

العباب الكشافة

بقلم

اللورد روبرت باردن بارل

تعريب

الشيخ بكري

الطبعة الثانية - حقوق الطبع محفوظة

١٣٧١ هـ

١٩٥١ م

تمهيد

اخي الكشاف ،

للألعاب فوائد جمة : فهي التي تقوي روح الجماعة ، وتعود الطاعة وحب النظام ، وهي التي تجعل من المرء مخلوقاً مرحاً قادراً على تذليل العقبات وعلى الابتسام في وجه الصعاب .

وهذه ألعاب كشفية مسلية ، ترجمتها لك ، لتلهمها في أوقات راحتك : في بيتك وفي مخيمك ، في النادي وفي الهواء الطلق ، في الصيف وفي الشتاء ، في السهل وفي الجبل ، في البر وفي البحر .

ولقد تصرفت في نقلها الى اللغة العربية ليسهل تناولها فتمكن من انتقاء ما يوافقك وتكيف ما يحلو لك مراعيّاً في ذلك الزمان والمكان .

وآمل ان يساعدك ما في هذا الكتاب على تكوين نفسك فتصبح كشافاً نيراً في عقلك ، كريماً في خلقك ، قوياً في جسدك .

انيس بكري

بيروت - الخميس ٢٥ نيسان ١٩٤٦

غايتنا



تهدف « جماعة فنون الغابة » الى خدمة النشر . الجديد الطالع عن طريق التأليف والترجمة والنشر فتقدم اليه بين الفينة والفينة بعضاً من التراث التربوي الذي خلفه للعالم كبار رجال الكشف راجية من ذلك أن تتلافى نقصاً ما زال حتى اليوم يشين نظمنا التربوية الكشفية وتمهد أمام كل كشاف سبيلاً لا حياً نحو غايتين اثنتين :

خدمة الوطن وخير الانسانية . والله ولي التوفيق .

علي خليفة الزائري

مقدمة المؤلف

منهج الكشفية حافل بالالعب المسلية ، والتأرين السني تروض مواهب الناشئة والوطنين المخلصين .

وهدفنا في كتابنا هذا رياضي اخلاقي ، فقد ذكرنا فيه امثلة تعين مرشدي الكشفية على ابتكار ما يناسب المكان والزمان . ولهم بعد التفكير ان يحسنوا الاختيار او يبتكروا لعبة تماثل ما جاء في هذا الكتاب يقوون فيها ملكة كامنة في كشافهم . وعلى ولادة الامر ان يتعدوا عن التكرار فهو ممل ، وأن يغيروا التفاصيل وفقاً لرغبات الظروف .

وبالرغم من كون هذه الالعب مصدر فرح وصحة فانها وسيلة ناجعة لتعويد الصغار النظام ، واختيار مقدرتهم النفسية وتقويم ما اعوج في النفوس حتى يجعل منهم رجالاً رياضيين .

وفضلاً عن هذه الالعب التي شرحنا في كتابنا ، فان للكشفية في السباحة وتسلق الجبال نشاطاً آخر لانها يشتركان في تنمية المرء جسدياً واخلاقياً . ففي السباحة جرأة ، وفي تسلق الجبال مجابهة للصعاب ومن هنا ينشأ شعور المقدرة والثقة بالنفس .

فعلينا اذاً ، ونحن في عصر ضعف فيه الرجال ، ان نخدم البلاد ونهيها جيلاً وطنياً جديداً ، نقى العقل والجسد .

باده باول

الباب الاول

اللعاب الكشافه

اخذ العلم

الحرب خدعة ، والحيلة مستحسنة في هذه اللعبة .
يشترك في هذه اللعبة طليعتان او اكثر ، وينقسم اللاعبون الى
معسكرين (مهاجم ومدافع) كل منهما تحت امره عريف ثم تغرس
في ناحية ثلاثة اعلام بين الواحد والآخر عشرون متراً .
يعسكر المدافعون على بعد مئتي - ٢٠٠ - متر من الاعلام
وعند الاشارة يتقدم مستطلعو المهاجمين لمعرفة :

١ - مكان الاعلام .

٢ - مكان طلائع العدو .

وبعدها يتسللون خفية نحو الاعلام حيث يقتلعونها قبل ان يراهم
العدو ويرجعون بها الى معسكرهم . ولا يستطيع احدهم ان يأخذ
الا علماً واحداً .

وللقبض على مهاجم يضطر مدافعان ان يصادفاه على مسافة
عشرة امتار منها فيصرخان : ارفع يديك !
وعند صافرة الانتهاء يلزم اللاعبون امكنتهم فيتقدم الحكم

لمعرفة المراكز و اعلان النتيجة .
وفي الليل تستبدل الاعلام بقناديل .

الرسولات

يشارك في هذه اللعبة طليعتان متخاصمتان - طليعة الذئاب
وطليعة الثعالب - وتنتخب كل منهما ناقل برفيات .
يقف المرشد في مكان ما . والكشافان المختاران - الذئب
والثعلب - في نقطتين متقابلتين تفصل بينهما مسافة ثلاثة كيلومترات
تقريباً . وعند الإشارة ينطلقان نحو المرشد ويسعى كل منهما في
الوصول اليه وتسليمه الرسالة .
وعلى بقية اللاعبين ان يمنع كل منهم عدوه من الوصول الى
هدفه وذلك بلمسه وهو على بعد مئتي متر من المرشد .

الساعي

يختار احد الكشافين لنقل رسالة الى مكان محاصر يبعد ١٥٠٠
متراً - قرية ، بيت ، شخص ، الخ .. - ويعلق على كتفه شريطة
ملونة طولها ٦٠ سم .

يتقدم الكشاف بخفة وهو متخف ، اذ يحق له ان يأخذ الزبي
الذي يريد ما عدا زبي المرأة ، مع وضع الشريطة على كتفه .
يعلم العدو المحاصر ان هنالك كشافاً يحمل رسالة ، فيسعى لمنع
من الوصول من غير ان يجتاز خطوط الحصار الامامية - ٣٠٠ متر
حول الحصار -

وينتصر المحاصر بأخذ شريطة الساعي الملونة .

قراءة الخريطة

تعود هذه اللعبة على قوة الملاحظة وعلى قراءة خريطة ومعرفة ما فيها .

يتناول (المرشد) ، او قائد الفرقة خريطة لقرية ، او لارض وعرة المسالك ويذكر للكشافة بعض ما فيها - مساجد ، كنائس ، دكاكين مدرسة الخ .. ثم ينتقل بهم الى المكان المعين ويوجه بعضهم الى نواح مختلفة ، يعودون بعدها لتقديم تقارير عما شاهدوه ، وافضل تقرير ينال الجائزة .

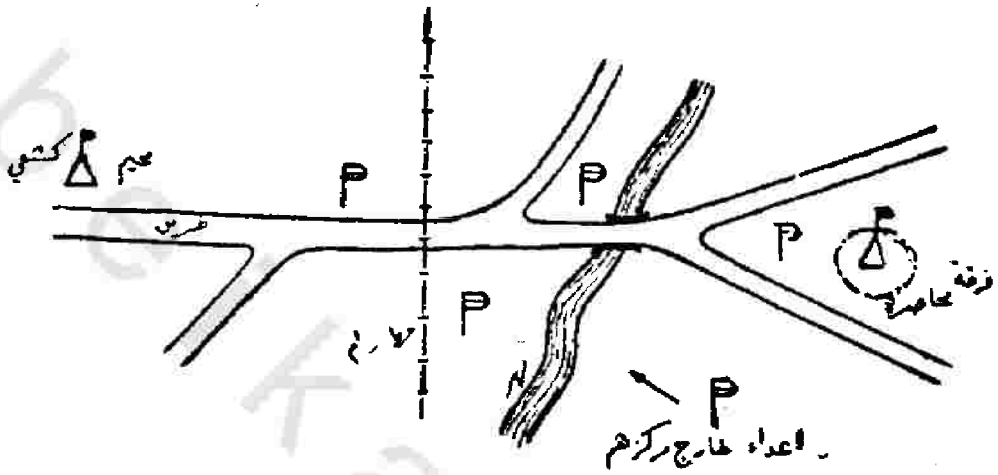
سباق البدل

تحتاج هذه اللعبة الى طليعتين من الكشافين العدائين . تقف الطليعتان متقابلتين ، وبين الواحد من كل طليعة وبين الذي يليه مسافة معينة ، وفي يد الكشافين الاخيرين رسالتان . وعند الاشارة ينطلق الكشافان الاخيران حيث يتناول كل منهما رسالته الى الذي امامه فيجري هذا بدوره الى الامام وهكذا حتى تنتهي المباراة ، والطليعة التي توصل الرسالة اولا تربع الجائزة . بإمكان راكبي الدراجة القيام بهذه اللعبة المفيدة ، التي تحتاج الى تعاون وانتباه .

طلائع النجدة

يشترك في هذه اللعبة طلائع عديدة . تحاصر طليعة ، وتصبح حالتها سيئة ، فينطلق احد راكبي الدراجات البخارية بسرعة متناهية لينقل اخبارها الى الطلائع الحليفة

واعلامها عن المكان المحاصر فتنب هذه لنجدتها ، فان اعترض احدها حاملي اعلام العدو عدت اسيرة ، والطليعة الراجعة هي التي تصل الى الهدف من غير ان يراها الاعداء .
وهذا المصور يعينك على القيام بمثل هذه اللعبة .



مهاجمة الاعداء

لعبة لذيدة تمرن على الانسلال وتظهر فيها حدة البصر .
يعلق كل كشاف لوحة صغيرة على مقدمة قبعته مكتوب عليها عدد مؤلف من ثلاثة ارقام يمكن قراءته من مسافة ٥٠ متراً .
ثم تنقسم الفرقة الى قسمين - طلائع هجوم وطلائع دفاع -
يبتعد المهاجمون ٣٠٠ متر عن الخيم ، وتؤلف البقية خط الدفاع .
وعند الاشارة يتقدم المهاجمون نحو الخيم ويحاذر كل منهم ان يقرأ رقمه .

وعلى المدافعين ان يراقبوا حركات العدو بدقة وانتباه محاولين قراءة الاعداد واسر اكبر عدد ممكن .
وفي هذه الحالة يجرب كلا الفريقين اكتساب اكبر عدد ممكن

من الارقام . وعند مشاهدة رقم ما يسارع العدو الى قراءته فيأخذ الحكم علماً بذلك .

وما ان تصبح المسافة بين الطرفين المتنافسين ٥٠ متراً حتى يعلن الحكم انتهاء اللعب ، ويخرج اسرى كل فريق والفرقة التي تحوز اكبر عدد من الارقام .. تربح الجائزة .

في لقاء العدو

لعبة صالحة للقرية او المدينة ، يكون للحيلة فيها دور هام . تتخذ كل من فرقتين طريقاً معاكساً للثانية حتى تصبح المسافة بينهما - ٣ - ثلاثة كيلومترات وبعدها تتجه الواحدة نحو الاخرى ويكون الاتصال بين القائد و مرؤوسيه منتظماً حتى لا يقعوا في أي خطأ ، ويحق لكل لاعب ان يستعمل الحيلة التي يريد - تسلق شجرة ، الاختفاء في عربة - شريطة ان لا يغير ثيابه الكشفية . والفرقة التي يتمكن افرادها من رؤية العدو تنبيء قائدها فيبادر حالاً الى رفع علم الانتصار .

تخريب التلغراف

قطع مواصلات العدو اول عمل يقوم به الجيش المنتصر ، لذا يبدأ بتخريب اسلاك التلغراف .

يختار القائد طريقاً معروفة ، على جانبها اسلاك تلغرافية ثم يقسم فرقته الى مهاجمين ومدافعين . بحيث يكون على كل عامود حارس . وعند الاشارة ينقض المهاجمون ويسعون في الاستيلاء على العواميد . ويجرب المدافعون ان يتعرفوا الى مواطن الضعف في عدوهم .

فان تمكن المهاجمون من الاستيلاء على عامود ربطوا حوله ثلاث عقد رقية. اما المدافعون فان آنسوا في انفسهم قوة حافظوا على مراكزهم والا تقهقروا الى محطة ثانية لمساعدة رفاقهم ضد هجمات العدو . ومن هنا ينشأ اتصال دائم بين اللاعبين ، واستعداد تام للتخلي عن المراكز الضعيفة وتقوية غيرها . ينتصر المدافعون بلبس اكبر عدد ممكن من المهاجمين ، وينتصر الآخرون في الاستيلاء على العواميد ، وعقد ثلاث عقد رقية حول كل منها .

المخابرة بالاعلام

يقسم الكشافون الى ثلاث فرق متفاوتة العدد - الاسد ، الحصان ، الذئب . تذهب فرقة الاسد الى مكان مشرف على مساحة معينة من الارض - جبل ، سطح بيت الخ .. - ويعد مخبروها اعلام سيمافور او اعلام مورس . ويختبئ كشافو فرقة الحصان في زوايا الارض التي يشرف عليها الاسود . وبعد ربع ساعة تتقدم الذئاب باحثه عن الشاردين ، وعندها يقوم المخبرون بدورهم الهام فيرشدون قارة الباحثين الى مراكز المختبئين وطوراً المختبئين الى مراكز الباحثين . فان تمكن كشافه الحصان من اجتياز الموقع والوصول الى مكان الاسود بمدة معينة كسبوا الموقعة ، والاتوصل الباحثون اليهم والقوا القبض عليهم .

رسالة الخائن

يختار القائد غابة ، او ارضاً وعرة المسالك ثم يقسم كشافيه الى فئتين متساويتين - الذئاب ، الثعالب ، تأخذ كل منهما ناحية من الغابة ويصدف ان يتأخر ذئب خائن ليضع رسالة حربية باعلى شجرة معينة ترشد الثعالب الى مواطن الضعف عند الذئاب ، وينسحب الى معسكره تاركاً بعض الآثار التي تدل على عمله - وقع اقدام ، غصن مكسور - تكتشف الحيانة ، ويحاكم الذئب الخائن فينكر الرسالة واخيراً يقرر اعدامه رمياً بالرصاص ، وعندها يصبح هذا الخائن شاهد عيان للعبة .

يصفر القائد فينطلق الفريقان المسلحان بالطابات للبحث عن الرسالة وما ان يلتقيا حتى يتراشقا بالطابات والمصاب يخرج من اللعبة . ومن يجد الرسالة ، او يحصل على اقل عدد من القتلى يربح الموقعة .

الحلفاء

ينقسم المعسكر الى اربع فرق متساوية العدد فتسير الفرقة الاولى الى نقطة تبعد ١٥٠٠ متر عن الخيم والثانية تعاكس الاولى اتجاهها . وتبقى الفرقتان الثالثة والرابعة في المعسكر لتناضلا معاً ضد الحليفتين اللتين تسعيان في الاتصال معاً . وهنا يقوم رجال الارتباط بمهامهم . فان تمكنت الفرقتان الاولى والثانية من التجمع دون ان يراهما العدو رجحتا المعركة والا كانتا من الخاسرين .

الذبابة والعنكب

الذبابة : طليعة من الكشافين او نصف طليعة .

العنكب : طليعة من الكشافين او تحف طليعة .
اللباس : لكل فريق لباس معين .
المكان : قطعة ارض ، او قسم من مدينة مساحته كيلومتر مربع .

تختفي العنكب في نقطة ما فتتقدم الذبابة للبحث عنها وبحق لافرادها التفرق على ان يتصلوا دائماً برئيسهم فان تمكنوا خلال مدة معينة من اكتشاف العنكب وبحوا المعركة والا خسرت الذبابة .
وفي اثناء اللعب يرافق كلا منهما حكم يدون ما يصله من تقارير لان كلا من الفريقين يسجل اسماء اعدائه الذين يراهم .

اقتناص الثعلب

لعبة مسلية، تعود الكشافين على السير في ارض وعرة، وتمرنهم على تتبع الاثر من غير ملل ولا ضجر .
المكان : ارض يعرفها الكشافون - منحدره رابية ، طولها ٤ - ٧ كيلومترات -

يبكر أربعة ثعالب في الخروج سعيّاً وراء الرزق ويسيرون معاً او فرادى وعلى صدر كل منهم قطعة من القماش الأحمر . وبعد ساعة ينطلق الصيادون وعددهم ستة عشر ثعلباً - كشافاً - حيث يتقدمون زرافات او وحداناً ، ومعهم علم ازرق او اصفر يميزهم من غيرهم . فان رأوا احد الثعالب الاربعة انقضوا عليه وأسروه .

صيادو النبات

ارسل كشافك سيراً على الاقدام ، او على الدراجات ليجمعوا

لك نوعاً من النبات تعينه لهم - علق - بلوط - واسع جهدك في ان يكون نباتك دافعاً لهم على تذكر ما درسوه في علم النبات او ما راوه في رحلاتهم .

والرابع هو اول من يعود ومعه النبات المطلوب .

ابحث عن الصافر

لعبة ممتازة تلعب في ساحة مكشوفة .

يقف في طرف الساحة كشافان وهما مغمضتا العينين وفي الطرف الآخر مرشد في يده صافرة .

يصفر المرشد من حين الى آخر منبهاً اللاعبين الى مكانه فيتجهان نحوه والذي يتمكن من الوصول اليه ولمس يده يرفع المنديل عن عينيه ، ويعد راجحاً .

يحق للمرشد ان ينحني او ينتصب واقفاً دون ان يغير مركزه .

الهارب

يقوم بهذه اللعبة افراد طليعة كاملة ، فيضع كل منهم على ظهره لوحة بيضاء كتب عليها عدد ما ثم ينفر احدهم - الهارب - وبعد عشر دقائق يتبعه الباقيون ، ويسعى كل منهم في قراءة العدد الذي يحمله . فان تمكن احدهم من ذلك أسروه .

وعلى الهارب ان يجرب معرفة ارقام منافسيه وكلما قرأ عدد منافس أسره . وهكذا حتى تنتهي اللعبة .

اسحبوا الاذيال

كيف تسوي خلاف فرقتين ثالثاً نتيجة واحدة في لعبة ما ؟

هذه وسيلة ناجحة لترجيح احداهن على الاخرى ، وهي مباراة
تلعب فيها المهارة دورها الهام .

يعلق كشافو كل فرقة مناديلهم في الجهة الخلفية من احزمتهم
وعند صافرة القائد يسعى كل منهم في نشل ذيل عدوه . ومن يخسر
ذيله يخرج من اللعبة . والفرقة التي يجمع افرادها اكبر عدد ممكن
من المناديل تربح الجائزة .

وردة الرياح

هاك طريقة حسنة لمعرفة الجهات : مدد على الارض ثماني عصي .
بحيث تشكل نجمة يقف على كل طرف منها كشاف يحمل اسم
الجهة التي يشغلها - شمال شرقي - جنوب غربي -
وبعدها يسمي المرشد جهتين وعلى الكشافين الموجودين فيها
ان يتبادلا المراكز حالاً ومن غير ان يمسا العصي .
من يتحرك محله قبل ان يناديه المرشد ، ومن يتردد عند سماع
اسمه يخسر علامة ، والحاسر ثلاث علامات يخرج من اللعبة .
يصبح الانتقال صعباً بعد خروج بعض اللاعبين . وهنا تلعب
البقطة دورها .

غزونا عصيكم

صعيد يملك الثعالب فيه كمية عظمى من أوراق صغيرة مستديرة
مصمغة ، تشبه الاوراق التي يستعملها التجار لنشر اسعار بضاعتهم .
يفر احد الثعالب تاركاً وراءه اوراقاً تدل على الطريق التي
سلكها . وما ان يقتفي صياد أثره حتى يصفر فيتبعه وفاقه ويبحثون

عن الاوراق التي تركها الثعلب ، وكلما وجد احدهم ورقة الصقها على عصاه . ومن تحمل عصاه اكبر عددهم يكن من هذه الاوراق بعد فائزاً .

هذه شجرتي !

للقيام بهذه اللعبة ، يختار القائد ارضاً فيها اشجار تحيط بفسحة يطلق عليها اسم منطقة حصار .

ويقسم اللاعبون الى فئتين متساويتين - مدافعون ، ومهاجمون يحمل بعضهم مناديل - تقومان بهذه اللعبة مدة ١٠ او ٢٠ دقيقة . يصفر القائد فيبتعد المهاجمون الى مكان معين ، ويغادر المدافعون مركزهم للاستطلاع ومعرفة حركات العدو ثم يتسلل المهاجمون محاولين الوصول الى منطقة الحصار ويتصددهم المدافعون فمن وصل سالمًا وبجت فرقة علامة ، وإلا سجن ونال المدافعون علامة . وهنا يجرب حملة الاعلام ان يصلوا الى مراكز الدائرة لانقاذ رفاقهم فمن تمكن منهم من الدخول اليها اعلن انقاذ اسير .

ويحق للمهاجمين ان يحتموا بالاشجار فمن لم تسعده الظروف بدخول الدائرة وتمكن من معانقة شجرة قبل ان يسهه عدو ، صاح هذه شجرتي فيجلو عنها المدافعون . ويتربعون مغادرته لها .

ما هذا ؟

هذه لعبة مفيدة تنمي قوة الملاحظة ، وتقوي الذاكرة وتعطي درساً شائقاً في علم النبات .

يتقدم كشافان - يستحسن ان يكونا حاملي وسام علم النبات - ويسيران في طريق ما ويرسمان بالطباشير رموزاً

واشارات تدل عليها : عدد ، صورة عصفور ، او حيوان النخ . او
رسمان الاشارات في الرجل او التراب ، او يرسمانها على جدار او
شجرة ، على ان يتفقا على رمز معين يعني ما هذا ؟
وبعد عشر دقائق تقتفي الفرقة آثارهما ويبد كل من افرادهما
قلم ودفتر لتسجيل الرموز التي تشاهد . وعندما يرى احدهم :
ما هذا ؟ يكتب اسم الشيء الذي ترمز اليه الاشارة من غير ان
يتصل برفيق له -- سنديان -- حاجر حديدي -- النخ ...
وبعد انتهاء اللعب تمحى الرموز وتطمس الآثار .

اكتشافات

تقوم الفرقة برحلة الى مكان ما ومع قائدها عدد من البطاقات
يوازي عدد المشتركين . وفي اثناء الرحلة يسجل القائد على كل
بطاقة وصفاً وجيزاً لبعض الامكنة التي تشاهد : مثلاً : ثلاث
شجرات صفاف قائمة بالقرب من ساقية عليها عبارة خشبية ، باب
مطروح بالقرب من بيت متهدم وفي النهاية يوزع القائد البطاقات
على الكشافين ثم يعود منفرداً الى المكان الذي انطلقت منه الفرقة .
وبعد رجوعه بمدة معينة يسعى الكشافون في اكتشاف
الامكنة الموصوفة على بطاقاتهم فيضع كل منهم تقريراً عما شاهده
في بطاقته واول من يعود الى القائد يربح الجائزة .

الباب الثاني

في الزحف

الوعل

لعبة مسلية ، تحتاج الى دقة وانتباه وهي تعود الكشافين السير في أي مكان من غير احداث ضجة .

يقوم فيها المرشد بدور الوعل الذي يروح ويجيء في أرض مكشوفة حيث يزحف الكشافون للبحث عنه . فيسعى كل منهم في الوصول اليه زحفاً . فان رآه الوعل يأمره بالوقوف وبالبقاء في مركزه من دون حراك .

وعند انتهاء الوقت يتقدم المرشد الى أقربهم اليه ويعطيه الجائزة . ويجوز فيها ان يغمض المرشد عينيه ويقف في أرض فيها عيذان يابسة ، او حصى ثم يتقدم الكشافون نحوه من نقطة تبعد عنه مقدار مئة متر ، فمن يلمسه قبل ان يسمع صوته ويناديه يعد منتصراً .

زحف فتقير

يقف الحكم في مكان منظور ، ويرسل كشافيه الى جهات عديدة تبعد عنه ٧٠٠ او ٨٠٠ متراً . وما ان يصلوا الى مراكزهم

حتى يحرك منديله فيختبئوا ويتقدموا نحوه زاحفين ، مراقبين حركاته وسكناته ومسجلين ما يروونه : - جلوس ، سجود ، مراقبة الافق البعيد ، اللعب بالنظارات ، الدوران حول نفسه - وبينما يكتب الكشافون تقاريرهم يلاحظهم الحكم حتى اذا رأى احدهم حسم له ثلاث علامات . وعند اشارة ثانية من المنديل ينتصب الجميع ويتقدمون كل بدوره لتقديم تقرير شفوي او كتابي حيث تنال كل فكرة صحيحة ثلاث علامات .

مطاردة الرجل

يتترك لاحد الكشافين الوقت الكافي ليختبئ ثم يتقدم رفاقه بدورهم ، باحثين عنه ، وعليه ان يعود الى النقطة التي انطلق منها قبل ان يراه احد المطاردين .

وتكون المطاردة على شكل دائرة تتسع كلما ابتعد مخبأ الرجل الهارب حيث يفسح له مجال التسلل من بين الخطوط والعودة الى مركزه ظافراً .

مطاردة

تتلقى طليعة الامر بتتبع آثار طليعة منافسة ، وملاحظة حركاتها ، وأسرها ان امكن . .
والخطة المثلى هي ان يرسل المطاردون بعض المستطلعين للتعرف على مكان الاعداء . وفيما هم يتقدمون يسعى الهاربون في مشاهدة بعضهم فان رأوا احدهم منفرداً انقضوا عليه وأسروه بلمس يده . . . وبعد مسيرة ثلاثة كيلومترات ينتهي اللعب وتعلن النتيجة .

كمين

تتقدم فرقة في طريق ثم ترسل عيونها ليحملوا اليها انباء السفر، ويعلموها عن مواطن الخطر .

وبعد ذلك تطاردها فرقتان لايقاعها في كمين . لهذا تحاصر الفرقة الهاربة من خلف ومن قدام حتى اذا حان الوقت المناسب هجم الجميع على الهاربين واسروهم بلمس ايديهم .

احتوس

ينقسم المتبارون الى فئتين متساويتين وتتسلح كل منها بكميات متماثلة من طابات ورقية ومن صحون . وبعدها تنتخب نقطتان متقابلتان فتذهب الفئة الاولى الى جهة ، والفئة الثانية الى جهة . وعند الصافرة ينبطح الكشافون . ويفرس كل منهم صحنه عامودياً ويختبئ وراءه . ثم يتراشقون بالطابات وكلما وقع صحن خرج صاحبه من اللعب . والفريق الغالب هو من يتمكن من رمي اكبر عدد من صحون خصمه .

الباب الثالث

القيافة

لنبحث عن المرشد

يستلم كل من عرفاء الطلائع مغلفاً محتوماً فيه خبر هام. وعند الإشارة يفض كل منهم مغلفه، ويرى فيه خريطة تحتم على اللاعبين التجمع في مكان ما. ثم الانطلاق في طرق مختلفة توصل الى مركز المرشد المختبىء في مكان ما. — يستحسن ان يكون المكان رحباً، ذا مخايء طبيعية حتى يجد الكشافون لذة في التفتيش — تسير كل طليعة في الطريق المعينة لها، والتي تصل قبل سواها تربح الجائزة.

واذا انتهى الوقت المحدد ولم تتمكن طليعة مامن معرفة مكان المرشد فعليه ان يصفر مشيراً الى انتهاء اللعب :

اين الكنز ؟

على من يريد الاشتراك بهذه المباراة ان يكون قوي الملاحظة مقدراً في القيافة . واليك التفصيل :

١ — تعلم كل طليعة ماهية الكنز ويعطى لها علامة توصلها الى

اخرى حتى تتمكن من الوصول الى الكنز المنشود. يجد اللاعبون مثلاً كتابة على عامود فحواها : - اذهبوا إلى الغرب وافحصوا الباب الثالث من على ضفة النهر الشمالية - وما ان ينتهوا من الفحص حتى يشاهدوا علامة ثانية تقول : - انتقلوا إلى الجنوب الشرقي حتى تصلوا الى عامود التلغراف الثاني والعشرين ...

ويستحسن ان تكون الاشارات والرموز مبهمه والانتقال من مكان الى آخر صعباً . وان تتبع كل طليعة طريقاً حتى لا يتجمع الكشافون ويسيرون معاً .

٢- تكون العلامات من قطع صوفية يسهل تعليقها على الابواب والجدران وتفصل بين الواحدة والثانية مسافة متر، وتوضع في اتجاه واحد حتى اذا اختفت آثارها منهم علموا ان الكنز اصبح قريباً .

٣- يعطى لكل عريف او متبار وصف لطريقة مثلاً: « اذهب الى اكبر شجرة موجودة في الحقل الفلاني ومنها انتقل الى الشمال وبعد مسيرة مئة متر عرج على قبة الكنيسة .. الخ »

والمهم ان تجرب كل طليعة الوصول قبل غيرها حتى تربح الجائزة

المخطوطة الموزقة

يعرف اللاعبون ان كنزاً مخبأ في ضاحية قريبة منهم وليس من وسيلة لمعرفة مكانه غير ورقة مقسومة الى قسمين متساويين فيها معاً مفتاح الرصد - يكتب على هذه الورقة وصفاً لطريق الكنز ويشطرها اصحاب الكنز الى قسمين حتى يصعب على حامله قسم واحد معرفة المكان ثم يسلم كل شطر الى طليعة -

وهنا تلعب المهارة والاستنباط حتى اذا تمكنت احدى الطليعتين
من معرفة ما في القسم الآخر تقدمت الى الكنز واخرجته .

صيد الأسد

الاسد : كشاف في قدميه حذاء فيه كلابات تترك أثراً عند
المشي ، ومعه ست طابات وحفنة من الحمص .
يسير الاسد في بوية مطلق الحرية ، يمشي تارة ويحف اخرى ،
يظهر مرة ويختبئ ثانية . واذا كانت الارض صخرية لا تؤثر فيها
الكلابات فانه يرمي حبات من الحمص تدل على الطريق التي سلكها .
وبعد نصف ساعة تتبعه الفرقة مقتفية آثاره ومع كل فرد منها
طابة ليرشق بها الاسد . فان دنا المطاردون من عرينه قسوا ومهم
ورماهم بطاباته التي تقتل من تصيبه اما هو فيقتل بعد ثلاث اصابات .
واذا لم تصله طابات العدو فانه يربح الموقعة .
لا يحق للمطارد ان يرشق الاسد الا مرة واحدة وبعد اللعب
يجمع الكشافون طاباتهم .
اما في ايام الثلج فاننا نستعمل كتلاً ثلجية .

اثر الصوف

يقطع الصوف الى خيوط طول الواحد منها ثلاثون سنتيمتراً
ثم تمدد على طريق ، أو تعلق في الابواب والجدران وبين الاثر
والأثر عشرون متراً .
وبعد ذلك تتقدم فرقة او فرقتان لالتقاط الخيوط المنتشرة هنا
وهناك . ومن يرى بعضها يصفر منبهاً رفاقه ليلتحقوا به . والفرقة

الرابضة هي التي تجمع اكبر عدد ممكن من هذه الحيوط .
ولا بد من صعوبة في ابتداء اللعب غير ان الكشف يعود
الملاحظة الدقيقة حتى يتوصل الى معرفة الطريق الواجب سلكها .

قوة الشم

يسير كشف وفي يده بصلة يمرغ بها ما يصادفه في طريقه -
عواميد ، صخور ، جذوع الشجر . - ويقف في نقطة معينة . ثم
تقتفي فرقة معصوبة الاعمين آثاره مستدلة برائحة البصل ، ويرافقها
مرشد مبصر حتى يبعدها عن مواطن الخطر . وأول من يصل الى
المهدف يربح الجائزة .

التسلق

ليس بكشاف من لا يحسن السباحة وتسلق الاشجار او البيوت لان
الفضل في انقاذ حياة الكثيرين يعود الى اتقان هذا النوع من الرياضة .

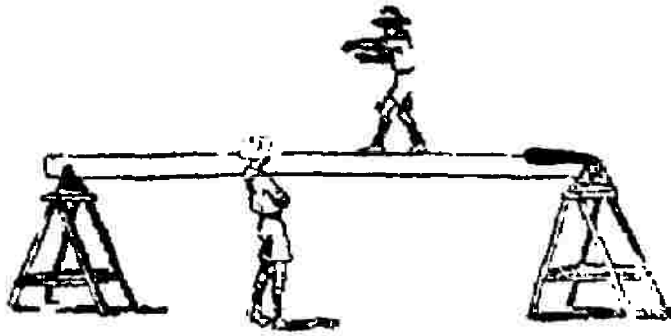


اظن انني واقع ...

ولا يسهى عن البال
ان البراعة في هذا الفن
تحصل بعد تمارين متواصلة
والتوازن هو اول عمل
يقوم به المتمرن :

١ ارفع لوحاً
خشيباً واسنده الى
متكأين ثم جرب ان
تسير فوقه . واذا كرر

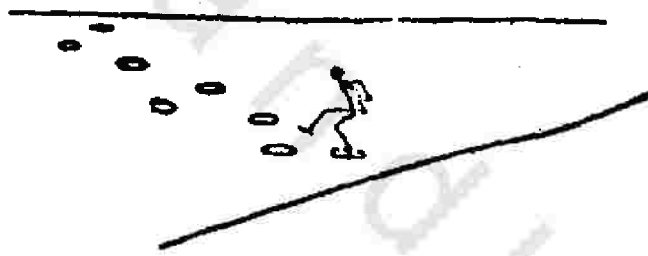
ان التردد يسيء اليك كثيراً .



تمرّن على المشي فوق هذا اللوح الخشبي

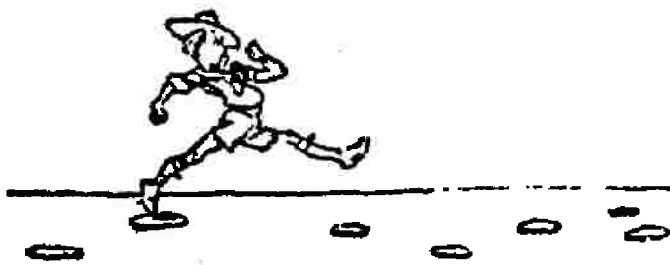
٢ - اجتياز الساقية :

ارسم على الارض دوائر متفرقة ثم احمل قطعة من الورق المقوى عليها طابة ، وجرب ان تنتقل ركضاً بين هذه الدوائر من غير ان تقع الطابة .



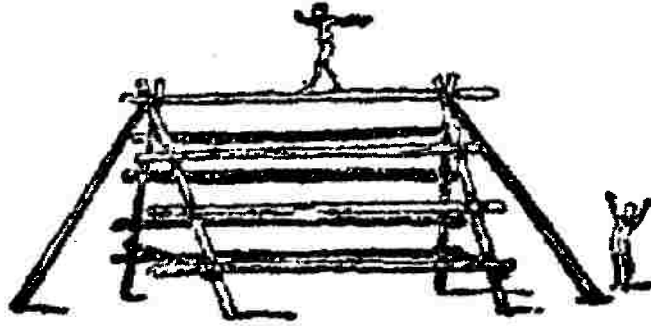
نقوم بتمرين - اجتياز الساقية - في أي مكان

والكشافون الذين يقومون بمثل هذا التمرين يصبحون قادرين على ضبط توازنهم ويتمكنون من اجتياز النهر والاماكن الصعبة، ومن تسلق الصخور والجبال .



أرايتني وأنا أجتاز النهر

وعليه يستحسن ان تبني الفرقة جسراً من خشب يتمرّن عليه
افرادها . فيتسلقونه او يسيرون فوقه محافظين على توازنهم .



لم لا تصنع آلة من هذا النوع ؟

الباب الرابع

الغاب داغلية

لعبة كيم

يضع القائد ، في صينية ، أو على منضدة ، عدداً من اغراض متنوعة: اقلام - مساطر - ملعقة - كتابان - حصى .. الخ ... ثم يحجبها بغطاء. وعند الاشارة يرفع القائد الغطاء ويتقدم الكشافون لرؤية ما على المنضدة مدة دقيقة واحدة يعاد بعدها الغطاء الى مكانه ، فيجلس الكشافون ليكتب كل منهم ما يتذكر انه لاحظته . ومن يتمكن من ذكر اكثر هذه الاشياء يربح الجائزة .

مناظرة فدعوى

يستفاد من سهرة ، أو نعيم محلي للقيام بمناقشة حول موضوع يهم الجميع . ويرأس الاجتماع قائد أو عريف طليعة . يعرض احد الكشافين قضية ويدعمها بآراء وحجج فيتصدى له ثان ويدحض آراءه وحججه . وهنا ينقسم الجمع إلى فئتين كل منهما تمحذ رأياً. وبعد قتل الموضوع بحثاً يصوت برفع الايدي للموافقة على احد الرايين .

ويستحسن ان يعلن القائد من قبل عن مسألة يستعد عليها
الكشافون . وبالإمكان ان تستبدل المناقشة بدعوى يرفعها احد
الكشافين الى القائد الذي يمثل عندئذ دور القاضي .

شطرنج كشي

تحتاج هذه اللعبة الى مهارة ودقة ملاحظة . وتلعب اما في شطرنج
عادي او بختراع الكشافون طريقة يقلدون بها الشطرنج المعروف .
وذلك برسم مصور الشطرنج في ساحة معينة حيث يقوم الكشافون
بدور - احجار الشطرنج - وعند الاشارة يسرع كشافو كل طليعة
إلى المربعات المخصصة لكل منهم ومنها يتقدمون حذرين . ومن
مخطئه الحظ ويوصله الى زاوية يحاصرها عدوان يؤمر ويسجن .

ساحة المزرعة

أو تقليد اصوات الحيوان

هذه لعبة غير مبتكرة ولكنها مسلية للغاية . وهي تعود
الكشافين تقليد اصوات الحيوان الداجن .
يعطى لكل كشاف دور حيوان . ثم يقص عليهم القائد حكاية
يقلد فيها كل منهم صوت الحيوان الذي يمثله .
وهاكم احدى القصص :

أرسل ولد مريض الى عم له في القرية لقضاء ايام النقاهة . وقبل
ان يغادر القطار المحطة زوده والده بشتى النصائح التي تعود على
صحته بالنفع العميم .

ها هو في القرية يحافظ على وعده ، فلا يتعب نفسه ولا يعرض

صحته للانتكاس ، ولكن لا تمر عليه ايام حتى يزور اسطبل الحيوان
ونخم الدجاج فيؤلمه سجنها ويرتكب هفوات عديدة .
انظره يطلق سراح الخيل - يقلد من يمثل دور الحصان صوت
الخيل الشارد - والبقر ، والدجاج ، ها هي فراخ البط تتراكم
الى الماء - يقلد كل كشاف صوت الحيوان الذي يمثله -
انه قلب كل شيء رأساً على عقب فعمت الفوضى وداس الحيوان
الزروع فخرّب ما خرب - ومن حين الى آخر يصرخ الكشافون
معاً ، مقلداً كل منهم صوت حيوانه فيحدثون موسيقى ناشزة مدهشة .
يعطى دور البطة والحمار الى من يخطيء ، أو يتردد .

الكشتبان المحبي

تغادر الطليعة غرفة ، ويبقى فيها كشاف واحد ليضع كشتباناً
في مكان يصعب الانتباه اليه ، بالرغم من ظهوره .
ثم يدخل افراد الطليعة ويشرعون في التفتيش والذي يرى
الكشتبان يجلس بعيداً عن رفاقه ، ومن غير ان يدلم عليه .
وعند انتهاء الوقت يطلب العريف من أول جالس ان يأتيه
بالكشتبان فان فعل عد فائزاً وقام بدور المحبي ، وهكذا الى ان
تتمكن الاكثريّة من اكتشاف الكشتبان .

حاسة الشم

استحضر اكياساً صغيرة وضع في كل منها مادة لها رائحة :
بصل ، توم ، بن ، قشر ليمون الخ ...
نصف الأكياس على طاولة بحيث يكون بين الواحد والآخر

مقدار نصف متر . وعند الإشارة يتقدم كل متسابق بدوره ويشم ما فيها وبعدها يعطى له دقيقة ليسجل ما يظن انه فيها شريطة ان يذكرها حسب رصفها على الطاولة . ومن يتمكن من ذكر اكثرها يربح الجائزة .

اين هذا ؟

ضع تحت انظار كشافيك عدداً من صور الامكنة التي شاهدوها في احدى رحلاتهم .. ومن يعرف اكثرها يربح الجائزة .

مقادير

لعبة ممتازة يقوم بها الكشافون في اثناء التنجيم يأخذ كل من المتسابقين قلماً وورقة ثم يجيب على الاسئلة التي يطرحها المرشد عن المسافات من طول وارتفاع وغير ذلك مثلاً ، ما ارتفاع هذه الطاولة ؟ كم يصبح طولي عندما ألبس قبعتي ؟ الخ ... والرابح هو من يجيب على اكثر هذه الاسئلة .

النقاط السوداء

يستحضر القائد لوحات من ورق مقوى رسم على كل منها ١٢ مربعاً ويوزعها على المتبارين الذين تفصل بينهم مسافات قصيرة . ثم يأخذ لوحة بمائلة ويتناول دبابيس سوداء ويفرزها في مربعات .

وعند الإشارة يتقدم المتبارون لرؤية مكانها عن بعد ووضع نقطة في المكان المائل لها في لوحته . وبعد انتهاء اللعب يجمع القائد اللوحات ويفحصها ليعلن اسم الفائز .

وتحتاج هذه اللعبة الى حدة في البصر لان تعود الكشافين قراءة الاشياء من مسافات طويلة .

عين الفهد

يقف الكشافون على مسافات غير بعيدة من قائدهم الذي يعرض عليهم لوحة من الورق المقوى ، حاوية على بعض الدوائر السوداء المنتشرة هنا وهناك .

وبعد اتمام النظر فيها مدة خمس ثوان يباشر كل منهم بنقل ما عليها الى ورقته الخاصة ، ومن يقترب من الصواب يربح .

الطائرة

ينقسم اللاعبون الى فريقين متساويين يفصل بينهما خيط ممدود على ارتفاع الوجوه - لكل فريق اربعة او خمسة لاعبين - ثم يقذف احد الكشافين طابة فتتناولها ايدي كل فريق بحرية ايصالها من فوق الخيط الى ارض المنافسين . وهذه اللعبة تنسبه لعبة الكرة الطائرة .

انفخ

يتطلب هذا اللعب نفساً قوياً ، ودراية عظمى ويحتم على اللاعب ان ينفخ الطابة من غير ضحك او سخرية . ينقسم الكشافون الى فريقين متساويين يقف كل منهما وراء طرف من جانبي طاولة طولها متران تقريباً ثم توضع في منتصفها طابة صغيرة - طابة بنغ بونغ - او قطعة من قطن . وعند الاشارة ينفخ كل منهما مجرباً ان يرمي الطابة من الجهة المعادية .

رسامون

يقف اللاعبون حول طاولة ويبد كل منهم قلم وورقة ثم يبدأ

العريف برسم مصور مؤلف من خطوط متقطعة يمثل شجراً بسيطاً ،
ويسعى جهده في ان يكون عمله صعب التحليل . وفي هذه الحال
يشاهده الرفاق ويقوم كل منهم بتقليده ، حتى اذا انتهى من تصويره
جمعت الاوراق وقوبل بينهما .

تمرين ذاكرة

تظهر في هذه اللعبة طلاقة لسان وقوة ذاكرة .
يجلس الكشافون مؤلفين حلقة ويتقدم احدهم فيلفظ بعض
العبارات التي يصعب ترديدها ، ويقلده رفاقه كل بدوره ومن
لا يتمكن من ذلك يخرج من الحلقة .

وهالك بعض العبارات التي يحسن استعمالها .

١ - مبيرين مبير مبيرنا . ومبير ما مبيرنا .

٢ - خشبة الحبس حبست خمس خشبات وخشبة .

٣ - شجرة العرنكرنكبة ، سنة بتحمل عرنكرنكبة ، سنة

بتحمل عرنكرنكبتين . يا هل ترى سنة اللي بتحمل عرنكرنكبة

أحسن والا سنة اللي بتحمل عرنكرنكبتين ؟

اسئلة

يجلس الكشافون مؤلفين حلقة . ثم يسأل المرشد أو عريف

الطلبة كلاً بمفرده سؤالاً . والجواب الصحيح ينال علامة واحدة

والرابع هو من يحصل على اكبر عدد من العلامات .

تتغير الاسئلة بتغير المكان والزمان . وها نحن نسرد بعضها

على سبيل الذكري :

١ - ما هي مواد امتحان التخصيص الاطفاي ؟

- ٢ - على أي خط حديدي تقع رباق ؟
- ٣ - متى عيد ميلاد رئيس الكشافة ؟
- ٤ - كيف تسافر من بيروت الى دمشق ؟
- ٥ - لماذا يحمل الكشافون زهرة الزنبق ؟
- ٦ - ما رأيت على غلاف آخر عدد من مجلة الكشاف ؟
- ٧ - اين يقع بيت الكشاف ؟

من قالها ؟

تربن ذاكرة يمكنك القيام به في آخر سهرة محلية . في أثناء السهرة ، ينفرد كشاف بتدوين عدد من العبارات التي يلفظها بعض المشتركين في الحفلة . واخيراً يكتب كلاً منها على ورقة بقلم أحمر أو أزرق ويخط كبير مقروء من مسافة معينة . وفي النهاية يعرضها على الكشافين ورقة ورقة ويسألهم عن قائل كل عبارة تاركاً لهم الوقت الكافي لكتابة الجواب .

شهرة

اقتطع من الجرائد او المجلات مجموعة من صور مشاهير الرجال، والصق كلاً منها على بطاقة منمرة . وفي السهرة اعرضها على الحضور واحدة واحدة طالباً اليهم تسمية اصحابها فتجدهم يعرفون الشخصيات الحربية والملوك، ورجال الحكومات والرياضيين .



البيارق السود والبيض

يقوم بهذه اللعبة اثنان ، مع كل منهما دامة وعشرة احجار ، خمسة منها سوداء وخمسة بيضاء .

فبينما يكون احدهما غافلا يقوم الآخر بوضع احجاره على دامته بطريقة خاصة ، وبعد ان ينتهي يسمح لخصمه برؤية عمله مدة ثوان معدودات ثم يترك له دقيقتين لينفذ نفس العمل على دامته الخاصة .

المومياء

لعبة مسلية ومقوية للزند ولأصابع اليد ، يجلس فيها الكشافون على شكل دائرة وارجلهم ممدودة الى مركزها حيث ينتصب احدهم بلا حراك .

وعند الاشارة يرمي بنفسه الى الامام او الى الوراء فتتقادفه ايدي اللاعبين . ومن يوقعه يأخذ مكانه ويمثل دوره .

الحبل في العنق

تنعّب في افواء الطلاق وفي داخل النادي . يشترك فيها اثنان مربوطان معاً في عنقيهما بـ منديل كـ شـ فـي ثم يرسم بينهما خط ، وعند الاشارة يشد كل منهما الى جهته مجرباً جر منافسه .

لا يجوز ان يمس احدهما المنديل ، او ساعد خصمه ويديه . ومن يتمكن من جر صاحبه يربح الجائزة .

الباب الخامس

العاب المخيم المشتركة



اقبضوا على اللص

في صباح باكر ، تعلق خرقة حمراء في احد اركان المخيم او في غرفة النادي .

وفي بجر النهار يتقدم الحكم من كل كشاف ويسر في اذنه .
« انتبه ان في المخيم لصاً » وفي اثناء تنقله يمس في اذن احدهم :
« انت اللص ، اهرب الى المحطة ، او الى نقطة معروفة تبعد عن المخيم كيلو مترين تقريباً » . فيتقدم هذا من الخرقة الحمراء فيتناولها ويولي الادبار .
وما ان يشعر احد الكشافين بسرقة الخرقة حتى ينذر الرفاق فيهبوا الى مطاردة اللص . ومن يقبض عليه او يرجع الخرقة الحمراء يعد فائزاً .

الدب والبالونة

يمثل دور الدب كشاف ضخمة الجثة ، مسلح بمنديل معقود في طرفه ، معلق على ظهره بالون .
وعند الاشارة يهاجمه الكشافون بمناديهم المعقودة الاطراف

مجربين ان ينفجر البالون فيقابلهم الدب بسلاحه مجرباً ان يوقع قبعاتهم عن رؤوسهم . ومن يخسر قبعته يخرج من اللعبة اما الدب فلا يموت إلا بعد انفجار بالونه .

وهنا يجب ان يقابل الدب اعداءه وجهاً لوجه وان لا يدير لهم ظهره حتى لا تطال ضرباتهم البالون .

قران توما

يشارك في هذه اللعبة طليعتان متسلحتان بالحصى ؛ وامام كل فرد منهما قرميدة او قنينة .

يقف كل فريق وراء تحصيناته . وعند اشارة « اطلق النار » يقذف كل واحد قرميدة خصمه فان وقعت خرج صاحبها من اللعب ، ومن يثبت حتى النهاية يعلن عقد قرانه اي ربحه .

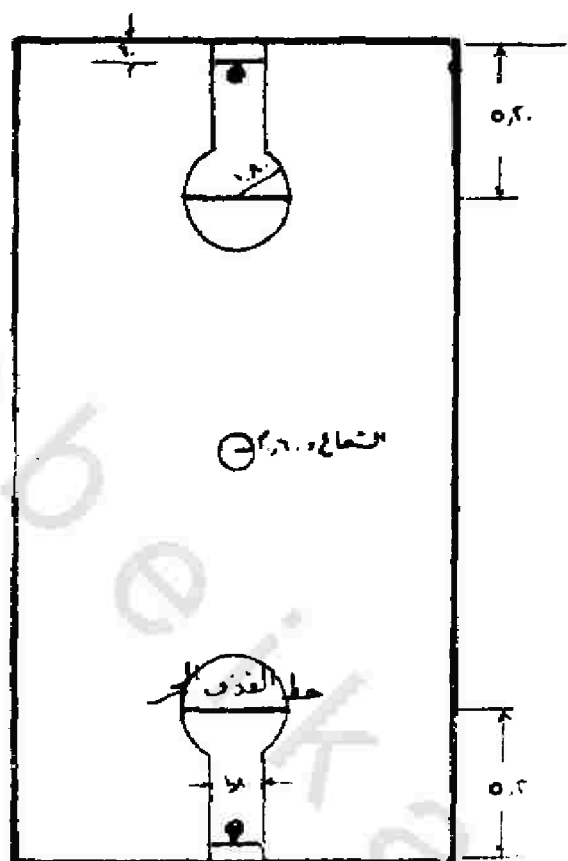
مصارعة الثيران

تحتاج هذه اللعبة الى اثني عشر لاعباً يمثلون مشهدين رائعين . الممثلون : كشاف يقوم بدور الثور ، وثان يقوم بدور مصارع الثور - واربعة يقومون بدور المحرض وستة متساحون بتناديلهم الكشفية .

المشهد الاول

ينطلق الثور الى الميدان المحاط بدائرة الكشافين الجالسين جنباً الى جنب . وما ان يصل الى منتصفه حتى يبادر المحرضون الى اقتلاع الاوراق المعلقة على ظهره فيثور بدوره ويهجم عليهم ومن يلمسه منهم يخرج من اللعبة .

اما بقية الكشافين فيجربون حصر محرض بالقرب من الثور وما



١ - الملعب : طوله
من ٢٦ - ٢٨ متراً، عرضه
من ١٣ - ١٤ متراً ، في
وسطه دائرة قطرها ٣ أمتار،
وفي كل منتصف طرفي طوله
عمود ارتفاعه ٣ أمتار في
أعلى طارة حديدية استلها
سلة . ومن أراد زيادة
إيضاح فليراجع مدرب
الفرقة الرياضي .

الفرسان المخاضون

تنطلق طليعتان ، كل واحدة من جهة . وبعد مسيرة ثلاث
ساعات تعودان وتقدم كل منهما تقريراً عما فعلته ، وعما شاهدته في
أثناء رحلتها وبعد النتيجة ترفض الفرقة الفائزة الجائزة معلنة ان لا
شكر على واجب .

ابن الشمال

يوزع الكشافون الى نقط تبعد الواحدة ثلاثين متراً عن
الآخرى ثم يطلب اليهم ان يضع كل منهم عصاه متجهة نحو الشمال .
وبعد ذلك يحقق فيها المرشد . ومن كانت عصاه قريبة من الاتجاه
الصواب يعد فائزاً .

عراك الدبكة

عراك الدبكة مشهد هزني يضحك الحضور كثيراً والرسم



الموجود ادناه يدلك على
طريقة القيام بهذه اللعبة .

يعبر كل من كشافين
متنافسين عصاه من بين
ركبتيه ثم يشد عليها بيديه
المتشابكتين كما ترى في

الرسم . وعند الاشارة يقفز كل منهما من هنا وهناك ، مقترباً من
خصمه مجرباً قلبه . ومن يتمكن من رمي صاحبه يعد راجحاً .

بليار الخيم

طاولة البليار عبارة عن كيس خشن موضوع في ارض مستوية
وعلى اطرافه عصي كشافين .
اما الطايات فهي طايات قديمة للعبة الجولف ، يستعمل الكشافون
عصيتهم في قذفها .

المقعد الصغير

لعبة تحتاج الى لاعبين حذرين ، يقومون بها في غرفة او في
الهواء الطلق .

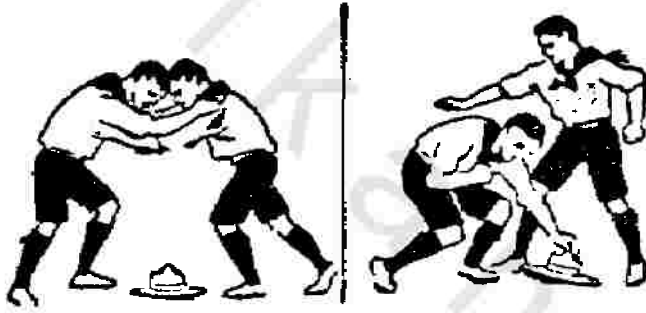
سته ، او تسعة لاعبين يشكلون دائرة حول غرض موضوع
بطريقة تسهل وقوعه عند لمسه - مقعد - طبلية - وعند الاشارة
يمسك كل منهم يد جاره ويدورون بحيث يجرب كل منهم دفع

رفيقه إلى الغرض المعين فإن نسه و أوقعه خرج من اللعب .
تعاد اللعبة حتى لا يبقى سوى لاعب واحد .

خذ القبعة

تلعبها طليعتان متنافستان

توضع قبعة على لوحة خشبية ويتقدم كشاف من كل طليعة
وعند الإشارة ينحنيان فوقها ويضع كل منهما يده اليمنى على كتف
خصمه الأيسر . ثم يحال كل منهما على أخذهما بيده اليسرى
والعودة بها إلى طليعته



قبل أن تطاله يد خصمه
اليمنى . فإن وصل غائماً
رجت طليعته والا عد
مأسوراً .

وتعاد اللعبة حتى تؤسر إحدى الطليعتين أو أكثر من نصفها .

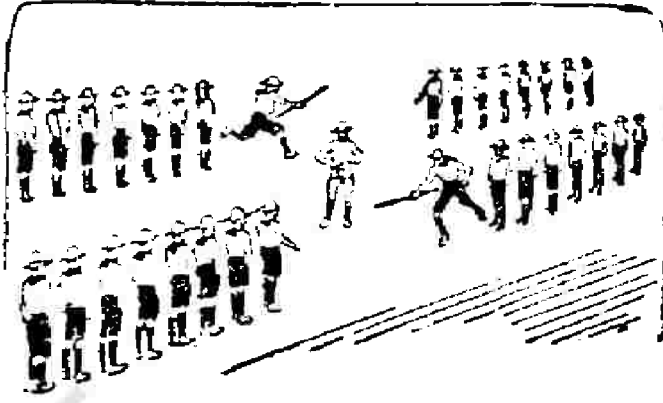
سباق البدل أو « سباق العصي »

تلعبها أربع طلائع

يشترك في هذه اللعبة طليعتان ضد طليعتين -- طليعتا الديك
والحصان ضد طليعتي الذئب والثعلب .
يصطف أفراد طليعة الديك على مسافة تبعد عشرين متراً عن
حلفائهم أفراد طليعة الحصان .

ويقابلهم على بعد خمسة أمتار أفراد الطليعتين الحصتين كما ترى

في الرسم :



يقف المرشد أو
رئيس اللعب في منتصف
متوازي الاخلاص الذي
يشكله الكشافون ،
ويناول الى اول

كشافين من طليعتين متنافستين عصا ، كما هو ظاهر في الرسم .
وعند الصفارة يسرع كل منهما الى حليفه فيسلمه العصا وينسحب
فيقوم الحليف بدوره ويجري لتسليم العصا الى احد افراد الفرقة
الموالية له وهكذا حتى ينتهي اللعب فيعلن اسم الفرقة الفائزة .

الى من يلي

يشترك في هذه اللعبة طليعتان أو اكثر ، وتقام داخل النادي
أو في الهواء الطلق .

يصطف اللاعبون على خطين متوازيين بينهما مسافة قدرها
ثلاثة امتار بحيث يكون عريف كل طليعة على رأس افراده وبيده
كرة من كوتشوك ، أو قفاز ملاكمة .

وعند الاشارة تقذف الكرة من بين فخذه فيتناولها الذي
يليه ويقذفها الى من خلفه ، وعندما يستلمها آخر كشاف يركض
بها الى الامام ويسلمها الى عريفه .

والسابق هو الرابع ويعلن الفوز لفرقته .

من يأخذها ؟

فريقان متساويا العدد يشتركان في هذه اللعبة التي يستحسن فيها

ان يكون كل فريق مؤلفاً من طليعة واحدة .
 واسهل طريقة للقيام بها هي ان ترصف القبعات في منتصف
 الساحة كما ترى في الرسم ، وان يقف المرشد في احد طرفيها .



اما لاعبو كل فريق
 فيقفون كل في جهة تبعد
 عن القبعات ٢٥ متراً

وعندما ينادي المرشد رقماً ينقض من يمثله في كل فريق نحو اقرب
 قبعة من المرشد محاولاً خطفها والعودة بها الى مركزه قبل ان يلمسه
 خصمه ، فان تمكن ربحت فرقته علامة وإلا خرج من اللعب واعيدت
 القبعة الى مكانها .

وتنتهي اللعبة عندما يحصل احد الفريقين المتباريين على اكبر
 عدد من القبعات .

قاذفو القنابل

لعبة ممتازة يظهر فيها الصبر وتحتاج الى مهارة فائقة . تنقسم فيها
 الفرقة الى قسمين متساويين على رأس كل منهما عريف . ويتسلح كل
 من الافراد فقط بعضا احد اطرافها حاد لتغرس في الارض . وتمثل
 حياة كل منهم بمنديل معلق في الطرف الخلفي من الحزام بطريقة
 يسهل فيها سحبه .

وعندما يعين المرشد المكان تختار كل فرقة معسكرها الحاوي
 على مخايء طبيعية ، وتنصب علمها في منتصفه لتدل على مركزها وفي
 الليل تستبدل هذه الاعلام بقنابل .

يعلن المرشد ابتداء اللعب فيسعى كل كشاف في ان يغرس قذيفته - عصاه - في المعسكر المعاكس ، وان يربط منديله فيها . ومن يتمكن من الوصول الى هدفه يرجع حالا الى معسكره لينبئ عريفه فان نجا من لمس الاعداء سلم والا أجبر على العودة واقتلاع العصا فإخروج من اللعب .

وبعد مدة معينة يعلن المرشد انتهاء اللعب ويعطي كل ذي حق حقه .

النمس والارنب

لعبة لذيذة تقام في سهرة او في مخيم ، وتمثل داخل النادي وفي الهواء الطلق .



حبلان مربوطان في وند - طول الواحد منها ثلاثة امتار يعطى الى كشافين ان يمسك كل منهما طرف

احد الحبلين - الاول يمثل النمس ويحمل في يده علبة من تنك فيها حصي ، والثاني يمثل الارنب وفي يده نخدة صغيرة يهاجم بها النمس . ثم يتقدم المرشد ويفض عيني كل منهما وعند الاشارة بحرك النمس علبته محدثاً ضجة ويدور كما ترى في الرسم .

فيثور الارنب ويلحقه باحثاً عنه مجرباً ضربه بالنخدة وقتله . وفي الحال يحتفظ كل منهما بحبله مشدوداً حتى يتحاشيا الخطوات الخاطئة .

لعبة المحابس

تنمي قوة الملاحظة ، وتحتاج الى خفة ومهارة . ويقوم بها اثنان مع الاول اثنا عشر محبساً مصنوعة من حبال ، قطر الواحد من ١٠ - ١٥ سنتيمتراً . ومع الثاني عصا لالتقاط المحابس .

وعند الصافرة يباشر الاول بقذف محابسه الواحد تلو الآخر ، وعلى الثاني ان يلتقطها بعصاه . والسرعة في القذف واجبة حتى تظهر خفة اللاقط ومهارته وانتباهه .

لا يحق للقاذف ان يقترب من رفيقه اكثر من ثلاثة أمتار وبامكانه ان يقذف المحبس الى اية جهة اراد .

صيد الحمام

يتجمع الكشافون ضمن مربع كبير مرسوم في ساحة ويتخلى عنهم كشاف واحد متسلح بطابة يصطاد بها الحمام .

وعند الاشارة ينطلق الحمام من مكان الى مكان فيطلق الصياد طابته ويتحاشاها من في القفص بقفزة ، او انحناءة . ومن تصيبه يخرج من اللعب وينضم الى الصياد ، ليساعده في اعادة الطابة اليه . وبعد قتل كثيرين يصبح الموقف دقيقاً وعلى الصياد ان يحسن الاصابة .

وتتمكن طليعتان من القيام بهذه اللعبة حيث يمثل العريف الصياد . فان ربح عدت طليعته فائزة .

حارس الكوة

تلعب في مكان مكشوف

يتمر كز كشاف في بقعة ، وينتشر رفاقه في حرجة مجاورة .

وعند الصافرة يضع المرشد كرة قدم داخل البقعة فيتناولها الحارس
ويقذفها في الحرجة ثم ينطلق مفتشاً عن فريسة . فان شاهد احد
الكشافين انقض عليه واسره ، وفي اثناء المطاردة يقوم احد المختبئين
بقذف الكرة وارجاعها الى مكانها الاول فان نجح صفر المرشد
فيخطر المطارد الى العودة الى مركزه وقذف الكرة ثانية الى الحرجة
وفي هذا الوقت يغير كل كشاف محبأه تضليلاً للخصم .

اما الاسرى فيخلعون مناديلهم ، او يربطون في سواعدهم محارم
بيضاء ويساعدون الخصم في مطاردة المختبئين واسرهم . ولا يحق لهم
ان يلمسوا الطابة ، وعليهم ان يسرعوا الى المركز عند سماع الصافرة
ولا يخرجون منه الا بعد قذف الكرة الى الحرجة . وآخر مقبوض
عليه يعد راجحاً .

فرسان الخاية

هي احب لعبة الى كشافى اميركا . ابتكرها السيد ارنست
تومبسون رئيس الكشاف الاميركي .
يمتطي كل من كشافين خاية او برمبلاً ويتساح بقصبة فارسية
في طرفها قفاز ملاكمة .

وعند الاشارة يتلاكمان بالقفازين ويجرب كل منهما ان ينزل
خصمه الى الارض .

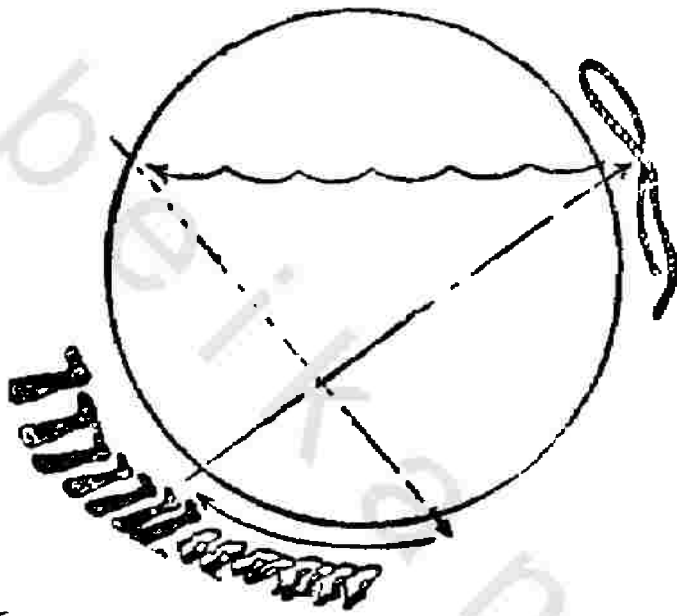
التوازن

يصطف اللاعبون ويبد كل منهم عصا كشفية ولوحة صغيرة .
وعند الاشارة يضع كل منهم لوحته على رأس عصاه وينطلق مجرباً

الوصول بها الى نقطة تبعد خمسين متراً .
ان الذين يصلون قلائل ، ولذا كان المشهد مسلياً جداً .

سباق حواجز مبتكر

هذه لعبة حواجز تدفعنا الى ابتكار حواجز موافقة ومضحكة .



وهناك طريقة مسلية

للقيام بها .

تنصب خيمة

مستديرة كما هو مبين

في الرسم يزحف من

تحتها المتسابقون

للوصول الى الاغراض

الموجودة في الجهة

اليمنى منها ، ومن ثم يرجع كل منهم ويبدء احد الاغراض زاحفاً
الى المكان الموجود فيه الحبل .

اليانصيب

يظهر لنا هذا الرسم طاولة رسم عليها دوائر مختلفة . وعند الاشارة

يتقدم اليها اللاعبون واعينهم مغمضة ، من مسافة خمسة وعشرين متراً .

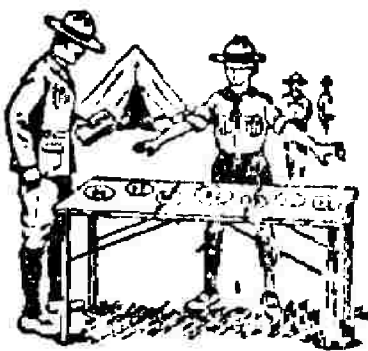
ولا يحق لاحدهم ان ينطلق من مكانه

قبل ان يدور حول نفسه ثلاثاً ثم يتجه نحو

الطاولة ليضع اصبعه عليها فان اصاب

دائرة ربح علامة والا ضاع تعبهُ .

يتمكن كل من اللاعبين من



الدوران حول الطاولة ووضع اصبع مرات يتفق عليها . ومن يحصل على اكبر مجموع يربح الجائزة .

لـمـن الفـوطـة ؟

فريقان - في كل منهما ثمانية كشافين - يقفان في صفين متقابلين تفصل بينهما مسافة خمسين متراً . وفي منتصف هذه المسافة تفرس عصا في رأسها فوطة وبقرها حكم اللعب . وعند الصافرة يتقدم كشاف من كل فريق مجرباً خطف الفوطة والعودة بها سالماً الى معسكره ، فان نجا عد خصمه مأسوراً ، وان لمس الحصم قاده اسيراً الى رفاقه . ويبقى اللعب حتى يؤسر أكبر عدد من احد الفريقين .

الملك المعزول

لعبة هزلية مضحكة تحتاج الى دلو ، وطابة ولوحة خشبية طولها خمسون سنتيمتراً تقريباً .

عدد اللاعبين غير محدد ، يسمى احدهم ملكاً فيستوي على عرشه -- الدلو المقلوب -- ويبعد الباقيون عنه ، وعند الاشارة يقذف كل منهم بدووه الطابة مجرباً اصابة الدلو الذي يدافع عنه الملك بلوحته الخشبية .

فان اصاب احدهم الهدف ، او اختل توازن الملك فان الملك يخسر هيئته ويعزل ثم يستبدل عن قذف الطابة . وعلى كل لاعب ان يقذف الطابة من الجهة التي ارسلتها اليه لوحة الملك .

الباب السادس



العب راكبي الدراجات

لقد مر معنا عدد كبير من الالعاب التي يتمكن راكبو الدراجات من القيام بها مثل سباق البدل والقيافة وغيرها .

ده وايت

يشارك في هذه اللعبة اربع طلائع ، او اربعة اقسام متساوية القوى . تمثل احداها ده وايت والثانية الحفراء وما بقي رجال اسعاف تحت امره كيتشنر .
يختار المرشد ثلاث نقط ويستحسن ان تكون ثلاث قرى يحرس كلا منها خفيرون .

وهدف ده وايت تدمير اكبر عدد ممكن من القرى فما ان تدخل قرية حتى يغادرها الخفيرون خوفاً من العدو الغفير . فيتناول احدها دراجته وينطلق باحثاً عن رجال الاسعاف الذين يهربون الى نجدة ، اما الثاني فانه يبقى مراقباً حركات العدو لارشاد رجال الاسعاف الى المكان المهدد .

ويكون الخفيرون عرضة للأسر اذ يتمكن اثنان من رجال

ده ويت من اسرهما . وتبقى مدة الحصار نصف ساعة يعلن بعدها خراب القرية ، اما اذا وصل رجال الاسعاف فانهم يخلصونها من ايدي ده ويت .

وللتخلص من رجال الاسعاف فان افراد ده وايت يتوزعون في طرقات مختلفة تقودهم الى القرية المهددة .

اللعبة الهاربة

انقسم اللاعبين الى فريقين متساويين وضع على رأس الفريق الاول رئيساً قديراً واعلمه ان فريقه موجود في ارض الاعداء وعليه ان يكون حذراً ، واخبره ان هنالك عدداً من الاعداء الراكبي الدراجات سيحتاجون هذه الارض .

وعند الإشارة يكمن الفريق الاول في مكان قريب من الطريق التي سيسلكها العدو .

اما الفريق الثاني فيقسم الى قسمين متساويين ايضاً يركب احدهما الدراجات ، ويذهب الآخر في اتجاه آخر بعد ان يعرف شيئاً عن الكمين ويجرب اكتشاف المكان المعد للايقاع براكبي الدراجات . فان نجح ارشد راکبي الدراجات الى الطريق الصواب وواقع افراده في شرك العدو .

لا يخرج المأسورون من اللعبة انما يلتحقون بالفريق الأسر .

مطاردة قطاع الطرق

تحدد ارض اللعبة بطرق وممرات طولها من خمسة الى ستة كيلومترات . ثم تتقدم طليعة تحت امره عريف قدير لتطاردهم قطاع الطرق .

اما قطاع الطرق فهم افراد طليعة ثانية يتفرقون في الطرق
والمرات حيث يجرب كل منهم التخلص من الاعداء قبل ان
يقع في أي كمين .

كمين

اقسم اللاعبين الى فئتين متساويتين ثم ارسل احدهن لتكن
في الطريق وتنصب شركاً للثانية وبعد عشر دقائق ينطلق افراد
الفئة الثانية يتقدمهم المستطلعون ، فان اكتشفوا الكمين تبادلو
الادوار .

وهذا التمرين مفيد جداً يمكن القيام به في أمسية جميلة يظهر
فيها قصر الطريق لكثير من اللاعبين .

مطاردة الجواسيس

يشارك في هذه اللعبة جاسوسان و طليعة للمطاردة .
يهرب راكبا دراجتين من المركز العام ، وبعد مسيرة ٨٠٠
متراً يباشران بوضع آثار تدل على الطريق التي سلكاها . وهذا
العنل يشغلها وقتاً كبيراً يسمح للمطاردين بالالتحاق بهما . ولما
يجدا نفسيهما في خطر يختبئان ، وينتهازان فرصة مرور المطاردين .
فان خلت الطريق منهم تقدم الجاسوسان من دراجتيهما وعادا الى
المعسكر . فان تمكنا من الوصول قبل ان يراهما المطاردون
ربما المعركة .

الباب السابع

العاب المدينة

مطاردة

يجتمع افراد الطليعة في احد شوارع المدينة التي لا يكثر فيها ازدحام الناس . ثم يعين القائد طريدة - كشاف - تفر من وجه الصيادين .

وعند الاشارة يختبئ افراد الطليعة ما عدا اثنين يتبعان الهارب عن كذب لمعرفة الطريق التي سلكها . وبعد ثلاث دقائق يرجع احدهما لينبئ الرفاق ، اما الآخر فيتم عمله بدقة وانتباه ، تاركاً وراءه بعض الآثار . وما ان يصل الخبر الى قائد الطليعة حتى يأمر بالمطاردة وتتبع الآثار . فان تمكنوا من القبض على الهارب ضمن مدة معينة ربحوا المعركة والا خسروها واعلن فوز الهارب .
وللعيلة دور هام في هذه اللعبة .

تتبع الأثر

ينطلق ثعلب - كشاف - على دراجة ، او مشياً على الاقدام ومعه كمية من الذرة الصفراء او من قشر الجوز ليترك منها آثاراً

ترشد طليعة تطارده . وبامكانه ان يستعمل الطباشير ليرسم بعض الرموز، على حائط او جذع شجرة وعند الاشارة يطارده الكشافون ويمحون الاثار التي يملكون عليها .
ولتسهيل مهمة المطاردين، يتروك الثعلب وموزاً و اشارات ظاهرة لا عوج فيها ولا ابهام .

واحد ضد الجميع

ينتخب كشاف يعرفه اللاعبون ، وينطلق من نقطة تبعد عن النادي ثلاثة كيلو مترات ويستحسن ان يكون لها اتصال بالنادي .
يفادر هذا الكشاف مركزه باكراً ، ويجرب ان يعود الى النادي من غير ان يصدفه الاعداء ، وبمدة معينة .
اما الباقون فيتجهينون القرص للقبض عليه ، فيراقبون الممرات والمنعطفات شريطة ان لا يقتربوا من نقطة الانطلاق وعلى الهارب ان يكون يقظاً ، محتالاً . فيقف في منتصف ممر ، على رصيف وذلك تضليلاً للمطاردين ، غير انه لا يحق له الاختفاء في سيارة او عربة .
ومن يصادفه ويعرفه ، يتقدم منه قائلاً : « مرحباً » . فينقاد اليه الثعلب ويسير ورائه حتى ينتهي الى النادي .

جامع الامضاءات

تعين مراكز في شارع مزدحم بالمارة، وفي كل مركز كشاف بحميه . ثم يطلب الى اثنين القيام بدور جامع الامضاءات وعلى كل منهما ان يتوصل الى حارس كل مركز من غير ان تعترضه طليعة الدفاع، فان تمكن من ذلك طلب الى الحارس ان يوقع على ورقة

معه ، وانتقل الى حارس آخر وهكذا حتى يتم اللعب .
وعلى طبيعة الدفاع ان تعرقل مسعاها ، وتجرب ان تحول بينها
وبين الوصول الى بغيتها . اما الحراس فيتمكنون من مراسلة
بعضهم باشارات تدل على قرب المهاجم او بعده . وهالك بعض
الامور التي تستحسن مراعاتها .

- ١ - لا يحق لاحد ان يختبئ في مخزن ما .
- ٢ - يحق لكل لاعب ان يبحث عن ملجأ طبيعي في الشارع .
- ٣ - تعين حدود المراكز .
- ٤ - عندما يتمكن جامع الامضاءات من الدخول الى مركز
والحصول على امضاء يعتبر من فيه خاسراً ولا يحق له متابعة العمل
او الانتقال الى اي مركز .

في الطريق

يتجمع الكشافون في نقطة معينة ، وينقسمون الى فريقين
متساويين يسير كل منهما على رصيف احد الشوارع ويلتقيان في
نهايته ثم يتبادلان الارصفة ويعودان الى مركزهما .
وفي اثناء السير ، يسجل كل كشاف ما يراه من اخطاء ، وما
يشير فضوله .

وبعد العودة يجمع الحكم الاوراق ويحقق فيها ثم يعلن النتيجة .

مشاهدات

تنمي هذه اللعبة قوة الملاحظة وتعود الكشافين تسجيل كل ما
يشاهدونه .

يتقدم المرشد على رأس فرقته ، ويعلمهم انه نثر بعض الاغراض في امكنة مختلفة . وما ان يصل الى مكان ما حتى يطلب اليهم ان يتفرقوا ويبحثوا عن الاشياء . فينطلقون باحثين هنا وهناك حتى اذا رأى احدهم شيئاً اسرع الى قائده واخبره عنه ، والرابع هو من يدل على اكبر عدد من هذه الاغراض المعينة .

وهاك لائحة ببعض الاشياء التي يستحسن استعمالها عود ثقاب - ريش عصفور - حذاء - نعل حصان - دوري - مدخنة متداعية - بلاطة مكسورة الخ ...

اعلانات

يصدر الامر الى اللاعبين بالاتجاه الى مكان فيه لوحة اعلانات حيث يقفون امامها دقيقة واحدة ويتأملون ما كتب عليها وبعدها يعودون الى مركزهم فيسلم القائد كلا منهم قلماً وورقة ويطلب اليه ان يدون ما يتذكر انه قرأه في اللوحة .

واجهات

تسمى هذه اللعبة الذاكرة وقوة الملاحظة . يقود المرشد او عريف الطليعة كشافيه الى شارع فيه ستة مخازن لمشاهدة واجهة كل منها مدة نصف دقيقة . ومن ثم ينتقل بهم الى مسافة بعيدة ويعطي كلا منهم قلماً وورقة ليكتب عليها ما ايتذكر انه شاهده في احدى الواجهات والرابع هو من يتمكن من كتابة اكبر عدد ممكن من الاشياء المعروضة في لواجهات .

المراقب

كم من كشاف يفتخر بقوة ذاكرته ، وبقوة ملاحظته المتن
تعودانه مراقبة حتى احقر الاشياء !
يجتاز كشاف احد الشوارع فيرى فيه ماثير فضوله من سيارات
مسرعة ، واعلانات معلقة في الجدران ، واولاد متسولين . الخ...
وبعد ان يبتعد عن هذا الشارع يتناول قلمه وورقته ويبدأ في
تدوين ما يتذكر انه رآه في طريقه .

الباب الثامن

العاب ليلية



المدخن الهارب

بقلم : برسي هيل

يهرب مدخن من السجن ، وهو مدمن همه الاول ان يحصل على مؤونة كافية من اللقائف .

وما ان يصل الى غابة حتى يجلس نافثاً دخان لقائفه فيعلم الكشافون به وينطلقون للبحث عنه من غير ان يحدثوا ضجة .

وبما ان الظلام حالك ، فان الهارب يشعل كل ثلاث دقائق عود ثقاب ، والذي يشاهد النور ينبئ رفاقه فيتجهون نحو المكان الذي يرق منه النور واختفى . فان وصلوا اليه كان به والا احتال الهارب وتمكن من التخلف وراءهم حيث يبادر الى اشعال النور فيضطروهم الى العودة والتفتيش عنه .

ويستحسن ان يكون مع المدخن صافرة ، حيث يصفر حينما ويولع عود ثقابه ثانية .

ولا بد لمتتبع آثاره من ان يكون مرهف الحس قوي السمع ، حاد البصر .

المكان المحصن

تختار مدينة أو قرية يحرسها كشافون موزعون توزيعاً فنياً .
وما ان يستلم كل مركزه حتى ينسحب خائن ويتقدم من طليعة
عدوة لارشادها الى مواطن الضعف في المكان المحصن ، وادخال
الاعداء فرادى او مجتمعين .

وفي هذه الحال يتنبه المدافعون ، فيتطلعون الى الاعداء
منتظرين قدوم احدهم لالقاء القبض عليه وسجنه . ومن يتمكن
من دخول القلعة يساعد رفاقه اما الأسرى فلا يتمكنون من القيام
بأي عمل .

شم الأثر

من الاهمية ان يتبع كشاف اثراً وهو مستعين بحاسة شمه !
تهيء احدى الطلائع مخبأ ليلياً في مكان ما . ثم تجلس مطمئنة
البال وتطبخ طعامها . وما هي في هدوءها الشامل حتى يعكر
صفوها الحارس اذ ينبئها ان هنالك حركات مشبوهة ، فتسرع الى
اطفاء النار المتصاعد دخانها . ويأمرها القائد بان تبقى بلا حراك .
وعندها يتقدم مقتفو الاثار مستعينين بحاسة الشم .

نار الجن

نحن في الخارج والليل مظلم
يتجه كشافان الى ناحية معينة ، ومعهما قنديل مضاء . وما
يمضي عليهما دقائق حتى تنطلق الفرقة باحثه عنهما . وعلى حامل
القنديل ان يظهر النور مرة في كل دقيقة اما رفيقه فيساعده على

اجتياز الامكنة الوعرة . فان تمكن القوم من اسر حامل القنديل
هرب رفيقه واختلط بالمطاردين ليغتنم فرصة ينقذ بها الاسير . وهنا
يستعمل الشاردان اشارات متفق عليها .

أين هو ؟

لعبة تفيد السمع والبصر

في ليلة حالكة الظلام ينتعد كشاف عن رفيقه ، ومعه قنديل .
وما ان يسمع صافرة القائد حتى يقف بلا حراك رافعاً قنديله ليروى
الرفاق النور في مدة لا تزيد على خمس ثوان ينقطع بعدها كل حس
واثر . وعلى الكشافين ان يتجهوا نحو المكان الذي يظنون ان
النور قد صدر منه ، واول من يعثر على الهارب يربح الجائزة .

خضراء الليل

يتمركز عدد من الكشافين في نقاط مختلفة تبعد كل منها ٤٠٠
متر عن النادي ومع كل فريق قنديل يظهر نوره تارة ويخفيه
اخرى . ثم يسعى عدواء - كشاف - في الاتصال بهم على ان
يبقى نور قنديله ظاهراً للعيان .

وبعده يتقدم المستطلعون ، وهمهم القاء القبض على الخضراء
فالعداء . وعندها يلزم الخضراء الصمت فلا يكلم احدهم الآخر .
وما يصل العداء الى فريق الخضراء حتى يأمرهم باطفاء قنديلهم
والعودة سريعاً الى النادي وهكذا حتى ينتهي الى آخرهم فيعود
معه . فان تمكن الجميع من العودة سالمين وبحوا المعركة والا تمكن
المستطلعون من القاء القبض على اكثرهم . ولا يجوز للمستطلع ان
يقرب من النادي بل يعسكر في نقطة تبعد عنه مقدار ١٠٠ متر .

الباب التاسع

العاب شتوية

مطاردة رجل في سيبيريا

المكان : أرض مغطاة بالثلوج .

اللاعبون : كشاف هارب ، تطارده طليعة .

السلاح : كتل الثلج .

يشرّد كشاف في تلك الاصقاع فتقتفي آثاره طليعة تتقدم حذرة ، ويتحاشى افرادها قذفات الهارب الذي يضلّهم احياناً بالصعود الى الشجرة .

يتغلب الكشافون عليه ان اصابوه ثلاث مرات ، وينتصر عليهم ان تكن من اجتياز المنطقة المعينة والرجوع الى المكان الذي هرب منه من غير ان يصاب .

رحلة الى القطب الشمالي

المكان : أرض نكسوها الثلوج .

المعدات : زلاجات ، ادوات كشفية .

يتقدم مستكشفان ، وبعد مسيرهما كيلومتراً واحداً تقفوا الزلاجات آثارهما وفيها الطعام والذخائر . وعند الالتقاء يباشرون الجميع بحفر مغاور في الثلج تسقف باغصان للشجر .

قلعة من ثلج

المكان : ارض رحيبة الارحاء تكسوها الثلوج .

اللاعبون : طليعتان كشتيتان .

السلاح : الثلج .

تبني طليعة قلعة من ثلج لها فجوات للاستطلاع ثم تتحصن فيها .
وبعدها تهاجمها طليعة اكثر منها عدداً . فيتراشق الحصان ، ومن
تصيبه شظايا الثلج يخرج من اللعب . والرابع هو من يصمد حتى النهاية .

صيد الثعلب

المكان : ارض واسعة مغطاة بالثلوج .

اللاعبون : ثعلبان - كشافان - شاردان يطاردان الرفاق .

يشرد كشافان في هذه الارض ويتحاشيان آثار المارة ،
والاقتراب من طريق مسلوكة . ولها ان يتخذا اي حيلة للتستر
والاختفاء (التسلق الى شجرة ، الى جدار ، تغيير الاتجاه ، القفز . الخ)
ثم يعطى للكشافين مدة ساعة لاقتفاء آثارهما . فان ألقوا القبض
عليها رجوا المعركة والا عاد الشاردان الى النادي وهما منتصران .

الى القطب

المكان : ارض ثلجية .

الراجلون : بعثتان متنافستان .

يتقدم من كل بعثة مستكشف ، وينطلق الاثنان معاً تاركين
وراءهما آثاراً ورموزاً تدل على الطريق التي سلكاها .

تفتقد كل فرقة مستكشفها فلا تجده ، فتفقو آثاره . والبعثة

السابقة تحتل المكان المعين وتتحصن ضمن دائرة مصنوعة من عصي

مفروسة عامودياً وفي وسطها يخفق علم الفرقة المحتة .
وما ان تطل البعثة الثانية حتى يتراسق الجمعان بالتلج - اصابة
العصا كاصابة شخص - فان انتصر المهاجمون ادعوا اكتشاف القطب .
اما المستكشفان فيعتبران حكمي اللعبة .

اقفز او مت

اللاعبون : عدد من الكشافين

ادوات اللعب : حبل طوله ٥ او ٨ أمتار ، يربط في احد طرفيه
كيس من الجلد او القماش فيه كمية من رمل .
يشكل الكشافون حلقة والمرشد في وسطها ويده طرف الحبل
الممدود . يبدأ اللعب فيدور المرشد ، ويتحاشى الكشافون الحبل
الدائر بالقفز من فوقه . ومن يمسه الكيس أو الحبل يخرج من اللعب .

الحية تنسل من ثوبها

يقف الكشافون في نظام الفرد ثم ينحني رقم ١ الى الامام ويدخل
يده اليمنى من بين فخذه فيمسكها رقم ٢ بيده اليسرى ويدخل يده
اليمنى بين فخذه وهكذا دواليك .

يبدأ اللعب فيمر رقم ١ من فوق رقم ٢ ، ورقم ٢ من فوق رقم
٣ حتى يصبح الاول في الذنب . وتحتاج هذه اللعبة الى تمرين ومرونة .

كرة البدل

المتبارون : طليعتان تشكلان خطين متوازيين .

يتناول رقم ١ من كل طليعة كرة ويعدو بها الى مكان معين
ثم يقذفها الى رفيقه رقم ٣ وهكذا حتى ينتهي اللعب . والطليعة التي
تسبق رفيقتها تربح الجائزة .

الباب العاشر

العاب بحرية

مهربون

المكان : مخياً يبعد ٥٠ متراً عن الشاطيء .

المهربون : كشافون .

نوع العمل : نقل بضاعة من الشاطيء الى المخبأ .

الحدود : شاطيء ، او فسحة من ارض تجرسها طبيعتان .

يضع المهربون بضاعتهم بين الصخور ثم يقوم احدهم بنقلها الى المخبأ ، تاركاً وراءه بعض الآثار وما ان يراها حارس حتى ينبىء رفاقه فيهبون الى مطاردة الشقي والقبض عليه قبل الوصول الى مبتغاه .

ويحق للمهربين أن يضلوا المطاردين ويبعدوهم عن مكان البضاعة فان تمكن الحراس من القاء القبض على البضاعة كان به والا اوصاها المهرب سالمة .

جزيرة الكنز

خبأ رجل كنزاً في احدى الجزر ، ورسم للمكان تصميماً حتى

لا يضيع . ثم وضع التصميم في مكان قريب من الشاطئ .
وبعدها تبحر طليعة وتصل الى شاطئ الجزيرة فتبحث عن
التصميم وما ان تجده حتى تفتش عن الكنز فتعثر عليه ، وتخبئه مع
التصميم وتعود تاركة بعض الآثار .
وبعد ان تصل الى المركز تبحر طليعة ثانية حتى تنتهي الى
الجزيرة فتجد بعض الآثار المتروكة فتستدل على المكان وتخرج
الكنز والتصميم معاً .

قرصان البحر

تلعب في الليل وفي النهار
ينقل القرصان بضائعهم الى مخبأ معروف بصخرة القرصان ثم
يبحرون هرباً . فيطاردهم عدد كبير من حراس الشواطئ يتغلبون
عليهم ويلقون القبض على البضاعة .

صيد الحوت

الحوت : قطعة من خشب ، احد اطرافها مدهون باللوت
الأسود ، وفي الطرف الآخر ذنب .
المطاردون : طليعتان كل واحدة في زورق يبعد عن الآخر
كيلومتراً ، او كيلومترين .
الهدف : يضع الحكم الحوت في منتصف المسافة التي تفصل
الزورقين .

وعند الاشارة يحذف كل من الفريقين المتنافسين ، والسابق يربط
الحوت بجبل ثم يعود مسرعاً والحوت من وزائه وعندها تزداد سرعة

الزورق المنافس فيرمي كشافوه شباكهم الى الحوت ويدورون مسرعين
وهنا تكون المعركة مسلية ، اذ يجرب كل من الفريقين ان
يسحب خصمه . وتحتاج هذه اللعبة الى انتظام وهدوء ، والى تنفيذ
اعمى لاوامر الربان . ولا يجوز لاي لاعب ان يمس الحوت بيديه .

رياضة بحرية

من الالعب البحرية المفيدة والمسلية :

- ١ - الواتر بولو : كرة الماء : اذا لم يتمكن اللاعبون من احضار
كرة اللعب الرسمية فانهم يتمرنون بأي كرة كوتشوكية كانت .
- ٢ - سارية كوكان : تسلق السارية : تنصب سارية مدهونة
بمادة دهنية ، وفي رأسها جائزة . ويجرب كل كشاف تسلقها ، ومن
يتمكن من الوصول الى الجائزة فانه ينزلها ويأخذها .
- ٣ - التوازن : ينطوي كل من كشافين متن لوحة خشبية او متن
حسكة ، ثم يتدافعان مجرباً كل منهما رمي خصمه الى البحر .
- ٤ - ومنها ايضاً : السباق سباحة ، القفز ، والغطس .

الباب الحادي عشر

العاب السامري

الجرحي

تروض هذه اللعبة الكشافين ، وتمرنهم على نقل الجرحي واسعافهم بسرعة ودقة .

على مسافة ٥٠ متراً من الخيم فريق من الجراميد مربوطو الايدي والارجل ، وكلهم في حالة غيبوبة .

يصطف المتبارون متجهين نحو الجرحي ، وما ان يدعواهم المرشد الى الاسراع ونقل الجرحي حتى يبادر كل منهم ويسعى في نقلهم - بامكان اللاعب ان يفك عقد الجريح من غير ان يستعمل موسى او خلافا ، ولا يجوز للجرحي ان يساعدوا المسعف باعتبارهم مغنى عليهم ، لا حراك بهم -

ومن يتمكن من نقل اكبر عدد ممكن يربح الجائزة . وفي هذه الحال يلاحظ المرشد الحركات حتى لا يخرج احد اللاعبين على قواعد اللعب .

بطل الاسعاف

افراد الخيم في فرح شامل . يتقدم رسول من عريف الطليعة

ويهمس في اذنه ما يلي : بينما كان العدو يطاردني ، شاهدت رفيقاً لنا مطروحاً على الارض ، ولم اتمكن من مساعدته . عندها يطلب عريف الطليعة كشافاً متطوعاً للبحث عن الجريح والاتبان به باسرع ما يمكن ، فيتقدم بطل الاسعاف ويهب الى انقاذ الجريح وما ان يغادر الخيم حتى ينقلب عليه كل من في الخيم فينتشرون لألقاء القبض على المنقذ والجريح معاً ، وهنا تظهر براعة البطل ، فيخفي الجريح ويتحاشى رؤية اثنين من الاعداء حتى يفلت من الاسر . اذا كان عدد الكشافين كبيراً فان اثنين او ثلاثة يقومون بدور البطل .

المعسكر المشؤوم

تتلقى احدى الطلائع الاوامر بالاتجاه نحو مخيم معين وما ان تصل اليه حتى ترى الفوضى مهيمنة : الخيم مقوضة مبعثرة ، هذا جسم مطروح تحت خيمة وعلى جسده ورقة كتب عليها : « اصابته رصاصة في رأسه فمات » ، وبالقرب منه رجل آخر كتب على ورقته : « مكسور الفخذ » وعلى مسافة منه مصاب آخر مغشى عليه من كثرة النزيف .

عندها يباشر الكشافون بالاسعاف ، فينقلون من كسرت رجله الى الخيمة ، ثم يقومون بالتنفس الاصطناعي لانقاذ المغمى عليه ولكنه يموت متأثراً بجراحه ونزيفها .

وفي هذه الاثناء يعثر الحارسان على طريق آخر مغشى ببنديله فيتقدمان نحوه ويرفعان الغطاء فيجدانه حياً قد استعمل هذه الحيلة للنجاة .

حقاً انها لعبة تسلي الكشافين وتفيدهم في آن واحد .

جراح

يقف الكشافون في صفين متقابلين ، وتطلق عليهم فريق اول وفريق ثان .

الفريق الاول هم الجرحى . الذين يصيحون مثلاً جرحنا في اصابعنا ، وعلى كل من الفريق الثاني ان يبادر الى اسعاف من يقابله ومن يتأخر ، او لا يتمكن من الاسعاف يخرج من اللعبة . وما ان ينتهي الاسعاف حتى يصبح افراد الفريق الاول ايضاً : كسرت ارجلنا ، فيبادر الباقيون الى المساعدة وتضميد الجراح وجبر الكسر ، وهكذا حتى لا يبقى في الميدان الا كشاف اشهر بالاسعافات الأولية .

فرسان الاسعاف

الحيل : يقوم كبار الكشافين بدور الحيل .

الفرسان : كشافون صغار على ظهر كل منهم ورقة كتب عليها نوع من الجروح ، ويبد كل منهم عصا وتعلق محابس على بعد ٥٠ متراً . تقف الحيل ، وعلى ظهرها الفرسان ، في خط مستقيم ، وعند الإشارة يتسابق الجمع الى مكان المحابس حيث يجرب كل راكب أخذ المحبس بعصاه ، فان نجح تابع جواده السير الى مكان معين حيث ينزله ويقرأ الورقة المعلقة على ظهره ثم يقوم بالاسعافات اللازمة . والسابق ينال الجائزة .

واذا لم يتمكن احد الفرسان من تعليق المحبس فان الجواد

يعود به الى نقطة الانطلاق ويعيد الكرة ثانية .

مستشفى الحميم

المكان : ساحة فسيحة .

اللاعبون : فريقان من الكشافين يمثل الاول منها الهدف ويضع كل من افراده شارة على كتفه كتب عليها احد انواع الجروح . ويمثل الفريق الثاني دور القاذف .

ادوات الاسعاف : قطع خشبية ، وضمايم .

يقف ابناء الفريق الاول في صف مستقيم ، ويبتعد عنهم القاذفون ٢٥ متراً وعند اشارة الحكم يتقدم القاذفون واحداً واحداً ، لاصابة الهدف ، فان اصاب الطابة احد ابناء الفريق الاول خراً صريعاً واسرع قاذفه الى اسعافه بعد اعلان الحكم نوع الجرح .

وعندها ينتبه الجرحى الى الاسعافات ، فان اخطأ الطبيب عاد المريض الى الساحة ، وهكذا حتى ينتهي اللعب .

مستشفى فونسي انكايوزي

يحمل اللاعبون شارات كتب عليها بعض الجروح ثم ينقسمون الى فريقين - فرنسا ، انكايوزا - وعلى رأس كل منهما رئيس له صلاحيات محدودة .

وعند الصافرة يفترقان ومع كل منهما عدد من الاغراض يوازي عدد الافراد : عصي ، علبه كبريت فارغة ، منديل النخ ... وما ان يتبدى اللعب حتى يجرب كل منهم اختلاس شارة خصمه فان

تمكن من اسره قاده الى معسكره وسجنه .
لا يحق للرؤساء الاشتراك في اللعب ، وانما يعدون الشارات
المفقودة .

وبعد صافرة الانتهاء يعد كل فريق شاراته ويعلن اسم الفائز .

سلطة مستشفى روسي

توضع اغراض مختلفة على طاولة : ورق لعب لصنع صناديق ،
دبابيس ، فلين الخ .. وعلى طرفيها المتقابلين ورقتان مطويتان وقلمان .
وعند الصافرة الاولى يسرع كشافان ليتباريا في صنع
الصناديق ولا يكفان عن العمل الا بعد الصافرة الثانية .
غير انهما ما يسمعان الصافرة الثالثة حتى يبادر كل منهما الى فتح
احدى الورقتين والاجابة على ما فيها من الاسئلة . وفي النهاية
تعلن النتيجة .

وها بعض الاسئلة التي تستحسن الاجابة عليها :

- ١ - ماذا تعمل اذا التهبت ثيابك ؟ اذا التهبت ثياب غيرك ؟
- ٢ كيف تداوي حرقاً بليغاً ؟
- ٣ - كيف تعتني بمن يؤثر فيه البرد فيتصلب جسمه ؟
- ٤ - كيف تعتني بكسر بسيط ؟
- ٥ - كيف ترفع قذاة من عين ؟
- ٦ - كيف تنظف الاذن ؟

طابة السامري

انها لعبة مسلية ومفيدة ، ينقسم فيها اللاعبون الى فئتين - حمراء

وصفراء - او اسد وحصان - تفصل بينها مسافة متوسطة ثم
يقذف كشاف من فريق الاسد طابة ، او منديلاً مربوطاً الى احد
افراد فريق الحصان مسمياً احد الشرايين ، وعلى الآخر ان يتناول
الطابة او المنديل ويعلن مكان الشريان المذكور قبل ان يعد خصمه
من ١ الى ١٠ ، والا يعد مأسوراً .

تعاد اللعبة مدة من الزمن ، يعلن بعدها اسم الرابع . ويحق
للقاذف ان يسمي ما يريد : جرح ، كسر ، حرق النخ ...

الباب الثاني عشر

الغاب الفوى

المصارعة

اي لذة يجد الحُصم في التغلب على عدوه !
يتقابل كشافان تفصل بينهما خطوة واحدة ويمد كل منهما يده
اليسرى كجناح ويشتبكان باليد اليمنى . وعند الصافرة يتقاربان
حتى تتلامس الصدور ثم يتدافعان ومن يتمكن من ارجاع خصمه
الى نقطة معينة يربح الموقعة .

يمنى او يسرى ؟

هذا تمرين يتمكن كل كشاف من القيام به .
١ - يقف المرء ويداه ممدودتان افقياً . يضم اصابعه ويضع يده
اليمنى تحت يده اليسرى ثم يبدأ بالضغط من تحت الى فوق ، ومن
فوق الى تحت الى ان تصبح اليد العليا في محاذاة الجبهة ومنها ترجع
شيئاً فشيئاً الى تحت .
ويقوي هذا التمرين عضلات كثيرة اخصها العضلات القريبة
من القلب .

٢ - واذا تمرن اثنان فانهما يتقابلان وجها لوجه وبينهما خطوة واحدة. يشبك الاول يده اليمنى بيد رفيقه اليمنى ويتدافعان شريطة ان لا يغير احدهما مركزه، والغالب من يتمكن من دفع خصمه.

الاتحاد يوجد القوة

يرسم خط في ملعب أو في غرفة، ثم يصطف حوله فريقان وجهاً لوجه . وعند الإشارة يمسك افراد كل فريق خصور بعضهم بحيث يؤلفون صفاً متواصلاً. ويتدافع الجمعان بقوة : رأس برأس وكتف بكتف ، وصدر بصدر حتى يتمكن احدهما من دفع خصمه الى الوراء ويعاد اللعب ثلاث مرات متواليات .

الأشلاق

يتقابل كشافان ، وكل منهما منتصب على قدم واحدة ، ويداه وراء ظهره، وعند الإشارة يتقدم كل منهما نحو الآخر مجرباً قلبه. ومن يصمد حتى النهاية يربح المعركة .

مقبض المكنسة

يتمدد كشاف على ظهره ، ويمسكه ثانٍ برأسه ويرفعه قليلاً قليلاً. وعلى المتمدد ان يحافظ على حالته الصلبة حتى يبرهن على قوة في ظهره .

معركة

يتطوي كل من الكشافين الصغار ظهر كشاف كبير ثم ينقسم اللاعبون الى قسمين متساويين .

وعند الصافرة يهجم كل فريق على الآخر حيث يجرب كل فارس
القاء خصمه الى الارض . وعلى الخيل ان تساعد فرسانها . والفارس
الذي تلمس قدمه الارض يخرج من اللعب . وتنتهي المعركة بانتصار
احد الفريقين .

احترام رئيسك

متنافسان يتقابلان وجهاً لوجه وكل منهما قابض على اصابع
خصمه وعند الاشارة يضغط كل خصم على قبضة خصمه ليجبره على
الركوع والخضوع .

الباب الثالث عشر

مشاهد

هذه بعض المشاهد المسلية المفيدة التي يتمكن الكشافون من القيام بها في اثناء رحلاتهم او في سهراتهم ، فتروح عنهم وتعودهم الجراءة والاقدام .

مركب

المشهر الاول

في البحر

المركب في بحر هادئ ، الامواج فلا خوف ولا وجل والبحارة مستسلمون الى العاجم البحرية من سباق الى تسلق السارية المدهونة بالدهن ، الى القفز والغطس ، الى كرة الماء فالى تمارين انقاذ الغرقى .
ها هو قسم منهم يقوم بلعبة مطاردة الحوت ، وقسم آخر يضع لوحة خشبية مربعة يستريحون عليها في البحر ، وغيرهم ينمرن على اطفاء حريق وما شاكل ذلك من تمارين مفيدة .

المشهد الثاني

على اليابسة

الكشافون يقومون بنصب الخيم ، واشعال النار لتحضير الطعام ، يسمع غناء بعيد ثم يتقدم الهنود فيرقصون حول النار ويقومون بالعباب مسلية : القوس والنشاب ، قذف الرمح ، لعبة الدب وبالونه ، عراك الديكة الخ ...

وبينما هم في مرحهم اذ يشاهد الحارس مركباً آتياً من جهة البحر فينبىء القائد الذي يلقي في افراده خطبة نارية يرقصون بعدها منشدين . وما يقترب العدو من الشاطئ حتى تقوض الخيم وينسحب الهنود الى الحرجة القريبة تاركين المستطلعين لمراقبة حركة العدو . يرسو المركب فينزل الركاب وينصبون خيمهم ، ويبثون ملاجئ ، ثم يشعلون النار ويقوم بعضهم بالعباب مفيدة : ملاكمة ، قفز ، نط الجبل الخ ...

وعندما يشاهد الحراس بعض الاعداء يندرون رفاقهم الذين يبادرون الى تقويض الخيم واطفاء النيران والاستعداد لمقابلة الخصم . اما الهنود فانهم يقتربون زحفاً وما ان يتقابل الجمعان حتى تحصل معركة ومن يلمس يخرج من اللعب والمتصرون يؤلفون حلقة ويرقصون منشدين .

اعمال البر والاحسان

افراد الطليعة في الطريق ، انهم يلعبون وينشدون لقد وصلوا الى مكان فجلسوا فيه يستريحون ويهيئون الشاي .

السائق والحصان

يطل على الكشافين طنبر مثقل بالأحمال ، والسائق الاحمق يشتم الحصان الذي لا يتمكن من الجر ، فيهب الرفاق الى مساعدة الحيوان البائس ، فيفكون الاربطة والاعنة ويمسحون عرق الحصان ، ثم يقدمون له دلو ماء ، وشيئاً من العلف .
اما السائق فانه يحظى بالشاي اللذيذ ، ويقعد ليستريح ومن ثم ينهض ويولع له كشاف غليوناً فيودع المحسنين ويتابع سيره وهو يلاطف حصانه .

امراة وولد

تغيب العربية عن الانظار فتتمر امراة حاملة طفلاً ونجر وراءها ولداً يبكي . يسرع الكشافون الى اخذ الاولاد وتقديم الشاي وبعدها يحمل احدهم الطفل وآخر الولد ويوصلان المرأة الى بيتها .

مساعدة المزارعين

يحضر الكشافون كمية من العوسج ، والاولتاد ، وقضبان الغزار ، ومطرفة . ثم يقومون بصنع حصيرة من الغزار والعوسج . ويتقدم بعضهم الى بستان حيث يقلعون الحشائش الضارة ، وفي اثناء عملهم هذا يدخل الحولي الهرم فيظن بهم سوءاً ويحضر سوطه ليطردهم فيشير عريف الطليعة الى العمل فينشرح صدر الحولي ويصبح أكل هذا من اجلي ؟ فيجيب العريف نعم .
يعود الحولي الى بيته ويحضر سلة من التفاح فيرفضها العريف قائلاً : لا شكر على واجب ، نحن لانقبل مكافأة على اعمالنا ،

اننا نعمل الواجب .
عندها يصير المزارع على اعطاء كل كشاف تفاحة فيتزل العريف
على ارادته . وما ان يتركهم الحولي حتى يباشروا الرقص
والانشاد .

الولد التائه

لقد تعب الكشافون فراحوا يستريحون . تدخل عليهم طفلة
ضائعة تائهة فيناديها احدهم ثم يقدمها الى رفاقه الذين يخفون من
الها فيقدمون لها الطعام ثم يصنعون عربة من خشب وعيدان .
وما ان ينتهى العمل حتى تحضر الام مفتشة عن بنتها فتجدها
بين الكشافين ، تفرح الام وتضع الطفلة في العربة التي تجرها امها ،
المعترفة بجميل الكشافين .

الاعمى

يدخل جماعة من اولاد الازقة يسخرون من اعمى مسكين ،
هذا يقذف قبعة وذاك يركله بوجهه ... وما ان يرى الكشافون
هذا العمل حتى يطاردوا الزعران ويقبضوا عليهم . بينما يقوم
كشافان بايصال الاعمى الى طريق سهلة المسلك .

ها هو العريف يتوجه الى المسجونين بكلمات مؤثرة ويشرح لهم
شيئاً عن واجب الكشاف ، فيؤمن الزعران بهذه الرسالة الانسانية
ويعلمون أنهم يريدون الانخراط في سلك الكشفية . يطلق سراحهم
فيحلفون اليمين ويصافحهم الكشافون ويغادر الجميع المسرح وهم
ينشدون .

كنز الحميم

بقلم : ب . ف . إفريت

نحن في الصيف ، والساعة الثامنة مساء .

فرقتان عائدتان بكنز من بلاد نائية تسيران على الشاطئ . وما ان وصلتا الى مكان مناسب حتى ضربتا الحميم ووضعنا الكنز في خيمة .

الحارسان يقومان بواجبهما ، والرفاق يريثون طعام العشاء ، وبعده يدخلون الحميم ويستسلمون الى الرقاد .

وما ان يشعر الحارس بحركات غريبة حتى يتقدم ليوى الخبر ، فينتصب أمامه كشاف يرتدي ثياب اللصوص وييده حربة مشهورة .

يستعد الحارس للمقاومة فيظهر من وراءه لسان آخران ، ويلقيان على رأسه قطعة من جوخ ثم يكبلون يديه ورجليه . ينزعون ثيابه ويرتديها احدهم ويتجه نحو الحميم ويبقى رفيقه في حراسة الأسير .

انه في خيمة الكنز يسعى في سحب الصندوق واخراجه ليحمله الى صاحبيه فينتبه الحارس الآخر وينذر الكشافين الذين يهبون الى القاء القبض على الشقي ، وما ان يعلموا الخبر حتى يسرعوا الى الحارس المكتم ويرجعوه الى الحميم حيث اجريت له الاسعافات اللازمة .

وفي هذه الاثناء يراقب اللسان الهاربان حركات العدو وينتظران فرصة لانقاذ رفيقهما الذي يطلب ماء من حارسه ، فيبتعد هذا ليحضر الماء فيتقدم اللسان من الاسير ويفكان وثاقه .

وحالاً يكتشف الحميمون عمل اللصوص فيقتفون آثارهم وتحصل معركة حامية الرطيس يقع فيها كشاف فيكسر رجله ، وآخر يصاب

بجربة وثالث يقع مغشى عليه الخ ...
ينقل الجرحى الى الحميم وتجري لهم الاسعافات . وبعد مدة يعود
بقية الكشافين ومعهم اللصوص الثلاثة وما ان يدخلوا الى الحميم حتى
يباشروا الرقص والانشاد ...
ها هي الشمس تطل من وراء الافق ، والكشافون يقوضون
الحميم ويتعدون واللصوص في حراستهم .

كيف وجد لفتجستون

هذا المشهد الصغير الذي يمثل لنا حادثة مؤلمة في حياة شيرين
انكليزيين يسهل القيام به على المسرح . او في الهواء الطلق .
وهو يظهر لنا ما قام به ه . م . ستانلي احد كشافى السلام .

المشهد

ادغال افريقيا الوسطى

يدخل الجنود السود وراء رؤسهم وهم يرقصون ، التام - تام ،
وينشدون اغنية القبيلة ثم يشكلون نصف حلقة يجلس في وسطها الرئيس .
يدخل عبد من الجهة اليمنى وينحني امام مليكه ويقول :
الزنجي : مولاي ! ان شيطاناً ابيض ، ان رجلاً ابيض يقترب منا !
الرئيس : ايصحه احد ؟ يقولون ان البيض لا يتنقلون فرادى .
بل جماعات كالجراد يحملون سلاحاً لامعاً ينفث النار ويقتل من بعيد .
الزنجي : لا يا مولاي ! انه وحيد . وليس معه إلا زنجيات
يحملان امتعته ويدلانه على الطريق .
الرئيس : وما سبب مجيئه الى هنا ؟

الزنجي: لا أدري يا مولاي! غير انه اعطاني هذه الهدية لأقدمها
لكم - يقدم الهدية - ثم يلتفت ويقول: انظره يا مولاي يتقدم من
غير ان ينتظر اذنكم الكريم! - يدخل لفنجستون ووراءه عبدان
يحملان على رأسيهما حاجياته .

لفنجستون : - يقف رافعاً يده اليمنى - السلام عليكم ايها
الرئيس المعظم !

الرئيس حاشيته : لم يسجد لي هذا الرجل الابيض - يتقدم
زنجي من لفنجستون ويطلب اليه ان ينحني امام الرئيس -
لفنجستون بصوت جهوري : انا لا انحني امام انسان ! انني
حيته واريته ان ليس في يدي اي سلاح .



انا لا اسجد الا لله وحده ! - يتقدم من
الرئيس ويصافحه قائلاً : تحية لك ايها
الملك ! انني سعيد برؤيتك انت وشعبك .
الرئيس : وعليك السلام ايها الرجل
الابيض .

لفنجستون : ان هديتي التي قدمتها
لكم تعني الصفاء والمودة تعني الامن
والسلام . نحن البشر اربعة فروع البيض
في اوروبة وبلاد العرب ، والسيود في
افريقية ، والحمري في اميركة ، والصفري في

آسية ، ولكننا ننسب جميعاً الى عيلة واحدة . والبيض اقوى
من الزنوج والحمري والصفري لانهم توصلوا الى معرفة الله مبداً

الكائنات فرفعهم درجات .

الرئيس : ولكن ، ما جئت تفعل هنا وانت وحيد ؟ ام ورائك

جماعة تقدمتهم ؟ الا تعلم ان الزنوج قادرون على القضاء عليك ؟

لفنجمستون : وما بهم ذلك ؟ بامكانكم ان تبسّدوا جسدي

والكنكم غير قادرين على مس روحي ، فهي باقية ترجع الى بارئها

راضية مطمئنة ...

انت لن تقتلني ، لانني حضرت لاسعادك ، حضرت لاقول

لك : انت روح مثلي .

الرئيس : ماذا ؟ روح كروحك ! لامتوت بعد موتي ؟ حقاً

نني اريدها ! ابامكانك ان تمنحني واحدة .

لفنجمستون : لا ! ان الله وحده هو القادر على ذلك ولقدمنحك

الروح من قديم فهي التي ترشدك الى الطريق المستقيم .

الرئيس : تلك اذن مسألة كريمة ! تفضل اجلس ، استرح ثم

ارشدني وزدني علماً .

— الى الزنوج : اسرعوا ايها العبيد واحضروا الطعام لهذا

الرجل العظيم ، نظفوا خيمة وضعوا امتعته فيها ، قدموا الطعام

لخادميه ودعوها يستريحان .

— يفرش العبيد الحصر فيجلس الملك في الوسط وقربه

لفنجمستون ، والعبيد من حولهما .

الرئيس : اصدقني الآن . من اين انت ؟ ولم انت ؟ والى

اين وجهتك .

لفنجمستون : انا رجل عادي . كنت في الصفر اغزل القطن في

مصنع كبير في بلاد بعيدة اسمها ايقوسيا وهي وراء البحار. وكنت
لما انتهيت من عملي اطالع في الكتب واقراء شيئاً عن بلادكم الجميلة
وما فيها من ازهار فاتنة وحيوان غريب... فاجتزت البحار بوزوقي،
وطال سفري حتى وصلت الى بلادكم فانطلقت في الصحاري ورأيت
الجبال والوديان، والانهار المتدفقة مياهها، والشلالات العظيمة،
المسماة بالدخان الرنان - وهو اسم قومي لشلالات فكتوريا - .
ولقد شاهدت كل شيء قرأته في الكتب - ضحك - ان اسداً
سطا علي وكاد يقتلني . انظروا آثاره في ساعدي الذي اسعفته
لانني كشف اداوي الجرح باوراق العشب والشجر .

الرئيس : ماذا ؟ بإمكانك ان تشفي المرضى والجرحى ؟

لفنجستون : اجل وبكل تأكيد .

الرئيس : احضروا حالا ولدي الجريح لمبولو .

لفنجستون : - متابعاً كلامه - ولقيت ايضاً رجلاً طيباً

القلب مثلك استقبلوني احسن استقبال - ها هو ولدك - يدخل

لمبولو مستنداً الى بعض الزوج وفي ساعده جرح بليغ . يجلس

لفنجستون فيعين هذا الجرح ثم يضمده قائلاً :

لفنجستون : سأعطيك دواء ناجعاً يشفيك بأقرب حين -

يضمده الجرح فتسمع ضجة في الخارج ويدخل وطني ينحني امام

الرئيس ويقول :

الزنجي : مولاي! لقد حضر ابيض آخر ووراءه فريق من الزوج

المسلحين بالبنادق والحراب - يدخل ستانلي ويتوجه نحو الرئيس

وما ان يرى لفنجستون يداوي لمبولو حتى يخلع قبعته ويخاطبه :

ستانلي : اخذك الطبيب لفنجستون ؟
 يقف لفنجستون ويتأمل الضيف الجديد ثم يصفحه .
 ستانلي : لقد انتهى عملي . فتشت عنك وبحشت طويلاً والحرف
 يلازمي لأنك في بلاد يحجب على غيرك اجتيازها .

لفنجستون : انا سعيد بمصادفتك ، قالت الابيض الوحيد الذي
 رأيته من الشهر . لا ادري لم لحمت بي ؟ ان كنت تريد شيئاً
 تفضل وتكلم ؟

ستانلي : انت تجهل ولا بد ان مواطنيك كانوا في حيرة من
 أمر تغيبك وطالما تمناوا عودتك الى انكاثرا . ولقد ارسلوني لاقفوا
 آثارك واعيدك الى وطنك .

لفنجستون : وما يتفنون مني ؟ انا لا ارى فائدة من وجودي
 هناك اما هنا فلي عمل اود القيام به . ما
 يريدون مني ؟



ستانلي : لا شيء ، سوى وجودك بينهم ،
 لقد قضوا مدة لا يعرفون خبراً عنك ، انهم
 يقدرون فضلك ويتمنون عودتك اليهم .
 لفنجستون : ليس لي الا وطن واحد
 وهو افريقية .

ستانلي : ولكنني مرسل لاعدوك الى
 ايقوسيا .

لفنجستون : انا لا افهمك مطلقاً ، ولا
 ادري من انت !

ستانلي : انا انكليزي مثلك . وكان اسمي رولان ، ابجرت في
صغري الى اميركة حيث تبنا في اقدمهم ومنحني لقبه ستانلي . وانا
اصبحت كبيراً اشتغلت في الصحافة وبوصفي صحافي ارسلت الى
هذه البلاد للبحث عنك .

لفنجستون : حسناً . وجدتني الآن فارجع الى الذين ارسلوك
وقل لهم ان صحتي جيدة وانني سعيد ، وان واجباً بحجرتي هنا .
ستانلي (منذهلاً) : ولكن ... الا تريد العودة معي ؟
لفنجستون : وطني حيث اجد عملا اتمه وواجباً اقوم به ،
انهم بحاجة الي ، اذن هنا وطني .

ستانلي : أهذا كل ما تريد قوله ؟

لفنجستون : اجل ، وكفى ! وان كنت بحاجة الى طعام او
الى راحة فيسعدني القيام بخدمتك ، وإلا فليس لي إلا ان اقول
لك : وداعاً . لان واجبي يدعوني الى الاعتناء بهذا الولد المرحوم
— يلتفت نحو لمبولو ويذهب اليه بعد ان يصفح ستانلي الذي
يذهب . يحمل الزوج لمبولو ويسيرون خلف ملكهم ولفنجستون .

سارق الماس

مشهد صامت يمثل في الهواء الطلق

عثر فريق من المخاطرين على ماسة ثمينة في احد مجاهل افريقية
الجنوبية . وفي اثناء تنقلهم اصاب الحيل مرض وبائي قضى عليها
فاضطر الرواد الي حمل امتعتهم واتمام السفر مشياً على الاقدام .
هاهي شمس الظهر ترسل اشعتها اللاذعة ، والمكتشفون

يضربون خيمهم ويأوون إليها خوفاً من القبط حيث يسترحون في النهار ويتابعون السير في الليل .

لقد اضرموا النار وطبخوا الطعام ، وفرشوا امتعتهم وراحوا ينشدون اغانيهم القومية ، ويتسلون بلعب الورق ، الخ ..

ثم اخرجوا الماسة من علبة السردين وتأملوها كثيراً ، وبعد ذلك ارجعوها الى مكانها ووضعوا العلبة في مكان امين .

اخذ منهم التعب كل مأخذ فناموا ووقف الحارس الذي أضناه

التعب مدة جلس بعدها يستريح ، فراوده النوم وانغض عينيه .

وفي هذا السكون الشامل ظهر اللص وزحف بحذر نحو الخيم .

وبعد ان تقدم الحارس تقدم منه اللص وسلبه بندقية وتوجه الى

علبة السردين فتناولها وانسحب طامساً الاثار التي تركتها اقدامه .

وما ان ابتعد عن الجماعة حتى استيقظ رئيس البعثة وهو يتشاءب

ولم يلتفت الى الحارس حتى رآه يغط في نومه فانقض عليه وهزه

بعنف وآلمه بكلامه .

نهض الحارس مذعوراً واستيقظ معه الجمع وراحوا يمحطرونه

باسللتهم عن الماسة ويلومونه على غفلته . وفجأة لاحظ اقدم

وقع اقدام فتبعوها وتحلف الرئيس ليؤنب الحارس ويدعوه الى

التكفير عن ذنبه بالبقاء وحده او بالانتحار .

ولم يمض وقت يسير حتى يعود الرفاق ومعهم اللص مكبلاً .

وما ان وصلوا حتى ألفوا محكمة قضت على اللص بالموت رمياً

بالرصاص على ان ينفذ الحارس ما قضت به المحكمة .

وما ان لفظ الرئيس الحكم حتى ابتعد اللص خطوات وادار

ظهره الى انكتشفين .

أعدم السارق برصاص الخرس ، ووضعت جثته في بطانية
وحملت الى القبر . وبعد ان ووري جسده بالتراب تقدم الحارس
من الرفاق وطلب العفو ، فتعاضت الجميع .
واخيراً قوضوا الخيم وتابعوا سيرهم والمناسه معهم .

الاستيلاء على دلهي

المشهد : جسر كشمير المتداعي في دلهي - فريق من
الضباط والجنود يستعدون لنسف الجسر

يحدثنا اللورد روبير في كتابه « احدى واربعون سنة في الهند »
عن كيفية استيلاء الجيوش الانكليزية على دلهي فيقول :
تقدم الملازمان هوم وسلكاد على رأس ثمانية جنود وبواق من
الفرقة الثانية والحسين ، وهمم الاول نسف الباب والجسر ليتسنى
المرور لبقية الجنود .

وما ان يفاجأ العدو حتى يطر الجنود وابلاً من الرصاص . ها
هو يتذف حمله من فوق باب الجسر ، من فوق التحصينات ومن
بين ثقوب الباب نفسه .

ولكن هوم البطل الذي لا يهاب النار ، اندفع ووراءه حملة
اكياس البارود ، وما كاد يصل الى مبتغاه حتى علم بمقتل رفيقه
الرفيق كارميشال وبجرح الرفيق الهندي هافيلدار . وبعدها نزل
الجماعة الى خنادق وتركوا امر اتمام المهمة الى سلكد الذي لم يشعل
النار حتى اصابته رصاصة اخترقت ذراعه ، وفخذه ، فناول الفيل

الى العريف بورجس فقتل هذا بعد اتمامه العمل .
دوى الانفجار ، ودق النفير فسمعت الفرقة الثانية والخمسون ،
واندفعت الى الامام واستولت على دلهي .
ولم يمض على ذلك ايام حتى قتل الملازم هوم بجادث انفجار في
منجم ، وانغض عينيه قبل ان ينعا بروية صليب فكتوريا الحربي
يزين صدره .

جيش افريقية الجنوبية

الفرقة التي جيشتها في حرب البوير كانت تضم عشرة آلاف
مقاتل ، وكانوا مكلفين بالمحافظة على الامن في الترانسفال وفي
مستعمرة الاورنج وفي سويتلند . ولقد ابلوا بلاء حسناً في البوير
وضاهوا الجنود البريطانيين .
ولباس الكشافة مقتبس عن لباس هذه الفرقة . لذا وجب على
الكشافين ان يتخذوا منها مثلاً رائعاً للافدام والشجاعة .
وهذا مشهد واقعي يمثل لنا القاء القبض على زعيم بويري .

المشهد

في اقصى المرسح قرية فيها خيم وبيوت من قش - وفريق من
الجنود السود منتشرون هنا وهناك - يدخل زعيمهم من اليمين
ووراءه زعيان آخرون فيهب الجنود الى تحيته برفع الايدي ثم
يقولون : بايات .

يتوجه اليهم الرئيس قائلاً ايها الاسود لقد اسرنا جماعة من بني
آرى اعني من الرجال البيض - ثم يطلب ادخالهم ، فيدخلون وهم

بالاغلال : ثلاثة رجال جرحى ، ونساء واطفال -

وما ان يصلوا الى وسط المسرح حتى يزجر الزنوج ويرقصون
رقصة الحرب ثم يتقدمون الى ذبح الاسرى فيمنعهم رئيسهم قائلاً:
قفوا ، ولا تقتلوا هؤلاء ! يمكننا ان نعذب نفوسهم . لقد طلبنا
فدية من حكومة براتوريا . وما ان نستلم الذهب حتى نطلق سراح
الاسرى فتقتلونهم ...

وعندها يظهر من الجهة اليمنى احد ضباط افريقية الجنوبية وما
يراه الجنود حتى ينسحبوا وراء رئيسهم ويحدجوا الزائر الجديد
بنظرات حادة .

الضابط : ما يعني هذا ، ايها الكلاب ؟ - يتقدم من رئيسهم
ويقول :

الضابط : ايها الزعيم سيكوحو ، انا رسول الملك الابيض العظيم
- يتأثر الجنود تاركين رئيسهم في وسط المسرح ، عندها يشهر
الضابط مسدسين ويقول :

الضابط : لا تتحركوا ، وإلا قتلت زعيمكم ، الى الورا در ؟
ليرم كل منكم سلاحه ؟ - ينفذون الامر - ثم يلتفت الى الاسرى :
الضابط للاسرى : وانتم ايها الرجال ، عودوا الى سبيلكم فانتم
بأمن وسلام . - يخرج الاسرى من اليمين -

الضابط للزنوج : سيتبعني الآن زعيمكم ، وإلا فاني قاتله -
يلتفت الى الزعيم قائلاً : خير لك ان تتبعني لأنني سأخذك حياً او ميتاً
فاختر ما شئت . وانتم ايها الجنود ، الى قريتم وبيوتكم وبدون
هذا يموت سيكومو - يخرج الجنود من اليسار - إلى سيكومو :

والآن اتريد ان تسير ؟

يلتفت سيكومولينادي جنوده فيجابه الضابط بمسدسه وعندها
يخرج الزعيم يائساً ووراء الضابط الذي يلتفت الى الوراء حتى
لا يفاجئه الزوج ويقتلوه .

بروكاهونتاس

او

أسر القائد جون سميت

المشهد : ادغال فرجينيا عام ١٦٠٧

يدخل من اليمين فريق من الهنود الحمر . يأمرهم رئيسهم بالوقوف
والاختفاء . ويبقى وحده متطلعاً الى الامام . يتقدم منه عريف
الطليعة فيتهامسان بصوت مسموع من النظارة .

جناح الصقر - عريف الطليعة - : ماذا ترى ايها الثعلب الفضي ؟
الثعلب الفضي : انني ارى شعباً غريباً . آه لقد اختفى الآن ،
انظر ، هنالك هندي من قبيلة الاسوكس وبالقرب منه انسان حاسر
الرأس ، يرتدي ثياباً من الجلد والجوخ ، وعلى رأسه شيء مرتفع . ان
له يدين وساقين ولكن لونه عجيب ، ليس برونزياً ولا احمر ، انما
ابيض ناصع .

جناح الصقر : ربما كان ساحراً او ابليساً .

الثعلب الفضي : - يتابع نظراته - هناك ... انظره يتحرك
- يقفز عريف الطليعة ويتمدد بالقرب من الثعلب - انه بالقرب
من الشجرة . ماذا يحمل ؟ انه يحمل عصا حديدية لامعة . آه !



انه يصوبها نحو البط -- تسمع طنقات
بعيدة --

عريف الطليعة : ايها الجنود ! ان
امامنا شيطاناً ينفث اللهب والدخان من
عصا حديدية .

الثعلب الفضي : اجل ! انظروا
الطيور المذعورة هاربة أمامه .

عريف الطليعة : انه شيطان ! أي
نصر لنا في قتله وفي التخلص من بطشه !!
الهنود : لا ! لا ! هذا ابليس ! وهو
قادر على محقنا ! !

الثعلب الفضي : اجل ، هذه هي
الحقيقة ، اذكروا القول المأثور : « دعوا الكلب النائم آمناً فانه
لن يعضكم ابداً » . ما لنا وللشيطان فهو لن يضرنا ! ...
الهنود : احسنت ، احسنت ! ان قولك هو الفصل .

جناح الصقر : ماذا تقولون ؟ ان كلامكم كلام نساء ! الستم
كشافين وجنوداً تقشع ابدانكم من رؤية الاعداء ؟ العدو قوي
ولكن العظمة في الانتصار عليه ... أنخشونه وانتم أربعة هنود ؟
ليكن الشيطان ... ارجعوا الى خيامكم ولا تتبجحوا بانكم
محاربون ... انكم كلاب ، لأن آراءكم آراء كلاب . أما انا
فساطارده ، ابليساً او غير ابليس وسأقبض عليه .

الثعلب الفضي : عفواً ايها العريف . أنا لست كلباً ! ! انا كأي



انسان .. ولكن .. لشيطان
او .. لساحر ومع ذلك فانا
معك ان احببت مطاردته .
الهنود : كلنا معك ! كلنا
معك !

جناح الصقر : حسناً ايها
الكشافون ! انتبهوا ، انه
يتقدم منا يا للحظ ! سنأسره
ونقدمه هدية للملكنا .. اختبئوا
وانقضوا عليه ثم تخلصوا من
شره . يختبئون في الجهة اليمنى
ويدخل القائد سميت من الجهة
اليسرى يجر وراءه هندياً
مربوطاً الى ساعده الايمن .

سميت : ماذا تقول ، ايها الصديق الخائن ؟ لقد اخبرتني ان
لا هنود في هذه الناحية .. انظر وقع الاقدام الحديثة .. إنهم بالقرب
منا .. حسناً فعلت بربطك وإلا لهربت وتركنتي بلا دليل . اعلم اننا
سنتقاسم المصائب . أعجبك هذا يا دليلي الاحمر ؟ — يمرق سهم
بالقرب منه — آه ليسوا بعيدين ... لقد وصلوا ولكنهم سيروا
ان الطريدة اللبنانية قادرة على مقاومة عنيفة — تسمع اصوات
الهنود ، وتري سهامهم تشق الفضاء ، فيطلق سميت النار ، يحشو
البندقية ويطلق النار ثانية . اما الدليل فيقفز خلفه مذهولاً .

سميث (ضاحكاً) : هه ، هه ! انهم لا يحبون بندقيتي ، لقد
هرب الكلاب بعد ان عاتق أحدهم التراب - يداعب بندقيته -
أحسن يا بندقيتي ، انك ابنة بارة وهم بحاجة الى طقاتك - يطلق
النار - حسناً انهم يتقدمون ، ورئيسهم يجرحهم الى الموت ، سترى -
يطلق النار ثم يلتفت الى دليله قائلاً : تشجع يا غاذزوك ! ان
رئيسهم يدهشني . لقد اصابته رصاصتي وما زال على رأسهم ! حقاً
انها معركة عظيمة . احرسني يا رب حتى اريهم ما يفعل اللبناني -
يتقدم فيقع الدليل المذعور جاراً معه سميث .

سميث : آه يا خبيث ، لقد خسرنا المعركة ! .. - يندفع الهنود
ويكبلونه - يقف لاهثاً مرة ، وضاحكاً اخرى - يقف الهنود
خلفه و امامهم عريفهم يتكلم والدم يقطر من ساعده .

عريف الطليعة : لقد اسرناك ايها الشيطان ، بعد ان فتكت
باربعة جنود بسلاء . انك بايدينا وسنقدمك الى ملكنا .

سميث : وعقيدتي ، انها معركة عظيمة استحققت فيها الانتصار
ولو لم تكن يدي مغلوله لصافحتك . ان الفضل في انتصارك عليّ
يعود الى هذا الخادم الخنث الذي تركني أقع بعد ان قضيت على
بعض رجالك . ولكن من يتقدم هناك ؟

- يسمع نشيد قومي ، ينتصب الهنود ، ايديهم اليمنى الى
العلاء ويشتركون في الانشاد - يدخل الملك يوهاتان من اليمين
وراءه قواد جنده .

الملك : ما هذا ؟ ما وراءك يا جناح الصقر ؟
جناح الصقر : مولاي ! لقد حاربنا الشيطان واسرناه تاركين له

حياته ليقف بين يديكم . ها هو امامكم ينتظر مشيكم - يقدم



البندقية - لقد نفث من هذه
لآلة برقاً ورعداً ملأ السماء ،
وحمل الموت الى بعض جنودنا
الابطال . انه شيطان رجيح .
الملك لسميث : من انت ؟
شيطان . . . ساحر ؟ او هندي
طلي باللون الابيض ؟ وما تعمل
هنا ؟

سميث : السلام عليكم ايها
الملك ! انا لست شيطاناً ولا
ساحراً ، وانما انا رجل ،
وبالحقيقة لبناني اعني اسمي من
رجل - حضرت من وراء

البحار ، وبلادي بعيدة جداً . فيها كثير امثالي . انا رسول ملك
قوي سيصبح مولاك بعد حين .

الملك غاضباً : ماذا ؟ ملك اقوى مني ! كيف تقوى ايها الشقي
- شيطاناً كنت او غير شيطان - كيف تجسر على التفوه امامي
بمثل هذا الكلام ؟ لقد سمعت شيئاً عن الملك يوهاتان عرقكم
الابيض . . . ولكن ألا تخشى بأسني وجبروتي ؟

سميث : لا ! أنا أعلم المحيط وهيجانه ، وأعلم ايضاً ان غضب
الانسان ! وهي من غضب المحيط - يتسم - اذ كر انني لبناني ،

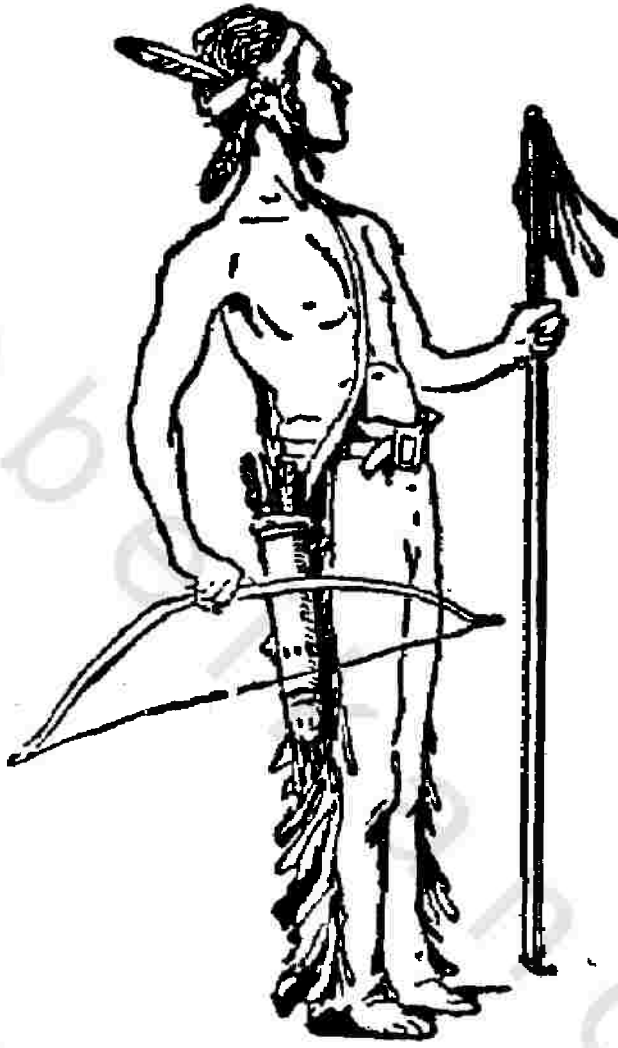
واللبناني لا يعرف الخوف الى قلبه سيلاً.

الملك : ها ! لا تعرف الخوف ؟ سنرى الآن ... يستل خنجره
ويهمم مزججراً كمن يقصد قتل خصمه ، فلا يتأثر سميت .
الملك : آه !

سميت : اذن انت تمزج - بيتسم - لقد ظننت انك قاتلي -
تدخل بنت الملك الاميرة بوكاهونتاس من اليمين ثم تقول : من هو
هذا المخلوق العجيب ؟ سيقولون انه رجل . ولكنه غير أحمر . ان
عليه دلائل النبل واأسفاه ! أي شقاء في الوقوع تحت سلطان ابي ولا
شك انه قاتله ...

الملك لسميت : ألم تحف ؟

سميت : لا ! لم الخوف ؟ لقد فكرت بموتى من زمن بعيد ،
فأنا لا أهابه لأنني اعتقد انه مضاف كريم .
الملك : ادعائك صداقة الموت دليل على طيبة قلبك وعليه
يجب ان تذوق حتفك . فانا لم أرَ الدماء من مدة واحب ان امتع
نفسي برؤية دماء البيض - بوكاهونتاس تخر على الارض وتضم
اذنها - ولم يكون سروري بعد ان اراك ترتجف وتلتمس العفو
ينادي الجنود ، هيا اطرحوا الشيطان ارضاً وبرهنوا له ان الموت أصعب
مما يظن - يطرحون سميت على ظهره ويتناول هندي رجله
ويتأخر الباقيون بعد اطمئنانهم الى استسلامه . يستعد هنديان آخران
لتجربة فأسيهما ، ويرقص الجميع حول المحكوم عليه منشدين .
ثم يتقدم المنفذان ، ويبقى سميت رابط الجأش . فترك بوكاهونتاس
امام أبيها وتقول :



بوكاهونتاس : مليكي !
 من النادر ان اطلب هدية
 منك ، وها انا الان اتوسل
 اليك ان تمنحني هذا الابيض
 يخدمني عند ابتعادي عن
 المعسكر ، وهو عبد يمكنني
 ان افتر به ، هو غريب
 ولكنه شجاع قوي .
 لا تقتله وانما امنحه الى فلذة
 كبدك .

الملك : لا يا ولدي .
 ان كان المشهد يؤثر عليك
 فانسجي - انه سيموت -
 للجنود :

ارفعوه الآن وجربوا وسيلة ثانية تحطمون بها جبروته - تتأخر
 بوكاهونتاس ويقف سميث .

الملك : الموت يقترب منك ، ولا سبيل الى نجاتك ! ألم تحف الان؟
 سميث : لا ، لن اخاف ! نحن لم نخلق لانفسنا ، ونحن نعلم ان لنا
 الها يعطف علينا احياء وامواتاً .

الملك : ان كل شيء ينتهي بعد الموت .
 سميث : انت مخطيء . فنحن نعتقد بحياة ثانية .

الملك : دنا اجثك ! انا لا أعلم من دفع بك الى هذه البلاد ،
ولكنك ستعلم ان لا سلطان للطفك علي . انت ستوت .

سميث : جئت الى هذه البلاد من اجل ملكي ، من اجل
الهي ومن اجل ابناء وطني . جئت لابسط نفوذنا في هذه الارض حتى
تتعرف انت وقومك الى الله . جئت لأنشر الامن والسلام ،
واعرفكم المدنية . فان لم تقتلني كان خيراً ، وإلا فالشقاء بانتظارك ،
لان بعثتنا ستصل بعد حين . وقتلي لا يفيدكم . اعلم ايها الملك المتوحش
ان كلمة اللبناني مقدسة ، هو يفكر باعدائه وباصدقائه وهو يقوم
بواجباته حتى آخر لحظة من حياته .

الملك بخطو غاضباً : كفى ، انك تسعى في الانتصار علي . ار كع
ايها الكلب . وانتظر حتفك - للجنود المحقوا هذه الحشرة الدنسة -
تدفع الاميرة وتحول بينه وبين الجنود قائلة :

الاميرة : عندكم ايها الجنود . انا اميرتكم . اقتلوني حتى تصلوا
اليه - للملك - ملكي ، انا لا اناديك ابي ! ايها الملك لقد شيدت
عرشك فوق الجثث ، وأنا اعلم الآن ان اعمالك جد فظيعة ، وغير عادلة
- يحني الجنود اسلحتهم ويتجادثون - اجل انها على حق .

الاميرة لايها : انا مطيعة لك حتى الآن ، وبعد ان تفتحت
عيناي علمت انك ملك غاشم ، تظلم قبيلتك فان صممت على قتل هذا
الرجل فستقتل ابنتك ايضاً لانني لن اتركه يموت وحده - للجنود -
اتموا ايها الجنود البسلاء واجبكم - لا يتقدم احد من الجنود -

الاميرة : ما بالكم ! اخفتم مني وانتم الذين لم تتراجعوا امام العدو
جناح الصقر : ينحني امامها - لا ايتها الاميرة الحسنة ! انا

نقتل الرجال دفاعاً عن وطننا ولكننا لا نجسر على رفع يدينا امام امرأة ! بل امام اميرتنا .

الملك غاضباً : ماذا تقول ؟ ما هذا الكلام ؟ انك تتكلم كمن ليس له ملك . نفذ الامر ، اطعنه في قلبه ، اقلتها معاً ، فهي ليست مني . — يتردد الجنود — تعصون امري ايها الكلاب ؟ انا اقلتها ، وستموت انت ايضاً يا جناح الصقر . — يدخل من اليسار جندي هندي ويركع امام الملك — نسمع طلقات بعيدة .

الجندي : مليكي ! لقد حضرت الشياطين البيضاء ، ولن يتمكن احد من الوقوف في وجهها .

الملك للجنود : تشجوا واقتلوا الشياطين الزاحفة ، ولن يقتل شيطاننا ريشة نبيلة . صوبوا نبالكم — الملك والجنود مشغولون بالحرب — تتقدم الاميرة وتقطع وثاق سميت وتصافحه . وما ان تسلمه خنجرأ حتى يهجم على الملك ويجره من شعره .

سميت : ارجع الى نفسك ايها الملك — للجنود الهاجمين للدفاع عن ملكهم : قفوا عندكم . لا تتحركوا والا قتلت ملككم . — يبقى الجنود مكانهم ويتقدم سميت والملك — تسمع اصوات الحرب ، وطلقات الرصاص فيتطلع الجنود الى مصدر الضجة . سميت واقف الى اليسار قبالة الملك — بوكاهونتاس في الوسط — الجنود الى اليمين والى الراء .

سميت : ان اردت ان نحيا حياة هادئة فعليك بالاستسلام الينا . ان إلها اقوى من اوثانك ، وملكنا يحكم عشائر اقلها اقوى من عشيرتك . فان اقلعت عن قتل بني جنسك وترفعت عن اغتصاب

ما شئتهم فانك تحيا في ظلال العلم اللبناني بأمن وسلام . — يتهامس
الجنود فيلتفت سميث اليهم : وانتم ما تقولون تؤثرون الحياة
الآمنة في ظلنا ام تؤثرون العبودية والبؤس ؟
جناح الصقر : اننا نود الانضمام اليكم . ولكننا اوفياء لمليكنا
نفذ مشيئته .

سميث : من حقكم ان تكونوا اوفياء لمليكم . والآن علام
صممت ايها الملك ؟ اتريد ان تخضع وشجعانك لمليكنا القوي ام
تفضل المقاومة والجدلان ؟

الملك بشدة : انت تتكلم كملك او كمنتصر ، وليس كأسير .
يجب ان تكون اما محتل العقل واما شجاعاً ، لانني قادر على قتلك
بطعنة واحدة .

سميث : شجاع او مخبول ... هذا لا يكفي لان ورائي جماعة
قوية ستظهر عاجلاً — يشير الى اليسار — فكر ايها الملك ، واعلم
ان لبنان لا يتخلى عن هدفه النبيل — ستبقى ملكاً ترعاك عين
لبنان الساهرة .

الملك لجنوده : لقد سمعتم ايها البسلاء قوله . فماذا تريدون
انحارب هذا الرجل الابيض او نقبل ما يريد ؟
جناح الصقر : لنخضع ايها الملك اني هذه القوة التي توعدنا فنصبح
افوياء بفضلها .

بوكاهونتاس : تركع امام الملك وتخطبه : اعود الآن وادعوك
ابي ، واستحلفك بذناء قبيلتنا واطفالها ان تحالف هذا البطل وان
تسمح لبلادنا بحياة هادئة — تقبل يدي والدها وتبقى جاثية .

الملك : حسناً ايها السيد النبيل . اننا نخضع لملكك وسنكون
أوفياء لعرشه - يرفع يده مسلماً سلام الكشافة .
الجنود : يسلمون ايضاً ، ونحن له أوفياء !!
سميث : يخرج علماً لبنانياً ويرفعه على عصا كشفية ويقول هذا
علمكم ، علم لبنان العظيم !!
يسلم الجنود ويخرجون منشدتين بينما تصدح الموسيقى النشيء
اللبناني .

الملابس

الجنود - لباس الرأس : عمامة ، اربع ريش ، شرابة من وبر
الحيل - الجسم عار ، مدهون بلون احمر قرميدي ، السروال من
قماش ملون ، الارجل حافية ، سهام ، اقواس وعصي .
الملك - لباس الجنود مع معطف جميل .
الاميرة - عمامة ، ثلاث ريش ، شرابة من وبر الحيل على كل
كتف ، قرطان في اذنيها ، عقد من لؤلؤ ، قميص وتنورة ملونان ،
اوجلها حافية .

جون سميث - قبعة عريضة الاطراف ، عليها ريش ، لحية
وشاربان ، سروال وجراب ، حذاء كبير وبندقية قديمة .

الخطف

على المسرح عامل يقطع العشب وقربه ابن المزارع يلعب .
تدخل طليعة من الكشافين ويطلب عريفها من العامل ان يسمح
لهم بالتخييم . يقبل هذا فتضرب الحيم ، وتضرم النيران . ثم يتعد
الكشافون تاركين احدثهم للحراسة .

ينام الحارس ويقبل ولدان شريان - ويبي الكسلان ، وتيم
الثعبان - ويسألان العامل صدقة فيناولها قطعة نقود ، ولكنهما
لم يقتنعا فراقباه حتى انصرف وتقدما من ولد المزارع وخطفاه ،
وهنا يقع حذاء الطفل ويترك اثراً .

وبعد غيابهم يحضر المزارع فيغضب لرؤية الحميم والنيران
فينادي عامله ويوبخه . وهنا ترجع الطليعة فيتقدم المزارع من
عريفها ويشتمه طالباً اليه مغادرة المكان فيجيب العريف بان العامل
أذن له . يفتاظ المزارع ويصرخ في وجه العامل الذي يعود مذعوراً
ويعلن اختفاء الولد . فيتقدم العريف طالباً السماح له للبحث عنه .
يقتفي الكشافون الآثار ويعودون منتصرين فيعتذر المزارع
وتقضي الطليعة ليلتها ثم ترحل صباحاً .

النشالون

يدخل شريان ، همما البحث عن طريدة فيراقبهما الكشافون :
ثم يأتي رجل هرم عليه دلائل الذبل ، لباسه نظيف ، وبيده عصا .
يسير وهو يدخن . وما ان يراه اللسان حتى يتقدم احدهما ويشغله
بالحديث طالباً معونته لأنه لا عمل له .

وفي هذه الاثناء يغافله اللص الثاني ويرمي على رأسه كيساً
فارغاً ، فيتسنى للاول ان يسرق ساعته . غير ان الكشافين ينقضون
عليهما ويشدون وثاقهما . ثم يرسلون احدهم ليعلم الشرطة .

يتناول الرجل مالا ويقدمه الى العريف فيرفض هذا المال
واخيراً يسلمه حوالة يوزع مالها على الافراد ، ويودعهم شاكرأ .

الغاز الخانق

يشم الكشافون رائحة غاز فيقفزون على أرجلهم ويسدوت
أنوفهم الخ...
يدخل الرجال تباعاً وهم يترنحون من تأثير الغاز وعندها يسد
الكشافون أنوفهم بمناديلهم ويتقدمون من الرجال المسمومين
ويربطونهم بحبال ثم يسحبونهم واحداً واحداً الى مكان أمين
ويجرون لهم الاسعافات اللازمة .