كَاسِر عُوْده

هذه اللعبة من ألعاب الصبيان والشباب في جازان. وصفتها أن يحضر اللاعبون أعواداً (عصياً) خاصة بهم، بحيث يكون لكل لاعب عود. ثم ينصبونها على الأرض بمسافات متساوية، ويحدد خط الرمي. ويختار بالقرعة اللاعب الذي سيبدأ اللعب. فيرمي هنا اللاعب العيدان، فإذا أصاب عود أحد اللاعبين أو كسره يخرج صاحب ذلك العود من اللعبة. أما إذا لم يستطع أن يصيب أياً من العيدان، فعليه أن يغرس عوده مع العيدان ليعطي الدور إلى لاعب آخر. وفي طريقة أخرى للعبة، إذا أصاب اللاعب أحد العيدان حمله زملاؤه على العود إلى نقطة البداية، ثم يصوب مرة

كَاسِر عُوْده

أخرى. أما إذا لم يصب فإن زميله الذي يليه يتولى عملية التصويب. وهكذا (عفيفي ١٤١٢: ٧٩).

كانَت

لعل سبب التسمية يعود إلى أن كلمة كانَت يقصد بها أصبحت في المرمى في بعض لهجات أهل المنطقة الشرقية. وصفة هذه اللعبة، التي هي من ألعاب الصبيان، أن يحضر اللاعبون زنبيلاً، ثم يثبتونه في مكان مرتفع قليلاً كجذع شجرة مثلاً، أو على مرتفع من الأرض على بعد مسافة تقارب الستة إلى ثمانية أمتار. ويمارس اللعبة لاعبان أو أربعة. يحضر اللاعبون خمس رمانات أو خمس كرات أو ما شابه ذلك لرميها داخل الزنبيل. ويحق لكل لاعب أن يرمي خمس رميات، فإذا استطاع إدخال الرمانات الخمس أو الكرات جميعها داخل الزنبيل فإنه يحق له الحصول على كل ما في الزنبيل، بالإضافة إلى رمانة واحدة أو كرة من كل لاعب. أما إذا لم يستطع إدخالها فيأخذ ما استطاع إدخاله ويترك الباقي على الأرض. ثم يلعب لاعب آخر، فإذا استطاع إدخال رماناته أو كراته الخمس جميعها فيحق له أخذ البقية الموجودة على الأرض، إضافة إلى رماناته الخمس أو كراته التي تمكن من إدخالها بالزنبيل (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ١٦٧).

الكَبابه

من الألعاب الجماعية التي يمارسها الذكور، ممن تجاوزوا سن الثانية عشرة. وهي من الألعاب المعروفة في المنطقة الجنوبية من المملكة على وجه الخصوص، وأكثر ما تمارس نهاراً في ميدان فسيح. وتتطلب ممارستها عدداً من اللاعبين، في حدود أربعة إلى سبعة، يحضر كل لاعب منهم عصا طويلة، بطول متر تقريباً، لتكون بمثابة المضرب الخاص به. كما يحضر اللاعبون كرة صغيرة مصنوعة من القماش، بعد طيها ولفها لفاً شديداً حتى تكون قابلة للتدحرج بسهولة. وبعد ذلك تجرى القرعة لتحديد أي اللاعبين يبدأ بضرب الكرة. تبدأ اللعبة بأن يضرب اللاعب الذي وقعت عليه القرعة الكرة ضرباً قوياً ليصيب بها أحد اللاعبين، في حين يحاول بقية اللاعبين صد الكرة بمضاربهم. فإن نجح اللاعب الذي ضرب الكرة في إصابة أحد اللاعبين، انتقل دور ضرب الكرة إلى اللاعب الذي أصابته الكرة. فيحاول هذا اللاعب بدوره ضرب الكرة وتسديدها نحو أحد

الكبابه

اللاعبين، واللاعبون يصدونها بمضاربهم. فإن أفلح في إصابة أحد اللاعبين، انتقل الدور إلى اللاعب المصاب، وإن لم يفلح استمر في ضرب الكرة وتسديدها حتى تلامس أو تصيب أحد اللاعبين.

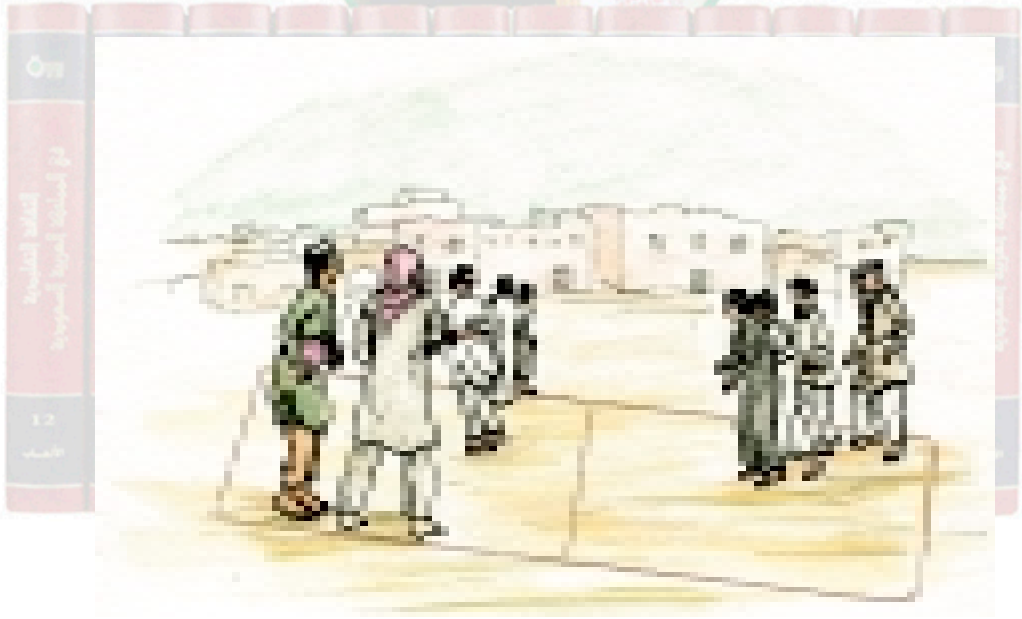
كما أن دور ضرب الكرة ينتقل إلى لاعب آخر بصورة أخرى، تتمثل في أنه إذا نجح أحد اللاعبين في صد الكرة المسددة نحوه بمضربه، وتمكن اللاعب الذي ضرب الكرة من ضرب اللاعب الذي صد الكرة أو لمسه بكفيه، فإن دور ضرب الكرة ينتقل إليه. وبطبيعة الحال فإن اللاعب الخاسر في هذه اللعبة هو من تبقى معه الكرة زمناً طويلاً نظراً لفشله المستمر في أن يصيب بها أياً من اللاعبين.

الكَبَتْ

من الألعاب القائمة على مهارتي السرعة والمراوغة وهي من ألعاب المنطقة الغربية والجنوبية وتسمى اللحس. ويمارسها الشباب الذكور. وقد عرفت اللعبة باسم الكَبَتْ إشارة إلى الكلمة التي يرددها اللاعبون خلال اللعب. كما تعرف اللعبة -أيضاً- باسم اللّحَسْ واللّزَمْ. وأكثر ما تمارس في الليالي المقمرة أو نهاراً في الأزقة والأماكن الظليلة. وتزاول اللعبة في ساحة فسيحة ذات أرض نظيفة من الأحجار التي تؤذي أقدام اللاعبين. يرسم اللاعبون ميداناً في شكل مستطيل، بعرض عشرين متراً وطول أربعين مترا. ثم يقسمون الميدان من الوسط بخط يسمونه خط النار. فيصبح

الميدان مقسماً إلى مربعين. بعد ذلك تجرى عملية القرعة لتحديد أي من الفريقين يقوم بدور الدفاع، وأيهما يقوم بدور الهجوم. وبعد أن يأخذ كل فريق موقعه، يتجه لاعب من الفريق المهاجم نحو الفريق المدافع متجاوزاً خط النار. وعند دخوله إلى ميدانهم يهرب أعضاء الفريق المدافع من وجهه، فيبدأ بمطاردتهم. فإذا تمكن من لمس أحدهم أو ضربه ضرباً خفيفاً قال كلمة (كَبَتْ)، ثم انطلق ناكصاً إلى فريقه محاولاً تجاوز خط النار، بينما اللاعب الملموس أو المضروب يلاحقه للثأر منه بلمسه أو بضربه ضربة خفيفة. فإن تمكن من ذلك، قبل أن يتجاوز اللاعب الضارب خط النار، أصبح هذا اللاعب ميتاً وخرج من اللعبة. فيفقد الفريق المهاجم أحد لاعبيه. أما إذا لم يستطع اللحاق به قبل تجاوزه خط النار، فهنا يكون اللاعب الممسوك من الفريق المدافع (ميتاً) ويخرج من اللعبة، ثم تعاد اللعبة لجولة ثانية وثالثة بالأسلوب نفسه. ويتناقص عدد لاعبي الفريقين في كل جولة، والفريق الفائز هو الذي يأتي على جميع أعضاء الفريق الآخر، في حين يبقى من لاعبيه لاعب أو أكثر.

وتمارس هذه اللعبة أحياناً بصورة مختلفة إلى حد ما. فيتعين على أعضاء



الكَبَتْ

كل فريق، أن يبقى في الجزء الخاص به من المستطيل. وتبدأ اللعبة بأن يناور أعضاء كل فريق أعضاء الفريق المنافس حول الخط الفاصل بين الفريقين، محاولاً كل منهم ملامسة أحد أعضاء الفريق المنافس وقائلاً عبارة «ألحسك-ألزمك». ويعد اللاعب الملموس، من أحد الفريقين، لاعباً مهزوماً، ويخرج من المستطيل. وتستمر اللعبة حتى يتمكن أحد الفريقين من إخراج أكبر عدد ممكن من أعضاء الفريق المنافس، وبذا يكون الفريق الفائز هو الفريق الذي بقي معظم أعضائه داخل المستطيل الخاص بهم، حيث لم يتمكن أعضاء الفريق المنافس من لمسهم (السالمي ١٤١٠: ٣٠٥-٣٠٧، ومصادر أخرى).

الكِبْريت

من الألعاب التي يعتمد الفوز فيها على عامل المهارة بجانب الصدفة والحظ، يلعبها كلا الجنسين من الصغار والشباب. وسميت بلعبة الكبريت، لأن علبة الكبريت تمثل الأداة الرئيسية في لعبها. كما تعرف أيضاً بلعبة القفص.

تتطلب هذه اللعبة خمسة لاعبين فأكثر. يحضرون علبة كبريت بشكلها المعروف المستطيل المطلي من جانبيه بمادة الكبريت. وهي تحمل صورة في أحد وجهيها كصورة أسد أو نار ونحو ذلك، والوجه الآخر ملون باللون الأبيض أو الأزرق وما إليه. ويحضر اللاعبون غترة حمراء أو بيضاء معقودة الطرف، لتستخدم أداة للضرب. ويجلس اللاعبون على شكل دائرة مرتبين حسب ما انتهت إليه عملية القرعة، وتبدأ اللعبة بأن يأخذ اللاعب الأول، حسب القرعة، علبة الكبريت، ثم يرميها إلى الأعلى مرة واحدة فقط وبشكل دائري، حتى إذا سقطت واستقرت على الأرض نظر إلى الهيئة التي استقرت عليها. فإذا استقرت العلبة على أحد رأسيها أو طرفيها يكون اللاعب قد فاز بدور (الملك)، وهو دورٌ يخول له أن يحدد عدد الضربات التي يوقعها الوزير بالحرامي. فإذا استقرت علبة الكبريت على أحد جوانبها المطلية بمادة الكبريت، يكون قد فاز بدور الوزير. وهو دورٌ قوامه تنفيذ أمر الملك بضرب الحرامي بالغترة عدداً من المرات، حسبما يقرره الملك. أما إذا استقرت علبة الكبريت على الأرض، ووجه الكبريت الذي يحمل الصورة إلى الأعلى فقد صار للاعب دور العسكري الذي لا يحق له إصدار أي أمر، بل قد يكلف بتنفيذ

الكِبْريت

الحُكم بالضرب الذي يصدره الملك ويوجهه الوزير بتنفيذه، وعليه في الجولات التالية أن يحسن من وضعه، وذلك بالحصول على دور الملك أو الوزير. أما إذا وقعت علبة الكبريت على الأرض ووجهها الملون بالأسود أو الأزرق أو الأبيض إلى الأعلى، فقد صار للاّعب دور الحرامي الذي يقوم الوزير بضربه عدداً من المرات حسب توجيه الملك. ولكل لاعب محاولة واحدة فقط لرمي العلبة إلى الأعلى لتحديد الدور الذي سيلعبه. ثم تنتقل العلبة إلى اللاعب الثاني فالثالث فالرابع فالخامس وهكذا. وإذا حدث أن حصل اللاعب التالي على الدور نفسه الذي حصل عليه اللاعب السابق له فإن الدور يبقى للاعب الأول، وينتظر اللاعب الآخر حتى يأتيه الدور مرة ثانية بعد تمرير الكبريت على بقية اللاعبين. ويراعى في اللعبة أن من يتحدد دوره، لا يحق له قذف العلبة إلى الأعلى عند تمرير الكبريت على اللاعبين الذين لم تتحدد أدوارهم طالما أن دوره أصبح معلوماً. وبعد أن تكتمل الأدوار الأربعة يتولى الوزير تنفيذ توجيهات الملك، وذلك بضرب الحرامي بالغترة، عدد الضربات التي قررها الملك. وبعد انتهاء الوزير من تنفيذ

أوامر الملك، تعاد اللعبة حسب رغبة اللاعبين مرات أخرى حتى يقرر اللاعبون إنهاء اللعبة.

كما أن هذه اللعبة تمارس بطريقة أخرى، وتعرف بالصقعه وتستخدم فيها مسطره بدلاً من الغترة. وتتمثل في أن يأخذ اللاعب الأول، الذي يتحدد بالقرعة أو الاختيار، علبة الكبريت، ويرميها لتقع على الأرض. فإذا وقفت، بأن كان المستطيل الصغير على الأرض والآخر إلى الأعلى، فإنه يأخذ دور الحكم، ويتولى إصدار الأوامر. أما إذا أخذت وضعاً آخر فالدور ينتقل إلى اللاعب الثاني فالثالث، وهكذا حتى يتمكن أحدهم من الحصول على الحكم. فإذا تم ذلك فإنه إيذان بافتتاح اللعبة، ويستمر بعد ذلك اللعب. وإذا رمى أحدهم العلبة وجاءت على جنب، فإنه يأخذ (المسطره)، أما إذا وقعت وكان الجزء الذي عليه الصورة هو الأعلى، فإنه لا يحصل على شيء. فإذا كان الجزء الأسود هو الأعلى، فإن الذي معه المسطرة يقوم بضرب هذا اللاعب حسب تعليمات الذي معه الحكم، إذ يحدد له عدد الضربات وقوتها، إلا إذا كان الحكم أو المسطرة مع اللاعب فإنه لا يضرب.

والحكم وحده، له الحق في أن يضاعف، بمعنى أنه لو تمكن الذي معه الحكم، إذا أتى إليه الدور مرة ثانية، أن يجعل العلبة تقف على المستطيل الصغير فإنه يتعين على بقية اللاعبين أن يجعلوا العلبة تقف على المستطيل الصغير مرتين قبل أن يتمكن أحدهم من الحصول على الحكم. وأيضاً لو كانت ثلاثاً أو أربعاً وهكذا. وتسمى هذه العملية بحل الحكم أو فسخ الحكم (العلي ١٤١٠: ٦٤-٦٥، ومصادر أخرى).

الكَبْش والذِّيب

من ألعاب الصبيان ممن تتجاوز أعمارهم عشر سنوات، وتمارس نهاراً. وعرفت بهذا الاسم إشارة إلى الأدوار الرئيسية التي يقوم بها بعض المشاركين فيها. فأحد اللاعبين يقوم بدور الكبش، وآخر بدور الذئب. تؤدى هذه اللعبة من قبل مجموعة من اللاعبين في حدود عشرة تقريباً. وتجرى القرعة بين اللاعبين العشرة لتحديد من يقوم بدور الذئب، ومن يقوم بدور الكبش. ثم ترسم دائرة كبيرة يقف بداخلها اللاعب الذي يمثل دور الكبش، أما اللاعب الذي يقوم بدور الذئب فيقف خارج الدائرة،

وينتشر بقية اللاعبين على محيط الدائرة ويقومون بدور الحراسة. وتبدأ اللعبة بمحاولة الذئب مراوغة اللاعبين المحيطين بالدائرة للانقضاض بسرعة على الكبش للإمساك به. وعلى الذئب أن يستغل الثغرات في محيط الدائرة، بحيث يتسلل إلى داخلها وينجح في الإفلات من قبضة الحراس. فإن نجح في ذلك سمح اللاعبون للكبش بالهروب من وجه الذئب. فإذا استطاع الذئب الإمساك بالكبش قبل خروجه من الدائرة، عُدّ الذئب فائزاً على جميع اللاعبين بما فيهم الكبش. أما إذا نجح الكبش في الهروب من وجه الذئب حين اقتحام الذئب للدائرة، ضيق اللاعبون الخناق على الذئب للإمساك به. فإن تمكنوا من الإمساك به عند محاولته الخروج هرباً من الدائرة، يكون الذئب هو الخاسر وبقية اللاعبين، بما فيهم الكبش، هم الفائزون. أما إذا تمكن الذئب من الهروب، فهنا يسمح اللاعبون للكبش بالدخول مرة ثانية إلى الدائرة ليحتمى من الذئب. وتبدأ المناورة من جديد.

وعند انتهاء اللعبة، بفوز الذئب أو بفوز بقية اللاعبين مع الكبش، تعاد لعدة جولات أخرى. ولكن لابد أن يتناوب اللاعبون بالقرعة دوري الكبش والذئب بعد نهاية كل جولة (عفيفي ١٤١٢: ١٠٠).

الكَبْش والذِّيب

الكَبّه

من الألعـاب الثنائية الـتي تمارسها الفتيات، ممـن تتراوح أعمارهن ما بين التاسعة وحـتى الثانية عشرة. ومـسمى اللعبة يعني في العامية قلب الشيء على ظهره، لأن من تلعبها تقلب يدها، بحيث يكون ظهر اليد إلى الأعلى لتقع علـيها الحجارة المستخدمة في اللعبة.

وتتمـثل اللعبة فـي جلوس فتاتـين متقابلتـين على الأرض، تفصل بينهمـا مسافة يسيرة في حدود ٥٠سم، ومعهن خمس حصيات صغيـرات مستديرات. ثم تجرى القرعة بين الفتاتين لتحديد من تبدأ اللعب منهما. وتبدأ اللعبة بأن تأخذ الفتاة، التي وقعت عليها القرعة، الخمس حصوات في كفها وتـرميها جميعاً إلى الأعلى، ثم تقلب يدها، التي رمت بها الحصوات، على ظهرها ليقع عليها أكبر عدد ممكن من هذه الحصيات الخـمس. فإن استقر على ظهر كفها ثلاث حصيات أو أكثر، تحسب لها نقطة على زميلتها. أما إذا كان عدد الحصيات التي استقرت على ظهر كفها أقل من ثلاث فإنها تخسر الدور. وينتقل الـلعب لمنافستها لتؤديـه بالطريقة نفسها. وتستمر اللاعبة في إعادة اللعبة طالما أنها في كل مرة يستقر على ظهـر كفها، ثـلاث حصيـات فأكثـر. وبطبيـعة الحال فإن اللاعبة الفـائزة هي التي تتمكن من تحقيق أكبر عدد من النقاط مقارنـة بزميلتهـا. ومن العبارات التـي ترددها الفتاة عندما تستقر على ظهر كفها ثلاث حـصيات فأكـثر عبـارة «خمس مطيـرات من فمي، وموقـعات في فم بسيس».

وتجدر الإشارة هنا إلى أن الكبه تطلق في بعـض الدول العربـية على ألـعاب مختلفة نوعاً ما في طريقة اللعب، وإن اتفقت في عدد الحصى المستخدمة وبعض خطوات اللعبة (سليم ١٤٠٦٣ : ١٦٩، ومصادر أخرى).

الكبوت

من الواضح هنا أن هذه اللعبة وافدة أو محدثة، إذ إن الكبوت، وهو غطاء مكينة السيّارة، مرتبط بدخول السيارات الجزيرة العربية وهو أمر حديث، وتمارس هذه اللعبة تحـت هذا الاسم في منطقة الهفوف، إذ يؤخذ غطاء مكينـة السيارة الخربة أو غطاء شنـطتها ويقلب بحيث يصبح أعلاه مـوالياً للأرض ويركب به مجموعة من الأطفال، وتقوم مجموعة أخرى بدفعهم عبـر المنحدرات، وغالباً ما يختار اللاعبون الكثبان الرملية وذلك لسهولة الانزلاق عليها.

الكُبَيْب

(انظر الغبيان)

الكبيش

(انظر إصفر وانقر)

كبيش الأعمى

(انظر شرعت)

الكُتاب

إحدى الألعاب التي يمارسها الصبيان في منطقة حائل. وصفتها أن تقف مجموعة من اللاعبين على هيئة دائرة، ليختار من بينهم لاعب وتُعصب عيناه. ثم يحضر أحد اللاعبين ورقة أو لوحاً من خشب ونحوه وكأنه يكتب عليه شيئاً، ثم يسلمه للاعب معصوب العينين. ويأخذ مكاناً في غير الجهة التي سلمه الكتاب فيها. ثم تكشف العصابة عن عيني اللاعب ويبده الكتاب. فيلتفت عن يمينه ويشير بإصبعه إلى أحد الواقفين بالحلقة وهو يقول:

كُتاب من كتبه؟

فيرد عليه: ما كتبت

فيقول: أجل من كتبه

فيرد عليه: بلكي هذا اللي كتبه.

وهو يشير إلى من يقف على يمينه من رفاقه. فيردد اللاعب على جاره العبارات السابقة نفسها، ثم يدور على بقية من يقفون بالحلقة، حتى يعثر على من كتبه. ويستعين اللاعب في ذلك بجعل الجمل التي يقولها على هيئة زجر وبنبرة حادة، يستشف تأثيرها بتفرس وجوه رفاقه ليعرف من كتب الكتاب. وعندما يشك في أحدهم يوجه الكلام إليه ويقول «أنت اللي كتبته». فإن أصاب عُدّ فائزاً وإن أخطأ خسر اللعبة. وتعتمد اللعبة على الفراسة ودقة الحدس.

الكِدْره

من الألعاب التي يمارسها الصبيان الذكور ممن تتجاوز أعمارهم التاسعة. وتعرف باسم (العظم) في بعض المناطق. وهي لعبة ليلية تزاول في الليالي المقمرة لأنها تتوقف على قدرة اللاعبين، أو بعضهم، على رؤية العظم بعد قذفه بعيداً في الفضاء ومراقبة المكان الذي يسقط فيه. وسميت بالكدرة نسبة إلى الزمن الذي تزاول فيه وهو ظلام الليل وقد اختلط به ضوء القمر. والكدر من الأشياء هو ما كان في الأصل نقياً خالياً من الشوائب، فأصبح كدراً بعد اختلاطه بشئ مخالف له كاختلاط الظلام بالضياء، والماء النقي بالأتربة وهكذا.

واللعبة تتشابه في بعض أدوارها مع لعبة (عظيم سرى).

تمارس هذه اللعبة في ميدان فسيح خال من الحجارة ونحوها مما قد يؤذي أقدام اللاعبين أثناء اللعب. يحضر اللاعبون عظماً صغيراً أبيض ناصع اللون حتى يسهل على اللاعبين إبصاره. ثم يختارون أحدهم ليكون الرامي الذي يقذف بالعظم بعيداً عن أنظار اللاعبين، ويسلمونه العظم. كما يتم الاتفاق بين اللاعبين على تحديد خط البداية الذي يصطف حوله جميع اللاعبين بما فيهم الرامي. ثم يقذف الرامي العظم بأقصى قوته إلى الأعلى في أحد الاتجاهات، وبعد ذلك ينطلق جميع اللاعبين عدا الرامي بحثاً عن العظم. فمن عثر عليه يمسكه ويقول بصوت يسمعه جميع اللاعبين «وجدته». ثم ينطلق فوراً إلى خط البداية بأقصى سرعته حتى لا يتمكن أحد من الإمساك به قبل الوصول إلى الخط. فإن تمكن من ذلك عُدّ هو الفائز وتسجل له نقطة. أما إذا نجح أحد اللاعبين في مطاردته والإمساك به، وأخذ العظم منه، قبل وصوله إلى خط النهاية، وانطلق بالعظم إلى خط النهاية، فيعد هذا اللاعب بمثابة من وجد العظم بادئ ذي بدء، ويعد هو الفائز وتسجل له نقطة. ثم تعاد اللعبة لعدة جولات، وفي كل مرة تسجل نقطة الفوز لمن حققه من اللاعبين. وبعد توقف اللعب يتحدد الفائز من اللاعبين بعدد النقاط التي أحرزها. ويعتمد النجاح في هذه اللعبة على دقة الحواس السمعية والبصرية وقوتها لدى اللاعب، إذ إنها تمكنه من رؤية العظم وهو محلق في الفضاء بعد قذفه من الرامي وتحديد المكان الذي وقع فيه من خلال صوت الارتطام بالأرض. كما أن سرعة الجري لها دور كبير في تمكين من يجيدها من تحقيق الفوز، لأنه يستطيع اللحاق بمن وجد العظم قبل بلوغه خط النهاية، وأخذه منه وتشبه هذه اللعبة لعبة (القِرْقِر) شبهاً كبيراً، إلا أنها تختلف عنها في محددات الفوز (الوشمي ١٤٠٨: ١١٧).

لعبة الكراسي

هذه اللعبة يمارسها، غالباً، طلاب المدارس الابتدائية والمتوسطة. وصفتها أن تصف مجموعة من الكراسي، خمسة كراسٍ أو أكثر، على شكل دائرة، وتترك بينها فراغات تسمح بمرور اللاعبين من خلالها. ويشترط للعبة أن يكون عدد اللاعبين زائداً على عدد الكراسي بلاعب واحد. فإذا كان عدد الكراسي، مثلاً،

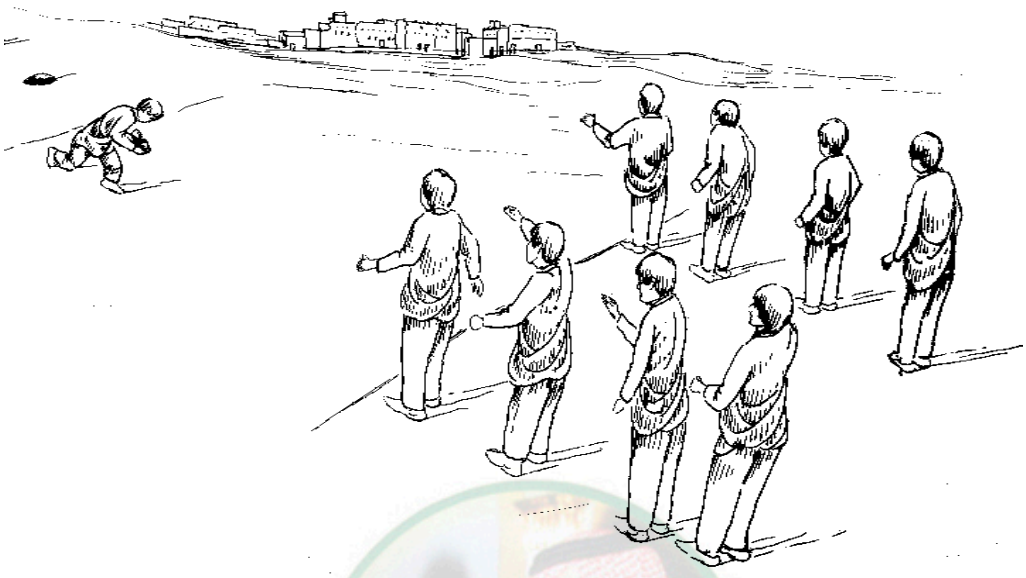
خمسة فيجب أن يكون عدد اللاعبين ستة، وهكذا.

يصطف اللاعبون خلف الكراسي على شكل دائرة. ويبدأ اللعب عندما يطلق الحكم إشارة البدء، فيأخذ اللاعبون بالدوران حول الكراسي. فإذا أطلق الحكم إشارة معينة، أسرع اللاعبون لاحتلال الكراسي والجلوس عليها. واللاعب الذي لا يجد كرسياً يجلس عليه، يعد مهزوماً ويخرج من اللعبة. كما يستبعد كرسي واحدٌ.

الكربه إلى السيبه

من الألعاب التي يمارسها الشباب في وضح النهار، وعلى أرض منبسطة، وهي من الألعاب المعروفة في الأحساء. و(الكربه) هي الجزء المتبقي في الجذع من جريد النخل بعد قطعه، بطول ثلاثين إلى خمسين سنتيمترا.

ولممارسة هذه اللعبة ينقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين من حيث العدد، (بواقع خمسة إلى سبعة لاعبين) ومن حيث القدرة على الجري السريع، وقوة الرمي والقذف بالأشياء لمسافات بعيدة. ثم يرسم خطان متوازيان على الأرض بطول عشرة إلى خمسة عشر متراً تقريبا. بعد ذلك يصطف أعضاء كل فريق في شكل قاطرة، ويقف أحد الفريقين عند الطرف الأول من خط البداية، ويقف الفريق الآخر عند الطرف الثاني من الخط نفسه. ثم توضع كَرَبَتان متساويتا الحجم عند خط النهاية، واحدة أمام كل فريق. وعندما يأذن الحكم بابتداء اللعب، ينطلق اللاعب الأول من كل فريق نحو خط النهاية ليأخذ الكربة الخاصة بفريقه، ويقذف بها إلى الأمام بعيداً بقدر استطاعته، ثم يعود مسرعاً نحو فريقه لإعطاء الدور للاعب الثاني في فريقه، وهو اللاعب الذي يقف خلفه مباشرة، من خلال لمس يده. فينطلق اللاعب الثاني إلى الكربه الخاصة بفريقه فيمسك بها ويقذفها إلى الأمام مسافة أطول، ثم يعود مسرعاً ليلمس يد اللاعب الثالث في فريقه. فينطلق اللاعب الثالث ليمسك بالكربه ويقذف بها مسافة أبعد إلى الأمام، وهكذا حتى ينتهي اللاعب الأخير في كل فريق من قذف الكربه والعودة إلى مكانه. بعد ذلك يقيس الحكم المسافة بين خط النهاية وبين الموقع الذي وصلت إليه الكربه الخاصة بكل فريق. والفريق الفائز في اللعبة هو الذي ينجح في رمي الكربه مسافة أطول من الفريق الآخر (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢٢٦-٢٢٧).



الكربه إلى السيبه

ألعاب الكرة

عُرف الكثير من ألعاب الكرة في جزيرة العرب وفي المملكة منذ زمن بعيد، ولكن بصور بدائية بسيطة. فكرة القدم، مثلاً، كانت تمارس من قبل الصبيان في الحواري والأحياء والقرى بما كانوا يسمونه كرة الشراب. وهي كرة يصنعونها من الخرق والثياب القديمة التي يلفونها على شكل كرة. إلا أنه مع بداية انتشار المدارس وانفتاح المملكة على العالم، بدأت تظهر أنواع وألعاب عديدة من ألعاب الكرة، مثل كرة القدم، والسلة، والطائرة، واليد، والتنس، والبيلياردو إلخ. وتعلم الصغار والكبار هذه الألعاب، فأصبح بعضهم يفضل إحدى هذه الألعاب أكثر من الأخرى. كما أصبحت النوادي الرياضية تشكل فرقاً متخصصة في كل لعبة. كما اهتمت المدارس بتدريس الطلاب في حصص الرياضة قواعد تلك الألعاب وأنظمة لعبها. إلا أن أكثر ألعاب الكرة شهرة وشعبية، وأكثرها ممارسة، خارج نطاق المدارس أو الأندية، كرة القدم. فقد طغت على كافة الألعاب الشعبية والمستحدثة والوافدة، وأصبحت اللعبة التي لا يخلو منها بيت ولا شارع ولا حي. فما تكاد تمر في أي حي من أحياء المدن إلا وترى أطفالاً يمارسون كرة القدم

في إحدى الساحات. وتكاد لا تذهب إلى قرية أو هجرة إلا وتجد صبيانها وشبابها يمارسون هذه اللعبة.

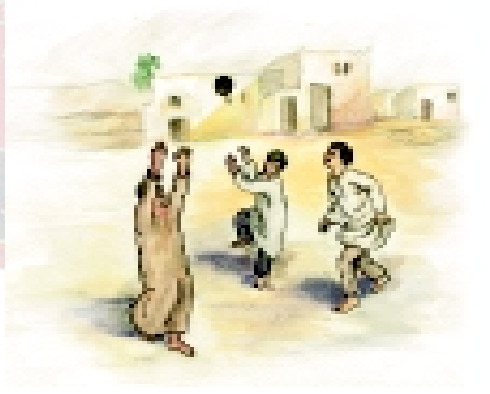
ونظراً لاتساع هذه اللعبة ورغبة الكثيرين في ممارستها، فإن الأغلبية لا يتقيدون بأصول اللعبة وقوانينها. فلا يتقيدون مثلاً بأن يكون عدد اللاعبين (أحد عشر) لاعباً في كل فريق، بل ينقسم اللاعبون بعدد اللاعبين الموجودين إلى فريقين متساويين. وفي بعض الأحيان يكون عدد اللاعبين في أحد الفريقين أكثر من الآخر، وذلك حسب القوة. فالفريق الذي يوجد به لاعب جيد أو لاعبان، يعد نفسه أقوى من الفريق الآخر، حتى ولو كان الآخر أكثر منه عدداً. كما أنهم لا يطبقون كل أنظمة اللعبة، لأن هدفهم منها هو التجمع وممارسة الرياضة للنشاط والتسلية. ولكن كرة القدم تأخذ طابعاً أكثر تنظيماً في المدن، حيث تشكل بعض الأحياء في المدن الكبيرة، فريقاً متكاملاً منتظم الحضور كل يوم تقريباً. فيتخذ ذلك الفريق ملعباً ثابتاً لا يسمح للآخرين باستخدامه. كما أنه ينازل فرق الأحياء الأخرى. وعندما ينتصر أو ينهزم الفريق، يعد ذلك نصراً أو هزيمة للحي، مما يجعل المباراة تعاد مرارا. وقد تقام المباريات عدة مرات في الشهر، كما قد يتحمس بعض الموسرين من الحي لدعم فريقهم ومده ببعض احتياجاته، أو إصلاح الملعب وما إلى ذلك. ونستطيع أن نقول، في ضوء هذه الممارسة، إن مفهوم الحي في المناطق الحضرية، بدأ يحل محل القرية أو القبيلة. فأبناء الحي الواحد يعدون أنفسهم وحدة اجتماعية واحدة، ويمثل فريق الحي رمز تلك الوحدة. ولهذا يحضر، عند إقامة مباريات الحواري أو الأحياء، جمهور كبير من كلا الحيين، ومن أحياء أخرى للتشجيع. وقد تحدث مشاجرات بين مشجعي الفريقين، كما يعترض على التحكيم، ليس من قبل اللاعبين فقط، وإنما من شباب الحيين المتباريين. وقد برز من لاعبي الأحياء أعداد كبيرة من اللاعبين الممتازين الذين استأثرت بهم الأندية الكبيرة وضمتهم إلى صفوف لاعبيها.

وقد أصبحت لعبة كرة القدم في مجتمع اليوم، هي اللعبة التي تجدها في كل مكان، بل إن بعض الأطفال يمارسونها داخل أسوار المنازل وحتى داخل الغرف. أما ألعاب الكرة الأخرى كالتنس، واليد، والسلة وغيرها، فهي أقل شعبية، ولا تمارس إلا من فئات معينة وبأعداد قليلة جداً. وتنحصر

ممارستها داخل النـوادي الرياضية أو ما شابهها.

كُرَة القماش

من ألعاب الذكور ممن تجاوزوا سن التاسعة. وأكثر ما تمارس نهاراً وفي الليالي المقمرة. وتزاول اللعبة في ميدان فسيح خال من الأحـجار أو نحوهـا حتى لا تؤذي أقـدام اللاعـبين أثنـاء اللـعب. ويشترك في ممارسة اللعبة مجموعة من اللاعبين في حدود العـشرة. يحضرون كرة مصنوعة من القـماش، بعد ليه لياً محكماً، وطليها ببعض المواد الكيميائية كالقطران لجعلها أكثر تماسكاً. بعد ذلك ينقسم اللاعبون إلى فـريقين متكافئين، ثم تجرى القـرعة لتحديد الفـريق الذي يبدأ باللعب. وتبدأ اللعبة بإمـساك أحد لاعبي الفريق الذي وقعت عليه القرعة



كُرَة القماش

الكرة، ورميها إلى الأعلى. وقبل وقوعها على الأرض. يتدافع جميع اللاعـبين، من كلا الفريقين، نحوها لالتقاطها. ومن ينجح من الـلاعبين في التقاطها يكـون بذلك قد حقق نقطة لفريقه، ويتعين عليه أن يرميها بدوره إلى الأعلى ليتم التقاطها بالطريقة السابقة نفسها، يتم حصر النقاط التي أحرزها كل فريق. والفـريق الفائز هو الحاصل، بطبيعة الحال، على نقاط أكثر.

كُرَة المِسْحَر

من ألعاب الشباب في جازان. ولا يشترط لممارستها عدد معين من اللاَّعبين، ولكن يـشترط أن يكـون هناك فريقـان متساويـان في العدد. وصفتـها أن يُعد اللاعبون ملعباً خاصاً يتكون من مرميين، يحدد كل مرمى بكومة تراب، يسمونها (المد)، ويكون الملعب مقسوماً بالتساوي. أما الأدوات المطلـوبة لهذه اللعـبة فهي كرة مجدولة من خوص سعف النخيل، وتكون خشنة وجافة، وعصا عريضة من شجر الأراك، أو السدر، أو السَّلَم، أو الأثل، ويكون في نهاية العصا انحناء. ثم يحدد كل فريق حارساً له، وينقسم اللاعبـون إلى قسمـين: فريق مدافع، ويكون لهم مركز يسمونه باش، وفريق

مهاجم ومركـزهم يدعى سيتح. وبعد تقسيـم اللاعبين إلى فريقـين متساويين يمسك كل لاعب في يده عصا يسمونها مسحر، أو مـجحش، ثم ترمى الكـرة في منتصف الملعب. ويتحاور اللاعبون على الكرة شريطة ألا تُلـمس الكرة إلا بواسطة المساحر (العصي)، والفريق الذي يستطيع إدخال الـكرة في مرمى الفريق الآخر تكون له نقطة ويعد فائزا. وهناك طريقة أخرى لأداء اللعبـة، وصفتها أن يركز اللاعبون على تصويب الكرة باتجاه اللاعبين الخصـوم، ومن تلامسه الكرة يخرج من اللعبة. ويتحدد الفوز بإخراج أكبـر عدد من لاعـبي الفريـق الخصم (عفيفي ١٤١٢: ١١٨-١١٩).

كز

(انظر الساري)

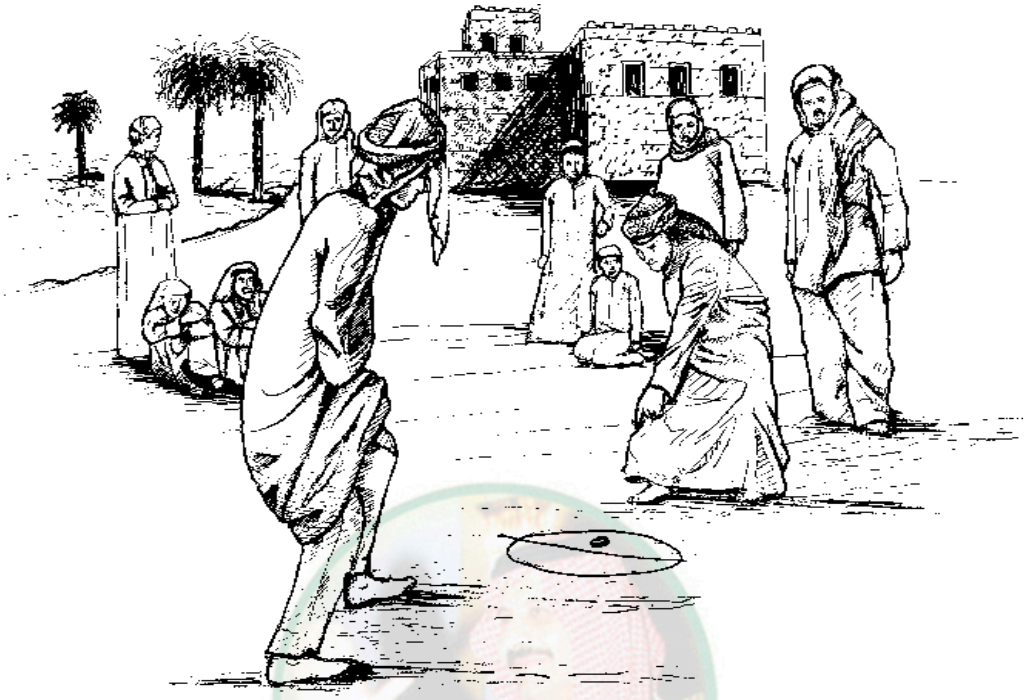
الكْعابه

من الألـعاب المعروفـة على نطـاق واسع على مستوى العالم العربي. وقد أثبتـت الحفريات الآثارية الـتي قام بها الفرنسيون في بلاد الشام أنها كانت تمارس لدى الشعوب القـديمة. والكْعابه جمع مفرده كعب، وهو عظمة ركبة الأرجل الخلفية للماشية كالضأن والماعز وكذلك الغزلان والوعـول. ويجمعها الصـبيان والشباب خاصة في عيد الأضحى، حين يكثر ذبح الأغنام اقتداء بسنة أبينا إبراهيم علـيه السـلام، وكذلك أثـناء الولائـم الكبرى وحفلات الزفاف وما شابه ذلك، إذ عادة ما يذهب الصبيان والشباب مع ذويهـم إلى تلـك الولائم. ويـتنافـس الصـبيان فيـما بينـهم في انتـزاع تلك العظـمة، حتى إن بعضـهم، من شدة الحرص على اقتنائها، يبادر قبل أن يأكل لقمة واحدة إلى انتزاع الكعب من رجل الذبيحة قبل أن يسبقه إليه أحد من أقرانه. وبعد جمع عدد كبير منها يقوم الصبيان بتنظيفها، كما يتفنن بعضهم فيها فيلونها بالألوان الحمراء أو الخضراء أو الصفراء، ونحو ذلك من الألوان المتوافرة آنذاك. ولقيمتها يحرص الصبيان على اقتناء أكبر عدد منها، حتى إنهم يتفاخرون فيما بينهم بكمية الكعـاب التي بحوزة كل منهم، والتي استطـاعوا الفوز بها أثناء اللـعب بها مع الآخريـن. وبعضهم قد يبيـعها لأقرانه. وللـكْعابه أسماء متـعددة مثل الصول أو الصوله وهي الـتي يرمى بها عند التصـويب ويترتب عليهـا مكسب اللاعب أو خسارته. والسحليه وهي التي صُقل جانباها بحيث تقف على الأرض على أحد جانبيها بـسهولة ويكسب بها

اللاعب كثيراً في لعبة الديش وغير ذلك من الأسماء.

وتمارس هذه اللعبة بعدة صور مختلفة. أما الصورة الأولى والمعروفة باسم (الميدَانْ) أو (الخطَّه) أو (المرَاجَم) وتعرف باسم (الخوط) في لبنان، فهي الأكثر انتشاراً من بين تلك الصور. ويتطلب لعبها مهارة عالية من اللاعبين. وصفتها أن يرسم، لاعبان فأكثر، دائرة قطرها نحو خمسين إلى تسعين سنتمتراً، حسب عدد اللاعبين وعدد الكعابه المستخدمة في اللعبة. ثم يُرسم خط مستقيم داخل الدائرة يكون بمثابة قطر لها. ثم توضع جميع الكعاب التي اتفق على اللعب بها، على ذلك الخط. وقد ترص الكعاب فوق بعضها على هيئة جدار في حال كثرتها. وعلى بعد أربعة إلى ستة أمتار يرسم خط مستقيم، يوازي قطر الدائرة المرصوص فوقه الكعاب، ليقف عليه اللاعبون، ويسمى هذا الخط بالميدَانْ في بعض المناطق أو بالمدعى في البعض الآخر. ويتعين على كل لاعب أن يحضر الصول أو الصوله الخاص به، وهو كعب كبير يرمى به، وغالباً ما يكون مأخوذاً من ذكر الضأن أو الظباء والوعول لثقله. ويتفنن اللاعبون في زخرفته وتلوينه، كما يقومون بتجويفه ومن ثم صب الرصاص داخله. فقد يزخرف كل لاعب صوله إما بالألوان أو بالقمارق – وهي المسامير الصفرية أو الفضية ذات الرأس الكبير– وهي ما تعرف في الوقت الحاضر بدبابيس الضغط، حتى يصبح الصول أكثر ثقلاً. ويعتقد اللاعبون أنه كلما كان الصول ثقيلاً كان أكثر عوناً على التصويب.

وتبدأ اللعبة، وفقاً لهذه الصورة، بأن يصطف اللاعبون على الخط، الذي يبعد عن الدائرة بنحو أربعة إلى ستة أمتار، مرتبين حسبما انتهت إليه القرعة. وصفة القرعة أن يخير أحد اللاعبين زملاءه المشاركين في اللعبة لاتخاذ إحدى الجهات الست لصوله وهي: البطن، الظهر، الجنب الأيمن، الجنب الأيسر، الرأس، القاعدة. وبعد أن يختار كل لاعب جهة منها، يقوم اللاعب بزعبرة صوله ورميه إلى الأعلى ليقع على إحدى تلك الجهات. ومن أصبحت الجهة التي اختارها إلى أعلى يكون هو البادئ بالرمي. ثم تعاد عملية الاقتراع عدداً من المرات حتى يتم ترتيب جميع اللاعبين. وهناك قرعة أخرى سريعة وهو أن يبادر أحدهم ويصرخ بو ثم يليه من يقول عقيبك. بعد ذلك يرمي اللاعب الأول صوله نحو الكعابه الموضوعة على



الكْعابه

قطر الدائرة. وكل ما يخرج من الكعاب عن محيط الدائرة نتيجة الرمية فهو من نصيبه. ثم يستمر هذا اللاعب في الرمي، من المكان الذي انتهى إليه الصول في التسديد، مرة ثانية وثالثة وهكذا، ما دام في كل مرة يخرج كعباً واحداً أو أكثر من محيط الدائرة. أما إذا أخفق فينتقل الدور للاعب الذي يليه ليقوم بالرمي من خط المرمى وبالطريقة نفسها. وهكذا ينتقل الدور من لاعب إلى آخر حتى تنتهي جميع الكعابه الموجودة في الدائرة. وقد يواصل اللاعبون اللعب في جولة ثانية وثالثة حتى يأتي بعضهم على كعاب بعض. واللاعب الفائز هو من يستطيع الحصول على عدد أكبر من كعاب منافسيه.

ويلاحظ أن لعبة الكعابة بطريقة الميدَانْ، نظراً لشعبيتها، كانت مجالاً لاحتدام المنافسة والتحدي بين اللاعبين، ومكاناً لإبراز مهاراتهم في التصويب. فمن اللاعبين، على سبيل المثال، من يبلغ به العُجب مبلغه فيتحدى خصومه في التصويب من مدى أبعد، في حين يرضى لهم بالتسديد من مدى أقرب.

فيقول مـثلاً «من يلاعبني وله بـوع من الخطة» أو بـوعان أو ثلاثة. ولا يفـعل ذلك في الغالب إلا من بلغ درجة عالية من المهارة في التسديد. وقد بلغت في التعلق بها أن تباع وتـشترى وكذلك إذا أفلس أحدهـم من الكعابة يحـق له أن يضع قروش (عملة معدنية) ويلعب عليها مثلها مثل الكعابة فليس غريباً أن تحوي الدائرة كعابة مـن كل الألوان وعملات معدنية.

أما الصورة الثانية مـن لعبة الكعابة فهـي ما يسـمى فـي المنطـقة الغـربية (لاَمْسي)، وتتميز بأنها أقـل تعقيداً من سابـقتها. وصـفتهـا أن ترسم الـدائرة وتوضع الكعوب على قطرهـا، ويرسم خط للرمي على بعد مسافة لا تقل عن خمسة أمتار، ليقف عليه اللاعبون مرتبين حسب عمليـة الاقتراع، كما هو الحال تماماً في طريقة الخطة. إلا أن الفرق يتمثل في كـيفية إحـراز الفوز. ففـي طريقة (لاَمْسي) يبدأ الرمي باللاعب الأول من خط المرمى، فإذا أخرج اللاعب بصوله كعـباً واحداً أصـبحت بقـية الكـعوب الموجودة في الدائرة من حقه، وإلا انتقل الدور للاعب الذي يليه.

أما الصورة الثالثة مـن لعبة الكعابة فهي أبسط الصور الثلاث على الإطلاق، وتعرف هذه الطريقة بالمدَاوَشْ أو الدّيَش أو المقاشط، وفي بعض أجزاء من المنطقة الوسطى يقول اللاعب لمنافسه «تداوش والا تراجـم؟» أي هل تريد أن نـلعب الكـعابة بـطريقـة المدَاوَش أم بـطريقـة المرَاجَم؟.

وتتطلب هذه اللعبة، فـي الغالب، لاعبين وأحياناً أربعة. يحدد كل لاعب عدداً معيـناً من الكعابة لـلعب به، ثم تجرى القرعة لتحديد جانب الكعب الذي يختاره اللاعـب ليقع عليه الكعب مـن جوانبه الـستة وهي البطن أو الظـهر أو مسوح، أي الجهة الممسوحة من الصول، أو الجهة التي بها خرق أو الوجه أو القفا لتحديد من يلعب أولاً. بعد ذلك يأخذ اللاعب الأول كعبـه، وكعب منافسه، ويرمي بهما إلى الأعلى، فإذا استقر كعبه على الوجه الذي حددته القرعة كالبطن مثلاً كسـب كعب منافسه، وإلا ذهـب كعبه لمنافسه، ومن ثم تعاد اللعبة مرات أخرى بأن يأخذ الفائز فـي المرة السابقة كعباً مـن كعاب منافسه ويـرمي به إلى الأعلى مع واحد مـن كعابه، ثم ينظر إلى الوضـع الذي استقر عـليه كعـبه. وهكذا حتى يأتي أحدهـما على كعاب الآخر، أو يـحوز على غـالبية كـعاب منافسه، وهنا يعد هو الفائز.

وهناك صورة مختلفة، شيئاً ما، للعبة الكعابة، بصورة المدَاوَش، عن الصورة السابقة. ويلعبها بهذه الصورة، في الغالب، اثنان أو أربعة من اللاعبين. يحضر كل منهم اثنين أو ثلاثة من الكعابة، ثم يرتب اللاعبون حسب القرعة. فيبدأ اللاعب الأول بجمع كل الكعابه الخاصة به وبمنافسيه، ثم يرفعها إلى أعلى ويرمي بها على الأرض قائلاً «الديش الديش ولد الردي ما يعيش». وبعد استقرار الكعابه على الأرض ينظر هل انتصب من كعوب أحد اللاعبين كعب على جانبه. فإن حدث ذلك، فإن هذا الكعب يأكل ما يوالي وجهه من الكعاب حسب الاتفاق. أما إذا لم ينتصب منها شيء، فيعاد نثرها جميعاً من قبل اللاعب الثاني، وهكذا.

وتتمتع لعبة الكعابة بقدر من الأعراف والتقاليد تلقى الاحترام والالتزام من قبل مزاوليها، فيضفي ذلك عليها مزيداً من المرح والروح الجماعية. فمن تلك الأعراف، مثلاً (أخذ الشور)، وهو عرفٌ يخول لأي شخص، من غير اللاعبين، أن يتسلل إلى اللاعبين، ويهجم عليهم فجأة أثناء لعبهم ويأخذ ما يشاء من كعابهم وهو يقول خلال هذه العادة عبارة «نكخي بالشور ما شور لي» أي لم يأخذ أحد مشورتي. ومن ثم يصبح ما أخذ من كعابة اللاعبين حقاً من حقوقه، مما يخوله مشاركتهم في اللعب بما أخذه منهم من الكعابه، ما لم يقل أحد من اللاعبين كلمة «شورك» أو عبارة «شورك عما ينوي به قلبك وينطق به لسانك». فإن انتبه أحد اللاعبين إلى الهجوم وسارع بقوله كلمة شورك، يكون بذلك قد فوت الفرصة على الشخص المتسلل خفية في أخذ ما يشاء من كعابهم، ومشاركتهم في اللعب. وقد يعاود المتسلل الكّرة مرة ثانية، إذ يختفي عن أنظارهم، ثم يعاود الهجوم مرة أخرى. فإذا فطن اللاعبون إلى ما يخفيه من نوايا حجبوه بقولهم «شورك جاي رايح» أي إنا أخذنا شورك مهما حاولت وأعدت الكرّة. فيصبحون بذلك في مأمن من مهاجمته ومشاركته لهم في كعابهم. وتسمى العملية مقاشط، فالكاسب قاشط والخاسر مقشوط.

وقد ارتبطت باللعبة، نظراً لشعبيتها وسعة نطاق ممارستها، بعض الأمثال والأقوال المأثورة. فمن ذلك، على سبيل المثال، قولهم «الغلب ياكل القلب لو في الكعابه». أي أن الهزيمة مؤلمة حتى ولو كانت في لعبة الكعابه، ومن ذلك

أيضاً «الـغليبه شـينه ولو في الـكعابه» (السويداء ١٤٠٣ : ٣٣٥-٣٣٦).

كَلب رشيْد

تمارس هذه الـلعبة في العـديد من مناطق المملكة، وتسمى في بعض نواحي نجد (طَرّه) وفي مـنطقة المحمل تـسمى (طير غباره)، وهي من ألعاب الشباب. وصفتها أن يجلس أحد اللاعبين ويضع في حِجْره، أو قريباً منه على الأرض، مجمـوعة من الغـتر المفتـولة، يكلـف بحراستها، ويحاول بقية اللاعبين السطو عليها. لذا يمسـك اللاعب الحارس في يده بغترة مفتولة لاستخدامها في الدفاع عن الغتر الـتي يحرسها. فيضـرب بها كل من يحاول أن يأخذ شيئـاً من الغتر الملقاة في حجره أو بجواره. وفي حائل يدافع اللاعب الحارس عن الـغتر بركل اللاعبين المهاجمين بقدمه وجسمه. فإذا أصاب أحد اللاعبين، حل ذلك اللاعب محله، أما إذا تمكن الـلاعبون من أخذ غترهم دون أن يصيب أحداً منهم، فإن كل واحد منهم يفتل غترته ويجعل عقدة في طرفها ليكون الضرب أشد إيلاماً ويبدأ بضرب الحارس حتى يتمـكن من رفس أحدهم أو لمسه. وعنـد ذلك يحل هذا اللاعب محله (الوليعي ١٤١٠ : ١٦٢، ومصادر أخرى).

كَلب رشيْد

كلمات

هذه اللعبة يمارسها أربعة لاعبين، بشرط أن يكون لديهم إلمام مبدئي بقواعد اللغة العربية. يحضرون ورقة مستطيلة الشكل، ليكتب اللاعب الأول (اسم شخص). ثم يطوي الورقة، بحيث لا يستطيع اللاعب الآخر قراءة الاسم، ويناولها إلى اللاعب الآخر الذي يُطلب منه أن يكتب (فعلاً). ثم يطوي الورقة ويسلمها إلى اللاعب الثالث الذي يكتب (حرف جر). ثم يناولها إلى اللاعب الرابع الذي يُطلب منه أن يكتب (اسم قُطر)، أو اسم مكان معين. بعد ذلك يقرأون الورقة وقد تكونت جملة مفيدة ولكنها فكاهية. فاللاعب الأول مثلاً كتب (محمد) وكتب اللاعب الثاني (أكل)، في حين كتب اللاعب الثالث (في)، وأخيراً كتب اللاعب الرابع (السوق). فتكون الجملة (محمد أكل في السوق)، ولكن غالباً ما يتخير اللاعبون كلمات وأشياء غريبة حتى تتكون جمل فكاهية. وهذه اللعبة تساعد على تعلم بعض قواعد اللغة. ومثلها مثل معظم الألعاب المستحدثة، تعتمد على الكتابة والقراءة شرطاً لأدائها (السليم ١٤٠٦: ١٩١).

الكلمات

يطلب الأول من الثاني الاستماع إلى خمس كلمات يتلفظ بها الأول ولا يجوز له الإنصات لأكثر من ذلك، ثم يطلب منه ذكر عدد حروف كل كلمة مباشرة بعد سماعها وإن أخطأ في العدد أو ذكر عدد حروف ما زاد عن الخمس كلمات عد خاسراً، فيعتقد الآخر أن الخطأ سيكون في رده على ما تجاوز الخمس كلمات ويركز على ذلك.

ثم يبدأ الحوار كما يلي:

الأول: عمر

الثاني: ثلاثه

الأول: حسين

الثاني: أربعه

الأول: برهان

الثاني: خمسه

الأول: خطأ

فيحتج الثاني ويؤكد أنها خمسه وهو يعني كلمة «برهان».

ويقول الأول: ثلاثه وهو يعني كلمة «خطأ».

الكلمات المتقاطعة

بدأت هذه اللعبة في التداول بين الصغار والكبار في المملكة، مع انتشار التعليم وقدوم بعض المجلات والصحف

العربية التي تحتوي على مثل هذه اللعبة. وهي لعبة تعتمد على اختبار الثقافة العامة. وتتكون اللعبة من مربعات فارغة، وعلى اللاعب أن يملأها بشكل رأسي أو أفقي بأسماء معينة تدل على شخصيات أو حوادث أو عواصم أو أحداث، إلخ. فيطلب من اللاعب أن يحدد من حروف الكلمات ما يملأ هذه الفراغات، وهي فراغات محددة سلفاً، بحيث يكون مجموع كل المربعات بعدد الحروف التي يتكون منها الاسم أو الحدث المطلوب معرفته. كأن يقول مثلاً: عاصمة المسلمين الدينية.

والإجابة التي على اللاعب أن يحددها هي (مكة). فنجد (مكة) تتكون من ثلاثة حروف، ولهذا فالفراغات التي تكون مخصصة للإجابة عن هذا السؤال ثلاثة مربعات.

ويمارس هذه اللعبة كلا الجنسين من جميع الأعمار، شريطة معرفة القراءة والكتابة. ومثل هذه اللعبة لم تكن موجودة من قبل، بسبب أمية المجتمع وجهله بالقراءة والكتابة، ومحدودية اطلاعه على العالم من حوله.

كم الخطوط

(انظر عد واركب)

الكندي

(انظر الشقحه)

كَنْيَس

من ألعاب الصبيان في القطيف، وتسمى أحياناً (الخشّه) و(الغُمَّايَه). وهي من الألعاب الجماعية، ويمارسها أهل القطيف على طريقتين:

الطريقة الأولى: ويطلق عليها (حلَيْسُوه عَلَيْك)، وصفتها أن يقف اللاعب الذي تقع عليه القرعة، وليبدأ اللعب، في مكان محدد إلى جوار جدار يطلق عليه المحلس. وتعصب عيناه، بلف غترة أو نحوها عليهما، أو أن يغطي عينيه بكفيه ويمم وجهه نحو الجدار حتى لا يتمكن من رؤية بقية اللاعبين وهم يحاولون الاختباء. وبعد فترة دقيقة، مثلاً، يرفع الغطاء أو يديه عن عينيه، ويبدأ في البحث عن بقية اللاعبين المختبئين متوخياً الحرص والحذر، لئلا ينطلق أحد اللاعبين بسرعة ويصل إلى المحلس قبله. فاللاعبون يترقبونه، حتى إذا غادر المحلس، انطلقوا إليه، وكل منهم يحاول أن يلمسه بيده، لأنه إذا تمكن من ذلك ينجو. ولكن إذا تمكن اللاعب الذي يقوم بالبحث من مناداة أحد اللاعبين باسمه قائلاً «حلَيْسُوه عَلَيْك

يامحمد» مثلاً، وتمكن من الوصول إلى المحلس قبل محمد، فإن الدور ينتقل إلى محمد. أما إذا لم يستطع الوصول إلى المحلس، فإنه يعيد اللعبة من جديد، وهكذا حتى يتمكن من قول «حلَيْسُوه عَليْك» لأحد اللاعبين ويسبقه إلى المحلس.

أما إذا صادف ورأى لاعبيْن أو أكثر، وقال «حلَيْسُوه عَليْك» وناداهم بأسمائهم، وتمكن من الوصول إلى المحلس قبلهم فإن الدور ينتقل إلى أول لاعب نادى باسمه.

ومن قواعد اللعبة وشروطها أن يذكر اسم اللاعب بعد أن يقول «حلَيْسُوه عَليْك» وأن لا يختفي اللاعبون قريباً من المحلس، أو في البيوت لفترة طويلة، ولكن يسمح بالاختفاء في أي مكان لمدة وجيزة حتى يسهل اكتشافهم.

أما الطريقة الثانية: فيطلق عليها (اللّمس على الراس). وفي هذه الطريقة يقف من تقع عليه القرعة من اللاعبين، إلى جانب المحلس، أي نقطة البداية من دون أن يغمض أو يغطي عينيه. ويقول «عين العوده» وهي العين الكبيرة بجزيرة تاروت، و«عين الصغيره» وهي عين ارتوازية صغيرة قريبة من عين العودة، ويردد هذه العبارة خمس مرات. ثم يغادر المحلس ويحاول أن يلمس أحد اللاعبين قبل أن يصلوا إلى المحلس، وذلك بوضع يده فوق رأس اللاعب. إذا تمكن من ذلك فإن دوره ينتهي وتعاد اللعبة من جديد، أما إذا لم يتمكن من ذلك فإنه يعود إلى المحلس، ويعاود اللعب مرة أخرى، وهكذا تستمر اللعبة (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ١٠٨-١١٠).

كُنَيَسْ

الكُوْكبا

من ألعاب الرقص، وهي خاصة بالفتيات ممن تتراوح أعمارهن ما بين التاسعة إلى الثالثة عشرة. وهي لعبة فردية نهارية، تزاولها الفتاة أمام جمع من المتفرجات من أقرانها. وقوام اللعبة

ينطوي على مهارة اللاعبة ودقتها، في الموازنة بين مجموعة من الأصوات المنبعثة من مجموعة من الضربات اليدوية على أجزاء متفرقة من الجسم، مع عبارات متشابهة الإيقاع. وهو أمر يشبه ما نجده في الكلام المسجوع أو الموزون. وأقرب مثال له شعر الرجز في اللغة الفصحى. وعرفت اللعبة بالكوكبا إشارة إلى الكلمتين اللتين تبدأ بهما الأرجوزة الخاصة بها. وتمارس اللعبة في ساحات المنازل والشوارع والحقول. وتتطلب مزاولتها أن تتخذ الفتاة وضعاً معيناً في جلستها، فتجلس على الأرض ثانيةً رجلها اليمنى، بحيث تكون موازية لصدرها، باسطة رجلها اليسرى على الأرض إلى الأمام، ضامة كفيها على ركبتها اليمنى. وتبدأ الفتاة اللعبة بتحريك كفيها والضرب بطريقة رأسية وتسلسلية على أجزاء مختلفة من جسمها. تبدأ بالركبة اليمنى، فالفخذ فالصدر فالأنف ثم الجبين. ثم تعاود الكرة مرة أخرى ابتداءً من الركبة وانتهاءً بالجبين، ولكن بأسلوب أسرع من المرة الأولى. فيترتب على تلك الضربات السريعة والمتوالية حدوث إيقاعات متناغمة. وخلال ذلك تردد الفتاة أنشودة خاصة بصورة تتناغم فيها مقاطع عبارات الأنشودة مع الإيقاعات المنبعثة من الضربات اليدوية. وبقدر ما يكون ذلك التناغم محكماً، يدل ذلك على براعة الفتاة ومهارتها في ممارسة اللعبة. وتقول أبيات هذه الأنشودة:

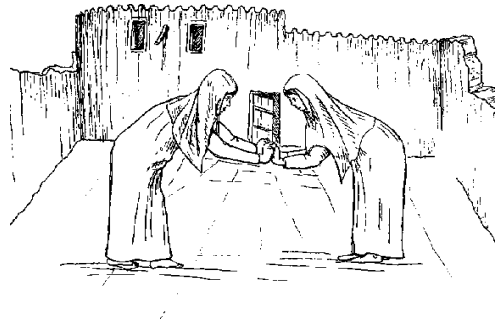
الكوكبا الكوكبا
أكلت أنا لحم الظبا
يالكوكبا يالكوكبا
لما خمد ولا استوى
لما خمد ولا استوى
لا رحم ابو من اندرى
ان درى عبد الكريم
لابس ثياب الحريم
طب أبوي من المدينه
ناقته حمرا سمينه
والقمر يوضي جبينه
والبنات مزينات مكملات
ما شرى لامّي خويتم
باربعين محملات مجملات
(السليم ١٤٠٦: ١٧٤-١٧٥).

الكوكس

(انظر أم الزاكي)

كُوْكِسه يامّ حْمَيْد

من ألعاب الفتيات المعروفة في الهفوف، بالمنطقة الشرقية. وهي من



كُوْكِسه يامّ حْمَيْد

الألعاب الثنائية. وصفتها أن تقف فتاتان متقابلتين، أيديهما متشابكة، تقول إحداهما للأخرى «كوكسه يام حميد، كوكسي كوكسي» فيقمن بالانحناء (الكوكسه)، كل واحدة نحو الأخرى.

كوكو حمامه

(انظر أم الزاكي)

كونَة وَدَع

سميت اللعبة بهذا الاسم نسبة إلى الأدوات المستخدمة فيها وهي الودع. وهو اسم يطلق على بعض الأصداف البحرية، أما كونة ودع، فتعني حفرة ودع في عامية أهل القطيف. واللعبة من ألعاب الصبيان. وصفتها أن يحفر اللاعبون حفرة، ثم يحددون خطّاً للرمي يبعد حوالي أربعة أمتار عن الحفرة. ويكون لدى كل لاعب مجموعة من الودع. ثم يُحَدَد اللاعب الأول الذي يبدأ برمي ودعه، واحدة تلو الأخرى باتجاه الحفرة، فما وقع داخل الحفرة من ودع فهو له؛ وأما ما وقع خارجها، فله محاولة أخرى، يستخدم فيها أداة يسمونها القيس أو القحفه، وهي غالباً ما تكون من صخر

كونَة وَدَع

البحر. فإذا استطاع إصابة بعضٍ من ودعه الموجود خارج الحفرة بتلك القحفة فهو له، وإلا جمع ذلك الودع ووضع جانباً ليصبح ملكاً للمجموعة. فيعدونه ليضع كل لاعب عـدداً مساوياً لـه، ويبدأون اللـعب مـن جديـد مع لاعـب آخر، وهكذا.

كيْرَبا

كيْرَبا أو كيْرَبا جابَتْ قُعُود من ألعاب شبـاب البادية في حائـل. وهي من الألعـاب الجمـاعية، وتـؤدى في أي وقت. وصفـتها أن تُخـط دائرة على الأرض، ثم يـنقسـم الموجودون إلـى فريقـين. فيدخل أحد أعضـاء الفريق الأول الدائرة ويدخل معه أعضاء الفريق الثاني، ويبقى بقية أعضاء الفريق الأول خارج الـدائرة. فـيبدأ هـذا اللاعـب بالدوران، وهـو على يديـه ورجليه، محاولاً أن يرفس (يرمـح) من يقترب منه من لاعبي الفريق الثاني، الذين هم معه داخل الدائرة. ويحاول كل واحد من لاعبي الفريق الـثاني أن يلمس أو يضرب رأس هذا اللاعب الذي يدور. وخلال هذه العملية يردد اللاعب الذي يدور العبارة التالية «كَيْرَبا جابَتْ قُعُود» فإذا تمكن من رفس أحدهم، فإن هذا اللاعب الذي رُفس يخـرج من اللعبة ويخرج من الدائرة. وهكذا حتى يتمكن من لمس جميع اللاعبين، وبهذا يكون فائزاً. أما إذا تمكـن أحد اللاعبين من ضرب رأسه أو لمسه، فإنه يبطـل دوره ويعد مهزوماً ويحل محله لاعب آخر من فريقه ليكمل اللعبة، وهكذا.

الكيْرَم

هذه اللعبة يمارسها الشباب والصبيان على حد سـواء. ويمكن أن تلعب مـن قبـل لاعبـين فقط أو أربـعة لاعبـين، ينقسمـون إلى فريقين كل فريق يـتألف من لاعبين اثنين. كمـا يمكن أن يلعبها ثلاثة أو أربعة لاعبـين، كل لاعب حرٌ غير مرتبط بالآخـر. وهي من الألعاب التي تباع جاهزة في الأسواق. وتتألف اللعبة من لوح خشبي على شكل مربع، وله ثـقب في كل زاويـة يسمح بمـرور الأقراص التي يُلعب بها. ويوضع على هذا اللـوح خمسة عـشر قرصاً لـونها أسود، كل واحد منها يساوي خمسـة. وخمسة عشر قـرصاً لونها أبيض، كل واحد منها يساوي عشرة. وقرص واحد أحمر اللون، يساوي خمسين. وقرص كبير يسمى الصول أو المضرب، يستخدم لضرب الأقراص الأخرى. وجميع هذه

الأقراص مصنوعة من الخشب ما عدا الصول فهو مصنوع من البلاستيك المقوّى. وترتب الأقراص فوق اللوح على النحو التالي:

يوضع القرص الأحمر في الوسط، ثم تُوضع بعده مباشرة، بشكل دائري، الأقراص البيضاء، مشكلة دائرة حول القرص الأحمر. ثم يليها الأقراص السوداء مشكلة دائرة حول الأقراص البيضاء.

ويبدأ اللعب بأن يدفع اللاعب الأول الصول، بإصبعيه السبابة والإبهام، أو الوسطى والإبهام ضارباً به الأقراص بقوة لفركشتها، أي تفريقها، محاولاً إسقاط أحدها في إحدى الزوايا الأربع فإذا اسقط قرصاً يستمر في اللعب إلى أن يعجز في ضربة من الضربات عن ذلك، فينتقل الدور إلى اللاعب الذي عن يمينه، وهكذا. وتنتهي اللعبة عندما تسقط كافة الأقراص الموجودة على اللوح في ثقوب زواياه الأربع. والفريق، أو اللاعب، الفائز هو من يستطيع جمع أكبر عدد من النقاط ويشترط في بعض المناطق إسقاط الريس وهو القرص الأحمر في النهاية، ويسمى غطاء. فالفوز في هذه اللعبة تحّكمه قيمة الأقراص التي أسقطها اللاعب وليس عددها.