الألعاب النارية

تستخدم الألعاب النارية في كثير من بلدان العالم، للتعبير عن الفرحة والابتهاج في الاحتفالات العامة. وقد دخلت إلى المملكة عقب الانفتاح الاقتصادي الذي شهدته البلاد مع عصر التنمية. إلا أن استخدامها تعدى الاحتفالات الرسمية أو المناسبات العامة فاستخدمها الأطفال. وهناك أنواع عديدة منها يتفنن الصغار في إطلاقها، لتحدث نوعاً من الأنوار المضيئة في السماء بأشكال بديعة، أو تحدث أصواتاً مدوية شبيهة بأصوات الرصاص مثل الشروخ. وعلى الرغم من مخاطر تلك الألعاب، إلا أنها تلقى قبولاً كبيراً من الصبيان، خاصة في بعض المناسبات. ولعل ليالي شهر رمضان المبارك، التي يسهر فيها الناس، تتيح للصبيان فرصة ذهبية لممارسة مثل تلك الألعاب في الظلام. كما تعد أيام الأعياد مناسبات مقبولة لممارسة تلك الألعاب تعبيراً عن الفرح والسرور.

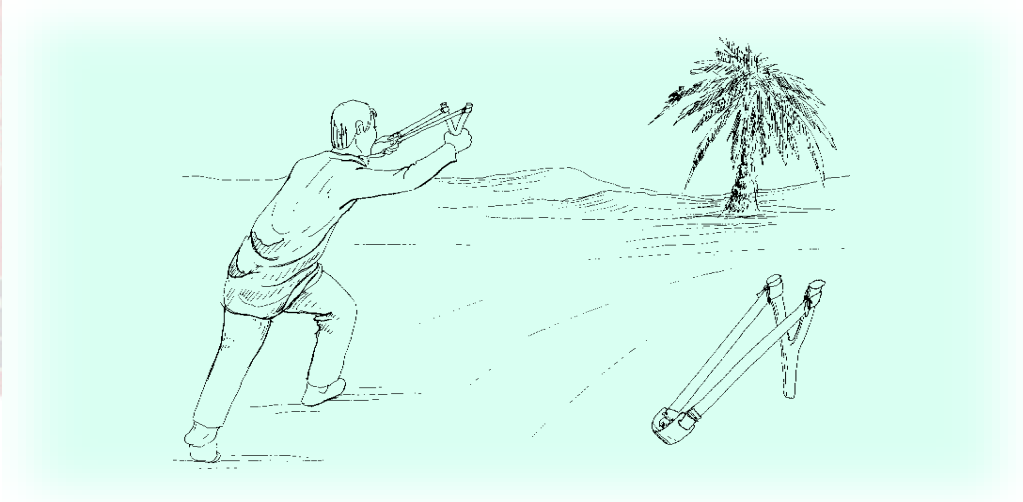
النَّبّاطه

من ألعاب الصيد التي يمارسها الذكور، كباراً وصغاراً، في الحقول والمزارع، حيث تكثر العصافير والطيور الصغيرة، خاصة في فصلي الربيع والخريف. وتنتشر هذه اللعبة في جميع أنحاء المملكة، كما تلعب في غالبية الدول العربية، ولذا عرفت بمسميات متعددة حسب المناطق والدول التي تمارس فيها. فهي تسمى في الأحساء (الفَلاتِيه)، وفي حائل والمنطقة الغربية (النَّبَّاله) أو (النِّبَّيْلَه)، وفي بعض نواحي المنطقة الجنوبية (مِزْبتَه)، وفي جنوب نجد (النِّطّابَه) أو (المِنْطَابَه)، وفي عالية نجد (النَّبّاطَه) أو (النبّاط)، وكذلك الحال في الكويت. أما في الإمارات فيسمونها (النِّشابَه)،

و(النَّـبْلَه) فـي مصر، و(الـنِّقَيْـفَه) في فلسـطين، و(النِّقيْفَـه) أو (المِغْيطَه) فـي لبنان.

وكلمتا النِّبّاطَـه والنِّبّاط قد تكونان مأخوذتين من الـفعل نبط الذي يعنـي نبع وخرج بعد اختـفاء. وربما سميت بذلك لخروج الحجر المختفي في الرقعة فجأة من النباطَه بعد إطلاقه من الصياد نحو الـهدف. وربما تكـون الكلمتـان مأخوذتين من النبط، وهو اسم لصوت الحجر عندما يصطدم بالهدف. أما كلمة النِّطّابَه فهي مأخوذة من الفعل نطب، وكذلك المِنْطَابَه إذ هي اسم آلة لـلفعل نفسـه الذي يعني بـالعربية الفـصحى الضـرب على الأذن بالإصـبع. وربما سميت اللعبة بذلك لأن الطائر يتعرض لرمية الحجر من حيث لا يحتسب من قبل الـصياد، كمن ضُـرب على أذنه بالإصبع. أما كلمة الفلاتيه فهي مأخوذة من الفعل أفلت، الـذي يعني حدوث الشيء فجأة، والإفلات يعني انـطلاق الشـيء بعـد حبـسه. وربما سـميـت بالفلاتـية، لأن الحصاة الصغيـرة التي تستخدم بمثابة الرصاصة في هذه اللعبة، تنطلق فجأة إلى الهدف بعد أن كـانت مشدودة ومقبوضاً عليها بيد الصياد.

تتـكون آلة هذه الـلعبة مـن ثلاثة عناصر: أولها ما يسمـى (المشعاب) أو (الشغنه) أو (المشغار) ويسمى (الشنبه) في بعض مناطق الحجـاز. وهو عودان أصلهما واحد، يكونان فرعين له وهو غالباً من شجر الأثل أو الرمان أو الخوخ



النّبّاطه

ونحـوها، أو شـجر السـمر أحيـاناً. والعودان مـتساويان مـن حيث الطـول والسمك، إذ يبلغ طول كل واحد منهما نحـو ثمانيـة سنتـمترات تقـريباً، أمـا سمكهما فهو بمقدار سمك عود الخيزران المتوسط. ويلتقي الـعودان إلى الأسفل في زاويـة حادة بمقـدار سبـعين درجة تقريباً، ليأخذ العودان شكل العدد ٧. أما رأسا العودين فـينحت إلى الأسفل منهـما قليلاً بمقـدار سنتمتر ونـصف، ليصبـح أشبه بالرقبـة حتى يسهل شد السيور وربطها برأس العودين.

أما العنصر الثاني فيتمثل في ما يسمى (الطروق) وهي سيور مطاطية تصنع من الإطارات الداخلـية البالية لـلسيارات. وتتطلب اللعبة عمل سيرين من المـطاط بطول خمسة عشر سنتـمتراً وبعرض لا يقل عن سنتمتر ونصف، ويراعى خلوها من الثقوب. يؤخذ طرف أحد السيرين، ويربط بأحـد رأسي المشعاب، بواسطة خيوط دقيقـة وقوية، أو بواسطة سيور مطاطية دقيقة تشد بقوة، وذلك بتدوير هذه الخيـوط حول رأس المشعـاب عدة مرات، ثم ربطها ربطاً محكماً. ويفعل الشيء نفسه مع السيـر الثاني، إذ يربط أحد طرفيه بالرأس الثاني للمشعاب باتباع الطريقة نفسها.

وأما العنصر الثالث فيمثل ما يسمى (الرقعه)، التي غالباً ما تكون قطعة من الجلد المدبوغ اللين، أو قطعة من المطاط القوي أحياناً، ومساحتها نحو ٣×٥سم تقريباً. تحتوي الرقعة على ثقبين متوازيين من طرفيها، ويربط بكل منهما الطرفان الآخران من السيرين، وذلك بإدخال كل سير بأحد الثقبين بمقدار سنتمترين، ثم عطفه عـلى نفسه وربطه ربطـاً محكما بخيوط دقيقة وقوية، أو بسيور دقيقة من المطاط.

وهناك من الصيادیـن من يتفنن في إخراج نباطته بالمظهر المـميز، كأن يقوم بتزيين عودي المـشعاب بالمطاط. فيأتي بسيـور طويلة من المطـاط ويلفها علـى العودين حتى تأخذ النباطة شكلاً جيداً. ومنهم من يزيل لحاء عودي المشعاب حتى يبدو أبيض ناصعاً. كما أن من اللاعبين، خاصة الكبار منهم، من يفضل استخدام السيور الحمراء بدلاً من السوداء، لقوتها وشدة تأثيرها، خاصة في صيد الطـيور الكبيرة كالحمام والإوز.

وعند استخدام النباطة يجمع الشاب عدداً كبيراً من الحصى الصـغير مستدير الشكل، بحـجم الحمص، ويضعه في جيبه لاستخـدامه في رمي الطيور. ثم يذهـب متـجولاً في الحـقول والمـزارع

للبحث عن الطيور. فإذا رأى عصفوراً أو غيره من الطيور، على نخلة أو شجرة، أخذ حصاة من جيبه ووضعها في الرقعة، ثم أمسك الرقعة بيمينه والمشعاب بشماله، أو العكس، رافعاً النباطة إلى أعلى في اتجاه العصفور. ثم يقدم يده الشمال الممسكة بالمشعاب إلى الأمام، ويشد يده اليمنى الممسكة بالرقعة التي بداخلها الحصاة إلى الخلف حتى تقارب عينه اليمنى. ويحاول في هذه الأثناء أن يجعل الرقعة مصوبة في اتجاه العصفور. بعد ذلك يفلت الرقعة فجأة، لتنطلق الحصاة بسرعة نحو العصفور، فتصطدم به فيهوي من أعلى الشجرة مترنحاً من شدة الرمية. فيسرع الصياد فرحاً نحوه لالتقاطه وذبحه قبل موته. أما إذا كانت حياة الطائر، بعد سقوطه، ليست في خطر فإن الصياد يقوم بنتف ريش الجناحين خشية أن يفلت الطائر منه، وقد يلهو به بعد ذلك أو يهديه لأحد الأطفال. وهكذا يوالي الصياد رميه حتى يصطاد مجموعة من الطيور، أو حتى تغرب الشمس وينتشر الظلام، فلا يتمكن من رؤية الطيور.

أما الصغار فغالبيتهم يستعمل النباطه للمنافسة، وتعلم رمي الأهداف قبل ممارسته لصيد الطيور. ومرد ذلك إلى ما تنطوي عليه اللعبة من مخاطر، لا سيما إذا مارسها من لا يجيدها، فقد يلحق الضرر بنفسه وبمن حوله. كما أن النباطة لابد لها من مهارات خاصة لمزاولتها كآلة صيد. أما كيفية ممارسة الصغار لها فتتمثل في تحديدهم لهدف ما، كأن يكون علبة صلصة فارغة أو نحو ذلك، يسمى شاره، ثم يصطف الصغار بعيداً عن هذا الهدف بنحو عشرة إلى خمسة عشر متراً، ليبدأوا التسديد نحوه، ومن أصابه كان هو الفائز (العريفي د.ت.: ١١٦، ومصادر أخرى).

النباله

(انظر النباطه)

النبيله

(انظر النباطه)

النِّجِر

من الألعاب التي يمارسها الشباب في العرين، ببلاد قحطان. وسميت بهذا الاسم للأداة المستخدمة فيها وهي النجر الذي تسحق فيه القهوة. وصفة اللعبة أن يجلس اللاعب وأمامه النجر، فيضع يده على النجر وباقي جسمه بعيداً عنه.

ثم يحاول الارتفاع إلى أعلى مستنداً على النجر، متجهاً بفمه إلى (طاقية) وضعت أمامه، وذلك بأن يطأطئ برأسه إلى أسفل، ويأخذ الطاقية بفمه. ثم بعد ذلك يرجع إلى مكانه الأول، شريطة أن تكون الطاقية في فمه، وأن لا يسقط على الأرض. فإن سقط عُدّ مهزوماً، وانتقلت اللعبة إلى لاعب آخر.

النشابه

(انظر النباطه)

النِّصَع

من الألعاب التي يمارسها الذكور فيما بين سن السادسة إلى الثانية عشرة تقريباً. وتعد من الألعاب المنتشرة في غالبية مناطق المملكة. ولعل كلمة النصع مأخوذة من الفعل الثلاثي «نَصَعَ» الذي يعني في الفصحى تصدى للشر. وربما أطلقت كلمة النصع على هذه اللعبة، لأن اللاعب يتصدى لهدف محدد، يرميه بحجارة أو نحو ذلك.

تمارس هذه اللعبة بطرق مختلفة. ففي جنوب نجد يمارسها لاعبان أو أكثر، إذ يحضر كل لاعب عدداً محدوداً من العلب الفارغة، كعلب الصلصة أو علب التونة صغيرة الحجم، أو أغطية زجاجات المرطبات ونحو ذلك، ويضعها داخل دائرة. وعلى بعد نحو عشرة أمتار من الدائرة، يرسم اللاعبون خطاً مستقيماً يعرف بالمرمى أو خط الرمي. وعلى كل لاعب إحضار حجر يسمى الصول أو التير أو التيره، ليكون بمثابة القذيفة التي يوجهها نحو الدائرة لإصابة أكبر قدر ممكن من تلك العلب وإخراجها من الدائرة. يصطف اللاعبون على خط المرمى مرتبين حسب نتيجة القرعة. فيقف اللاعب الأول إلى الطرف الأيمن من الخط ويليه اللاعب الثاني، أما اللاعب الأخير فيقف على الطرف الأيسر. يبدأ اللاعب الأول برمي التير إلى الدائرة، فإن أصاب أياً من العلب الفارغة إصابة ترتب عليها خروج هذه العلب، أو بعضها من خط الدائرة، تصبح ملكاً له. وله الحق في الرمي مرة ثانية وثالثة من الموقع الذي استقر فيه التير. ويستمر في الرمي ما دام ينجح كل مرة في إخراج العلب الفارغة أو بعضها خارج خط الدائرة. أما العلب التي تبقى على خط الدائرة فتصير من ضمن العلب الداخلة في الدائرة، وتصبح هدفاً للتصويب لاحقاً. وينتقل الدور إلى اللاعب الثاني، عندما يفشل اللاعب الأول في إخراج شيء من العلب الفارغة من الخط الدائري.

ويتبادل اللاعبون الدور واحداً تلو الآخر حتى يخرجوا كل العلب التي في الدائرة. وبعد خروج آخر علبة من العلب الفارغة يصبح الفائز هو الذي حصل على عدد أكبر من العلب. ويمكن إعادة اللعبة من جديد بمشاركة جميع اللاعبين الذين حصلوا على معظم أو بعض العلب، أو الذين لا تزال بحوزتهم بعض هذه العلب. أما اللاعبون الذين أخفقوا في الحصول على أي من العلب، فإنهم يخرجون من اللعبة ويكتفون بالتفرج على بقية المنافسين. وقد تستمر اللعبة لعدة جولات حتى يأتي أحد اللاعبين على بقية العلب ويحوز عليها كلها (الدوسري ١٤١١: ١٣٠، ومصادر أخرى).

النّصْعان

من ألعاب الصبيان والشباب، وتختلف نوعاً ما عن لعبة النِّصَع سابقة الذكر، في كيفية تحديد الفوز، وإن كانت تتشابه معها في الأدوات المستخدمة وفي الرمي. وصفتها أن ينقسم اللاعبون إلى فريقين، ثلاثة لاعبين لكل فريق. ثم يحضرون عدداً زوجياً من العلب الفارغة، إما ست أو ثمان أو عشر علب. وتقسم العلب إلى مجموعتين متساويتين يتم وضعهما في شكل مستقيم. ويراعى ترك مسافة بين المجموعتين بحيث لا تقل عن أربعة أمتار، وكل مجموعة من العلب تخص أحد الفريقين. وبعد تحديد الفريق الذي يلعب أولاً عن طريق الاتفاق أو القرعة، يبدأ أعضاء الفريق الذي يلعب أولاً، واحداً تلو الآخر، التسديد نحو علب الفريق المنافس. ومن ينجح في إصابة الهدف يكون له الحق في معاودة الرمي مرة أخرى وثالثة، ما دام ينجح كل مرة في إصابة إحدى العلب. وينتقل الدور إلى اللاعب الذي يليه في فريقه عند إخفاقه في إصابة الهدف، فإن تمكن الفريق الأول من إصابة جميع العلب الفارغة الخاصة بالفريق المنافس، تنتهي اللعبة بفوزهم. أما إذا ظلت بعض أو إحداها العلب منصوبة بعد أن رمى آخر لاعب في الفريق، فإن الدور ينتقل إلى الفريق الثاني. فيبدأ اللاعب الأول في الفريق الثاني التسديد إلى مجموعة العلب الفارغة، الخاصة بالفريق الأول، بالأسلوب السابق نفسه. ويصبح الفريق الثاني فائزاً بتمكنه من إصابة جميع العلب، وإلا رجع الدور مرة ثانية إلى الفريق الأول ليعاود الرمي نحو العلب الخاصة بالفريق الثاني والمتبقية من الجولة الأولى، وهكذا تمضي اللعبة (القويعي ١٤٠٢: ٧١).

النظّافه

(انظر المقلاع)

النط

(انظر القفيزي)

النطابه

(انظر النباطه)

النَّطّه

وتبدأ اللعبة بأن ينطلق اللاعب الأول مسرعاً نحو الخط، حتى إذا قاربه ضرب بقدميه على الأرض ثم قفز بهما مجتمعتين إلى الأمام. وبعد وقوع قدميه على الأرض يضع علامة مميزة تشير إلى المسافة التي تمكن من قفزها. ثم يليه اللاعب الثاني فالثالث وهكذا بالطريقة نفسها، حتى ينتهي آخر لاعب من القفز. ويتحدد الفوز في هذه اللعبة بطول المسافة التي قفزها كل لاعب. فاللاعب الذي تمكن من قفز أطول مسافة، مقارنة ببقية زملائه، هو اللاعب الفائز، وقد تعاد اللعبة لأكثر من جولة حسب رغبة اللاعبين وشدة التنافس بينهم.

ونلاحظ أنها تختلف عن لعبة المراز، إذ يشترط في لعبة المراز أن يلقي اللاعب القافز بحجرين خلفه أثناء القفز.

وقد تطورت هذه اللعبة حديثاً وسميت بالوثب الطويل، وتعد ضمن مسابقات الميدان والمضمار في ألعاب القوى.

النّعْجه خَسْرانه

من ألعاب الأطفال الذكور فيما دون سن العاشرة، وتمارس في الأحساء. والنعجه هي الأنثى من الضأن تطلق مجازاً لوصف الإنسان العاجز أو سيء التصرف، فيقال مثلاً «فلان نعجه». ولعل اسم اللعبة «النعجه خسرانه» يحمل في طياته هذا المعنى، إذ يطلق على اللاعب الخاسر في هذه اللعبة.

ويمارس اللعبة مجموعة من الذكور في حدود عشرة. فيرسم اللاعبون، بعد أن يتجمعوا في ميدان فسيح، دائرة كبيرة على الأرض. ثم يأخذ اللاعبون في الانتشار خارج محيط الدائرة ما عدا لاعباً واحداً، وهو الذي يسمى الصياد. ويظل الصياد داخل الدائرة، ويسير محاذياً محيطها من الداخل. ثم يقف فجأة ليلمس في وقت واحد اثنين من اللاعبين المتجاورين. عند ذلك يسرع اللاعبان بالجري حول الدائرة، كل من ناحيته، أو يتخذ كل منهما اتجاهاً مضاداً

للآخر. أما الصياد فيقف، بعد أن ينطلق اللاعبان في مكان أحدهما، ويظل المكان الآخر خالياً. واللاعب الفائز هو من يصل أولاً ويقف في المكان الخالي. وعند ذلك يحل الصياد محل اللاعب الآخر الذي لم يتمكن من الوصول قبل منافسه، ويعد ذلك اللاعب نعجه خسرانه. وتعاد اللعبة لعدة جولات، حسب رغبة اللاعبين وشدة حماسهم (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢٢٥، ومصادر أخرى).

نَقْده

تشتهر هذه اللعبة في حائل، ويباشرها لاعبان. يحضر كل لاعب حجراً، أياً كان نوعه، وإن كان من المرو فهو الأفضل. يرمي اللاعب الأول حجره أو صوله بحيث يترك وقوعه أثراً على الأرض ثم يتدحرج الحجر بعيداً عن هذا الموقع. وعلى اللاعب الثاني أن يضع بدقة قدمه على أول أثر للحجر على الأرض، ثم يحاول إصابة حجر رفيقه الذي قد يكون بعيداً عنه. فإن أصابه عَدَّ نفسه قد حصل على نقطة، وتسمى هذه النقطة نِدَبْ، وعندئذ يرمي رفيقه حجره مرة أخرى. وإن أخطأه وقف رفيقه بمكان أو مضرب حجر خصمه محاولاً أن يصيبه. فإن أصابه كسب، وإن أخطأه استمر خصمه في الرمي على المنوال نفسه. وتحسن ممارسة هذه اللعبة في الأرض الصلبة الجرداء التي لا شجر فيها ولا حجر ولا رمل حتى يبعد الحجر في تدحرجه. واللعبة، بالإضافة إلى أنها تدرب على دقة التصويب، تساعد على قطع المسافات الطويلة بالتسلية والسرور. وهذه اللعبة تشبه إلى حد كبير لعبة دردحها التي سبق الحديث عنها في القسم الأول من ألعاب الرمي والتصويب.

النقز

(انظر القفيزي)

نَقْش والاّ غوْج

لعبة شعبية من ألعاب التسلية التي كانت سائدة في الماضي، وتدخل قطع العملات المعدنية في صلبها، وهي خاصة بالصبيان، ويلعبها اثنان فقط، ويأخذ الصبي الذي يبدأ اللعب قطعة النقد فيضعها على إبهامه، ثم يقذفها في الهواء إلى أعلى وهي تستدير بسرعة من وجه إلى وجه، بعد ذلك يتلقفها بإحدى يديه ويطبق عليها باليد الأخرى، بحيث لا يراها زميله ولا

يدرك على أي من الـوجهين وقعت. عند ذلك يـسأل اللاعب الآخر قائـلاً «نقش والاَّ غوج؟».

فيرد عليه بـإحدى التسميتين، كأن يقول «نقش» مثلاً، فإن أصاب عُدَّ فائزاً، وأخذ الدور، وإن أخـطأ استمـر الأول في اللعب.

النّقيْث

من ألعاب القوى التي يمارسها الذكور من الصبيان والشباب، وعرفت في الجزء الجنوبي من المنطقة الوسطى في الأفلاج وما حولها. وقد جاء في القاموس المحيط في شرح الكلمة «نقث العظم: استخرج مخه، نقث الشيء: حفر عنه».

تمارس هذه اللعبة في أرض منبسطة لينة. ويشترك في ممارستها مجموعة من اللاعبين في حدود ثلاثة إلـى خمسة. فيحفرون جميعاً حـفرة قطرها عشرين سنتيمتراً، وعمقـها لا يقل عن خمسة عشر سـنتيمتـراً تقريبا. ثـم يجلسون حولـها. كما يـأتون بحـبل صوفي، فيعقدونه عدة عقد ليكون متماسكاً، مما يساعد على خـروجه من الحفرة إذا ما ضرب ضربـة قوية. ثم يرمـون الحبل داخل الحفرة، ويهيلون عليه التراب حتى يختفي. بعد ذلك يأتون بعصا غليظة، بطول ستين سنتيمتراً تقريبا. وتبدأ اللعبة بأن يأخذ الـلاعب الذي عليه الـدور، حسب القرعة أو الاتفاق بين اللاعبين، العصا الغليظـة، ثم يضرب بها الحفرة ضربة قوية محاولاً إخراج الحبل الصوفي منها، فإذا خرج الحبل من الحفـرة كان الضارب هو الفائز بـالجولة وله نقطة. وتعاد اللعبة من جديد ليبدأ اللاعب الذي يليه. أما إذا لم يخرج الحبل من الحفرة فإن اللاعـب الذي يليه يـقوم باللـعبة نفسها. وهكذا يتوالى اللاعبون الواحد بعد الآخر، حتـى يتمكن أحدهم من إخراج الحـبل الـصوفي مـن الحفرة، فيصبـح هو الفائز بالجـولة (الدوسري ١٤١١: ١٣٤).

النّقيْد

من ألـعاب البـنات الـصغيـرات، وتعتمد على مهارة التحكم في عضلات أصابع اليد ودقة التصويب بها. وكلمة النّقـيْد مأخوذة مـن النقد الـذي يعني بالعـربية الفصحـى النقر بالأصبـع في الجوز. وعرفت اللعبة بهذا الاسم، لأن الفتاة أثناء ممارستها للعبة تستخدم أصابعها لنقر النواة وتسديدها نحو حفرة معينة. وتعرف أحيـاناً باسم النّقْـده في بعض المناطق. والنقيد لعبة جماعية يشترك في

النّقيْد

ممارستها ما لا يقل عن أربع إلى خمس فتيات. يجلسن نهاراً في مكان ظليل ويحفرن حفرة صغيرة، وتحضر كل فتاة معها مجموعة من النوى (الفصم). وعلى بعد متر تقريباً يرسمن خطاً موازياً للحفرة، ثم تضع كل فتاة مقداراً محدداً من النوى على الخط. بعد ذلك تجرى القرعة لترتيب اللاعبات. وتبدأ اللعبة بأن تضم الفتاة، التي عليها الدور، سبابة يدها اليمنى أو اليسرى إلى الإبهام إلى الأمام حسب رغبتها، لدفع النواة التي تريد إسقاطها في الحفرة. وفي هذه الأثناء تُجرى حسابات دقيقة، من حيث الاتجاه الذي ترمى نحوه، وقوة النقرة على النواة. فإذا تهيأت لذلك نقرت النواة نقرة دقيقة في اتجاه الحفرة، فإذا سقطت النواة داخل الحفرة حق لها أن تقوم بنقد نواة أخرى. وتستمر في ذلك ما دامت في كل مرة تنجح في إسقاط نواة في الحفرة. فإذا أسقطت آخر نواة في الحفرة، حق لها أن تخرج جميع النوى من الحفرة، ليكون من نصيبها.

وتعاد اللعبة مرة أخرى، بأن تضع كل فتاة عدداً معيناً من النوى، لتبدأ الفتاة الفائزة اللعب في هذه الجولة الثانية أيضاً. وينتقل اللعب للفتاة التالية حسب الدور عندما تفشل اللاعبة التي عليها الدور في إسقاط النواة التي سددتها في الحفرة. فتواصل اللاعبة التي تعقبها عملية إسقاط ما بقي من النوى ليصبح من نصيبها إن

نجحت في إسقاطه بالحفرة. وتعد اللاعبة الفائزة في ختام اللعبة هي التي تمكنت من الحصول على أكبر عدد من النوى (الدوسري ١٤١١: ١٣٧).

النَّكْره

من الألعاب التي يمارسها الذكور فيما بعد سن الحادية عشرة تقريباً، وتمارس اللعبة في طرفي النهار.

وتزاول اللعبة في ميدان فسيح ذي أرض لينة، ويشترك في ممارستها ما بين ثمانية إلى عشرة من اللاعبين، ينقسمون إلى فريقين متساويين. فيحضرون قطعة قماش مفتولة على هيئة السوط أو الحبل، بطول أربعين إلى ستين سنتيمتراً تقريبا. ويتفق الفريقان على نقطة للبداية، كما توضع، على بعد متر ونصف المتر تقريباً، علامة أخرى تعرف بنقطة النهاية. وبعد إجراء القرعة لتحديد من يبدأ باللعب من الفريقين، يقف أعضاء الفريق البادئ باللعب حول نقطة البداية، ويختارون أحدهم ليبدأ اللعبة. كما يقف أعضاء الفريق المنافس أمامهم، على بعد خمسة عشر متراً تقريباً في اتجاه نقطة النهاية. ويبدأ اللعب بأن يضع اللاعب، الذي تم اختياره من الفريق البادئ باللعب، الحبل المفتول بين أصابع إحدى قدميه اليمنى أو اليسرى حسب اختيار اللاعب نفسه، ثم يضرب الأرض بيديه استعداداً للّعب ثم يستقيم واقفاً، فيقدم قدمه الممسكة بالحبل ويرجعها إلى الخلف ثم يدفعها إلى الأمام بقوة، فينفلت الحبل من أصابع قدمه منطلقاً إلى الأمام فوق لاعبي الفريق المنافس، الذين يتعين عليهم الإمساك بالحبل قبل سقوطه على الأرض. فإن تمكن أحدهم من الإمساك بالحبل، انتقل الدور في اللعب لفريقهم.

فيتبادل الفريقان المواقع، ويبدأ اللعب من جديد. أما إذا لم ينجح أحد من الفريق الخصم في الإمساك بالحبل، فإن اللاعب نفسه، الذي رمى بالحبل يتقدم ويكرر العملية نفسها. ولكن هذه المرة يرمي بالحبل من المكان الذي سقط فيه الحبل بعد الرمية الأولى. ويبتعد أعضاء الفريق المنافس مسافة خمسة عشر إلى عشرين متراً في اتجاه خط النهاية، من المكان الذي وقع فيه الحبل، ولم يتمكنوا من إمساكه. ويستمر هذا اللاعب في مواصلة اللعب ما دام كل مرة ينجح في رمي الحبل بقدميه في اتجاه خط

النهاية، ويفشل أعضاء الفريق المنافس في الإمساك بالحبل قبل وقوعه. فإذا وصل اللاعب بالحبل إلى خط النهاية دون أن يمسكه أعضاء الفريق المنافس، يكون فريقه قد حـقق الفوز. ويتعين على أعضاء الفريق المهزوم أن يحملوا أعضاء الفريق الفائز، ابتداء من نقطة النهاية إلى نقطة البداية. ثم تعاد اللعبة من جديد إذا رغب الفريقان (الفيصل ١٤٠٨: ٦٢-٦٣).

نكيح

(انظر البرجون)

النيل

(انظر العين)