ما تعشين

سميت اللعبة بهذا الاسم نسبة إلى العبارة المستخدمة فيها وهي (ما تعشين)، أي ماذا ستعشيني؟ بلهجة أهل جازان. وهي من الألعاب التي يمارسها الشباب والصبيان في مياه البحر، إذ تحدد مسافة داخل مياه البحر كميدان للعب طوله يتراوح ما بين ستة عشر إلى خمسة وعشرين مترا. وتبدأ اللعبة بانقسام اللاعبين إلى فريقين، وتجرى القرعة لتحديد الفريق المهاجم، والفريق المدافع. وحينما يبدأ اللعب يقول الفريق المهاجم مخاطباً الفريق المدافع «ما تعشين؟».

فيرد عليهم الفريق المدافع قائلاً «حلبه وزيت».

فيرد الفريق المهاجم قائلاً «والمعلقه فوق بيت».

فيرد الفريق المدافع قائلاً «سرى ياساري».

بعد ذلك ينطلق الفريق المهاجم، ويبحث كل واحد من الفريق المدافع عن شخص من الفريق المهاجم كي يمسكه ويضربه، محاولاً منعه من الوصول إلى نقطة النهاية. ولهذا يعمد الفريق المهاجم إلى استخدام الحيل والتمويه على الفريق المدافع حتى يفلتوا منهم ويصلوا إلى نقطة النهاية، وبذلك تحسب لهم نقطة (عفيفي ١٤١٢: ١٣٨).

المبارزه

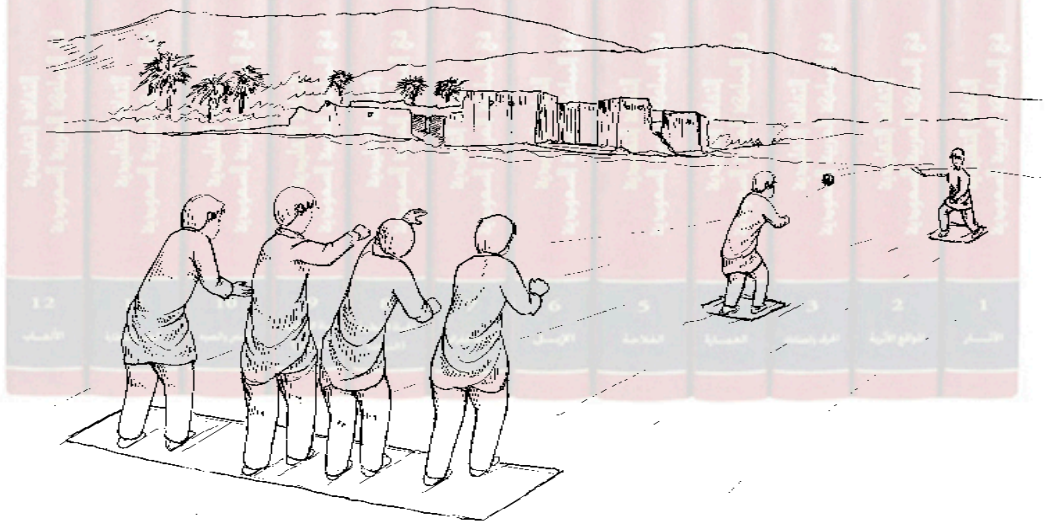
(انظر المصاقره)

المبانه

من الألعاب التي يمارسها الذكور ممن تتراوح أعمارهم ما بين العاشرة إلى الخامسة عشرة. وكلمة المبانه مأخوذة من البون التي تعني البعد أو المسافة بين شيئين، وربما أخذت اللعبة هذا الاسم

لأنها تتكون من مواقع متباعدة، يفصل بين كل موقع وآخر مسافة خمسة عشر متراً.

يمارس هذه اللعبة نهاراً عشرة لاعبين ينقسمون إلى فريقين بالتساوي، ثم تُرسم على الأرض ثلاثة مواقع متوالية، يفصل كل موقع عن الآخر نحو خمسة عشر متراً على الأقل. ثم تجرى القرعة لتحديد الفريق الذي يبدأ بالتصويب. بعد ذلك يتقدم أحد لاعبي الفريق الذي خسر القرعة، ويقف في الموقع الوسط، ويتمركز بقية أعضاء الفريق في الموقع الثالث. فيتقدم أحد لاعبي الفريق الذي كسب القرعة إلى الموقع الأول وفي يده كرة مصنوعة من القماش بقطر خمسة سنتيمترات تقريباً، ليرمي بها نحو اللاعب المتمركز في الموقع الوسط لإصابته في رأسه. فإن نجح في ذلك كسب نقطة، أما إذا لم يتمكن من إصابته فإن أعضاء الفريق الخصم المتمركزين في الموقع الثالث يحاولون الإمساك بالكرة قبل سقوطها على الأرض. فإن لم يتمكنوا من ذلك أعيدت اللعبة مرة أخرى. أما في حالة تمكنهم من الإمساك بالكرة فإنهم يتبادلون المواقع مع أعضاء الفريق المنافس (الذي كسب القرعة)، فيقوم أحدهم بعملية التصويب، في حين يتمركز أحد أعضاء الفريق الآخر في الموقع الوسط، ويتمركز بقية أعضاء فريقه في الموقع الثالث. ويتحدد الفوز بهذه اللعبة بعدد مرات النجاح في التصويب في الرأس. فالفريق الذي نجح



المبانه

أعضاؤه في تصويب أكبر عدد من الكرات في رأس أحد لاعبي الفريق المنافس المتمركز في الموقع الوسط هو الفريق الذي يكسب اللعبة (عفيفي ١٤١٢: ١١٥).

المثابره

في هذه اللعبة ترسم خطوط مستقيمة بعدد اللاعبين، طول الخط ثلاثون سنتمتراً. ثم يصف على كل خط مجموعة من البوح وهو الصدف المستخرج من البحر، حسب اتفاق اللاعبين. ويأخذ كل لاعب قطعتين يستخدمهما في الرمي.

يقف اللاعبون على بعد خمسة أمتار من البوح، وتجرى القرعة. ومن تقع عليه يبدأ برمي البوح، وذلك بوضع القطعة التي يرميها بين الإبهام والسبابة والوسطى، مستخدماً سبابة اليد الأخرى بالتركيز على الأصابع لتزيد من قوة الرمي. فإذا أصاب أياً من قطع البوح، مَلكَ الصف كله، بشرط أن تخرج القطعة التي رمى بها إلى الصف الأخير، فإذا لم تخرج أعاد رميها مرة ثانية. وأما إذا لم يصب أحد من اللاعبين أي قطعة من البوح، فإن القطع تصبح من نصيب اللاعب الذي تكون قطعته التي رمى بها، أقرب إلى البوح من القطع الأخرى (الميمان ١٤٠٣: ٦١).

المجلَّى

من الألعاب التي يمارسها الشباب الذكور ممن تتجاوز أعمارهم سن العاشرة. وعادة ما تمارس هذه اللعبة نهاراً أو في الليالي المقمرة. وأصل الكلمة من الفعل جلا الذي يعني لغةً الرحيل والتفرق.

تمارس هذه اللعبة في ميدان فسيح لين التربة خال من الحجارة وغيرها، مما قد يلحق الأذى بأقدام اللاعبين. ويشترك في مزاولتها مجموعة من اللاعبين في حدود أربعة إلى سبعة، يجرون القرعة بينهم لتحديد اللاعب الذي يقوم بدور الرامي أو القاذف للكرة. وبعد تحديده يأخذ اللاعب، ومن حوله بقية اللاعبين، الكرة بيده ثم يقذفها بقوة إلى الأعلى في الأفق قائلاً:

الله مجلي جليه
اربح وملي مليه

وينطلق بقية اللاعبين مرددين الأنشودة نفسها محاولاً كل منهم الإمساك بالكرة. فمن تمكن من إمساكها تعين عليه أن يصوبها إلى أقرب لاعب بجواره. فيرميه بها في غير مواضع جسده

للجَّى

الحساسة، ثم يحاول الإمساك بها ثانية، ورميها إلى الأعلى في الأفق. وتستمر اللعبة على هذا المنوال. واللاعب الفائز هو الذي يتمكن من الإمساك بالكرة وتصويبها نحو أقرب لاعب يجاوره مرات أكثر ممن سواه (عفيفي ١٤١٢: ١١١-١١٢).

المحاذاه

(انظر القفيزي)

المْحاذَف

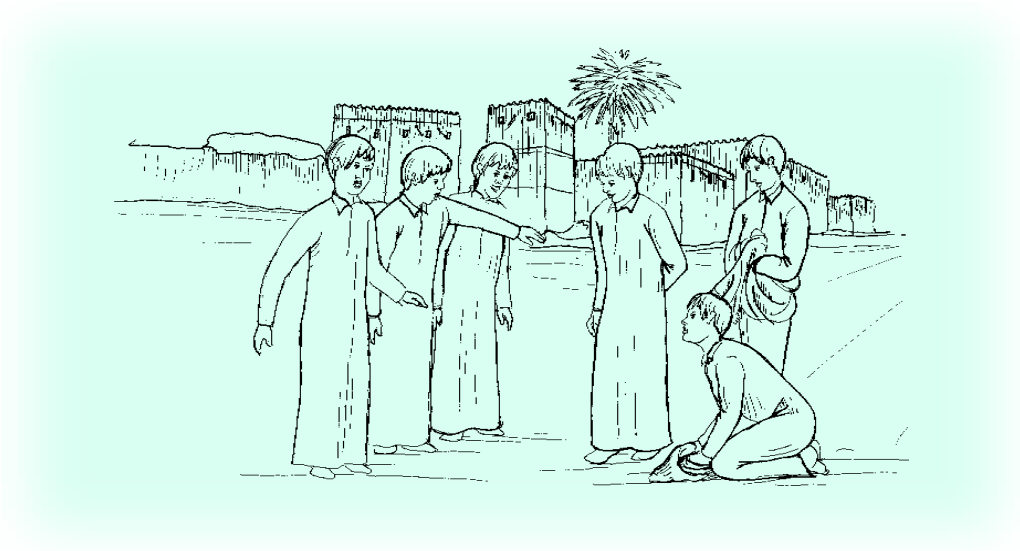
من الألعاب المعروفة في القطيف، وتمارس من قبل الذكور، ممن تتراوح أعمارهم ما بين ست إلى عشر سنوات. وكلمة المْحاذَف مأخوذة من الفعل حَذَف الذي يعني القذف والرمي بشيء ما كالعصا. فكلمة المْحَاذَفْ مصدر ميمي للفعل حذف للدلالة على اشتراك أكثر من شخص في هذه العملية. وتتكون اللعبة من فريقين بواقع خمسة لاعبين أو أكثر قليلاً لكل فريق. يحضر اللاعبون سبعة أحجار مستطيلة الشكل، وتوضع الأحجار بعضها فوق بعض لتشكل ما يشبه أن يكون عاموداً حائطياً. وقد تستخدم مواد أخرى بديلة كعلب الصلصه الفارغة، أو علب التونه ذات الحجم الصغير أو المتوسط، ويتم وضع بعضها على بعض. ثم يبتعد الفريقان نحو عشرة أمتار عن الأحجار أو العلب، ويختارون حجراً معيناً للرمي أو التسديد، وقد استبدل فيما بعد بكرة صغيرة. تبدأ اللعبة بأن يسدد كل لاعب من الفريق الذي تقع عليه القرعة حجر الرمي، الواحد تلو الآخر، نحو الحجارة أو العلب الفارغة، ولكل لاعب محاولتان. وبعد انتهاء جميع لاعبي الفريق الأول من التسديد تحسب عدد المرات التي تمكن فيها أعضاء الفريق من إصابة الهدف، ثم ينتقل الدور إلى الفريق الثاني. وهنا يقوم لاعبو هذا الفريق بالتسديد لاعباً تلو الآخر، ولكل واحد محاولتان كالفريق السابق. وبعد انتهاء آخر لاعب من الفريق الثاني من التسديد يتم حصر جميع المرات التي نجح فيها أعضاء كل فريق من إصابة الهدف. والفريق الفائز

في هذه اللعبة هو الفريق الذي تمكن لاعبوه من إصابة الهدف مرات أكثر من أعضاء الفريق الآخر، وهكذا. وقد يعاود الفريقان اللعب مرة تلو الأخرى حسب رغبتهم في استمرار اللعبة. وعند الختام تجمع عدد المرات التي تمكن كل فريق من تسديدها في كل جولة، ثم تجرى المفاضلة، فمن حصل على عدد أكبر فهو الفريق الفائز (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ١١٥-١١٦).

المِحْبَس

من الألعاب التي تقوم على الحدس والفطنة. يمارسها الشباب والرجال نهاراً. والمحبس هو الخاتم من دون فص، وقد يضعه بعض الرجال في أيديهم للزينة. وعرفت اللعبة بذلك لأنها ترتكز على اختفاء لاعب، من أحد الفريقين، والمحبس في يده، ليقوم الفريق المنافس باكتشافه. وتمارس هذه اللعبة في المنطقة الشمالية من المملكة، وبعض الأقطار العربية المجاورة. وفي منطقة حائل لا يمارس هذه اللعبة سوى الصبايا والشابات بصورة بسيطة.

وتمارس هذه اللعبة مجموعة كبيرة من اللاعبين، قد يتجاوز عددهم عشرين لاعباً. يتم تقسيمهم إلى فريقين متكافئين، ولكل فريق رئيس مختار. وبعد إجراء القرعة لتحديد الفريق الذي يبدأ اللعب، يجلس أعضاء هذا الفريق على الأرض في شكل دائري، باسطاً كلٌ منهم يديه إلى الأمام، بحيث تكون راحتا كفيه إلى الأرض. ثم تغطى أكف اللاعبين بقطعة قماش كبيرة، كعباءة أو نحوها. أما الرئيس فيأخذ المحبس في يده، ويدخل يده تحت العباءة واضعاً الخاتم تحت كف أحد لاعبيه، وعادة يختار الرئيس لاعباً يتوقع منه الحيطة والحذر ورباطة الجأش، حتى لا يبدو عليه الارتباك أثناء محاولة أحد أعضاء الفريق المنافس التعرف عليه. بعد ذلك يأتي دور الفريق المنافس ليقترب أحدهم -وقد اختاره رئيسهم، وقد يكون الرئيس نفسه- من أعضاء الفريق البادئ باللعب ويقوم بالتفرس فيهم واحداً واحداً، مستخدماً طرقاً وأساليب معينة لترهيب اللاعبين، مما يُعينه في اكتشاف من بيده المحبس. وعادة ينتاب الارتباك من بيده المحبس فيكون ذلك دليلاً على وجود المحبس بيده. ويحاول اللاعب المتفرّس حصر المحبس في أقل عدد من اللاعبين، مستبعداً بقية اللاعبين واحداً واحداً، ممن يعتقد بعدم وجود المحبس في أيديهم، حتى لا يبقى سوى عدد قليل من



المِحْبس

اللاعبين. وهنا يعاود الكرة في التفرس فيهم، وعندما يَرْجحُ لديه وجود المحبس تحت كف أحدهم يطالبه بالكشف عن كفه، فيقول مثلاً، بعد أن يسمي اللاعب الذي اعتقد أن في يده المحبس «دِيْرَهْ حميد دِيْرَهْ» أو ما شابه ذلك، أي اقلب كفك ياحميد فالمحبس يوجد تحتها. فإذا كشف حميد عن كفه وكان المحبس تحتها فعلاً، يكون اللاعب المتفرّس قد حقق نقطة لفريقه. فينتقل الدور في اللعب إلى فريقه، فيأخذون المحبس والعباءة، ويقومون بإجراء اللعبة من جديد. أما إذا كان توقعه غير صحيح، فتحسب نقطة للفريق البادئ باللعب، ويبقى معهم المحبس والعباءة ليعيدوا اللعبة مرة أخرى.

وتستمر اللعبة على هذا المنوال. والفريق الفائز في النهاية هو من يستطيع تسجيل أكبر عدد من النقاط على الفريق المنافس، مما يدل على أن أعضاءه أكثر حذراً وحيطة، وأشد ذكاء من أعضاء الفريق الخاسر.

المحر

(انظر القابه)

محناب

(انظر الشداخه)

المحيس

(انظر ضاع الضاع)

الْمُخاطفه

من الألعاب الـتي يمارسها الشباب الذكور، فيما بعد سن العاشرة نهاراً وفي الليالي المقمرة. وكلمة المخاطفه مأخوذة من الفعل خَطَفَ. وعرفت اللعبة بذلك لأن مجال المنافسة فيها يعتمد على البراعة في خطف الأشياء، والانطلاق بها بعيداً عن الخصم.

تمارس هذه اللعبة في ميدان فسيح، ويشـترك في مـزاولتهـا مجموعـة من اللاعبين في حدود ستة إلى عشرة تقريباً. ينقسمون إلى مجموعتين متكافئتين، ثم تجرى القرعة لتحديد المجموعة التي تقوم بدور الخطف، والمجموعة التي تقوم بدور الملاحقة. ثم تتفق المجموعتان على شيء معين للخطف، ككرة صغـيرة أو قطعة قماش أو مـا شابه ذلك، فـيوضع في مكـان محدد. وبعـد ذلك تختـار كل مجموعـة لاعباً منها لـينزل إلى ميدان المنافسة، مع خصمه من الفريق الآخر.

تـبدأ الـلعـبة بـانطـلاق اللاعـب (الخاطف) بسرعة نحو الـكرة لخطفها، ويتولى خصمه محاولة صده عن الوصول إلى الكرة حتى لا يتمكن من خطفها. فإن تمـكن من خطـفها، فإن الـلاعب (المطـارد) يحـاول اللـحاق بـاللاعـب الخاطف لَلإمساك به. فإن تمكن من ذلك فلفريقه نقطة، وإن لم يتمكن من ذلك، واستطاع اللاعب الخاطف الهروب بالكرة والوصول بـها إلى مجموعـته، تصبح النقطة من نصيب المجموعة الخاطفة.

بعد ذلـك تعاد الكـرة إلى مكانهـا استعـداداً للجولة الثـانية. فترشح كـل مجموعة لاعباً آخر غير اللاعب الأول، ويكـون دور اللاعـب الأول من كلـتا المجموعتين قد انتهى. ويبدأ اللعب من جديد في جولته الثانية على المنوال نفسه في الجولة الأولى. وهكذا تستمر اللعبة حتى آخر جولة يشترك فيها آخر لاعب من كل فريق. وعقب نهاية هذه الجولة يتم إحصاء عدد النقاط التي سجلها كل فريق. والفريق الـفائز هو الذي حصل على عدد أكبر من النقاط مقارنة بنظيره. (عفيفي ١٤١٢: ٩٠).

المخراق

(انظر الدبوس)

المخططه

(انظر أم تسع)

المخَطّه أُمّ الثمان

تعد المخَطّـه أُمّ الثمان، والمعروفة أيضاً بالشّكَه أُمّ الثمان، امتداداً للمخطة

أو الشكه أم الست، إلا أنها أكثر تعقيداً، وتتطلب مهارة للفوز فيها. تحتوي هذه اللعبة على تسع خانات، أولها خانة ذات شكل هلالي أما بقية الخانات فمربعة الشكل. فبعد الخانة الهلالية الشكل يأتي مربعان بالطول محاذيان للخانة الهلالية، فمربع بالعرض، فمربعان بالطول موازيان للمربعين الأولين المعترضين، يليهما ثلاثة مربعات بالطول موازية للمربع الثالث. ويمثل كل مربع منها بيتاً يحمل رقماً تسلسلياً من الأول حتى الثامن. ويستخدم في هذه اللعبة، كسابقتها، قطعة خزفية أو خشبية تعرف بالقيس. وهذه اللعبة، كلعبة أم الست أيضاً، تزاول من قبل كلا الجنسين بعدد ثلاثة إلى خمسة لاعبين أو لاعبات يقترعون فيما بينهم لتحديد من يبدأ اللعبة أولاً. ومن تقع عليه القرعة يأخذ القيس ويقذف به في البيت الأول، ثم يقف على قدم واحدة ويقفز من الخارج إلى المربع الثاني فالثالث بالقدم نفسها. ثم يستخدم كلتا القدمين في البيتين الرابع والخامس، ثم يعود للقفز إلى البيت السادس بقدم واحدة، فالسابع فالثامن بقدمين. ثم يعود راجعاً كما بدأ قافزاً بقدمين من البيت الثامن إلى السابع فالسادس بقدم واحدة. ثم يقفز إلى الخامس والرابع بكلتا قدميه، ثم يعود ليقفز بقدم واحدة، من المربع الرابع فالثالث. فإذا انتهى إلى البيت الثاني، تعين عليه أن ينثني ليرفع القيس من الأرض. فإذا أمسك به قفز إلى خارج البيت الأول بقدم واحدة. بعد ذلك يرمي القيس من الخارج إلى البيت الثالث، ويقفز من الخارج بقدم واحدة إلى البيت الأول ثم يقفز إلى البيت الثالث بالقدم نفسها. ويكمل بقية البيوت الخمسة بالطريقة السابقة نفسها حتى يصل إلى البيت الثامن. ثم يعود ناكصاً بالطريقة نفسها، فإذا بلغ البيت الثالث انحنى ليرفع القيس من على الأرض، ثم يقفز بقدم واحدة إلى خارج المربع الأول، وهكذا يستمر في رمي القيس من بيت لآخر طالما أنه لم يتجاوز ضوابط اللعبة. فإذا انتهى من المرور بجميع البيوت دون أية مخالفات، فإنه يقف مستدبراً المخطة أم الثمان، ويأخذ القيس ويرمي به من على رأسه نحو البيوت الثمانية دون رؤيته لأي منها. فإذا وقع القيس في أحد البيوت أصبح ملكه، وهنا يضع علامة كعلامة الضرب مثلاً، وذلك لتمييزه عن البيوت التي لم تمتلك.

ويستمر في اللعب بالطريقة نفسها، بادئاً من المربع الأول، حتى يمتلك أكبر عدد ممكن من البيوت أو يرتكب خطأ مما يترتب عليه إعطاء الدور في اللعب لمن يليه من اللاعبين حسب ما انتهت إليه عملية الاقتراع. فيتبع اللاعب الثاني الخطوات نفسها، مع مراعاة عدم مروره بأي من البيوت التي تمكن اللاعب السابق من امتلاكها، إذ يتعين عليه تجاوزها قفزاً. وفي حالة نجاح اللاعب في تجاوز جميع البيوت من دون الوقوع في أي مخالفة، فإن له الحق في امتلاك ما يقع عليه القيس من بيوت بعد رميه إياه من الخارج، بالطريقة السابقة نفسها كلما انتهى من المرور بالمربعات التي يحق له المرور بها من غير أخطاء. وفي حالة وقوع القيس على أحد البيوت المملوكة، فإنه بذلك يكون مثل من رمى عصفورين بحجر واحد، فهو بذلك قد امتلك بيتاً خاصاً به، وفي الوقت نفسه ألغى ملكية خصمه لهذا البيت. وتستمر المباراة في هذه اللعبة بهذه الصورة، وتنتهي بعجز اللاعبين عن القفز نتيجة لكثرة البيوت التي امتلكها أحد اللاعبين، والتي أصبح المرور بها من قبل بقية اللاعبين، أمراً محذوراً. أما هذا اللاعب فإنه يستمر في حيازة ما بقي من البيوت، لأن ملكيته لبيت أو أكثر ستجعل من حصوله على بقية البيوت أمراً في غاية السهولة (القعود ١٤١١: ١٠٢، ومصادر أخرى).

المخَطّه أُمّ الثمان

المخَطّه أُمّ السِّت

من الألعاب التي يزاولها كلا الجنسين، ممن تتراوح أعمارهم ما بين السابعة حتى الثانية عشرة. وتعد هذه اللعبة امتداداً للّعبة المعروفة بالخطه أو العتبه. وهي تحتوي على الكثير من مكوناتها، مع بعض الزيادات في المربعات والأدوار التي تجعل اللعبة أكثر صعوبة وتعقيداً من لعبة الخطة.

وتمارس هذه اللعبة في المنطقة الشرقية على نطاق واسع، وإن كانت تسميتها تختلف من مكان إلى آخر. فهي تسمى مثلاً (المخطه) في غالبية قرى المنطقة الشرقية، كما تسمى (سْكَيْنَه) في كل من دارين والزور، وعنك، كما تسمى بـ(الشّكَه)، في كل من رأس تنورة وسيهات والملاحة والجش والعيون. واشتهرت هذه اللعبة بالمخطه نسبة للخطوط التي يرسمها اللاعبون على الأرض عند مزاولتها. أما كلمة الشكه فربما تكون مأخوذة من الفعل شَكَّ الذي يعني وضع الشيء بانتظام، جاء في القاموس المحيط «شكّوا بيوتهم، أي جعلوها على طريقة واحدة». ولما كانت المخطة تحتوي على مربعات موضوعة بانتظام، فإنها ربما سميت بهذا الاسم لهذا.

وتتطلب اللعبة أن يرسم اللاعبون، الذين يتراوح عددهم ما بين ثلاثة إلى خمسة لاعبين، مستطيلاً كبيراً بطول أربعة أمتار وبعرض مترين. ويقسم هذا المستطيل إلى سبع خانات، ست منها مربعة الشكل يحمل كل منها اسماً خاصاً. فيسمى الأول (باسم الله)، والثاني (الجنه)، والثالث (جهنم)، والرابع (المستراح)، والخامس (الشافي)، والسادس (الخاتمه). أما الخانة السابعة فتسمى (المقبل)، وتأخذ شكلاً هلالياً. كما تتطلب اللعبة إحضار قطعة صغيرة من الخشب أو الخزف تسمى بالشير، أو القحف أو القيس.

قبيل بداية اللعبة يقترع اللاعبون، بعد فراغهم من رسم المربعات، لتحديد من يبدأ اللعب منهم. ومن يقع عليه الاختيار يأخذ القطعة الخزفية (القيس)، ويقذف بها في المربع الأول، ثم يقف على قدم واحدة ثانياً القدم الأخرى إلى الخلف، ثم يقفز إلى المربع الأول ليقع على القيس فيحاول دفعه بقدمه التي يقف عليها إلى المربع الثاني فالثالث. ويستمر في دفع القيس من مربع إلى الذي يليه، طالما أن قدمه مثنية إلى الخلف لم تلامس الأرض، وأن القيس، بعد دفعه بالقدم، ينتقل مباشرة إلى المربع

التالي، ولا يتجاوزه إلى المربع الآخر أو يقع على الخـط الفاصل بين المربعين. أما إذا لم يتحقق أي من هذه الضوابط، فإن اللاعـب يخسر دوره في اللـعبة، ويحل محله لاعب آخر حسب ما تحدد وفقـاً للقرعـة. ولكن إن لم يـخالف اللاعب أياً من هذه الشروط، فإنه يستمر في الـلعـب. فإذا بلـغ المربـع الرابع (المستراح) كان له الحق في الوقوف على كلتا قدميه ليأخذ قسطاً من الراحة برهة من الزمن، بعد أن تجاوز المربعات الثلاثة دافعاً القيس من مربع إلى آخر على قدم واحدة. وينطلق في دفع القيس إلى المربع الخامس فالمربع السادس فالمربع الأخير (المقبل). بعد ذلك يتعين عليه أن يقف جاعلاً المربع الـسابع إلى الخلف منه، أي مستدبراً المخطة إلى الخـلف بحيث لا يرى أياً من المربعات. ثم يأخذ القيس ويقلبـه ويرمي به من أعلـى رأسه إلى الخلف، ليقع على أحد المربعات الستة. فإذا وقع على أحد هذه المربعات أصبح ذلك المربع ملكاً له ولا يحق لأحد من اللاعبين المرور به، ويصبح من حق هذا اللاعب أن يـستريح عنـد مروره بهذا المربع، لأنه ملك لـه. ويضع اللاعب علامة مميـزة على هذا المربع، كعلامـة الضرب X مثلاً، تمييزاً له عن المربعات التي لا يملكها أحد من اللاعبين. بعد ذلك يأخذ هذا اللاعب القيس، ويبدأ اللعب من جـديد، بادئاً بالمربع الأول ومتبعاً الأسلوب نفسه، إلا أنه في هذه المرة له الحق في الاستراحة، ليس فقط في المربع الرابـع (المستراح)، بل أيضاً في المربع الذي أصبح ملكاً له في الجولة الأولى. وهـكذا يستـمر اللاعب فـي اللعب حتى يمتلك أكبر عدد ممكن من المربعات، أو يـخطئ في التقيـد بأحد شروط اللعبة. فإن أخطأ فقد دوره في اللعبة، ليحل محله لاعب آخر حسب القرعة. ولكن اللاعب الذي أخذ الدور سيجد اللعب صعباً، طالما أن اللاعب الذي سبقه قد نجح في حجز مجموعة من المربعات وامتلاكها. فهذا الامتلاك يمنعه من الوقوف بها، بل عليه تجاوزها قفزاً، مما يؤدى إلى فقدانه للدور فيعقبه لاعب آخر، وهكذا. أما اللاعب الذي تمكن من امتلاك بعض المربعات فيصبح الأمر أمامه سهلاً لامـتلاك ما بقي من المربعات، عندما يعود إليه الدور، سواء بسبب فشل منافسيه في التقيد بشروط اللعبة، أو لعدم قدرتهم عـلى التجاوز قفزاً للمربعات الـتي أصبحت ملكاً له (عبدالمحسن ١٤٠٦: ١٦٧، ومصادر أخرى).

المداوسه

وتسمى (الدخليتين) في بعض المناطق الجنوبية، وهي من ألعاب القوى التي يمارسها الصبيان، وهي لون من ألوان المصارعة أو المطارحة (الطَّرح). وكلمة المداوسه مأخوذة من الدوس، وفعلها داس، ومعناه الوطء بالرجل. وسميت اللعبة بذلك لأن اللاعبين أثناء المداوسة يحاول كل منهم الإمساك بالآخر وإلقاءه أرضاً بقوة، مما قد يعرضه للدوس أو الدهس بالأرجل أثناء عملية المداوسه.

تزاول اللعبة في مكان فسيح ذي أرض لينة، ترسم فيه دائرة كبيرة، لتكون بمثابة حلبة المداوسة. وتمارس اللعبة من قبل لاعِبَيْن متكافئي الطول والقوة غالبا، يدخلان إلى حلبة المصارعة، ويقف المتفرجون والمشجعون للاعبين خارج الحلبة. وتتمثل هذه اللعبة في محاولة كل لاعب الإمساك بالآخر، وإحكام القبضة عليه، ثم رفعه إلى أعلى، وطرحه على الأرض. وقد يحاول الميل به يمنة ويسرة بقوة، للإخلال بتوازنه وليسهل عليه إلقاؤه على الأرض. وقد يعمد أحد اللاعبين إلى محاولة عرقلة قدم اللاعب الآخر، بأن يشبك قدمه بقدم الخصم ثم يلوي بها حتى يختل توازن خصمه، فيسهل عليه إلقاؤه على الأرض. ويتحدد الفوز بقدرة أحد اللاعبين على إلقاء اللاعب الآخر على الأرض مرة واحدة أو أكثر. ويحاول اللاعب المهزوم غالباً إعادة اللعبة لجولة ثانية وثالثة، علَّه يستطيع الثأر لنفسه، خصوصاً إذا كان هناك من يُحَرِّضُه من اللاعبين أو المتفرجين. فإن لم يتمكن من الثأر لنفسه، فما عليه إلا الرضا بالواقع والتوقف عن الاستمرار في المداوسة. وقد يترتب على هذه اللعبة أحياناً أن تتطور إلى خصومة حقيقية، خصوصاً عند تدخل بعض المتفرجين الذين لا يعجبهم أن يروا من يشجعونه وقد خسر اللعبة أكثر من مرة. وقد تطلق المداوسه في بعض مناطق جنوب المملكة على الخصام الجدي، أما في بلاد غامد وزهران فإنه يعني المزاح المتفق عليه فإذا برز اثنان لكي يتداوسا فإنهما يتفقان على مسكة تسمى الدخليّه أو الدخليتين ومعنى الدخلية عندهم أن يضع أحدهما ذراعه تحت ذراع خصمه الأيسر وخصمه يفعل فعله، وهنا يكون الحال متعادلاً والقوي هو الذي يطيح بزميله، وفي بعض الحالات وعندما يكون أحدهما أقوى من الآخر، فإن الضعيف يشترط الدخليتين بحيث يضع ذراعيه تحت ذراعي نظيره لأن ذلك أدعى للتحكم، وأحياناً يُعتمد على القرعة

لتحديد من يبدأ بهذه المسكة (عفيفي ١٤١٢ : ١٢٨).

المداويم
(انظر الدوامه)

المدريهه
(انظر المراجيح)

المدوان
(انظر الدوامه)

المدود
(انظر العرائس)

المَراجيح

من الألعاب التي يمارسها كلا الجنسين ممن تتراوح أعمارهم ما بين سن التاسعة إلى الخامسة عشرة. وأكثر ما تمارس نهاراً في الحقول والمزارع، حيث تتوافر الأدوات اللازمة لمزاولتها. ويطلق على هذه اللعبة في بعض المناطق أسماء مختلفة تحمل المعنى نفسه مثل (المِرْجِيْحَه)، و(المِرْجَحانه)، و(المَرْجُوحه). وتسمى هذه اللعبة في منطقة الباحة (اقرانزاحه) واللعبة من الألعاب التي كانت معروفة عند العرب قديماً. ولذا نجدها منتشرة في كل البلاد العربية، وكانت تعرف عند العرب بأسماء معينة مثل (الرَّجاجَه)، (الطَّواخَه)، (الأُرْجُوحَه)، (المَرْجُوحَه). وكلمة (المراجيح) جمع مفرده مرجاحة، والمرجاحة اسم آلة مأخوذة من الفعل رَجَحَ ومعناه زاد، ومنه قولهم «فلان راجح العقل» أي أنه يتميز بقدرات عقلية عالية. كما تفيد الكلمة معنى الميل. وسميت اللعبة المرجاحة لأن اللاعب أو اللاعبين يتأرجحون ما بين الارتفاع والهبوط، كما في إحدى صور هذه اللعبة، أو ما بين جهة وأخرى مقابلة لها في شكل نصف دائرة أو هلال، كما في الصورة الأخرى لهذه اللعبة. وقد ورد في القاموس المحيط «رجح الميزان يرجح رجوحاً ورجحاناً: مال، وترجحت به الأرجوحة: مالت فارتجح وراجحته فرجحته: أي زاد وزني على وزنه، وترجح: تذبذب، والمرجوحة: الأرجوحة». وتمارس هذه اللعبة بصورتين مختلفتين، من حيث عدد اللاعبين وطريقة الأداء والأدوات المستخدمة في كل منهما. فأما الصورة الأولى والمعروفة في بعض المناطق بالرَّوْجَحانه أو المِرْجِيْحَه أو اللالَ، فهي أشبه ما تكون بالميزان، وتتطلب مزاولتها لاعبين فقط، يحضران خشبة مستقيمة

وغليظة من خشب الأثل أو نحوه، بطول خمسة أمتار تقريباً. ثم يعرضانها من منتصفها على شيء بارز، كحجر كبير أو جذع نخلة ممتد على الأرض، أو حائط قصير ونحو ذلك، بحيث يكون ارتفاع ذلك الشيء البارز لا يقل عن متر حتى يسمح بالتأرجح.

بعد ذلك يجلس أحدهما على طرف الخشبة، في حين يجلس اللاعب الآخر على الطرف الآخر منها، وكأن كلاً منهما راكب دابة. وتبدأ اللعبة بأن يضغط أحدهما بكل ثقله على الخشبة، ثانياً قدميه، فيرتفع اللاعب الآخر إلى الأعلى، حتى يصل إلى حد معين. ثم يضغط اللاعب الثاني بكل ثقله على الخشبة، ثانياً قدميه، حتى يرتفع اللاعب الأول إلى حد معين. وهكذا يستمران في التأرجح حتى يقررا التوقف. عند ذلك يطلق اللاعبان أقدامهما معاً فتقع على الأرض، حتى ينهيا وضع التأرجح.

ومن الطريف في هذه اللعبة أن العصا قد تنكسر أحياناً من وسطها، بسبب شدة الضغط عليها، مما يؤدي إلى سقوط اللاعبين فجأة.

ومن حيل الخبثاء من اللاعبين أن يقوم أحدهم بخديعة من يوازنه على الطرف الآخر من المرجيحة أو المرجحانة بأن يضغط على الطرف الذي يليه منها حتى يصل إلى مستوى الأرض، ويكون زميله معلقاً على الطرف الآخر إلى أعلى

مستوى. وفي هذه الأثناء ينزلق على الأرض تاركاً الخشبة تسقط بصاحبه من الجهة الأخرى حتى يرتطم بالأرض بعنف.

ومنهم من يردد بعض العبارات كأن يقول أثناء التأرجح «طر بواحد» ثم يقول صاحبه «طر باثنين».

وفي منطقة الباحة يقول اللاعب الأول «اقرانزاحه» فيرد عليه الآخر «حبه باحه». وهكذا، حتى يتحين أحدهما الفرصة لإسقاط صاحبه من أعلى على حين غفلة منه.

وقد أخذت هذه اللعبة مكانها كأسلوب من أساليب قضاء وقت الفراغ. فأصبح لها وجودها في الحدائق والمتنزهات، ويستخدمها الصغار والصبيان.

أما الصورة الثانية للعبة، والمعروفة في بعض المناطق بالمِرْجَحَانَه، فهي ذات طابع فردي، إذ يزاولها شخص واحد. وعند تعدد الأشخاص يُعد كل منهم مرجاحة خاصة به، أو قد يتبادلون المرجاحة نفسها. وتعرف هذه الصورة من لعبة المرجاحة في بعض المناطق باسم الدَّرّافه، وفي بعضها الآخر بالمِدْرِيْهه. وصفتها أن يحضر اللاعب حبلاً قوياً أو غترة، وقد يستخدم جريد النخل بدلاً من ذلك. ويتعين أن يكون طول الحبل مناسباً، بحيث يتراوح ما بين مترين إلى ثلاثة أمتار. ويربط طرفي الحبل بخشبة مرتفعة عن الأرض بمسافة لا تقل عن مترين على الأقل، بحيث يكون بين طرفي الحبل، بعد ربطهما بالخشبة، مسافة لا تقل عن نصف المتر. وبذلك يصبح شكل الحبل على هيئة حرف U. ثم يحضر اللاعب قطعاً من القماش، ويلفها على الجزء المقوس من الحبل، لتصبح بمثابة كرسي. فيجلس الصبي على الكرسي، باسطاً قدميه إلى الأمام ممسكاً طرفي الحبل بيديه، محاولاً الاندفاع إلى الأمام وإلى الخلف بجهد ذاتي. وقد يعينه شخص آخر بدفعه من الخلف عدة مرات، حتى يأخذ في التأرجح ذهاباً وإياباً. ويستمر الصبي في التأرجح على هذا الوضع، حتى يقرر التوقف عن اللعب ليحل محله آخر، وهكذا.

وعند استخدام عُسْبان النخل بدلاً من الحبل، يبحث اللاعب في المزرعة عن نخلتين متجاورتين، يكونان على الطول نفسه، تفصل بينهما مسافة لا تزيد عن أربعة إلى خمسة أمتار. فيقف في منتصف المسافة، بين النخلتين، آخذاً عسيباً من كل نخلة ويربطهما ويشدهما

إلى بعضهما. ثم يجلس عليهما، باسطاً قدميه إلى الأمام، ممسكاً بيده اليمنى أحد العسيبين، وبيده اليسرى العسيب الآخر. ثم يأخذ في الاندفاع إلى الأمام والخلف بجهد ذاتي. وقد يساعده شخص آخر في دفعه عدة مرات إلى الأمام، حتى يأخذ في التأرجح تلقائياً. ويستمر اللاعب في التأرجح حتى يتعب أو يمل، فيقرر التوقف عن اللعبة. عند ذلك يحاول تخفيف سرعة التأرجح، حتى إذا توقف عن التأرجح قفز إلى الأرض. وقد تصبح لعبة المرجاحة مجالاً للتنافس والتحدي بين لاعبين وأكثر عند وجود درافه لكل لاعب على حدة. فيتنافس اللاعبون فيما بينهم في الارتفاع إلى أعلى، كلٌ بمرجحانته، لمسافة أبعد من زملائه. واللاعب الفائز هو الذي يستطيع عند الاندفاع إلى الأمام، الوصول إلى مستوى من الارتفاع أعلى من بقية منافسيه.

ويطلق اسم المراجيح أيضاً، في عامية المنطقة الوسطى، على تلك الآلة التي تستخدمها الأمهات قديماً لتعليق (الميزب) وهو سرير ينام فيه الأطفال الرضع مصنوع من جلود الأغنام ولعله هو المعروف بالمنز في بعض المناطق. ويُعمل الميزب من ثلاث عصي، اثنتان منها على شكل نصف دائرة. أما العصا الثالثة فهي عصا مستقيمة، تعرض على العصوين السابقتين من وسطهما، ويترك جزء بسيط منها متجاوزاً وسط العصا الهلالية المرتكزة على الأرض. وتشد هذه العصا الثالثة إلى العصوين هلاليتي الشكل، حيث تلتقي بهما من وسطيهما، بحبل أو بقِدّ ونحوه. ثم يعلق الميزب على المراجيح من رأس العصا الثالثة. وبعد تعليق الميزب، وبداخله الرضيع، تدفعه الأم إلى الأمام والخلف عدة مرات، فيأخذ في التأرجح مما يساعد الرضيع على الاستغراق في النوم سريعاً (السليم ١٤٠٦: ١٣٥، ومصادر أخرى).

المْراز

من الألعاب التي يمارسها الذكور فيما بعد سن الحادية عشرة. تعرف بهذا الاسم في المنطقة الغربية، وتعرف باسم المِرْبَيْطَه في بعض أجزاء تهامة. وتمارس اللعبة نهاراً في ميدان فسيح ذي أرض لينة خالية من الحجارة والشوك مما قد يؤذي أقدام اللاعبين. ويشترك في ممارستها لاعبان فأكثر. فيضعان حجراً كبيرا، نوعاً ما، في وسط الميدان ليكون علامة للنقطة التي يبدأ منها القفز. وعلى

بعد بضعة أمتار يرسم خط مواز لموقع الحجر يعرف بخط الرجعة. وتعد المسافة ما بين خط الرجعة والحجر الكبير، هي المسافة التي يتعين على اللاعبين قفزها. ثم يأتي كل لاعب بحجرين في حجم قبضة اليد. وعلى بعد ما يقارب عشرة أمتار من الحجر الكبير، في الاتجاه المعاكس لخط الرجعة، يُرسم خط يصطف عليه اللاعبون حسب الاتفاق أو حسب القرعة استعداداً لبداية اللعب. وبعد أن يصطف اللاعبون، يمسك اللاعب الأول الحجرين في يديه ثم ينطلق مسرعاً نحو الحجر، المتخذ علامة لبداية القفز، حتى إذا قاربه قفز في اتجاه خط الرجعة. وفي هذه الأثناء عليه أن يقذف الحجرين الممسك بهما إلى الخلف، وذلك قبل أن يستقر هو على الأرض. ثم تقاس المسافة التي قفزها، ابتداء من مكان الحجر علامة القفز. ثم يأتي دور اللاعب الثاني فالثالث، وهكذا كل منهم يقفز وبالطريقة نفسها. وبعد انتهاء آخر لاعب تقاس المسافة التي قفزها كل واحد منهم. واللاعب الفائز هو من استطاع قفز أطول مسافة مقارنة بمنافسيه. وتجدر الإشارة إلى أن اللاعب إذا استقر على الأرض قبل قذف الحجرين الصغيرين من يده إلى الخلف، يتعين عليه أن يعيد اللعبة من جديد. فمن شروط اللعبة أن يتخلص اللاعب من الحجرين الصغيرين أثناء القفز، وقبل استقراره على الأرض (العواد ١٤٠٧: ٣٩).

المرازيز

وهي لعبة تمارس في الباحة قوامها فريقان متنافسان، وحجارة طويلة، وأخرى صالحة للرمي بحجم حبة الطماطم وتبدأ بأن يعمد كل فريق إلى تثبيت الحجارة الطويلة عمودياً وتسمى مرازيز ومفردها مرزاز ولكل فريق ثلاثة مرازيز، وتثبت متتابعة ويفصل بين المرزاز وأخيه قرابة ٥٠سم ويفصلها عن مرازيز الخصم مسافة كافية للرمي والتصويب وتستخدم القرعة لتحديد صاحب الرمية الأولى، فيقف الرامي عند المرز الأول لفريقه ويصوّب على مرازيز الطرف الآخر، فإن أصاب أحدها يصبح من حقه إعادة الرجم، وإن أخطأ فعليه التنحي ليبدأ الفريق المنافس في أخذه. وقد تكون الرمية الواحدة مصيبة لاثنين من المرازيز وهذا نوع من التفوق، فإذا سقطت جميع مرازيز أحد الأطراف قبل مرازيز الطرف الآخر فإن صاحب المرازيز الساقطة يصبح مهزوماً.

الْمَرامى

من ألعاب الذكور ممن تجاوزوا سن الثانيـة عشرة، وهي لعبة تـعتمد على المهارة في التصويب والدقة في التسديد. وكلـمة الْمَرامـى مأخـوذة من الرمـي، والمقصود بها اشتـراك اثنين أو أكثر من اللاعبين فـي التسديد رمياً نحـو هدف محدد.

الْمَرامى

تمارس هذه اللعبة نهاراً في ساحة أو ميدان فسيح خال من العمران والأشجار، وبعيد عن المارة. يمـارسها لاعبان على الأقل، وقد يشترك في مزاولتها فريقان متـكافـئان من حـيث العـدد وقدرات اللاعـبين. يتفـق اللاعبان عـلى شيء محددٍ، كحجر أو عظم أو جالون فارغ ونحو ذلك، ليكون بمثابة الهـدف الذي يقذف بالحجارة، ويوضع على مسافة لا تقل عن عشرة إلى خـمسة عشر متراً. ويحضر كل لاعب حجراً ليقذف الهدف به، ويسمى بالصول أو السهم. بعد ذلك يصطف اللاعـبان أو أعضاء الفريقين، على الخط المستقيم الذي تفصل المـسافة المذكورة بـينه وبين الـهدف. ثم تجرى القرعـة لتحديد مَن مِـن اللاعبين يبـدأ الرمي. فيـبدأ من تحدده القرعـة الرمي نحو الهدف، فإن أصابه حسبت له نقطة على منـافسه، وإلا فاته ذلك، وانتقـل الدور إلى منافسه. فيسدد نحو الهدف، فإن أصاب فلـه نقطة، وإلا عاد الدور مرة أخرى إلى اللاعب الأول، وهكذا. وكلما أصاب أحد اللاعبين الهدف، أعيد الهدف إلى مكانـه. وفي نهاية اللعبة، يعد الفائز من استطاع إصابة الهدف مرات أكثر من منافسيه. أما إذا اشترك فريقان في اللعـبة، فإن أعضاء الفـريق البادئ بالتسديد يرمون الهدف لاعباً تلو الآخر حتـى يرمي آخـر لاعب في الـفريق. تسجل عـدد المرات (النقاط) التي نجـح فيـها أعضاء الـفريق الأول فـي إصابة الهـدف. بعد ذلـك ينتـقل الدور فـي التسديد لأعـضاء الفريق الثاني، وبـعد انتهاء آخر لاعب من التسديد تحصى عدد المرات التي نجح فيها أعضاء هذا الفريق في إصابة الهدف. بعد ذلك تجرى عملية المقارنـة بين الفريقـين من حيث مرات إصابة الهدف. والفريق الفائز هو الذي

استطاع أعضاؤه إصابة الهدف مرات أكثر (الهويمل ١٤٠٨ : ١٦١، ومصادر أخرى).

المربوه

(انظر عظيم سرى)

المربيط

(انظر المراز)

المرْتبه

من الألعاب التي يمارسها الذكور ممن تتجاوز أعمارهم سن الثانية عشرة. وسميت اللعبة بالمرْتبه تشبيهاً لها بمرتبة السيارة، ذلك أن ممارسة اللعبة تتطلب وضع لوح من الصفيح على إطار أو عجلة (كفر) سيارة، إذ يشعر من يجلس على هذه الخشبة وكأنه جالس على مرتبة السيارة. وأثناء اللعبة يتعين على اللاعبين القفز فوق تلك العجلة بذلك الوضع، مع عجلة أخرى توضع إلى جانبها. ولممارسة هذه اللعبة يُحضر إطاران (كفران) من إطارات السيارات. فينصب أحد الإطارين على الأرض، ويوضع الإطار الثاني إلى جانبه على بعد مسافة لا تقل عن متر، ولكنه يثبت في الأرض بعمق لا يقل عن خمسين سنتمتراً. ثم يؤتى بلوح من الصفيح بطول متر وبعرض إطار السيارة تقريباً، ويسند أحد طرفيه على الإطار الأول، ويوضع طرفه الثاني على الأرض باتجاه الإطار المثبت في الأرض.

وصفة اللعبة أنه بعد إعداد أدواتها، يجتمع عدد من اللاعبين في حدود اثنين إلى ستة، ويصطفون واقفين على خط مستقيم، على بعد عشرة أمتار في اتجاه الإطار الذي وضعت عليه المرتبة. ويتعين على كل لاعب أن يسرع نحو العجلتين ليقفزهما، واللاعب الفائز من المجموعة هو الذي يستطيع تجاوز العجلتين والوصول إلى مسافة أطول بعد العجلة الثانية (المرزوقي ١٩٨٤ : ٦٥-٦٧، ومصادر أخرى).

المرْتَمّه

من ألعاب الصيد التي يمارسها الشباب الذكور بعد سن الخامسة عشرة، لصيد الطيور الصغيرة كالحمام، والحجل، والقطا، والسمان، والقماري، والعصافير ونحو ذلك. وتعرف بهذا الاسم في المنطقة الغربية، وفي الباحة تعرف باسم (المنسيه)، وفي المدينة المنورة وما حولها تسمى (الردّيْحه) ولعل كلمة المرْتَمّه مأخوذة من الفعل ارتمى، فالارتماء هو سقوط أو وقوع

شيء معلق في مكان محدد. وتمارس اللعبة نهارا، وعلى نحو خاص في مطلع النهار وقبيل الغروب، حين تهبط الطيور للمزارع بحثاً عن الغذاء. وتتطلب اللعبة ذهاب الصياد إلى الحقل لاختيار مكان يكثر فيه تجمع الطيور الصغيرة، فيحفر فيه حفرة صغيرة أكبر بقليل من حجم الطائر المراد صيده. ثم يحضر خشبة ثقيلة أو صخرة مسطحة توضع بشكل مائل، كغطاء للحفرة، وتدعم الخشبة أو الصخرة بعود صغير على الأرض من طرف الحفرة. ثم ينثر كمية من الحب في الحفرة، ويذهب بعيدا. فإذا جاءت الطيور ورأت الحب في الحفرة حطت مسرعة نحوها لالتقاط الحب. ويحدث مع هبوطها في الحفرة أن تحرك أجنحتها العود الصغير الذي يسند القطعة الخشبية أو الصخرة، فيترتب على ذلك وقوع الخشبة أو الصخرة التي تكون مسطّحة، وتسمى أحياناً بالصفيحة، على فوهة الحفرة، مطبقة على ما فيها من الطيور. عند ذلك يأتي الصياد مسرعاً لجمع الطيور المحاصرة في الحفرة، ويلجأ الصياد إلى ربط العود الدقيق بخيط طويل لا يكاد يرى، ليمسك به الصياد من مكان بعيد. فإذا دخلت الطيور في الحفرة لالتقاط الحب سارع الصياد بسحب الخيط الرفيع، فتقع

الصخرة أو الخشبة على فوهة الحفرة مطبقة على ما فيها من الطيور (السالمي ١٤١٠: ٣١٢).

المرجانه

(انظر المقلاع)

المرجمه

(انظر المقلاع)

المرز

(انظر التصويب)

المِرْقَع

من الألعاب المسائية التي يمارسها الصبيان ممن هم دون سن الثالثة عشرة. ويبدو أن كلمة المرقع اسم آلة من الفعل رقع، بمعنى ضرب، وهو قطعة من القماش ملفوفة لفاً محكماً، حتى تصبح بمثابة كرة متماسكة. وكلمة المرقع في عامية جنوب المملكة تعني المضرب، وذلك لأن الكرة في إحدى مراحل اللعبة تستخدم أداة للضرب.

وتمارس اللعبة من قبل مجموعة من اللاعبين بحدود عشرة أو أكثر. يرسمون دائرة كبيرة على الأرض يتوسطها حجر، ويحضر كل لاعب منهم المرقع الخاص به ويضعه على الحجر. أما الحجر فيربط أحد طرفيه بحبل، ويمتد الطرف الثاني ليصل إلى محيط الدائرة. ويُختار أحد اللاعبين ليقوم بدور الحارس. فيدخل الدائرة ويمسك بطرف الحبل الممتد إلى محيط الدائرة، وتكون مهمته حراسة المراقع من أن يختطفها أحد اللاعبين المتربصين خارج نطاق الدائرة. وتبدأ اللعبة بأن يبدأ اللاعب الممسك بطرف الحبل داخل الدائرة بالدوران داخل الدائرة، فيصول ويجول داخلها. أما اللاعبون المتمركزون خارج الدائرة، فيجولون حول الدائرة يحاول كل منهم اغتنام الفرصة لينقض على الحجر، على حين غفلة من الحارس، لاختطاف أحد المراقع. فإن نجح أحدهم في ذلك من دون أن يلمسه الحارس، أمسك اللاعب بالمرقع وانهال به ضرباً على الحارس عقاباً له لعدم حيطته وحذره، وعلى الحارس أن يتحاشى الكرة بعد رميها نحوه من قبل اللاعب الذي نجح في اختلاسها، كما يتعين على الحارس الاستمرار في دور الحراسة. أما إذا نجح الحارس في ملامسة اللاعب المتسلل داخل الدائرة، ولو لمسة خفيفة باليد أو القدم، يكون دوره كحارس قد انتهى، إذ يعني ذلك أنه نجح في حماية المراقع من الاختطاف.

ويتعين على اللاعب الملموس أن يحل محله في الحراسة ممسكاً بالحبل، ويأخذ في الصولان والجولان داخل الدائرة دفاعاً عن المراقع. أما الحارس الأول فيخرج لينضم إلى بقية اللاعبين خارج الدائرة، ويشاركهم في عملية التمويه على الحارس الجديد تمهيداً لاختطاف أحد المراقع الموضوعة فوق الحجر (الوشمي ١٤٠٨: ١١٥).

المروه

(انظر عظيم سرى)

المزاقيط

(انظر الحامل، والصقله)

المزانده

(انظر المطارحه)

المزْلام

من الطرق المستخدمة في صيد الطيور الموسمية التي تختفي عادة بين غصون الأشجار والنباتات الصغيرة خوفاً من الطيور الجوارح. ولذا فهذه الطيور عندما تنتقل من مكان إلى مكان، أو عندما تحس باقتراب أحد نحوها، تفر مسرعة من وجهه. وتطير عادة طيراناً منخفضاً، خوفاً من الطيور الجارحة التي إذا رأتها انقضت عليها وافترستها. ومن هذه الطيور الموسمية طيور الفرّي أو السمان، وكذلك الكراوين وما شابهها. كما يستخدم المزلام أيضاً في صيد الأرانب البرية، وطريقة الصيد بالمزلام تتمثل في إحضار الصياد عصا طولها حوالي نصف متر، وسمكها بحجم مقبض الكف تقريباً. ثم يذهب إلى الحقول، حيث توجد تلك الطيور، أو إلى البراري حيث تتكاثر الأرانب البرية. فإذا فر من أمامه طائر أو أرنب سارع بقذف مزلامه نحوه بطريقة محكمة، بحيث يرتطم المزلام بالأرنب أو الطائر الذي سرعان ما يهوي ساقطاً مترنحاً من شدة الضربة. فيسارع الصياد بالتقاطه وتذكيته قبل أن يلفظ أنفاسه الأخيرة. وتعرف هذه الطريقة أيضاً باسم المقراط (العريفي د.ت.: ١١٦، ومصادر أخرى).

المزْلام

المزويقه

(انظر الدوامه)

مزيته

(انظر النباطه)

مْسابَقْ لِنْخيل

هذه اللعبة من الألعاب الشعبية المعروفة في بعض المناطق الزراعية. وتتمثل اللعبة في المنافسة على صعود النخيل في أقصر وقت. وتتم عملية الصعود باستخدام الكَرّ، وهو حزام يلفه اللاعب حول جذع النخلة الخالي من الكرب وحول جسمه. ثم يشده ليساعده على تسلق الجذع. وهو يصنع من الجلد القوي المفتول (القِدّ) كما يكون الجزء العريض منه، الذي يلي ظهر اللاعب، خليطاً من النسيج القوي المتخذ من القد والليف. ولأداء اللعبة ينقسم اللاعبون إلى فريقين، ويبدأون بتسلق النخل مستخدمين الكر، ويتولى الجمهور، أو الحكم، حساب وتسجيل المدة التي يستغرقها كل فريق في الصعود. والفريق الفائز هو الذي يتمكن أفراده من تسلق النخلة في أقصر مدة من الزمن.

ونلاحظ أن الكر حبل يستخدمه الفلاحون في صعود النخيل لجني الرطب وغيره، لهذا فاللعبة تُعَوِّد أبناء الفلاحين

مْسابَقْ لِنْخيل

على استخدام هذه الأداة واكتساب مهارة صعود النخيل بها. فهم بذلك يقلدون آباءهم، فيجدون متعة وتسلية، وفي هذه اللعبة الفائدة العملية في مستقبل حياتهم. فإجادة استخدام الكر، والصعود بسرعة تؤهلهم لمساعدة آبائهم في العناية بالنخل. واللعبة تحتاج إلى قدر وافر من القوة والمهارة، لأن صعود النخلة، إذا كانت طويلة، ليس عملية سهلة (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ١١٦-١١٨).

مُسابَقَة السَّيْل

يعد قدوم المطر في المناطق الزراعية والصحراوية مناسبة سعيدة يفرح لها الصغار قبل الكبار. ولهذا يعبر الصغار عن فرحتهم بملاحقة السيل في المناطق التي بها أودية. فهم غالباً ما يسابقون السيل بالجري أمامه في الوادي، حتى مكان معين، ثم الخروج منه. وفي بعض الأحيان يحدث أن يكون السيل أسرع من الصغار، فيلحق بهم، مما يتسبب في حدوث بعض حوادث الغرق. وتعد اللعبة من الألعاب الممتعة والمسلية للصغار، وهي تمارس غالباً في غفلة من أهلهم، حتى لا يمنعوهم من لعبها خشية أن يجرفهم السيل.

مسابَقَة السّيْل

المساراه

من الألعاب القائمة على مهارة الجري السريع والقدرة على المراوغة. والكلمة مأخوذة من الفعل سرى، وهو السير ليلاً لمسافات طويلة. والمساراه لعبة جماعية يشترك فيها مجموعة من الأفراد بمختلف الأعمار. فيطاردون لاعباً ذا قدرات رياضية عالية، بقصد اللحاق به قبل وصوله إلى نقطة محددة.

وأكثر ما تمارس هذه اللعبة ليلاً في الليالي المقمرة، وتتميز بطابعها الجماعي. فيشترك في ممارستها مجموعة من الصبيان والشباب إلى جانب كبار السن ممن لديهم الاستطاعة على الجري. واللعبة في مجملها تشبيه للمشهد الذي يصور أهل القرية، صبياناً وشباباً وشيوخاً، وهم يطاردون لصاً. يتجمع اللاعبون في مكان فسيح، كأحد الحقول بعد جني محصولها، ويتفقون على نقطة الانطلاق

ويسمونها المسرى، ونقطة الانتهاء ويسمونها نهاية المسرى. ثم يخلع جميع اللاعبين ملابسهم، إلاّ سراويلهم، حتى لا تعوقهم عن سرعة الحركة. ثم يقفون صفاً واحداً على خط بداية المسرى. فيتقدم أكثر اللاعبين فتوة وسرعة ويبتعد عنهم بضعة أمتار، بحيث يكون بقية اللاعبين على خط البداية، ليشكلوا حائطاً يمنع هذا اللاعب من بلوغ خط النهاية بسهولة. وبعد أن يتخذ هذا اللاعب مكانه، الذي يبعد بضعة أمتار عن بقية اللاعبين الواقفين على خط البداية، يصرخ بأعلى صوته قائلاً «سرى» إيذاناً بانطلاق اللعبة. فيرد عليه اللاعبون بعبارة «من الساري سرى ياقوم طاح» وهي تفيد التهوين من أمر اللاعب المتحدي، وأنه مهما بلغ من قوة، فسيتم اللحاق به وإمساكه. وقد يبلغ عدد هؤلاء اللاعبين فوق العشرين لاعباً. فيبدأون في مطاردته مرددين العبارة السابقة، مما يحمسهم على سرعة اللحاق به وطرحه أرضا، وهذا يشجعه على زيادة السرعة ومراوغتهم حتى لا يتمكنوا من الإطاحة به. ويتفنن اللاعب المتحدي في المراوغة، مرة يمنة ومرة يسرة، وهو منطلق باتجاه نهاية المسرى. أما المطاردون فيحاولون قطع الطريق عليه بأن يتكتلوا أمامه فرادى وجماعات، وهو ينطلق نحوهم إيهاماً منه بأنه يقصدهم، حتى إذا قاربهم راغ عنهم بكل ما استطاع من سرعة وقوة متجهاً نحو نهاية المسرى، متسللاً من أي مكان لا يوجد فيه من اللاعبين من قد يطيح به. فإذا وصل إلى نهاية المسرى يكون بذلك قد فاز عليهم. وتعاد الكرة مرة ثانية وثالثة وهكذا. أما إذا تمكنوا من القبض عليه، فإن عليه أن يقول عبارة «علا» اعترافاً منه بأنه قد هزم وانتهى ووقع. وعند ذلك يأخذ اللاعب الذي أمسك به دور اللاعب الساري. وقد يحدث أن يُلقى القبض على اللاعب الساري، فيمتنع عن قول «علا» إشارة إلى عدم اعترافه واستسلامه للهزيمة. فيلتقط أنفاسه ويستعيد قواه، ليقوم بالانفلات والتخلص من المطاردين، ثم ينطلق كالريح نحو نهاية المسرى. وبذا يكون قد انتصر عليهم (علي ١٤١٠: ٧٧-٧٨).

المسارَى

وهي المبارزة أو التنافس في رمي الحجارة إلى أبعد مسافة ممكنة بقذفها باليد. ولا يشترط لهذه اللعبة عدد معين من اللاعبين، فقد تكون بين اثنين أو ثلاثة أو أكثر. وتجرى في الساحات

الواسعة خـارج البلدة، عادة، لكي لا تصيب الحجارة أحد المارة.

وعند ممارستهـا يحدد خط للرمي يضع المتسابق قدمه عليـه عند الرمي، وقد يتأخر عنه عدة أمتار، ثم يأتي إليه مسرعاً. فإذا بلغه قذف بـالحجر الذي في يده بكل قوة. ثم يليه اللاعب الآخر وهكذا. واللاعب الذي يستطيع قذف حجره مسـافة أبعد من الآخرين يـعد فائزا. وكان الصغار في السابق يعمدون إلى كي أذرعهم بواسطة خرقة ملفوفة على شكل إصبع يضعها الصغير على ظهر ذراعه، ثم يشعل النار في طرفها الأعلـى ويتركـها تحتـرق حتى تـأتي حرارتها وتترك فيه أثراً واضحاً وتسمى في العامية الـقدحه، وجمعها قداح. وكان الناس فـي السابق يتوهمـون أن هذه العملية تقوي ذراع اليد، وتكسب من يفـعلها قـوة في الرمي ودقـة في التسديد والإصابة.

الْمُشاقله

من ألعاب القوى التـي تتطلب قوة التحمل وشدة المراس، ويمارسها الذكور في مختلف مراحل العمر. وكلمة المشاقلة مأخـوذة من الفعـل شَقَلَ الذي يـعني بالعامية رفع الشيء عن الأرض. وجاء في القامـوس المحيط «شَقَلَ الدينار أي وزنه». ولـيس للـعبة وقـت أو مكـان محددان، فقد تمارس نهاراً أو ليلاً، داخل المنازل أو خارجها.

وتتطلب مزاولة اللعبة لاعبين اثنين متكافئين من حيث العمر والقوة والمهارة وحجم الجسم، إذ يلعب حجـم الجسم دوراً مهماً في تحقيق الفوز. وصفتها أن يستلـقي كل لاعب على الأرض، في اتجاه مخـالف للآخر، أي يكـون رأس كل لاعب مـنهما عند قـدمي اللاعب الآخر، وتكون عيناهما في اتجاه السقف. ويتعـين على كل لاعـب أن يضع يده اليمنى على كتف اللاعب الآخر ويثبتها فيه، ويتـعين على اللاعبـين أن يلبسوا سراويل طويلة حتى لا تنكشف عوراتهم أثناء رفع أقدامهم وسيقانهم إلى الأعلى في إحدى مراحل اللعبة، خاصة أن اللعبة غالباً ما تزاول وسط جمع من المتفرجين. وتبدأ اللعـبة بأن يشد كل لاعب كتف الآخر بيده اليمنـى، في حين يرفع كل منهما رجله وساقه اليمنى إلى الأعلى. ثم يـبدآن في الـتحاور بـالأقدام وهي مرفوعة إلى الأعلى، ويستمران في ذلك حتى يتمكن أحدهما من خبط وتشتيت قدم اللاعب المنافس. فيدفع قدم منافسه، مع شد كتفه شداً عنيـفا، مما يؤدى إلى

قلب اللاعب باتجاه رأسه فيتغير وضعه من الانبطاح على الأرض إلى القعود عليها. وبذلك يكون هذا اللاعب مهزوماً. وقد تعاد اللعبة لمرات أخرى مع اللاعب نفسه. فإذا تكررت هزيمته، انسحب من اللعبة ليحل محله آخر من المتفرجين لمنازلة اللاعب المنتصر (علي ١٤١٠: ٦٩).

المَشْرع

من وسائل الصيد المعروفة في منطقة سدير. وتمارس عادة في المزارع والنخيل وبعض المواقع المجاورة لها. ويلزم لممارستها عدة خطوات:

يحفر حوض مستطيل، بعمق خمسة سنتيمترات تقريباً، ويدهن بمادة جيرية عازلة للتسرب، ويملأ بالماء. ثم تنصب شبكة صغيرة تسمى شبكة القطا على أحد جانبي الحوض، وسميت بشبكة القطا لأن هذه الطريقة غالباً ما تكون خاصة بصيد القطا وترتكز على عودين متحركين، طولهما يزيد قليلاً عن عرض الحوض. وتربط الشبكة بخيط طويل موصول إلى غرفة صغيرة يختبئ فيها الصياد. وتكون الغرفة على شكل حفرة مسقوفة، تسمى عشة المشرع، وهي تحفر في الأرض بعمق نصف متر تقريباً، وتبنى من أعلى بارتفاع قريب من مستوى سطح الأرض، لكي لا تخيف الطيور بارتفاعها. وتحتوي على مدخل للصياد، وعلى فتحة صغيرة في مقدمتها كالنافذة الصغيرة يطل منها الصياد، ويدخل من خلالها الحبل المربوط بالشبكة. ويربط بطرف الحبل من الداخل عود يعرض على جانبي الفتحة، بحيث يكون جاهزاً للسحب في أي لحظة. وقد يستخدم صاحب المشرع ما يسمى بالرَّبِّيطة وهي جثة طير كاملة، أو بقايا طير قد أُكل وبقيت بعض أجزائه كالرأس والجناحين، توضع على عود مركوز في الأرض. فإذا رأته الطيور المحلقة ظنته طيراً ووردت على الماء. وقد تكون (الرِّبيطه) طيراً حيَّاً لكنه مقصوص الجناحين يربط إلى الحوض بحبل مدفون في الأرض. وعند ورود الطيور حوض الماء، يجذب الصياد الخيط المشدود بالشبكة، فترتفع الشبكة على العودين، ثم تطبق على الطيور.

المشي على العلب الفارغة

بعد انتشار أنواع متعددة من العلب، بدأ الصبيان بإدخالها في بعض الألعاب الخاصة بهم. مثال ذلك استخدام علب الجبنة في عصا الدنانه، واستخدام علب الصلصه في بعض الألعاب كعمل كفرات

السيارات أو سماعة التلفون وما إلى ذلك. وأما هذه اللعبة، وهي المشي على العلب الفارغة، فصفتها أن يحضر الصبي ثلاث علب فارغة. ثم يبدأ بالمشي على تلك العلب الواحدة تلو الأخرى، ناقلاً قدمه من هذه العلبة إلى تلك. فإذا وصل إلى العلبة الأخيرة قام بنقل العلبتين الأخريين، ليبدأ من جديد. ويفوز في اللعبة من يستطيع المشي مسافة أطول.

وهناك طريقة أخرى لممارسة هذه اللعبة، وصفتها أن يحضر الصبي علبتين فارغتين، كلاهما مفتوحة من جهة واحدة. ثم يفتح في الجهة المغلقة من كل علبة، فتحة صغيرة أو فتحتين صغيرتين متجاورتين. بعد ذلك يحضر حبلين، طول الحبل بارتفاع قامته. ثم يدخل أحد طرفي كل حبل داخل فتحة العلبة ويربطه بها، ثم يمسك الطرف الآخر للحبل في يده.

وطريقة اللعبة أن يتخذ اللاعب من العلبتين شبه حذاء، فيضع كل قدم على علبة جاعلاً طرف حبل القدم اليمنى باليد اليمنى، واليسرى باليد اليسرى. ثم يحرك العلبتين بقدميه محاولاً السير بطريقة طبيعية.

وقد يمارس اللعبة لاعب واحد، وقد يمارسها أكثر من لاعب. فيحددون لأنفسهم خط بداية وخط نهاية، واللاعب الفائز هو من يصل إلى خط النهاية قبل اللاعبين الآخرين (السليم ١٤٠٦ : ١٥٧).

المشي على اليدين

تتمثل هذه اللعبة في قفز اللاعب إلى الأمام مع شقلبة جسمه في الهواء، بحيث يقع على يديه ويعتمد عليهما في رفع جسمه بدلاً من رجليه. وعلى هذا الوضع يصبح رأسه إلى أسفل ورجلاه إلى أعلى. ثم يبدأ بنقل يديه إلى الأمام محاولاً السير عليهما بطريقة طبيعية وكأنه يسير على قدميه.

وتحتاج اللعبة إلى قدر كبير جداً من المهارة والخفة والقدرة على الاتزان. كما تحتاج إلى وقت من التدريب لكي يجيدها اللاعب.

وهناك من اللاعبين من يحقق مهارة فائقة في ممارسة هذه اللعبة بحيث يستطيع المشي على المواسير المعترضة في الهواء، وعلى حواف الجدران. ومنهم من يستطيع صعود الدرج وهو على هذا الوضع المقلوب.

وتنظم المسابقات المثيرة بين من يجيدون ممارسة هذه اللعبة، خصوصاً أثناء الاحتفالات والمهرجانات التي تقام في الأندية الرياضية والمدارس.

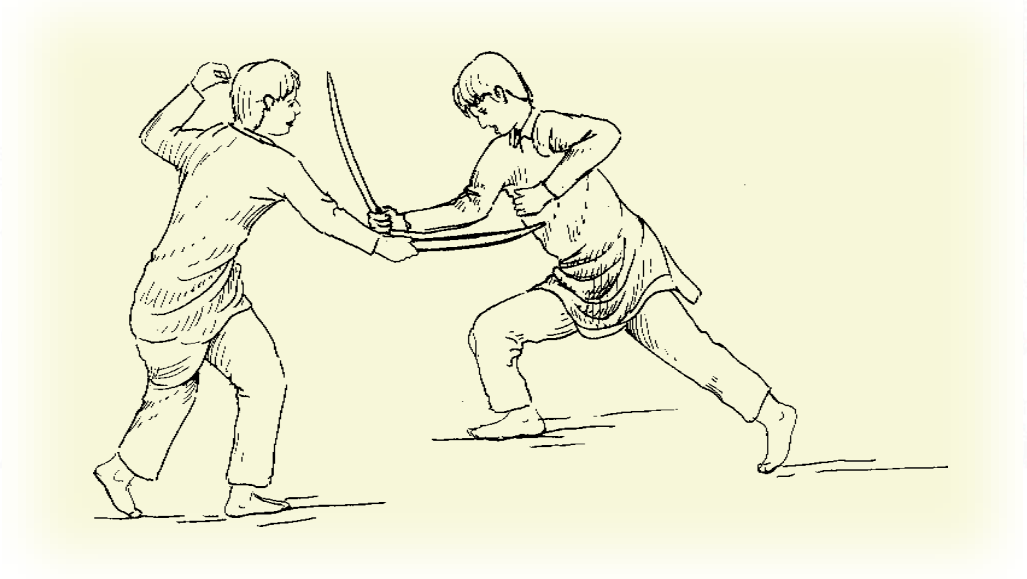
المصارعه

(انظر المطارحه)

الْمُصاقره

من ألـعاب المبـارزة التي يمـارسها الشباب ممن تجاوزوا سن الخامسة عشرة. تعرف هذه اللعبة في بعض مناطق المملكة الْمُبارزه، أو الْمُناقله. وتعني جميع هذه المسميات تقاتل شخصين متكافئين، بآلة وطريقة يتفقان عليها قبل النزال.

ويمارس اللـعبة اثنان مـن اللاعبين المتكافئين من حيث القوة والمهارة. يحضر كل لاعب عصا من الخشب القوي، ويتم تهيئتها لتصبح كـل منهما بمثابة سيف. ويتعين أن يكون السيفان متساويي الطول. يتقابل اللاعبان في الميدان وقد حمل كل منهما سيفه. وتبدأ اللعبة بأن يحاول كل منهما مد سيفه تجاه الآخر وتسديده في بطن خصمه، أو في أي منطقة أخرى ما بين السرة إلى أعلى الصدر. ومن ينجح منهما فـي ذلك، يظل في الميدان. أما اللاعب الآخر فيعد لاعباً مصاباً ويتعين عليه الخـروج من اللعبة، ليـنزل محله لاعب آخر. وتبدأ المـبارزة من جديد. واللاعب الفائز هو مَنْ يستطيع الاستمرار لفترة أطول في الميدان، لِتَمَكُّنه من إصابة كل من نازله واحداً تلو الآخر (عفيـفي ١٤١٢: ١٣٠).



الْمُصاقره

المصاقِيل

من الألعاب المعروفة في عدد من مناطق المملكة، ويمارسها كلا الجنسين ممن تتراوح أعمارهم ما بين الثامنة إلى الثالثة عشرة. وعلى الرغم من أن اسم المصاقيل يطلق في بعض المناطق على اللعبة المعروفة بالصقله، كما ورد في موضعه، إلا أن لعبة المصاقيل تختلف عن لعبة الصقله اختلافاً جذرياً كما سيتضح أدناه.

وكلمة المصاقيل جمع مصقال، والمصقال حجر صغير أبيض مستدير الشكل يعرف بالمروه في بعض المناطق، وقد يكون من مواد أخرى كنوى التمر أو بعر الجمال. وقد حل محله حديثاً الزجاج كروي الشكل، الذي يطلق عليه الصغار في بعض مناطق المملكة عيون البقر أو البرجون.

تمارس هذه اللعبة بطرق مختلفة نوعاً ما، منها (الكَسْبه)، و(الصَّقْعَه)، أو (الصَّقعْ)، و(المُثَلَّث)، أو (الدائره)، و(الدَّبْقَه)، و(النّقْد)، أو (أم نقَيْد)، أو (الكَشحْ). ونورد فيما يلي كيفية لعبة المصاقيل، وفقاً لكل طريقة من هذه الطرق.

تتمثل لعبة المصاقيل بطريقة الكسبه، في أن يحضر اللاعبان مقداراً متساوياً من المصاقيل، ثم يحفران حفرة في الأرض، ويساوى المحيط الخارجي للحفرة. ثم يرسم اللاعبان خطاً يسمونه المدى أو الميد ووظيفته تحديد النهاية التي لا يجوز تجاوزها، والتي تملأ بالمصاقيل من قبل اللاعب الخاسر، على أن يكون بينه وبين الحفرة حوالي المترين. وقبل ابتداء اللعبة يميز كل لاعب مصقاله عن مصقال منافسه بوضع علامة مميزة معروفة من قبل اللاعبين. وبعد تحديد من يبدأ اللعبة أولاً، عن طريق القرعة أو الاتفاق، يأخذ اللاعب الأول مصقاله ومصقال منافسه ويصوبهما نحو الحفرة من الجهة التي تقع إلى الطرف الآخر من المدى أو الميد، بحيث تتجه المصاقيل إلى جهة المدى أو الميد، بعد خروجهما أو خروج أحدهما من الحفرة بعد قذفهما. ويعد اللاعب خاسراً في حالة استقرار كلا المصقالين في الحفرة، أو خروجهما معاً منها. وكذلك يُعد خاسراً إن استقر مصقاله في الحفرة وخرج مصقال زميله تجاه المدى. فيفقد دوره في اللعبة لينتقل إلى منافسه. أما في حالة خروج مصقاله إلى ناحية المدى وبقاء مصقال منافسه في الحفرة. فيعد فائزاً باللعبة. ويترتب على ذلك قيام اللاعب الآخر بملء المسافة -ما بين

مصقالـه، الواقع داخل الحفرة، وبين مصقـال منافسه، الذي فـاز باللعبة، الواقع خارج الحفرة إلى ناحية المدى- بالمصاقيل. وتصبح هذه المصاقيل ملكاً للاعب الفائـز. وهكذا تستمر اللعـبة بالطريقة نفسها حتى يأتي أحد اللاعبين عـلى مـا لدى الـلاعب الآخـر مـن المصاقيل. وتنتهي اللعبة بفوز اللاعب الذي تمكـن من ضم مصاقـيل زميله جميعاً إلى مصاقـيله، أو حصل على عدد كبير من المصاقيل مقارنة بمنافسه، في حالة رغبـتهما في التوقف وإنهـاء اللعبة.

أما الطريقة الثانية للعبة المصاقيل فإنها تدعى الصقعه، أو الصقع. والـكلمتان لهما المفهوم نفسه في اللهجة المحلية، إذ تعنيان ضرب حجر أو مادة صلبة عـلى شيء مماثل، مما يـحدث صوتاً. وعليه فالكلمتان اسم للصوت الصادر عن تلك العملية.

وتتمثل لعبة المصاقيل بهذه الطريقة، في أن يحضر كل لاعب من اللاعبين خمسة من المصاقيل، ثم تنثر جمـيعها على الأرض. ويبدأ اللعب، عن طريق الاقتراع أو الاتفاق، بأن يدفع اللاعب أحد المـصاقيـل المنتـثرة علـى الأرض بواسـطة إبهامـه نحو أحـد المصاقيـل الأخرى، فإن أصابه يصبـح ملكاً له. ثم يواصل اللعب طالما أنه في كل مرة ينجح في إصابة أحد المصاقيل، ليصبح ملكاً لـه. ولكنه يفقد دوره عنـدما لا يصيب المصقال أياً من المصاقيل المنتثرة على الأرض. فينتقل الدور إلى منافسه، ليلعب بالطريقة نفسها. وهكذا يستمر اللعب حتى تنتهي المصاقيل المنتشرة على الأرض، ثم تعاد اللعبة من جديد مرة أخرى. فيـضع اللاعب الذي حـصل على أقل عدد من المـصاقيل جميع ما بحوزته، ليضـع اللاعب الآخر العدد نفسه محتفظاً بالباقي في حوزته. ويبدأ اللعب من جديد بواسطة اللاعب الذي تمكن من دفع آخر مـصقال في الجولة الأولى.

وهكذا تستمر الـلعبة حتى تنتهي إما بتـمكن أحد الـلاعبين من تملـك جميع المصاقيل، وإما أن يقرر كلاهما إنهاء اللـعبة. وبذلك يكون الـلاعب الذي حاز عـلى جميـع المصاقيـل أو أكبر عـدد منها هـو الفائز، وتصـبح المصاقيل الـتي فاز بها ملكاً له. وقـد يشـترط عنـد مزاولـة اللعـبة بعـض الشـروط، مما يجـعل عمـلية الـفوز صعـبة، كـأن يشتـرط اللاعـبان ألا يصطدم المصقال بعد دفعه إلا بالمصقال

الذي عينه اللاعب كهدف له قبيل التسديد أو التصويب، أي عليه ألا يحرك أياً من المصاقيل الأخرى، وهو معروف بشرط التحريك أو الحركه.

وقد تمارس المصاقيل بطريقة الصقعه بأسلوب آخر. وصفته أن يجلس لاعبان متقابلين على أرض مستوية مع كل منهما عددٌ متساوٍ من المصاقيل. وأول خطوات هذه اللعبة تتمثل في أن يأخذ أحد اللاعبين مصقالين؛ واحداً من مصاقيله، والآخر من مصاقيل منافسه، ويضربهما ببعض، وذلك بأن يقذف في الهواء كلاً منهما في اتجاه الآخر. وبطبيعة الحال سيسقط كلا المصقالين على الأرض المستوية، متخذاً كل واحد منهما اتجاهاً معاكساً للآخر. وتحدد قوة الاصطدام بين المصقالين والدقة في التسديد لإصابة كل منهما للآخر، مدى طول المسافة الفاصلة بينهما بعد وقوعهما على الأرض. وهنا يتعين على اللاعب الثاني أن يضع مجموعة من مصاقيله، على المسافة الفاصلة بين المصقالين على خط مستقيم. أما الخطوة الثانية فتتمثل في أن يدفع اللاعب، الذي وقعت عليه القرعة، أحد المصقالين إلى الآخر بواسطة إبهام يده أو سبابتها. فإن أصابه فاز بجميع المصاقيل، أو بعدد منها حسب الاتفاق، وإلا انتقل الدور مباشرة إلى منافسه ليقوم بدفع أحد المصقالين إلى الآخر وهما في وضعهما الحالي، وبطبيعة الحال ستكون المسافة أبعد أو أقصر من المرة الأولى. فإن تمكن من إصابة الهدف فاز بجميع المصاقيل أو بالعدد المتفق عليه منها، وإلا انتقل الدور إلى اللاعب الأول، وهكذا. وعند اتفاق اللاعبين على عدد معين من المصاقيل ليكون جائزة لمن أصاب الهدف، بدلاً من الفوز بها جميعها دفعة واحدة، يعيد اللاعبان الخطوات نفسها بعد كل فوز، حتى يأتي أحدهما على جميع المصاقيل التي حددت مع بداية اللعبة، أو حتى يقررا إنهاء اللعبة. وهنا يصبح اللاعب الفائز هو الحائز على أكبر عدد من المصاقيل، وتصبح ملكاً له.

ومن صور لعبة المصاقيل ما يعرف بالدبقه، وتمارس من قبل فتاتين. تحضر كل فتاة عدداً من المصاقيل أو الخرز أو أزرار الملابس في حدود ثلاثة مصاقيل لكل لاعبة، على أن يتم تمييز أحدها ليكون مصقال البدء. ثم تحفر الفتاتان حفرة صغيرة وتحددان عن طريق القرعة

أيهما تبدأ اللعبة. فتأخذ الفتاة، التي ستبدأ اللعب، خرزها وخرز زميلتها، وترمي به بعيداً، نوعاً ما، عن الحفرة. وبعد أن يستقر الخرز وينتشر، يتعين على اللاعبة أن تدفع المصقال الخاص بها نحو الحفرة فإن سقط فيها حق لها أن تدفع بقية الخرز، بما في ذلك مصقال وخرز منافستها. فإن تمكنت من إسقاط جميع الخرز في الحفرة، واحدة تلو الأخرى، بعد كل عملية دفع، فازت باللعبة وصار جميع الخرز من حقها. وإن لم تتمكن انتقل الدور إلى منافستها التي يتعين عليها أن تبدأ بمصقالها. فإن كان مصقالها من بين المصاقيل التي استقرت في الحفرة، بدفعه سابقاً من قبل منافستها، كان لها الحق أن تختار أي خرزة أخرى لتواصل اللعب. فإن تمكنت من إدخال بقية الخرز، ولم تخطئ مرة واحدة، حق لها أخذ جميع ما بالحفرة من الخرز، بما في ذلك خرز ومصقال زميلتها. ومن الممكن أن تعاد اللعبة لعدة مرات، ولكن في كل مرة يتعين على اللاعبة الخاسرة إحضار مصقال جديد ومجموعة من الخرز، غير الذي أصبح بحوزة زميلتها، لتلعب به. أما الفائزة فعليها أن تضع فقط مصقالاً واحداً وكمية من الخرز مساوية لما احضرته اللاعبة الخاسرة على أن تحتفظ بالباقي رصيداً لها.

وهناك صورة أخرى للعبة المصاقيل، تسمى أحياناً الكشح، أو النقد، أو أم نقيد. والنقد والكشح في اللهجة المحلية، في بعض مناطق المملكة، يعنيان دفع شيء ما، كنواة التمر أو الحجر الصغير المستدير، بإبهام اليد أو بالسبابة. ويمارس هذه اللعبة لاعبان أو أكثر. يحفر اللاعبون في البداية حفرة على شكل دائري أو مربع، ويرسمون على بعد ثلاثة أمتار منها خطاً على الأرض ليكون بمثابة خط للرمي. ويحضر كل لاعب عدداً معيناً من المصاقيل يضعونها في الحفرة. ثم تجرى القرعة لتحديد أدوار اللاعبين، الأول فالثاني فالثالث، وهكذا. ثم يصطف اللاعبون على خط الرمي، ويبدأ اللاعب الأول برمي مصقاله نحو الحفرة. فإن سقط المصقال داخل الحفرة، فاز اللاعب وأخذ جميع المصاقيل الموجودة بداخل الحفرة، وإن لم يسقط المصقال داخل الحفرة انتقل الدور إلى اللاعب الثاني فالثالث وهكذا. ونظراً لصغر محيط الدائرة أو الحفرة يصبح سقوط المصقال داخلها أمراً بالغ الصعوبة. ويترتب على صعوبة إسقاط

المصاقيل من أول رمية بـداخل الحفرة، أنها تنتشر حولها. فإن رمى آخر اللاعبين مصقاله من خط الرمي نحو الحفرة ولم يتمكن من إدخاله في الحفرة، فإن الدور ينتقل للاّعب الأول. ويتعين على هذا اللاعب أن يأتي إلى المـصاقيل المنتشرة حول محيط الدائرة، ويـقوم بنقدها أو كشها بإبهام يده أو بسبابتـه نحو الحفرة مبتدئاً بمصـقاله. وبطبيعة الحال يصبح إدخال المصاقيل في الحفرة هذه المرة أمراً أكثر سهولة من المرة الماضية. فإن تمكن من إدخال مصـقاله كان عليه أن يـقوم بالشيء نفسه مع بقية مصاقيل زملائه. فإن تمكن من إدخالها في الحفرة، واحداً تلو الآخـر، من دون أن يرتطم واحـدٌ منها بأي من المصـاقيل الموجودة خارج الحفرة، عُدَّ بذلك هو الفائز. ويحق له أن يأخذ ما بالحفرة من المصاقيل جميعاً، بما في ذلك مصاقيل الرمي. أما إذا تمكن من إدخال مصقاله وبعضاً من مصاقيل منافسيـه، ولم يتمكن من إدخال بـقية المصاقيل انتقل الدور إلى اللاعب الثاني. فيستكمل ما بدأه اللاعب الأول مبتدئـاً بمصقاله، إن كان لا يزال خارج الحفرة. أما إذا كان مـصقاله من بين المـصاقيل التي أدخلها اللاعب السابق عليه، فهنا يبدأ بمصقال اللاعب الذي يليه وهكذا. وبعد انتهاء اللعبة تعاد مرة أخرى. وتتم في كل مرة تصفية اللاعبين وإبعادهم، بحـيث لا يـشارك في الـلعبـة، عنـد إعادتها، إلا مـن كان فائزاً، أو من لا يزال لديه مصـاقيل للعب بها (السلـيم ١٤٠٦: ١٤٠-١٤١، ومـــصـــادر أخرى).

مْصالَب

من الألعاب المعروفة في القطيف، ويزاولـها ثلاثة أو أكـثر من الـشبان، وتـعتـمد عـلـى المهـارة والدقـة في التصويب. تزاول هذه اللعبة بوضع علبة واحدة فارغة على بعد عشرة إلى خمسة عشر مـتراً من مكان وقـوف اللاعبين ويحضر كل لاعب حجراً بمثابة قذيفة. ثم يرمي اللاعبون، واحداً تلو الآخر، العلبة الفارغة، ومن أصابها يعد الفائز على الآخرين، وتعاد اللعبة عدة مرات، بإعـادة العلبـة الفارغـة إلى مكانـها. واللاعب الفـائز هو الذي يتمـكن من إصابـة الهدف مـرات أكثـر من بقـية اللاعبين، ويسمى الصّلاب أو النّصوع وهي ألفاظ من صيغ المبالغة تدل على كثرة الإصابة مثل نهَّام لشدة الشره في الأكـل، وأكول لـكثـرة الأكل. وقـد تستخـدم الأداة التي تسمى النـباطه أو

مْصالَب

الفلاتيه أو النباله في التسديد عوضاً عن الرمي باليد (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ١٢٥).

المِصْفِيق

اشتقت تسمية هذه اللعبة من الصفق وهو ارتطام شيء بشيء بشدة. واللعبة من ألعاب الشباب والصبيان في قرى شمران، بالمنطقة الجنوبية. وصفتها أن يحضر اللاعبون مصفيقاتهم، التي يصنعونها غالباً من جريد النخيل، فيصنعونها على شكل مقلاع أو (مرجمه)، ولكنهم لا يضعون فيها حصى للرمي. وتبدأ اللعبة بأن يصطف اللاعبون، ثم يبدأ كل لاعب بشد مصفيقه بأقصى قوته وبحركة معينة، لكي يحدث صوتاً شبيهاً بصوت البندقية. واللاعب الذي يحدث مصفيقه صوتاً أقوى يعد هو الفائز. وتعتمد قوة الصوت على قوة اللاعب من ناحية، وعلى كبر المصفيق من ناحية أخرى. وتمارس هذه اللعبة لهدفين: أحدهما التسلية، والآخر لحماية المزارع من الطيور التي تهرب عند سماعها مثل ذلك الصوت، كما أنها تساعد على تنمية مهارات الابتكار في صناعة مثل تلك الأدوات التقليدية، التي

المِصْفِيق

يحتاجها السكان في المناطق القروية في حياتهم اليومية.

مْضيْمضاح

تعد هذه اللعبة من الألعاب الرجولية، التي تعتمد على قوة التحمل والصبر. وتمارس اللعبة من قبل الشباب في العيص من المنطقة الغربية، كما تمارس في المنطقة الجنوبية، خاصة في عرين قحطان، وتسمى لديهم الحيد الحارّة. وتبدأ اللعبة بأن ينقسم اللاعبون إلى قسمين. ثم يعمدون إلى وضع حصاة صغيرة، تسمى مْضيْمضاح في النار حتى تصبح حارة. ثم ترمى الحصاة ويبدأ اللاعبون بالبحث عنها. فمن يجدها يأخذها ويجري بها إلى موضع شب النار، ويحاول اللاعبون من الفريق الخصم الإمساك به وعرقلته. فإن استطاع الوصول إلى موضع النار عُدّ فريقه فائزاً (السناني ١٤١٠: ٨٦، ومصادر أخرى).

المطارحه

من الألعاب التي يمارسها الشباب لإظهار القوة والفتوة والقدرة على التحمل ونحو ذلك. وهي من أكثر الألعاب الشعبية انتشاراً في مختلف مناطق المملكة. وتعرف في بعض

المطارحه

المناطق بأسماء أخرى منها (المطارَح)، و(الطَّرح)، و(المصارعه)، و(المزانده)، و(المعافَره)، ونحو ذلك. وهي تعني، في مجملها، إلقاء أحد اللاعبين بخصمه على الأرض وفقاً لقواعد معينة. وأكثر ما تمارس اللعبة في أوقات العشية وفي المساء وفي الليالي المقمرة، وهي غالباً ما تمارس أمام جمع من المتفرجين يكون لهم دور في إذكاء اللعبة، وبث الحماس في نفوس اللاعبين.

وتزاول هذه اللعبة في مكان فسيح، ذي أرض لينة خالية، مما قد يلحق الأذى باللاعبين، كالحجارة الغليظة أو العظام وما شابه ذلك. وهي لعبة ثنائية تتطلب لاعبين فقط في آن واحد، وغالباً ما يراعى أن يكون اللاعبان متكافئين من حيث العمر وطول القامة ووزن الجسم، مما يجعل الفوز باللعبة أمراً أكثر صعوبة.

تبدأ اللعبة بأن يقف اللاعبان في اتجاه بعضهما وهما بملابسهما العادية، وقد يضطران إلى رفعها إلى الأعلى، والتحزم بربطها حول الخاصرة أو بالسروال. ثم يقتربان من بعضهما، ويبدأ كل منهما بإدخال يده اليمنى تحت الإبط الأيسر لمنافسه، ويده اليسرى فوق العضد الأيمن لمنافسه. ثم يشبك كل منهما يديه الاثنتين خلف ظهر منافسه،

كما لو كانت يداه كماشة. فإذا أخذ كل من اللاعبين الوضع القانوني الصحيح أعطى أحد المتفرجين إشارة البدء، ليبدأ كل منهما في مشادة خصمه. فيتجاذبان ويلوي كل منهما صاحبه، تارة يميناً وتارة شمالاً، يدفعه إلى الخلف مرة، ويجذبه إلى الأمام مرة أخرى، وقد يرفعه إلى الأعلى، ثم يهوي به مسرعاً إلى الأرض ملقياً بكل ثقله عليه. وخلال هذه المشادة العضلية، يستطيع كل منهما التعرف على نقاط القوة والضعف لدى الآخر ليستغلها خلال المصارعة. ولذا فقد يتبادل اللاعبان المفاجآت، كأن يميل أحدهما بالآخر يمنة بكل قوته، أو قد يلجأ أحدهما إلى ما يُعرف بالخطرفه، أو العرقله، أو العرقبه أو العَكْرَه أو العكرفه، وهو استخدام إحدى القدمين للإخلال بتوازن الخصم، لكي يسهل عليه طرحه على الأرض. فإن تمكن من ذلك سجل نقطة، وتعاد اللعبة مرتين أخريين. وبعد ذلك يتحدد اللاعب الفائز بعدد المرات التي تمكن فيها من طرح خصمه على الأرض. وقد تستمر اللعبة بنزول لاعب آخر بدلاً من اللاعب المهزوم وهكذا. وقد يحتدم التنافس والتحدي بين اللاعبين في هذه اللعبة، وهناك اصطلاح للتحدي، كأن يقول أحد اللاعبين «أنا رافع لك اشارة كذا... واتحدى من يطارحني». وعادة لا يقول هذا القول إلا من يثق بنفسه. فيضطر من يحس في نفسه القدرة على المنازلة إلى دخول الميدان لمطارحة ذلك اللاعب الفائز، الذي أطلق عبارات التحدي تلك.

ومما يذكر هنا أن قواعد اللعبة تنص على عدم لمس المواضع التي تخل بتوازن اللاعب كالإبط، وأسفل الخاصرة، وأي مواضع أخرى تثير الضحك وتثبط من نشاط اللاعب. كما يمنع منعاً باتاً استخدام العنف كاللكم والضرب والطعن والعض وشد الشعر ونحو ذلك. وقد يسقط الاثنان معاً على جنبيهما من شدة الإعياء والتعب أو لتكافئهما في قوة التحمل والصبر، وتسمى هذه الحالة طيحة جمل.

وكان هناك أشخاص مشهورون، ومعروفون بالقوة والتفوق في هذه اللعبة، وقد يأتي أحدهم إلى إحدى القرى يبحث عمن يطارحه، وقد يكون ذلك على رهان معين بين المتطارحين (السويداء ١٤٠٣: ٣٢٣-٣٢٤، ومصادر أخرى).

المعافره

(انظر المطارحه)

المْعاكله

من الألعاب التي تعتمد على مهارة القفز بقدم واحـدة. وهي لعبة يمارسها الذكـور ممن تتـراوح أعمارهـم ما بين العاشرة إلى سن السابعة عشرة. وأصل الكلمة من الفعل عَـكَلَ الذي يعني في الفصحى الجمع والشد.

يمارس اللعبة مجموعة من اللاعبين في حدود ثلاثة إلى خمسة. ويرسمون دائرة بقطر طوله نحو مترين، ويحفرون في مركزها حفرة صغيرة. ثم يحضرون قطعة مستديرة من الخشب، قطرها أقل بقليل من قطر الحفرة الصغيرة، حـتى يمكن إسـقاطها فـي الحفرة عنـد دفع اللاعب لها. بـعد ذلك تجرى القرعة لترتيب اللاعبين. فيبدأ اللاعب الأول بالدخول إلى الدائرة قافزاً برجل واحدة، محاولاً دفع الخشبة برجـله وتسديدها نحو الحفرة لتسقط فيها. فإن حدث أن خرجت الخشبة بعد دفعها خارج الدائرة عُدَّ اللاعب مهزوماً ويخرج من اللعبة ليـحل محلـه اللاعب التـالي له في الترتيب. ويحق للاّعب أن يقوم بمحاولة واحدة فقط ليعقبه اللاعب الذي بعده وهكذا. وتـستمر اللعـبة ليلعبـها في جولاتها التالية أولئك الذين لم يتمكنوا من إدخال الخـشبة في الحفرة. وبـعد تمكن آخـر لاعب من إدخال القـطعة الخشبية في الحـفرة يتحدد الفائز وهو الذي تمكن من إدخال القطعة الخشبية في عدد أقل مـن المحاولات (عفيفي ١٤١٢: ١٣٤).

المعكاره

(انظر الدبوس)

المعول

(انظر الدوامه)

المغبطه

(انظر النباطه)

المِقْقاس

من ألعاب الصيد المعروفة في نجد. وتصنع لمزاولة هذه اللعبة آلة خاصة تتخذ من المكونات الآتية:

١) عصـا من جريد الـنخل بعـد إزالة الخوص منها، وتقويسها على شكل هلال، تثقب من أسفلها على ارتفاع ٥٠ سنتمتراً تقريباً.

٢) خيط دقيـق يربط في أعلى القـوس من أحد طرفيه، ويشد الطرف الآخر إلى أسفل، ثم يربط ربطة كبيرة قبل الثقب، لـيدخل الخيط من الـثقب

ويربط على شكل دائرة صغيرة من الجهة الأخرى للقوس.

٣) عصا صغيرة ومدببة بطول ١٠ إلى ١٥ سنتيمتراً تقريباً يدخل طرفها المدبب في الفتحة، ويوضع عليها طرف الخيط الذي على شكل دائرة.

تنصب هذه الأداة، عادةً، على مجاري الماء أو تسند على جذوع النخل، فإذا وقع الطير على العصا الصغيرة تسقط على الأرض، فينجذب الخيط، تلقائياً، إلى أعلى، ويمسك الجزء المربوط على شكل دائرة على جناح الطائر أو على رجليه أو على رأسه، فيقع في المصيدة.

وهذه الوسيلة تستخدم في المزارع، لصيد الطيور الصغيرة، مثل العصافير والصعو والدِّخَّل.

الْمُقاشَط

من الألعاب الشعبية المنتشرة في منطقة حائل، وهي من الألعاب القائمة على دقة الحدس. وتلعبها الصبايا ما دون الخامسة عشرة. وصفتها أن تتقابل صبيتان في جلسة عادية، وترفع كل واحدة ركبتيها قليلاً ثم تجرى قرعة لتحديد من تبدأ اللعب أولاً. فإذا تم الاختيار، ألقت كل واحدة منهما بخرزة فتأخذها من وقع عليها الاختيار وتخبئ كفيها في حِجْرها وتبادلهما فيما بينهما. ثم تخرج كفيها مقبوضتين وتطلب من رفيقتها أن تختار إحداهما. فتبدأ هذه بالفحص والتخمين، ثم تختار إحدى الكفين المقبوضتين فإن ظهر أن الكف التي اختارتها هي التي تحوي الخرز كانت هي الفائزة وتأخذ الخرزتين ثم تنزل رفيقتها خرزة ثانية ويكون اللعب للفائزة. وإن أخطأت خسرت الخرزتين وأعطت لرفيقتها خرزة ثانية. وتستمر في اللعب حتى تعثر رفيقتها على ما في كفها. ويستمر اللعب حتى تنتهي خرزات إحدى اللاعبتين، وتعد اللاعبة الأخرى هي الفائزة.

مُقافَز السّواقِي

لعبة مُقَافَزْ السّواقِي من ألعاب الصبيان في القطيف. وتعتمد اللعبة على الوثب، وكلمة مقافز من الفعل قَفَزَ، وتعني الوثب. وتمارس عادة في البساتين والنخيل، حيث توجد مجموعة السواقي (ترع الماء). ويلزم لأدائها لاعبان فأكثر. تبدأ اللعبة بأن يُختار ساقي، أي ترعة ماء مضماراً للقفز. فيستعد اللاعب الأول لقفزه. فيبتعد عنه لمسافة ثم ينطلق مسرعاً

نحـوه. وعند الضـفة (الحافه) الأولـى للساقي يضرب اللاعب بـإحدى رجليه الأرض، ليقفز إلـى الضفة الثانية. ثـم يليه اللاعب الثاني وهكذا. فإذا استطاع جميع اللاعبين قفز الساقي الأول، انتقلوا إلى ساق يكون أوسع مـجرى وهكذا. والفائز هـو من يتمكن من قفـز جميع السواقي التي تنافسوا في القفز فوقها (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ١١٨-١١٩).

مقالب لفظية

ومن الألعاب اللفظية عبارات تحوي كلمات يمكن أن تنطق بشكـل مغاير إذا ما طلـب من الشخـص تكرار العـبارة بصورة متوالية، منها «أمي تسفي، واختي تسفي، واجـي واسفي من مسفاهم». إذا كررها اللاعب بسرعة قد يخطئ فيقدم الفاء على السين في الكلمات التي تحوي الحـرفين. ومـن الـعـبارات «يـانـاس يانسنـاس، أمي مشتهيـة عراش راس، يامن يعرِّشني ويعرِّشها، جزاه الله خير». قد يخطئ اللاعب. فينطلق الشين سيناً في «عراش» ويفعل الشيء نفسه «يعرشني ويعرشها». فتكتسب العبارة معنى بذيئاً. ومنها «سبـع زبيدات في المزلق لحست منها زلق بيدي». وقـد يخطئ اللاعب فيترك حـرف اللام في كلمتي «المزلـق» و«زلق» مـن العبارة، فـيضحك عـليه اللاعبون.

ومن العبارات «شرارة مرارة وقعت على شـفا ظفر أمـه، أح وا شفا ظفـر أمه». قد يخطئ القائل وينطق الظاء في «ظفر» شيناً.

ومثلـها كلمة «ظـفر» في «صحين صفري، على ظفر امي، شذرموه» وفي رواية «اشتروه» بدلاً من «شذرموه».

المقراط

(انظر المزلام)

المقطا

(انظر أم تسع)

مقطار التسع

(انظر أم تسع)

مقطار الثلاث

(انظر أم ثلاث)

مقطار الثنعشر

(انظر أُمْ ثْنَعَش)

مقطار الست

(انظر أم سِتّ)

المِقْلاع

من ألـعاب الصيـد التي يمارسـها الرجال والشباب ممن تتجاوز أعمارهم ثلاث عشرة سـنة. وتسمى في وادي الدواسر (النَـظَّافه)، بينمـا تسمى في المنطقة الجنوبية (المِرْجمَه) وبعض مناطق الحجاز (المرجانه). والمِقْلاع اسم آلة من الفعل قلع الذي يعني بالعربية الفصحى انتزع الـشيء من أصله. ولـعل الأداة أخذت هذا الاسم، لأن الرامي بالمقلاع بعد أن يلوح به عدة مرات يطلق أحد طرفي الحبل، مما يترتـب عليه انطلاق الحجر من رقـعة المقلاع بسرعة نـحو الهـدف المنشـود. وقد يـكون الاسم مأخوذاً من قولهـم في عامية نجد قَلَع الشيء، أي أبعده، ومنه قولهـم: الله يقلع مداه، أي يأخذه بعيدا، لأن هذه الأداة (المقلاع) ترمي بالحصى بعيدا.

ويستخدم الشباب المقلاع إما لصيد الطيور، أو للتـنافس في إصابة أهداف منصوبة. وقد يستعمل في الاقتتال، حين يتظاهر شابان أو مجموعتان بسبب خلاف بينهما. وقد يكون الخصام بين الفريقين خصاماً حقيقياً وليس لـعبا. فيتخذ كل شاب أو فريق ناحية مقابلة للناحية التي يتمركز فيها الطرف الآخر، بحيث تفصل بينـهما مسافـة طويلة. فيـبدأ الطرفان بالـتراشق بالحـجارة بواسـطة المقلاع. ويترتـب على ذلك، أحيـاناً، حوادث عنيفة، كشجة (جرح) في الرأس أو أحد

المِقْلاع

أطراف الجسم. وأحياناً يردد بعض الشباب أهازيج مصاحبة للرمي بالمقلاع، مثل قولهم في المنطقة الشمالية:

يامقلاع ارجيليه
ما تنام الليليه

كما يستخدم الفلاحون المقلاع في الحقول لطرد العصافير والطيور، خصوصاً في مواسم زراعة الحبوب كالقمح والشعير والذرة والدخن، أو عند زراعة أشتال الخضروات كالطماطم والباذنجان ونحو ذلك.

والمقلاع نسيج من خيوط الصوف المبرومة القوية على هيئة مستطيل. ثلثه الأوسط أعرض من ثلثيه الجانبيين، وبطرفيه عروتان من النسيج نفسه. ويثبت بكل عروة خيط يتراوح طوله من ٣٥-٥٠سم بحيث يثبت أحد طرفيه في إصبع خنصر الرامي الأمامي، والطرف الثاني أقصر منه قليلاً وهو قابل للإفلات عند القذف. ثم يؤتى بحجر مدور (مروه)، أو أي حجر، حجمه نصف حجم بيضة الدجاجة أو أكبر قليلاً. فيضع الرامي الحجر في القطعة الصوفية المستطيلة، ويمسك طرفي الحبل الصوفي بيده اليمنى، ثم يأخذ في التلويح بالمقلاع لعدة مرات في الفضاء، حتى إذا أخذ في الدوران بسرعة شديدة، سارع الرامي بإطلاق أحد طرفي الحبل. عند ذلك تصبح القطعة المستطيلة التي بداخلها الحجر موازنة للهدف المقصود، مما يترتب عليه انطلاق الحجر الصغير من المقلاع بسرعة نحو الهدف. وبقدر مهارة الرامي في استخدام المقلاع في الرمي يتمكن من إصابة الهدف.

مْكاسَرْ البيْض

من ألعاب الصبيان في القطيف. وصفتها أن يحضر كل لاعب عدداً معيناً من البيض المسلوق، ويحاول كل لاعب كسر بيضة خصمه. ومن تكسر بيضته يصبح مهزوماً ويأخذها اللاعب الذي تمكن من كسرها، وهكذا (آل عبد المحسن ١٤٠٦: ١٩٥).

مْكاسَرْ البيْض

الْمُكالبه

من ألعاب القوى التي يمارسها الذكور، ممن تتراوح أعمارهم ما بين العاشرة إلى سن السابعة عشرة. وهي لعبة أشبه ما تكون بلعبة شد الحبال. سميت بالمكالبه للأدوات المستخدمة فيها، وتعرف بالمكاليب، ومفردها مكلب، أو المساليب، ومفردها مسلب. وقد تسمى بالكلوب، أو السلوب. وهي قضيب مستقيم برأسه عطفه.

تزاول هذه اللعبة في مكان فسيح، من لاعبين متكافئين من حيث السن والقوة. يحضر كل لاعب منهما مكلباً خاصاً به، يصنع من أغصان الأشجار -كقصب الذرة أو من عيدان أشجار السمر أو السدر أو من الحديد- بطول متر ونصف تقريباً، مع مراعاة انتهائه برأس قوي معطوف.

تبدأ اللعبة بأن يقف اللاعبان متقابلين، تفصل بينهما مسافة لا تقل عن ثلاثة أمتار. فيمد كل لاعب مكلبه في اتجاه منافسه، بحيث يكون رأس المكلب المعطوف إلى الأمام، ويصلان المكلبين ببعضهما من خلال تشابك رأس المكلبين. بعد ذلك يحاول كل لاعب شد اللاعب الآخر مما يؤدي إلى انكسار أحد المكلبين. واللاعب الخاسر هو من انكسر مكلبه في المبارزة (عفيفي ١٤١٢ : ٤٥).

المكاماة

(انظر ثن وافرد)

الْمَكْشُوف

من الألعاب الليلية التي يمارسها الذكور ممن تتراوح أعمارهم ما بين سن التاسعة إلى سن الرابعة عشرة. وعرفت اللعبة بالمكشوف إشارة إلى العبارة التي يطلقها اللاعبون للتدليل على تمكنهم من العثور على منافسيهم المختبئين في أماكن مجهولة.

يشترك في ممارسة هذه اللعبة مجموعة من اللاعبين في حدود ستة إلى عشرة أفراد. يوزعون أنفسهم إلى فريقين متكافئين: أحدهما للقيام بدور البحث، أما الثاني فللقيام بدور الاختفاء. وبعد تحديد الأدوار بواسطة القرعة، يقف أفراد الفريق الذي وقع عليه دور البحث مصطفين على خط واحد، وقد أغمضوا أعينهم بأكفهم، بحيث تكون ظهورهم في اتجاه أفراد الفريق الذي وقع عليه دور الاختفاء. فيختفي أفراد هذا الفريق عن أعين الفريق الباحث (يسروا)، متفرقين عن بعضهم في أماكن بعيدة نوعاً ما حتى

يصعب اكتشافهم من قبل أفراد الفريق الباحث. ويستغرق اختفاؤهم فترة زمنية تتراوح ما بين عشر إلى خمس عشرة دقيقة تقريباً. بعد ذلك يقوم أفراد الفريق الباحث بالتفرق والانتشار بحثاً عن أعضاء الفريق المختبئ. وكلما عثر أحدهم على فرد من أعضاء الفريق المختبئ قال عبارة «مكشوف يافلان» ويسميه، وبذا يخرج من اللعبة هذا اللاعب الذي تم اكتشافه. وهكذا حتى يخرج كل أفراد الفريق المختفي واحداً تلو الآخر، وبذا يحصل الفريق الباحث على نقطة. وتستمر اللعبة على هذا المنوال فتعاد مرات ومرات مع تبادل الفريقين للأدوار. فيقوم الفريق الباحث في الجولة التالية بالبحث عن الفريق المختفي، في حين يقوم الفريق المختفي في الجولة التالية بأخذ دور الفريق الباحث وهكذا.

وفي حالة عدم تمكن أفراد الفريق الباحث من اكتشاف جميع أفراد الفريق المختفي، أي بعد مضي فترة طويلة من الزمن، فإن نقطة الفوز تذهب إلى الفريق المختفي. وبعد تكرار اللعبة لعدد من الجولات يتم حصر النقاط التي حصل عليها كل فريق، والمجموعة الفائزة هي التي تحصل على عدد أكبر من النقاط (العقيلي ١٩٨٢ : ٤٣).

الْمْلاسَع

من ألعاب الشباب ممن تجاوزوا سن العاشرة، وتلعب، في الغالب، نهاراً. والملاسع كلمة مأخوذة من الفعل لسع الذي يعني في العربية الفصحى ما ضَرَب بمؤخره. كما تسمى في جنوب المنطقة الوسطى (الحَصَى)، وتعرف باسم (اللسع) في المنطقة الجنوبية من المملكة، وربما سميت اللعبة (الملاسع) أو (الحصى)، لأن فكرتها تقوم على محاولة اللاعبين إحداث ألم بأقدام منافسيهم، وهو ألم أشبه بالألم المترتب عن لسع السوط.

وتمارس اللعبة في الشوارع أو الميادين الفسيحة، ويؤديها لاعبان فقط. يعقد كل منهما في أحد طرفي غترته عقدة صغيرة، أو يكتفي ببل طرفها بالماء حتى يصبح وقعها أكثر إيلاماً. وبعضهم يجعلها تتموج في الهواء إمعاناً في جعلها كالسوط. أما الطرف الثاني فيمسكه بيده اليمنى. ثم يتقابل اللاعبان تاركين بينهما مسافة نحو أربعة أمتار تقريباً، فيدفع كل منهما غترته إلى الأمام ثم يجذبها نحوه بسرعة وقوة، فإذا لامست الأرض، أصدرت صوتاً أشبه بالفرقعة المدوية. ويحاول كل منهما، بمثل هذه الحركات، إثارة الخوف في نفس الآخر. ويستمران

في إحداث تلك الحركات حتى يقتربا من بعضهما، فيسدد كل منهما طرف غترته أصابع قدم منافسه. فإذا نجح اللاعب في أن يلامس طرف غترته المبلول أو المعقود أصابع قدم منافسه، آلمه ذلك ألماً شديداً. فيحاول أن يتفادى المزيد من اللسعات، إما بالتقهقر إلى الوراء أو بالاندفاع نحو خصمه لينتقم لنفسه. ويستمر العراك على هذا النحو حتى ينهزم أحدهما نتيجة للّسعات المتوالية أو الحارقة التي تمكن خصمه من تسديدها إليه. وقد تؤدي اللسعات إلى أن يلوذ اللاعب بالفرار، بينما خصمه مستمر في مطاردته، ليلحق به مزيداً من اللسعات المؤلمة (القويعي ١٤٠٢: ٨٠، ومصادر أخرى).

من ايدُه فوْق؟

يتحلق اللاعبون وينكبّ أحدهم في وسط الحلقة، ويضع الآخرون جموعهم (مفردها «جُمع» وهي قبضة اليد) فوق ظهره بعضها فوق بعض ويسأله أحدهم «من ايدُه فوْق؟» فإن عرف صاحبها استوى وانكب الذي عرفت يده، وإن أخفق جوزي على ذلك؛ فيسأل «تبي مطرقه وِالاَّ مسمار؟» فإن قال «مطرقه» ضربوه بجموعهم، وإن قال «مسمار» نقروا على ظهره بأطراف أصابعهم وأعادوا اللعبة.

مِنْ جَرَحْكْ ياذْوِيْبان

من الألعاب التمثيلية الخاصة بالصبيان والشباب. وتبدأ اللعبة بأن يتظاهر أحد اللاعبين بأنه مصاب فيحضر إليه أحد اللاعبين ويسأله «مِنْ جَرَحْكْ ياذْوِيْبان؟» ومن هنا اشتق اسم اللعبة فيجيبه اللاعب المتظاهر بالإصابة «جرحني فلان» ويسمي أحد اللاعبين. فينطلق اللاعب السائل بعد سماعه الاسم إلى الشخص المقصود محاولاً ضربه، ويقوم زملاؤه بالدفاع عنه ومنع اللاعب المهاجم من الوصول إليه. وتستمر المحاولة إلى أن يظفر به، وبعدها يحاول الوصول إلى المد وهو مكان الأمان (عفيفي ١٤١٢: ٨٠).

مِنْ جَرَحْكْ ياذْوِيْبان

مِنْ دَزِّكْ ياعْجَيْله

دَزَّه بمعنى دفعه، وعجيله (تصغير عِجْلَه) الصغيرة من إناث البقر. وتسمى في الباحة (مِنْ غَزّك يابكيره)، والبكيره هي أحد أسماء أنثى الضبع. وتمارس هذه اللعبة من قبل الصبيان في القصيم ومناطق أخرى. وصفتها أن ينقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين في العدد، يقفون في صفين، وكأنهم في صفي صلاة. ثم تجرى القرعة بين الفريقين، ليقف الفائز بالقرعة خلف الفريق الآخر. ويُحظر على أفراد الفريق الواقف في الخط الأمامي الالتفات إلى الوراء. أما أفراد الفريق الخلفي فعليهم أن يكونوا بعيدين عن الفريق الأمامي بما لا يقل عن عشرة أمتار على الأقل. وتبدأ اللعبة بأن يتقدم أحد أفراد الفريق الخلفي بحذر نحو الفريق الأمامي، ثم يدفع بأحد أعضائه إلى الأمام ويعود إلى مكانه. بعد ذلك يقول أحد أفراد الفريق الخلفي مخاطباً الفريق الأمامي «مِنْ دَزِّكْ ياعْجيْله؟».

وعلى الشخص الذي دُفع به إلى الأمام أن يحدد اسم الشخص الذي دفعه. فإن عرف اسمه تبادل الفريقان المراكز وتستمر اللعبة. وأما إن عجز عن ذلك فإن أفراد الفريق الخلفي يمتطي كل واحد منهم ظهر أحد أفراد الفريق الأمامي، وعليهم أن يحملوهم حتى

مِنْ دَزِّكْ ياعْجَيْله

يعيدوهم إلى مكانهم. ثم تكرر اللعبة دون تبادل المراكز، حتى يستطيع أحد اللاعبين تحديد اسم اللاعب الذي دفعه (عفيفي ١٤١٢: ٩٧).

من ضربك

(انظر الدبوس)

من غزك يابكيره

(انظر من دزك ياعجيلة)

من قَرَعك يامَقْرُوْع

(انظر الصفقة)

من قلط

(انظر امقرنيك، وغليمط)

مِنْ هذا بابه

(مِنْ هذا بابه؟) أو (سَاسِك يارُمَاده) أو (ياسُويس مِنْ ذَا جدَاره؟) من الألعاب التي يمارسها الفتيان والفتيات في القويعية. وتؤدى غالباً بعد المغرب أو قبيل الظهر، حيث يكون لدى الفتيات وقت فراغ. ولأداء هذه اللعبة تختار الفتيات إحداهن، إما تعييناً أو عن طريق القرعة، ثم يحملنها وهي في وضع استلقاء (وجههـا إلى أعلى)، بحيث لا تستطيع رؤية الطريق، ويذهبن بها إلى أحد بيوت الحي ويضعن رأسها وهي في وضع الاستلقاء عند الباب أو الحائط (الجدار)، ويسألنها بقولهن «مِنْ هذا بابه؟» إذا كن وضعنها عند الباب. أو «مِنْ هذا سَاسُه؟» إذا كن وضعنها عند الحائط، والساس أصل الحائط وقاعدته. فإذا تمكنت من معرفة البيت استمرت اللاعبات في الذهاب بها إلى بيت آخر، وهكذا. أما إذا أخطأت ولم تتعرف على البيت، فإنهن ينزلنها ويحملن لاعبة أخرى، وهكذا. ويتبين من هذا الوصف أن اللعبة علاوة على أنها وسيلة للترفيه وشغل وقت الفراغ، فهي كذلك اختبار لقوة ذاكرة الفتاة وملاحظتها، ومدى معرفتها وقدرتها على التمييز بين حيطان وأبواب بيوت الحي (القويعي ١٤٠٢: ٨١).

منا والا من الجيش الاعلى

(انظر أبو سبيت حي لو ميت)

المْناسَم

من الألعاب المائية التي يمارسها الصبيان والشباب، وخصوصاً في المناطق التي تتميز بكثرة الآبار أو العيون، أو تلك التي تقع على مقربة من شواطئ البحار، كالقطيف وجيزان وجدة. وقد

جاءت تسمية هذه اللعبة من النسم، وهو التنفس. وتعتمد اللعبة على قوة التحمل والصبر، إذ تتطلب من اللاعب أن يظل تحت الماء لفترة طويلة. وصفة اللعبة أن يقف اللاعبون مستعدين للغطس، ثم يعد الحكم إلى ثلاثة. بعد ذلك يقفز الجميع في الماء، ويعد فائزاً من يستطيع البقاء تحت الماء أطول فترة ممكنة. ويستطيع الماهرون في اللعبة البقاء تحت الماء لفترة طويلة، حتى إن بعضهم يستطيع البقاء مقدار (نَسَم) نَفَس شخصين، بحيث يهزم منافسيه من اللاعبين الذين ابتدأوا الغطس معه. فهم يظهرون إلى أعلى وهو لا يزال غاطساً في الماء. ثم يغطس لاعبون آخرون، إلا أنهم يخرجون إلى أعلى وهو لا يزال غاطساً في الماء. وعليه يكون هذا اللاعب هو الذي حقق الفوز لتمكنه من البقاء فترة أطول، مقارنة ببقية منافسيه. وفي الباحة يتنافس الصبيان في ذلك من خلال إلقاء ريال في قعر بئر عميقة غالبا، ويحدد الأفضل من خلال قدرته على التقاط الريال من عمق البئر والصعود به إلى سطح الماء (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢٠٤).

المناش

(انظر التصويب)

المْناصَعه

من ألعاب الصبيان والشباب المعروفة في منطقة عسير. ولمزاولة هذه اللعبة ينقسم اللاعبون إلى فريقين متنافسين، يتراوح عدد كل فريق ما بين واحد إلى أربعة. وتتعين ممارستها في أرض فسيحة، كبطون الأودية، بعيداً عن الناس، وحيث تتوافر الحجارة المناسبة لمزاولتها.

وصفتها أن ينقسم اللاعبون إلى فريقين، يختار كل فريق ناحية معينة من الميدان، وتكون بين الفريقين مسافة محددة، في حدود ثلاثين متراً أو أكثر، لتكون فاصلاً بين الفريقين. ويحضر كل فريق ثلاثة أنصاع، أي ثلاثة من الحجارة ذات الشكل المستطيل والمتساوي، إلى حد ما، شكلاً وحجماً. ثم ينصبونها، أي يثبتونها على الأرض، مع مراعاة أن تكون هناك مسافة بين كل حجر (نصع) وآخر في حدود المترين تقريباً. ثم يبتعد كل فريق عن نصعانه بمسافة لا تقل عن خمسة إلى عشرين متراً، وهناك يحدد خط رمي (النصعان). ويصطف أعضاء الفريق على هذا الخط، ثم تُجرى القرعة لتحديد من يبدأ بالرمي من كل فريق. وصفة القرعة أن يأخذ اللاعبون حجراً صغيراً ذا وجهين يعرف بالرقفه، فيضع علامة على أحد وجهيه بواسطة مادة سائلة كالماء أو اللعاب

ونحو ذلك، ويطلب من أحد الفريقين اختيار أحد الوجهين. ثم يرمي ذلك اللاعب (الرقفه) إلى الأعلى، والوجه الذي تستقر عليه (الرقفه) على الأرض هو الذي يحدد أي الفريقين يبدأ اللعب. بعد ذلك يصطف الفريق الذي سيبدأ اللعبة في خط واحد على خط الرمي، وقد أحضر كل لاعب ثلاثة من الحجارة ليرمي بها (النصعان). ويحق لكل لاعب أن يرمي ثلاث مرات فقط إلا إذا تمكن من إصابة أي من الأهداف، فهنا يحق له أن يرمي مرة إضافية عن كل حجر يتمكن من إصابته. فإذا تمكن من إصابة جميع النصعان الثلاثة، فله الحق أن يرمي ثلاث مرات أخرى. ولا يترتب الهدف على إصابة النصعان الثلاثة فقط، بل لابد من سقوطها على الأرض، سقوطاً واضحاً نتيجة للرجمة. ويتولى أحد الحاضرين من الجمهور إحصاء الأهداف التي يحرزها اللاعبون، وذلك بعدِّ النصعان التي يتمكن لاعبو كل فريق من إسقاطها. ومن قواعد اللعبة أن الفريق الثاني يختار أحد أعضائه، الأكثر براعة، ليقوم بدور المحامي أو المدافع أو (المحاماه) عن النصعان من حجارة الفريق الأول. فيأخذ ذلك المدافع حجراً أملس يبلغ قطره نحو عشرة سنتيمترات تقريباً، ويقف عند النصعان ليصد الحجارة المسددة نحوها من أعضاء الفريق المنافس لتقليل الفرصة عليهم في إسقاطها. وقد يترتب على تلك العملية بعض الأخطار، إذ قد يؤدي ذلك إلى إصابة اللاعب الذي يقوم بدور الدفاع بإحدى الحجارة المسددة إلى النصعان.

وبعد أن ينتهي اللاعب الأول من الفريق الأول من رمي الحجارة الثلاثة، والرميات الإضافية إن كان له حق في ذلك، لإسقاطه أحد النصعان أو بعضها -نتيجة لقوة ودقة التسديد وعدم تمكن من يقوم بدور المحاماة من الفريق الثاني من صد الرميات المسددة من قبل اللاعب الأول- ينتقل الدور إلى اللاعب الثاني فالثالث من فريقه ليستكملا ما بدأه اللاعب الأول، فيسددان الرمي نحو النصعان وبالطريقة نفسها، وهكذا. فإن تمكن هذا الفريق من إسقاط جميع النصعان الثلاثة، سجلت له ثلاثة أهداف، وله الحق في الانتقال إلى ساحة الفريق الثاني، الذي لا يزال خارج اللعبة، لتسديد الرمي بالطريقة نفسها. فيبدأ اللاعب الذي أسقط آخر النصعان الخاصة بفريقه، بالتسديد إلى نصعان الفريق المنافس. وما ينجح أعضاء الفريق في إسقاطه من النصعان يصبح لهم، ويضاف إلى رصيدهم السابق. فإن ظلت

المْناصَعه

بعض النصعان الخاصة بالفريق الثاني منصوبة، ولم يتمكن أعضاء الفريق الأول من إسقاطها، ينتقل الدور إلى الفريق الثاني. فيبدأ لاعبوه برمي هذه النصعان الخاصة بهم بالطريقة السابقة نفسها. فإن تمكنوا من إسقاطها سجلت لهم أهداف بعدد النصعان التي تمكنوا من إسقاطها، وإلا عاد الدور مرة ثانية للفريق الأول، وهكذا حتى يتم إسقاط آخر النصعان. بعد ذلك تحصر الأهداف التي حققها كل فريق، والفريق الفائز هو من تمكن أفراده من تحقيق عددٍ كبيرٍ من الأهداف.

وقد تتوقف اللعبة نتيجة الخلاف بين الفريقين، واتهام أحدهما بعدم التقيد بقوانين اللعبة، كأن يرمي أحد اللاعبين النصعان من غير الموقع المحدد لرميه. كما قد تتوقف نتيجة لإصابة من يقوم بدور الدفاع عن النصعان بأذى بسبب إصابته بحجارة أحد لاعبي الفريق المنافس.

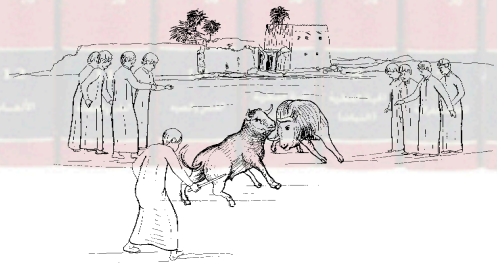
وهناك من الصبيان من يزاولون لعبة النصع باستخدام النباطه بدلاً من الرمي باليد، فيضعون هدفاً، كحجر أو علبة فارغة صغيرة، في مكان بارز، ويبتعدون عنه مسافة لا تقل عن عشرة أمتار، ثم يصطفون على خط واحد مرتبين على حسب الاتفاق أو القرعة. ثم يبدأون واحداً تلو الآخر في رمي الهدف

بالنباطه، والفائز هو من يتمكن من إصابة الهدف بأقل المحاولات. والنباطة أداة صغيرة من أدوات الصيد القديمة تتخذ من غصن على شكل رقم ٧، وقطعة صغيرة من الجلد المدبوغ مخروقة من الجانبين، وقطعتي خنزير (مطاط) تقدان بشكل طولي في حدود ١٥ سنتيمتراً وبعرض واحد ونصف سنتيمتر تقريباً وتربط أطرافهما في رأسي الغصن من جهة، وفي فتحتي قطعة الجلد من جهة أخرى. ولاستخدامها يوضع حجر صغير وسط قطعة الجلد، ويقبض عليه بالسبابة والإبهام، وتمسك الشغنه أو المشعاب أو الشغيه، أي غصن على شكل رقم ٧، باليد الأخرى، وبعد سحب قطعة الجلد المستطيلة إلى الخلف بقوة تطلق لتنطلق الحجارة بين الغصنين إلى الهدف.

وبعد أن توافرت البنادق الهوائية والبنادق النارية تطورت هذه اللعبة. فأخذ الشباب والرجال يستخدمون البنادق أداة للتصويب بدلاً من الرمي باليد أو النباطه. وقد تشتد المنافسة والتحدي بين اللاعبين في إجادة تصويب الهدف، فيضعون أهدافاً صغيرة كقطع النقود المعدنية الصغيرة، من فئة ربع الريال أو القرشين ونحو ذلك، على مسافة بعيدة، ويبدأون في رمي الهدف بتلك البنادق. والفائز، بطبيعة الحال، من يصيب الهدف مرات أكثر وبأقل المحاولات.

مناطَحه

يمارس هذه اللعبة الرعيان في بعض المناطق الجنوبية، وذلك بالتحريش بين الطيور كالديكة، وبعض الحيوانات كالخرفان والثيران، لتحديد القوي منها. وتعد هذه اللعبة من ألعاب العرب القديمة التي نهى عنها الرسول ﷺ. ولا زالت هذه اللعبة تمارس في بعض دول الخليج، وتقام لها المهرجانات. كما أنها تمارس في بعض بلدان أوروبا. وصفتها أن يحضر كل لاعب خروفاً مثلاً، ثم يتقابل المتنازلان ويغري كل راع خروفه بمناطحة الخروف المقابل. فيأخذ الخروفان في التناطح، مما يترتب عليه أحياناً كسر أحد قرني الخروفين، وربما يسيل الدم من أحدهما أيضاً.



مناطَحه

الْمُناطَط

النط في اللغة هو القفز والوثب. ولهذا فاسم هذه اللعبة مشتق من طريقة لعبها. ولعبة المناطط من الألعاب المائية، وتمارس في الأماكن التي تكثر بها المياه، وتمارس لعبة المناطط بعدة طرق منها:

القَفْز رَوَّاسي أو (الرأسي): وتتطلب من اللاعب أن يقفز في الماء من علو بحيث يكون رأسه هو أول عضو يدخل الماء من جسمه.

القَفْز العَمُودي: وفي هذه الحالة يطلب من اللاعب أن يهوي إلى الماء بشكل عمودي، بحيث تكون رجلا اللاعب أول ما يدخل الماء من جسمه.

القَفْز على الظَهر: وتتطلب أن يسقط اللاعب في الماء على ظهره.

القَفْز قَلّه: سميت هذه القفزة قَلّه، لأن على اللاعب أن يعمل شكلاً أشبه بقلة التمر قبل سقوطه في الماء. فيضع يديه بين رجليه ليصل إلى الماء بهذا الشكل. ويسبّب القفز بهذه الطريقة آلاماً في الظهر، إلا أن اللاعبين يتحملونها في سبيل الاستمتاع بالفوز. ويؤدي القفز بهذه الطريقة إلى أن يرتفع الماء إلى أعلى ويتناثر حول البئر أو البركة، مما يبلل

الْمُناطَط

ملابس المتفرجين. وتسمى في نجد (محيفرة) (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢٠٥-٢٠٧).

المناقله

(انظر المصاقره)

المناهبيه

(انظر العشر والعشرين)

المنزاه

(انظر العكز)

المَنْسَف

كان الصبيان في السابق يستخدمون المَنْسَف للصيد، وخاصة على سطوح المنازل. وهو على شكل صحن كبير لكنه مصنوع من الخوص الذي يؤخذ من جريد النخل. فيركزونه على إحدى حوافه ويسندونه على عود مربوط بحبل، يكون طرفه الآخر في يد الصبي الذي يختبىء في إحدى زوايا السطح. ويضعون تحت المنسف بعض الحبوب، كالحنطة أو الشعير، فتأتي العصافير لالتقاطه. فإذا تكاثر عددها تحت المنسف يسحب الصياد الحبل، فيقع المنسف ويطبق على العصافير بداخله. ثم يأتي الصبي لأخذها بحذر شديد. فيرفع المنسف من أحد جوانبه بيد، ويأخذ العصافير باليد الأخرى. وهذه الوسيلة من وسائل الصيد لا تختلف كثيراً عن الصيد بالأواني التي سبق وصفها.

المنسيه

(انظر المرتمه)

المنطابه

(انظر النباطه)

المهابول

(انظر الطوابيق)

المِهْزام

(انظر امقرنيك)

المهن المتبادلة

من الألعاب التي يمارسها الصبيان في ليالي سمرهم، وتعتمد على سرعة الملاحظة. وصفتها أن يتحلق الصبيان في دائرة ويختاروا شخصاً منهم ليكون قائدا. ثم يختار كل لاعب مهنة معينة ذات طابع حركي، كنجار أو فلاّح وما يشبه ذلك من المهن التي يمكن تمثيل أدائها وممارستها.

وتبدأ اللعبة بقيام كل شخص بتمثيل المهنة التي اختارها. وفي هذه الأثناء ينتقل القائد، وهو يمارس مهنته المختارة، إلى مهنة أحد اللاعبين. وعلى اللاعب الذي أخذ القائد مهنته وبدأ يمثلها الانتباه بسرعة وأخذ مهنة القائد بتمثيل حركة أدائها. فإن لم يكن اللاعب متيقظاً وتأخر في أخذ مهنة القائد؛ فإنه يخسر دوره ويخرج من اللعبة. وأما إذا تمكن من أخذها بسرعة فإنه يستمر في اللعب، وعلى القائد البحث عن مهنة لاعب آخر. ويحاول القائد أن يكون هذا اللاعب منشغلاً أو غير منتبه عند أخذ مهنته، لأنه في هذه الحالة سيتأخر في أخذ مهنة القائد. وهكذا تستمر اللعبة حتى يخرج جميع اللاعبين، ولا يبقى إلا القائد واللاعب الفائز.

مُوازَنَة العُودْ

تمارس هذه اللعبة من قبل الصبيان والشباب والرجال على السواء في مختلف المناطق، وليس لممارستها وقت أو مكان محدد. وصفتها أن يحدد اللاعبون اللاعب الذي يبدأ اللعب، ثم الذي يليه وهكذا. وتبدأ اللعبة بأن يأخذ اللاعب عوداً أو عصا، ويفضل أن تكون قاعدة العود مستديرة، ثم يضعه على إصبعه السبابة، محاولاً تثبيته بحيث لا يتحرك أو يسقط. واللاعب الفائز هو الذي يستطيع إبقاء العود على سبابته أطول فترة ممكنة (عفيفي ١٤١٢: ٧٤).

مواسير

سميت اللعبة بهذا الاسم لأن اللاعبين يستخدمون المواسير (أنابيب المياه) عند لعبها. ويمارس اللعبة الصبيان والفتيات، كل على حدة. وصفتها أن يجتمع اللاعبون بعدد فردي ثلاثة، خمسة، سبعة إلخ. ثم يختارون عدداً زوجياً من المواسير القريبة منهم، كالمواسير الخلفية لأحد المنازل، أو ما شابه ذلك. وقانون اللعبة أن يكون عدد المواسير أقل من عدد اللاعبين الموجودين بواحدة. وحينما يبدأ اللعب، يتسابق اللاعبون في الوصول إلى المواسير والإمساك بها بحيث يبقى أحدهم خارج اللعبة لا ماسورة له. ثم يتحرك اللاعبون، كل في اتجاه الآخر، للاستيلاء على ماسورته. وعلى اللاعب الذي لم يحالفه الحظ في المرة الأولى، أن يكون أكثر سرعة وخفة هذه المرة للحصول على إحدى المواسير.

المُورش

من الألعاب الليلية التي يمارسها الذكور فيما بين سن التاسعة إلى سن

الخامسة عشرة. وسميت هذه اللعبة المُورش نسبة إلى العمود أو الزاوية التي يتحلق حولها أفراد إحدى المجموعتين المتنافستين.

واللعبة قريبة الشبه بلعبة (المكشوف)، ولا تختلف اللعبتان عن بعضهما إلا في طبيعة المكان الذي تزاول كل منهما فيه. فالمكشوف يمارس في ساحة أو ميدان فسيح خال من العمران، بينما لعبة المُورش تمارس في أماكن عامرة. ويبدو أن المكشوف أكثر انتشاراً في الريف، في حين يكثر انتشار المُورش في المدن الكبيرة.

تزاول اللعبة من قبل مجموعة من اللاعبين في حدود ستة إلى عشرة لاعبين يتم توزيعهم على فرقتين هما: الفرقة (الساريه)، والفرقة (الباحثه). ويتم تحديد ذلك عن طريق القرعة. وبعد إجراء القرعة يتجمع أعضاء الفرقة الباحثة حول الزاوية أو العمود (المُورش)، مغمضين أعينهم حتى يسمحوا لأعضاء الفريق الساري بالتوزع والاختباء بعيداً عنهم. وبعد أن يتوقع أعضاء الفريق الباحث أن جميع أعضاء الفريق الساري قد اختفوا عن أنظارهم، ينادي واحد منهم بأعلى صوته «نجي والا نعود» أي هل نأتي بحثاً عنكم أم نعود حيث كنا. فيقول أحد أعضاء الفريق الساري عندما يتأكد أن جميع زملائه قد أخذوا مواضعهم «تعالوا». فيذهبون بحثاً عنهم. فإذا أمسكوا بجميع أفراد الفريق الساري يحرزون بذلك نقطة. ويتبادل الفريقان الأدوار وتعاد اللعبة من جديد وهكذا. أما إذا عجزوا عن العثور على جميع لاعبي الفريق الساري بعد مضي وقت كاف للعثور عليهم، تكون النقطة من نصيب الفريق الساري. وبعد تكرار اللعبة لعدة جولات يتم حصر النقاط التي أحرزها كل فريق والفائز هو الفريق الذي استطاع تسجيل عدد أكبر من النقاط ضد الفريق المنافس (عفيفي ١٤١٢ : ١٠٥).