلاً مثلثاً، شاداً ثوبه بقدميه حتى يصبح في شكل مدرج سهل الانحدار، ليستخدمه معبراً لتدحرج القصب بأقصى سرعة من ركبته نحو الساحة الممتدة أمام قدميه.

وتبدأ اللعبة بأخذ اللاعب، الذي وقع عليه الاختيار، قصبة من القصب ليضعها عند ركبته، ثم يدعها تتدحرج حتى تسقط من المدرج مواصلة السير في الساحة المنبسطة أمام قدميه. وبعد أن تستقر القصبة في موضع ما من الساحة، يأخذ اللاعب الثاني قصبة من قصبه ويطلقها من ركبتي اللاعب الجالس جلسة القرفصاء، محاولاً أن يصيب بها قصبة اللاعب الأول. فإن أصابها فهي له،

وإن لم يصبها أطلق اللاعب الذي يليه قصبته نحو إحدى القصبتين السابقتين. فإن نجح في إصابة أي منهما -أو كلتيهما- فهي له، أما إذا لم يصبها فإن الدور يعود للاعب الأول. فيأخذ قصبته من الساحة، ما دام لم يتمكن أحد من منافسيه من إصابتها، وتسديدها بالطريقة نفسها نحو القصبتين الموجودتين في الساحة أو إحداهما. فما أصابه من ذلك فهو له، ولكنه إن لم يتمكن من إصابة أي من القصبتين الموجودتين في الساحة، انتقل الدور للاعب الذي يليه.

وكلما نجح لاعب في إصابة القصبة الموجودة في الساحة، فإن عليه أن يرسل قصبة من القصب الخاص به، ليسدد اللاعب الذي يليه نحوها. وتستمر اللعبة حتى يقرر اللاعبون إنهاءها. ولا شك أن اللاعب الفائز هو الذي يستطيع أن يصيب أكبر عدد من القصب الخاص بمنافسيه، وضمه إلى قصبه (علي ١٤١٠: ٥٤).

قصب العَجُوز

تعود تسمية هذه اللعبة بهذا الاسم، إلى أن اللاعبين يستخدمون فيها خيطاً يسمونه القصب، وهو يشبه في شكله أمعاء الشاة. وتبدأ اللعبة بأن يجمع كل لاعب على حدة، كومة من التراب يسمونها نثيله. ثم يضع فوقها الدمن، وهو روث الشياه أو الماعز. بعد ذلك يحضر كل لاعب خيطاً، ويضع في طرفه دمنة، ثم يدسه في الرمل. وعندما يبدأ اللعب يحاول كل لاعب انتقاء الدمن من بين التراب. فإن استطاع أن يُخرج الدمن دون أن ينسحب خيطه من بين الرمال ويخرج خارج الرمل، عُدّ فائزاً. وكان من نصيبه البنت، أي يتزوج بكراً. وإن خرج خيطه أثناء البحث، بحيث يظهر للعيان، كان من نصيبه العجوز، ولعل اسم اللعبة اشتق من ذلك.

القِط والفار

من ألعاب الفتيات الصغيرات ممن هن دون العاشرة، وليس لممارستها وقت محدد. وعرفت بهذا الاسم، لأن الفتاة التي يسند إليها دور الفأر يتعين عليها الفرار والإفلات من قبضة القطط. وتتم مطاردتها من قبل فتاتين تقومان بدور قطتين للحاق بالفأر الهارب. وأغلب ما تمارس هذه اللعبة في أفنية المنازل والشوارع والساحات القريبة من المنازل. ويشترك في ممارستها مجموعة من الفتيات في حدود أربع إلى ست. ويجرين القرعة لاختيار الفتاة التي تقوم بدور الفأر، ويتعين عليها الوقوف في الوسط، وتتحلق حولها

بقية الفتيات وهن ممسكات بأيدي بعضهن. ويأخذن في الدوران والالتفاف حول الفأر، في حين يحاول الفأر الهروب من بين أيديهن. فإذا نجح الفأر في الإفلات من الدائرة المضروبة عليه، فإنه يتعين على الفتاتين اللتين هرب الفأر من بين أيديهن ملاحقة الفأر. فإن أمسكن به قبل رجوعه إلى الدائرة تعاد اللعبة من جديد دون تغيير أدوار اللاعبات. أما إذا نجح الفأر في الرجوع إلى الدائرة قبل أن تمسك به إحدى الفتاتين، فيصبح الفأر ناجياً. ويترتب على ذلك أن تتبادل الفتاة التي تقوم بدور الفأر، الدور مع فتاة أخرى لتحل محلها (السليم ١٤٠٦: ١٩٦).

القطره

(انظر أم ثلاث)

القطع الزوجيه

لا يوجد لها أسماء ولكنها من قطع صغيرة من حجر أو أي مادة صلبة، تبدأ من ست قطع فما فوق بشرط أن يكون عددها زوجياً ويمكن أن تضمه اليدان، وتبدأ اللعبة بأن يدفع اللاعب القطع إلى أحد الحاضرين، ثم يمد إليه يديه مضمومتيْ الأصابع ويطلب منه وضع قطعة في كل يد، ثم يلقي بالقطعتين على الأرض فاتحاً يديه للمشاهدين مشيراً إلى أنهما خاليتان ويلتقط القطعتين ثم يضم كل قطعة في إحدى يديه، ويمدهما نحو الآخر ليضع في كل يد قطعة، فيقوم اللاعب بحركة خفيفة، يرفع يديه عالياً بحيث لا ينتبه أحد إلى حركته. وفي هذه الأثناء يلقي القطعة الأولى والثانية من إحدى يديه ولتكن اليسرى، ويضم القطعة الثانية التي في اليمنى إلى سابقتها ويقفل عليها يده، ويلتقط القطعتين اللتين سقطتا من اليد اليسرى واضعاً إحداهما في اليد اليمنى والأخرى في اليد اليسرى، ثم يطلب وضع قطعتين أخريين ويكرر الحركة نفسها بشرط أن تظل يداه مقفلتين في الحركة السابقة وفي هذه أيضاً، ويلقى القطعتين اللتين في اليد اليسرى أما القطعة التي في اليمنى فيضمها إلى القطع السابقة، ثم يلتقط القطعتين ويضع في كل يد قطعة.

وبهذا يكون في اليد اليمنى خمس قطع وقطعة واحدة في اليد اليسرى، ثم يسأل الحاضرين عما في كل يد من قطع، فيجمعون على أن في كل يد ثلاث قطع، ثم يفتح يديه ليريهم المفاجأة بأن في اليد اليمنى خمس قطع وفي اليسرى واحدة.

قِطَعْنا راس النعجه

(انظر الغبيان)

القَفيْزي

من الألعاب المشهورة والمنتشرة في مختلف مناطق المملكة، ويمارسها الشبان فيما بعد سن العاشرة. وتسمى في بعض المناطق (النَّقْز)، أو (النَّط)، أو (الوَثْبَه)، أو (المحَاذاه)، أو (تَعْبِيْره)، أو (القَحْمَه). وكلها تفيد المعنى نفسه.

يمارس اللعبة لاعبان فأكثر، يتجمعون في ساحة واسعة ذات أرض لينة خالية مما قد يؤذي الأقدام كالحجارة أو الشوك ونحو ذلك. فيحضرون ثلاثاً من العصي الطويلة، طول كل واحدة في حدود أربعة أمتار، لتنصب أو تغرس اثنتان منها في الأرض، وتترك بينهما مسافة في حدود ثلاثة أمتار ونصف. ويراعى أن تحتوي كل عصا منهما على مجموعة من الثقوب في جانب من جانبيها، لتسمح بحمل العصا الثالثة. بعد ذلك تُعَرض العصا الثالثة على العصوين، بارتفاع يتفق عليه اللاعبون بوضع العصا في الثقوب الجانبية الموجودة في العصوين. وترفع العصا الثالثة إلى مستوى أعلى بعد كل جولة قفز. ويراعى أن يكون وضعها على العصوين على نحوٍ يسمح بسقوطها إذا لم يتمكن أحد اللاعبين من تجاوزها. وعلى بعد عشرة أمتار يرسم اللاعبون خطاً على الأرض يعد بمثابة نقطة الانطلاق. ويتجمع اللاعبون على هذا الخط ثم ينطلقون لاعباً تلو الآخر للقفز فوق العصا الثالثة المعروضة على

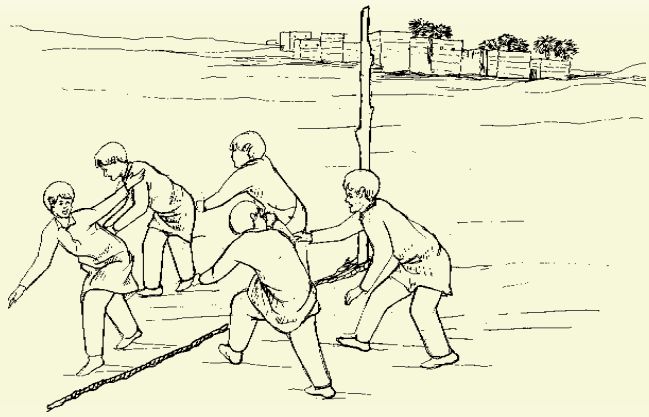
القَفيْزي

العصوين. فإذا تمكن اللاعبون من قفز هذا المستوى من الارتفاع، تم رفع المستوى بضعة سنتمترات لتبدأ الجولة الثانية. ومن لم يتمكن من القفز، عُدَّ ميتاً ويخرج من اللعبة، في حين يواصل بقية اللاعبين عملية القفز. وفي كل جولة يُرفع المستوى ليصبح أكثر صعوبة. وتستمر اللعبة بهذا الشكل حتى يخرج معظم اللاعبين ويبقى واحد منهم، هو الذي تمكن من قفز أعلى ارتفاع ممكن. وبذلك يعد هو الفائز باللعبة.

وتمارس هذه اللعبة بصورة مختلفة في البادية، وتعرف لديهم باسم تعييره. فيستخدمون شجرة من الأشجار الصغيرة، كشجرة الحمض الكبيرة أو العاذر أو الأرطى أو الغضا أو السمر، لتكون بمثابة حاجز يقفز فوقه اللاعبون. وغالباً ما يكون طول الشجرة متراً أو أكثر بقليل. يصطف اللاعبون على مسافة تبعد نحو عشرة أمتار تقريباً، ليبدأوا القفز، الواحد تلو الآخر، ومن يتمكن من قفزها فهو الفائز، وأهم من ذلك أن ينجو من السقوط على الشجرة بما قد يؤدي إلى إصابته بجروح. أما من لم يتمكن من قفز الشجرة فلن ينجو، غالباً، من بعض الجروح والآلام الشديدة (السالمي ١٤١٠: ٣٠٤، ومصادر أخرى).

قَلَّة خْلاص كلُوْها

تمارس هذه اللعبة في القطيف، وهي من ألعاب الأطفال. وصفتها أن تركز عصا قوية في الأرض، ويربط في



قَلَّة خْلاصْ كلُوْها

أسفلها حبل متين، بطول عشرين متراً تقريباً، ويترك طرفه على الأرض. ثم يختار اللاعبون بالقرعة لاعباً من بينهم ليجلس بجانب العصا المركوزة. ثم يأتي الأطفال ويضعون أيديهم على كتف اللاعب الجالس، وهم يقولون، ثلاث مرات «قلة خلاص كلوها» ثم يهربون. فيجري حارس العصا خلفهم وهم يدورون حول العصا بشرط أن لا يخرجوا عن حدود الخيط؛ فمن اصطاده منهم حل محله.

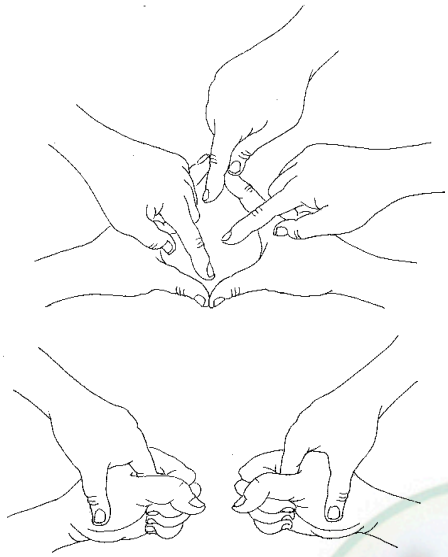
و«قلة حصير» تعني وعاء مصنوع من الخوص (للحصير) على شكل كيس يكنز فيه التمر، والخْلاص نوع من أجود أنواع التمور (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢٢٨، ومصادر أخرى).

قَلَلَيْس

يصنع أحد اللاعبين دائرة بالتقاء سبابتيه وإبهاميه، ويدخل بقية اللاعبين سباباتهم في الدائرة، ويرددون «قلليس، قلليس، قلليس» وهم يحاذرون أن يمسك بأصبع أحدهم. ومن يمسك أصبعه عليه أن يصنع الدائرة.

القلينه

(انظر الحدل)



قَلَلَيْس

القَمْرا

هذه اللعبة شيقة ومسلية وفيها الكثير من الحماس وهي بحاجة إلى الذكاء والفطنة من لاعبيها ولا يلعبها إلا اثنان.

وصفتها أن يكون هناك تسع حفر صغيرة تأخذ جميعها شكلاً مربعاً وتكون الثلاث الأولى منها على خط واحد وثلاثاً على خط موازٍ للأول، والثلاث الباقية على خط واحد موازٍ للخطين الأولين وتكون هذه الحفر صغيرة بقدر مغرز الأصبع في الرمل وبعد ذلك يأخذ كل لاعب ثلاثة أعواد تختلف عن أعواد الشخص المقابل فيبدأ أحدهم باللعب بغرز أعواده في حفرة من الحفر ثم يبدأ المقابل له بغرز أعواده بحفرة من الحفر

محاولاً كل منهما قطع محاولة صاحبه بأن (يقطر) أعواده في حفر متتالية على خط مستقيم واحد ومحاولاً لنفسه ذلك وهكذا. وإذا ما استطاع أحدهم قطر أعواده على خط مستقيم قال لصاحبه «قمرتك» أي غلبتك ثم تعاد اللعبة من جديد.

ونستطيع أن نقول إن لعبة القمرا هي لعبة أم ثلاث نفسها والفرق بينهما في شكل رقعة اللعب إذ تستعمل الخطوط في أم الثلاث أما في القمرا فتستعمل الحفر.

القواطي

(انظر الطوابيق)

قُوطي

يمارس هذه اللعبة الأطفال من كلا الجنسين وكلمة قوطي تعني علبة. وصفتها أن يحضر الأطفال علبة مرطبات أو عصير أو ما شابه ذلك، ويملأونها بالتراب. ثم يرسمون دائرة لتكون بمثابة المكان المحدد لسقوط العلبة. بعد ذلك يتناوب اللاعبون قذف العلبة. فيقذفها اللاعب الأول إلى أعلى، فإن سقطت على قاعدتها داخل الدائرة، احتسبت له نقطة، وتنتقل اللعبة إلى اللاعب الذي يليه. ولكن إن سقطت العلبة خارج الدائرة، يخسر اللاعب حتى لو سقطت على قاعدتها. كما يخسر أيضاً إن سقطت العلبة على سطحها. وأما إن سقطت على جنبها فإن اللاعب يعيد اللعبة، وتعطى له فرصة أخرى. ولكن عليه هذه المرة أن يقذف العلبة بيده الأخرى، وليس باليد التي يغلب استخدامها. فإذا كان يستخدم اليد اليمنى مثلاً، فعليه أن يقذف العلبة بيده اليسرى.

وهناك طريقة أخرى لممارسة اللعبة. وصفتها أن يحضر كل لاعب علبته، شريطة أن تكون مميزة عن عُلب الآخرين، حتى لا يحدث لبس. ثم يضعون العُلب على الأرض. وعندما تبدأ اللعبة يحاول كل لاعب أن يسقط علبة اللاعب الآخر مستخدماً الأرجل فقط، وفي الوقت نفسه يجب عليه الانتباه والمحافظة على علبته كي لا يسقطها الآخرون. وكلما كان عدد اللاعبين كبيراً كانت اللعبة أكثر إثارة وصعوبة.

القيام بالعقال

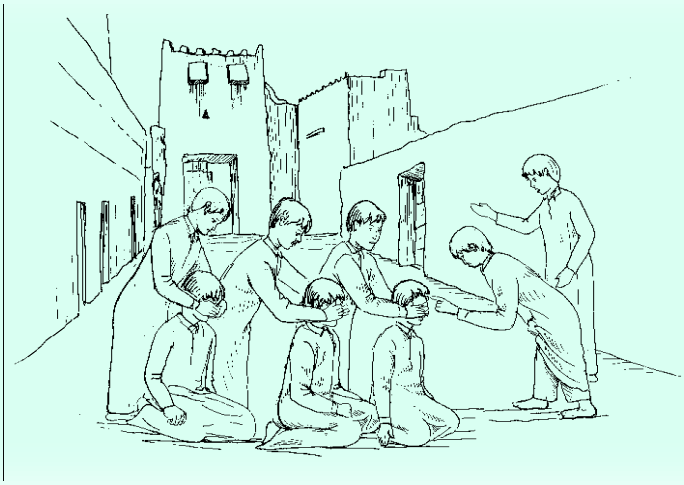
سميت هذه اللعبة بهذا الاسم، نسبة إلى العقال الذي يستخدم لعقل الإبل

حتى لا تقوم أو تذهب بعيداً. وتمارس اللعبة من قبل مجموعة من الشباب بهدف التحدي، ولكن بشكل فردي. فيربط أحدهم ساقه في فخذه، بغترة أو حبل أو ما شابه ذلك، بحيث تكون الساق ملاصقة للفخذ. وصفة اللعبة أن ينهض هذا اللاعب ويتحرك إلى مسافات معينة، من دون الاعتماد على أي شيء يساعده في ذلك. ويتبارى الشباب في أيهم يستطيع القيام بذلك، بصورة أسرع ولمسافة أطول.

قيْم قيْم

سميت اللعبة بهذا الاسم لأن اللاعبين يستخدمون هذه العبارة أثناء اللعب، وهي من ألعاب الصبيان في بعض نواحي نجد، وخاصة الجواء في القصيم. وصفتها أن يجلس نصف اللاعبين ويقف النصف الآخر خلفهم وقد وضعوا أيديهم على عيون الجالسين حتى لا يسمح لهم بالرؤية. وهناك حكم يختار أحد اللاعبين مسبقاً، ويعطيه اسماً مستعاراً، لا يعرفه سواه والحكم. وعندما يبدأ اللعب ينادي الحكم اللاعب المجهول «قيْم قيْم يامن سميتك فلان» وينادى باسمه المستعار.

عندئذ يمشي اللاعب (صاحب الاسم المستعار) بخفة حتى يقف عند أحد اللاعبين معصوبي الأعين ويضرب جبهته ضربة خفيفة، ثم ينتقل إلى آخر



قيْم وقيْم

ويضربه بسبابته ضرباً خفيفاً، وهكذا يستمر. وعلى اللاعب المضروب أن يسمي اللاعب الذي ضربه باسمه الحقيقي. فإن استطاع أحد اللاعبين معرفة من ضربه حسبت له ولزملائه نقطة (العواد ١٤٠٧: ٣٧).