الباب الثانى

ألعاب منزلية

(١) لعبة القائد والجنود

اطلب من أصدقائك أن يقفوا فى صف واحد ، ثم اشرح لهم هذه اللعبة قائلا إنهم سيقومون بدور الجنود بينما تقوم أنت بدور القائد . فإذا أشرت إلى أحدهم فإنه يتقدم ثلاث خطوات إلى الأمام ، فتأمره أن يفعل شيئاً معيناً . والمطلوب منه أن يفعل عكس ما تأمره به فى الحال ، ولك أن تصدر إليه أمراً واحداً أو أكثر ، فاذا طلبت منه أن يمشى فإنه يقف ، وإذا طلبت منه أن ينظر إلى اليمين فإنه ينظر إلى اليسار وهكذا . .

وكل من يخطىء فيفعل ما تأمره به أو يرتبك فإنه يخرج من اللعبة ، إلى أن يبقى شخص واحد يكون هو الفائز ويحظى بشرف مصافحتك .

ولا تنس أن تجعل صوتك عاليا قوى النبرات عند إصدار أوامرك العسكرية ، وإليك بعضها على سبيل المثال :

(١) تحرك من مكانك إلى أية جهة

(٢) اصطحك بصوت منخفض

(٣) عد من ١٠ إلى ١ بسرعة

(٤) انظر إلى أرض الحجرة

(٥) سر ثلاث خطوات الى الخلف

(٢) لعبة العصا

اعصب عينى أحد أصدقائك بمنديل ، ثم اعطه عصا واطلب منه أن يمسكها بيده اليمنى .

تبدأ اللعبة بأن يمسك أحد الحاضرين طرف العصا الثانى ، فيسأله صاحبها (المعصوب العينين) ثلاثة أسئلة مختلفة يجيب عليها محاولا إخفاء صوته ، فإذا أمكن السائل أن يعرف شخصيته من صوته فارفع المنديل عن عينيه واطلب من الثانى أن يحل محله .

أما إذا لم يستطع معرفته فان اللعبة تستمر ، بأن يمسك طرف العصا شخص آخر ثم يجيب عن الأسئلة التى توجه إليه .. وهكذا .

ويجوز للاعب المعصوب العينين أن يطلب ممن يمسك طرف العصا أن يقلد صوت أى طائر أو حيوان يختاره ليستدل بذلك على معرفة شخصيته .

(٣) لعبة الطيور

اطلب من أصدقائك أن يقفوا أمامك فى صف أو صفين بحيث يجعل كل منهم يديه ملتصقتين بفخذيه .

اشرح لهم هذه اللعبة قائلا إنك إذا ذكرت اسم أى طائر يستطيع الطيران ، فيجب عليهم أن يرفعوا أيديهم الى جوانبهم بسرعة ، ويرفرفوا بها كما يرفرف الطائر ثم يعيدوها كما كانت . أما إذا ذكرت اسم أى حيوان أو طائر لا يستطيع الطيران فيجب عليهم ألا يتحركوا بالمرة ، وإذا حرك أحدهم ذراعيه أو ابتدأ يحركهما فإنه يخرج من اللعبة على الفور .

وكذلك يخرج من اللعبة كل شخص لا يرفع ذراعيه بسرعة عندما يسمع اسم أسد الطيور التى تطير . وهكذا تستمر اللعبة الى أن يبقى شخص واحد يكون هو الفائز .

وعلى ذلك إذا قلت مثلا : ناموسة أو نحلة أو حدأة فإن أصدقاءك يرفعون أيديهم فى الحال ويرفرفون بها كما بينا ، أما إذا قلت : دجاجة أو نعامة أو قرد فإنهم لا يتحركون .

(٤) لعبة الكراسى

أحضر عدداً من الكراسى ينقص واحداً عن عدد أصدقائك ، ثم ضع الكراسى على هيئة دائرة جاعلا ظهرها جهة الداخل . ثم قف فى وسط الدائرة واطلب من الباقين أن يقفوا خارجها .

ابدأ بالتصفيق قائلا : ١ — ٢ — ١ — ٢ باستمرار ليدور الحاضرون حول الكراسى بخطوات سريعة ، حتى إذا انقطع التصفيق فجأة أسرع كل منهم الى أقرب كرسى وجلس عليه ، وهنا يبقى أحدهم واقفاً ولا يجد له كرسياً ، فاخرجه من اللعبه وانقص عدد الكراسى واحداً ، وهكذا تستمر اللعبة الى أن يبقى شخصان وكرسى واحد ، ويكون الفائز طبعاً هو الذى يستطيع أن يجلس على هذا الكرسى قبل زميله ، ويكون له الحق فى معاقبة الباقين بعقوبات مختلفة كالعقوبات الآتية :

(١) قلد صوت خمسة حيوانات أو طيور مختلفة

(٢) أخرج لسانك ثم أدخله عشرين مرة

(٣) اقفز ١٠ مرات مع التصفيق

(٤) اقرأ الحروف الأبجدية من الآخر الى الأول

(٥) اخلع حذاءك ثم البسه خمس مرات

(٥) امتحان التقدير الصحيح

هذه اللعبة هى تمرين لطيف تختبر به قدرة أصدقائك على الحكم على الأشياء التى يرونها من حيث الطول والوزن والعدد .

أحضر عصاً وكتاباً وقطعة من الحديد وكمية من عيدان الثقاب تزيد عن عشرين عوداً ، ثم قس العصا واكتب طولها فى ورقة ، واكتب كذلك عدد صفحات الكتاب ووزن قطعة الحديد بالأرطال وعدد عيدان الثقاب .

أعط كلا من أصدقائك قلماً وورقة واطلب منهم أن يكتبوا الأسئلة الأربعة الآتية :

(١) ما طول العصا بالسنتيمترات ؟

(٢) ما عدد صفحات الكتاب ؟

(٣) ما هو وزن قطعة الحديد بالأرطال ؟

(٤) ما عدد عيدان الثقاب ؟

اطلب منهم كتابة الإجابة عن هذه الأسئلة دون لمس أو قياس أى شىء من الأشياء المذكورة ، ما عدا قطعة الحديد التى يصرح لكل منهم أن يرفعها من على المائدة .

اجمع الأوراق ثم صححها بعد مقارنتها بالأجوبة التى عندك ، ثم اعلن اسم الفائز الذى تكون إجابته أقرب الى الصواب .

(٦) امتحان الذاكرة

لكي تختبر قوة ذاكرة أصدقائك بطريقة سهلة ظريفة فتعرف أيهم أحدّ ذاكرة ، اجمع الأدوات الآتية ثم ضعها على مائدة وغطها بمفرش أو فوطة قبل حضور أصدقائك :

مطواة	سيجارة	قفل	ماكينة حلاقة
قلم	مفتاح	كتاب	محبرة
مشط	ورقة	ساعة	فرشة
منديل	مقص	عود ثقاب	ملعقة
كوب	مسطرة	شوكة	قرش صاغ

أعط كلا من أصدقائك قلماً وورقة ، ثم اخبرهم أنه يوجد على المائدة عشرون أداة مختلفة من الأدوات التي يستعملها الإنسان كل يوم ، واطلب منهم أن ينظروا الى هذه الأدوات جيداً ويحاولوا حفظها بأسرع ما يمكن .

ارفع غطاء المائدة لمدة دقيقة واحدة ليرى أصدقاؤك الأدوات الموضوعة عليها ثم غطها بسرعة ، واطلب من كل منهم أن يكتب أسماء هذه الأدوات ثم يذيل الورقة بإمضائه .

اجمع الأوراق بعد ثلاث دقائق لتصحيحها ومعرفة أكثر الحاضرين انتباهاً وأقواهم ذاكرة .

(٧) امتحان ضبط النفس

قليل من الناس من يستطيع أن يضبط نفسه عند الغضب أو عند الضحك . وفى كثير من الأحيان لا يستطيع الإنسان أن يمنع نفسه من الإغراق فى الضحك لمدة طويلة ، وفى هذه اللعبة يمكنك أن تعرف أى أصدقائك أقدر على ضبط نفسه والسيطرة على أعصابه .

أطلب من أصـــدقائك أن يجلسوا عابسين كأن على رؤوسهم الطير ، ثم اطلب ممن يكون مشهوراً منهم بسرعة النكتة وخفة الظل أن يقول عدة نكات مضحكة ، أو يفعل بعض الحركات الهزلية .

وكل من يبتسم أو يضحك فإنه يخرج من اللعبة ، إلى أن يبقى شخص واحد يشهد له الجميع بقوة الإرادة والقدرة على ضبط نفسه ومنعها من الضحك أو الابتسام .

(٨) الاجابة عن الاسئلة

اطلب من أصدقائك أن يجلسوا فى صفين متقابلين أمام بعضهما ، بينما تجلس أنت فى أحد جوانب الحجرة أو تمشى بين الصفين .

تبدأ اللعبة بأن توجه الى أحد الحاضرين سؤالا صغيرا فتقول له مثلا : ياحسن ، كم قرشا معك ؟

وبالرغم من أن هذا السؤال موجه إلى حسن إلا أنه يظل صامتاً ، ويجيب الشخص الجالس أمامه بدلا عنه ، ولايسمح له بأن يقول أكثر من كلمة واحدة مثل : (نعم ، لا ، ربما).

أما إذا أجاب الشخص الذى توجه إليه سؤالك ، أو إذا لم يجب الجالس أمامه وظل صامتاً ، أو إذا أجاب عن سؤالك بأكثر من كلمة واحدة ، فإنه يترك محله لك فتجلس مكانه ويقوم هو بدورك ، ثم تستمر اللعبة بنفس الطريقة .

(٩) إطفاء الشمعة

أشعل شمعة ثم ضعها على المائدة واطلب من أحد أصدقائك أن يقف أمامها ، ثم اعصب عينيه واطلب منه أن يرجع ثلاث خطوات الى الخلف ثم يستدير فى مركزه مرة واحدة ويتقدم ثلاث خطوات إلى الأمام ليعود الى مكانه الأول ، ثم ينفخ لهب الشمعة ليطفئها .

وسوف تجد أن محاولاته ستذهب سدى . . ففك المنديل عن عينيه ، ثم اعصب شخصاً آخر وهكذا الى أن يفلح أحدهم فى إطفاء الشمعة بعد جهد جهيد .

(١٠) لعبة الحروف الهجائية

أحضر عدة قصاصات من الورق بعدد الحروف الهجائية . ثم اكتب حرفاً مختلفاً على كل قصاصة وطبقها وضعها فى طربوش .

أخبر أصدقاءك أنك ستضع يدك فى الطربوش فتخرج ورقة واحدة وتقرأ الحرف المكتوب فيها . وبمجرد أن تقرأ هذا الحرف يحاول كل منهم أن يذكر اسم حيوان أو نبات يبدأ به ، على أن يأخذ الورقة أول شخص يذكر اسماً صحيحاً فيدل بذلك على سرعة خاطره وحضور ذهنه .

إقرأ الأوراق التى فى الطربوش واحدة بعد الأخرى واعطها لمن يذكرون أسماء صحيحة قبل غيرهم .

وعندما تنتهى الأوراق، يعد كل شخص الأوراق التى حصل عليها ، والفائز هو الذى يكون عنده أكبر عدد منها .

(١١) لعبة الاسماء الخمسة

أعط كلا من أصدقائك قلماً وورقة ، واطلب منهم أن يكتبوا الأسماء الآتية :

اسم انسان :
اسم حرفة :
اسم حيوان :
اسم نبات :
اسم بلد :

« والمطلوب من كل منهم أن يكتب خمسة أسماء — بأسرع ما يمكن — أولها اسم انسان وثانيها اسم حرفة . . . الخ أمام كل اسم من الأسماء السابقة بحيث يبدأ كل منها بالحرف الذى تختاره ، فاذا اخترت مثلا حرف (ن) فلا بأس من كتابة الأسماء الآتية :

نبيل — نجار — نمر — نعناع — نيويورك

والفائز طبعاً هو أول شخص يعطيك ورقته وبها خمسة أسماء صحيحة ، ويستحسن أن تكرر اللعبة عدة مرات وتذكر حرفا هجائيا مختلفا فى كل مرة مثل : ب — ج — ح — د — ك .

(١٢) لعبة النصيب

اكتب كشفاً يحتوى على ٢٠ عدداً محصوراً بين ١ و ١٠٠ كالكشف الآتى ، ثم ضعه فى جيبك :

٣	٥١
٨	٥٧
١١	٦٠
١٤	٦٥
٢٢	٧٣
٢٨	٧٨
٣٣	٨٤
٣٩	٨٨
٤٢	٩١
٤٨	٩٦

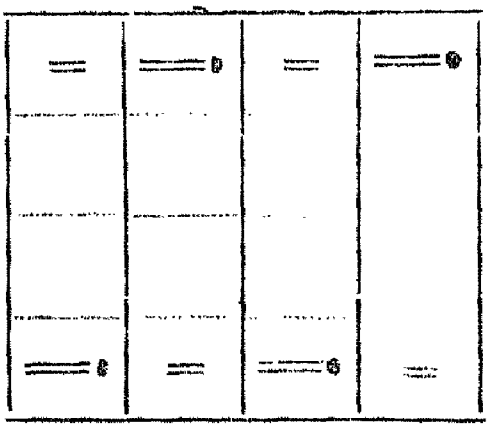
أعط كلا من أصدقائك قلماً وورقة واطلب من كل واحد أن يكتب خمسة أعداد محصورة بين ١ و ١٠٠ ثم يذيل الورقة بامضائه.

اجمع الأوراق وصححها والفائز هو الذى كتب أكبر عدد من الأرقام المدونة فى الكشف الذى معك ، أى أنه إذا كتب أحدهم أربعة أرقام كانت موجودة فى الكشف وكتب آخر ثلاثة أرقام فان الأول يكون هو الفائز ، أما إذا تساوى اثنان أو أكثر فى عدد الأرقام الصحيحة التى كتبوها ، فيجب عليك أن تكتب كشفاً آخر ثم تعيد اللعبة ثانياً .

(١٣) لعبة عيدان الثقاب

هذه اللعبة لطيفة مسلية ولا تحتاج إلا إلى ورقة بيضاء وأربعة عيدان كاملة من الثقاب وأربعة أنصاف عيدان .

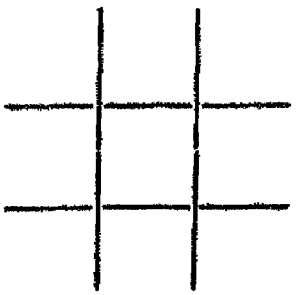
ارسم مربعاً على الورقة البيضاء ، ثم قسمه الى ١٦ قسما متساويا ، ثم ضع العيدان وأنصاف العيدان بالتبادل كما هو مبين بالشكل الآتى :



ابدأ اللعبة مع أحد أصدقائك بأن تأخذ العيدان الكاملة ويأخذ صديقك أنصاف العيدان أو العكس .ثم يلعب كل منكما بالدور فينقل أحد عيدانه فى أى مربع خالٍ .

والفائز هو الذى يستطيع – قبل زميله – أن يضع عيدانه فى خط مستقيم سواء كان أفقياً أو رأسياً أو متقاطعاً .

(١٤) الزوائد والنواقص



ارسم الشكل السابق على ورقة بيضاء ، ثم اطلب من أحد أصدقائك أن يشترك معك فى هذه اللعبة فيختار علامة + وتختار أنت علامة — أو العكس .

تبدأ اللعبة بأن يكتب أحدكما العلامة التى اختارها فى إحدى الخانات التسعة المبينة فى الشكل ، ويكتب الثانى علامته فى خانة أخرى ، ثم تستمر اللعبة بالدور ، فيحاول كل منكما أن يضع ثلاث علامات من علاماته فى صف واحد سواء كان أفقياً أو رأسياً أو متقاطعاً ، كما يحاول ألا يجعل زميله يضع ثلاث علامات فى صف واحد .

وقد يحدث فى معظم الحالات أن تمتلىء الخانات التسعة بالعلامات دون أن يتغلب أحد على الآخر ، فيرسم الشكل السابق مرة أخرى وتعاد اللعبة إلى أن ينتصر من كان أكثر انتباهاً على منافسه .