ألعاب داخل الجدران

التعارف:

يجلس جميع الأفراد فى دائرة على أن يجلس القائد معهم وبينهم .

يقول القائد «مثلاً» أنا اسمى «على توفيق» . فيقف الكشّاف المجاور له وعلى يمينه ويقول : تشرفنا يا سيد على توفيق . أنا «سعيد إبراهيم» . ثم يجلس. فيقف الكشّاف الذى على يمينه ويقول . تشرفنا يا سيد على توفيق ويا سعيد إبراهيم . أنا أسمى «يوسف كامل» ... وهكذا حتى آخر الدائرة .

النفى والإيجاب :

يقف من كل طليعة شخصان أو أكثر على صف واحد أمام القائد . يبدأ القائد فى التحدث إليهم وموجها إليهم أسئلة على أن تتجنب إجابتهم لفظى «نعم» أو «لا» (ولا يشترط توجيه الأسئلة بالترتيب).

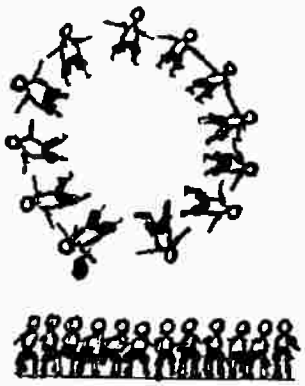
من يخطئ يخرج من اللعبة . والفائز هو الذى يستمر حتى آخر فرد.

تعرف على زميلك :

تقف الطليعة الأولى فى دائرة ويرقّم الأفراد تسلسليًا ويشترط عدم وقوفهم بترتيب تسلسل الأرقام . وتقف الطليعة الثانية فى صف واحد أمام الدائرة وعلى مسافة مناسبة على أن يرقم أفرادها بنفس أرقام الطليعة الأولى ويشترط أيضًا عدم وقوفهم بترتيب تسلسل الأرقام .

تبدأ اللعبة بأن ينادى القائد على رقم «٣» مثلاً (أحد أفراد الطليعة الثانية) فيتقدم حامل الرقم إلى داخل الدائرة ويبدأ فى المرور على أفرادها . وفى نفس الوقت يقوم أفراد الطليعة الأولى (التى فى الدائرة) بالتصفيق المستمر. فإذا توقف التصفيق كان معنى ذلك أنه يقف أمام زميله الذى يحمل نفس الرقم فيصافحه ويتعرف كل منهما على الآخر ثم يثبت مكانه حتى آخر اللعبة . وعندئذ ينادى

القائد على رقم آخر وهكذا حتى يأخذ كل فرد فى الطليعة الثانية مكان أمام زميله فى الطليعة الأولى شكل «١».



شكل (١)

النصف الآخر :

تجهز أقراص من الورق المقوى بأقطار مختلفة وبحيث يكون عددها مساو لنصف عدد الحاضرين . ثم تقطع هذه الأقراص مناصفة وتخلط ببعضها البعض . يعطى لكل فرد نصف قرص ويطلب منه البحث عن حامل النصف الآخر المتمم للنصف الذى معه . فيتصافحًا ويتعارفًا على بعضهما .

ترادف الأسماء :

تجهز قوائم بعدد الطلائع ويكتب فى كل قائمة الجزء الأول من بعض الأسماء المترادفة . ثم تسلم هذه القوائم إلى عرفاء الطلائع لتقوم كل طليعة فيما بينها بتكملة الجزء الثانى منها.

مثال (ملح وفلفل – عسل وطحينة – ليل ونهار - شمس وقمر – ورقة وقلم- صيف وشتاء – قط وفأر – رعد وبرق – إبرة وفتلة – مشكح وريمة – زقزوق وظريفة – حديد وزرنيخ – حلة وغطاها – قوس وسهم).

الدول وعواصمها :

تجهز كروت بعدد مساو لضعف عدد الحاضرين ويكتب على نصف هذه الكروت أسماء دول مختلفة مثل (مصر - أمريكا - إيطاليا - السودان ... إلخ). وتكتب على النصف الآخر عواصم هذه الدول.

تخلط هذه الكروت ببعضها وتوضع داخل صندوق ثم يتقدم الأفراد بالتناوب ليأخذ كل منهم أحد هذه الكروت ثم يبدأ فى البحث عن الجزء المتمم لما لديه . أى أنه يبحث عن اسم العاصمة إذا كان لديه اسم الدولة . ويبحث عن اسم الدولة إذا كان لديه اسم العاصمة .

الإشاعة :

يجلس الأفراد فى دائرة . يبلغ القائد رسالة قصيرة شفهية همسًا إلى أحد أفراد الدائرة . والذى يقوم بإبلاغها همسًا إلى جاره وهكذا إلى أن يعود الخبر إلى الفرد الأول ثم إلى القائد مصدر الرسالة .وعندئذ تعلن الرسالة فى صورتيها الأولى والأخيرة .

سرعة البديهة :

يقف الأفراد فى صف واحد ويتقدم القائد نحوهم ليواجه كل فرد على حدة ثم يقوم بلمس جزء من جسمه وينطق فى نفس الوقت باسم جزء آخر من جسمه وعلى اللاعب المواجه له أن يلمس من جسمه الجزء الذى تلفظ به القائد ذاكرًا فى نفس الوقت اسم الجزء الذى كان يلمسه القائد .

فمثلاً إذا لمس القائد يده وقال هذه عينى . فعلى اللاعب أن يلمس عينه ويقول هذه يدى .

بر . جو . بحر :

يجلس الأفراد فى دائرة والقائد فى مركزها وبيده عصا.

يشير القائد لأحد الأفراد بعصاه هاتفًا بأى كلمة من هذه الكلمات الثلاث (بر . جو . بحر) . فإذا هتف بكلمة بر . كان على الفرد أن يذكر فورًا اسم حيوان

برى . وإذا هتف « جو » ، يذكر اسم طائر . وإذا هتف « بحر » ، يذكر اسم نوع من الأحياء المائية.

يتلاحظ عدم تكرار الأسماء . فإذا أخطأ الفرد أو ذكر اسم سبق ذكره يستبعد من اللعبة ويفوز آخر فرد يبقى فى الدائرة .

من جد وجد :

يجلس الأفراد فى دائرة ويطلب من أحدهم مغادرة المكان. ثم يختار الأفراد أحد الأمثلة المشهورة من ثلاث أو أربع مقاطع . وتقسم الدائرة إلى عدد هذه المقاطع ولنفرض أن المثل هو « من جَدّ وجد » أى ثلاث مقاطع فتقسم الدائرة إلى ثلاثة أقسام . وكل قسم يختص بمقطع واحد يردده.

يستدعى الفرد الذى سبق وغادر المكان ليقف داخل الدائرة وينصت إلى هتاف بقية الأفراد ليتعرف على المثل المختار . فعندما يعطى القائد الإشارة تهتف الأقسام الثلاثة فى وقت واحد كل حسب مقطعه .

للفرد الحق فى ثلاث أو أربع محاولات . فإذا نجح صفق له الحاضرون .

كشاف - جوال :

يجلس الأفراد فى دائرة والقائد بينهم .

ويبدأ العد التسلسلى من عند القائد برقم « ١ » يليه من هو على يمينه بالعدد «٢» وهكذا . وحينما يصل العد إلى رقم « ٥ » يذكر اللاعب الذى عليه الدور كلمة «كشاف» بدلاً من الرقم . ويستمر العد بعد ذلك «٦» وهكذا تذكر كلمة « كشاف» بالنسبة لأى عدد يحتوى على رقم «٥» أو مضاعفات الخمسة . ويمكن أن تؤدى هذه اللعبة بالنسبة للرقم «٧» بأن تذكر كلمة «جوّال» بالنسبة لأى عدد يحتوى رقم «٧» أو مضاعفات السبعة .

كما يمكن زيادة فى التصعيب بين الطريقتين معاً . يستبعد المخطئ من اللعبة والفائز من يستمر أطول وقت شكل «٢» .

بداية من النهاية :

يجلس الأفراد فى دائرة . ويبدأ الفرد الأول بذكر اسم مدينة ما . وعلى من هو على يمينه أن يذكر اسم مدينة أخرى بحيث يبدأ اسمها بآخر حرف من حروف المدينة الأولى . وهكذا بالنسبة لباقى الأفراد .

شكل (٢)

مثال : إذا قال الأول «بنها» يقول الثانى «أسوان» ويقول الثالث «نابولى» وهكذا.

البستان:

يجلس الأفراد فى دائرة. يبدأ الفرد الأول قائلاً «أنا أحب الموز» ، فيقول من هو على يمينه «أنا أحب الموز والتفاح» ، فيقول الثالث «أنا أحب الموز و التفاح والكمثرى» ، وهكذا حتى نهاية الدائرة .

يستبعد من اللعبة من ينسى نوعًا من الأنواع التى سبق ذكرها أو من يخطئ فى ذكر الاسم .

تكوين الكلمة :

يجلس الأفراد فى دائرة . والمطلوب تكوين كلمة من خمسة حروف ، مثلاً يبدأ الفرد الأول بذكر أحد حروف الهجاء وليكن «ت» ، فيذكر التالى له وعلى

يمينه حرف «و» ، ويذكر الثالث حرف «ح» ، والرابع حرف «ى» ، والخامس حرف «د» ، فتصبح الكلمة «توحيد» . يستبعد من اللعبة من يخطئ ويذكر حرفًا يتم الكلمة قبل الحرف الخامس .

الراوى :

يجلس الأفراد فى دائرة . ويبدأ الفرد الأول فى سرد قصة ثم يقوم من يليه على يمينه بتكملة القصة ثم الثالث ، وهكذا حتى نهاية الدائرة .

الشطرنج :

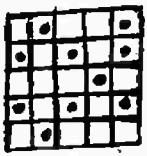
تعد لوحتان كل منهما مقسمة إلى ٢٥ خانة ، ويعطى للكشّاف «أ» لوحة وعدد ٥ فولات وعدد ٥ حمصات ، ويسلم للكشّاف الثانى «ب» نفس هذه الأشياء .

تبدأ اللعبة بأن يقوم الكشّاف «أ» بوضع الفول والحمص الذى معه فى خانات اللوحة التى معه كيفما اتفق . ثم يتيح فرصة ٥ ثوانٍ للكشّاف «ب» لكى يتفحصها ثم يحجبها عنه .

والمطلوب من الكشّاف الثانى «ب» أن يضع ما معه من فول وحمص على لوحته وبشرط ان تكون فى نفس الأوضاع التى كانت على لوحة الكشّاف «أ» .

تحتسب نقطة لكل وضع صحيح . وتخصم نقطة لكل وضع خطأ .

يتبادل الكشّافين اللعب والفائز من يحرز أكبر عدد من النقط شكل «٣»



شكل (٣)

س ، جـ :

تقف الطلائع فى هيئة قطارات وبين كل منها مسافة مناسبة . ويقف القائد فى مواجهتها . ثم يقوم القائد بتوجيه سؤال للفرد الأول من كل طليعة على حِدة . إذا كانت الإجابة صحيحة تحتسب نقطة ويأخذ هذا الفرد مكانه فى مؤخرة الطليعة . أمّا إذا كانت الإجابة خطأ فيصححها القائد ويعود الفرد إلى مؤخرة الطليعة وحيث يبدأ القائد فى سؤال رقم «٢» بسؤال جديد .

نموذج من الأسئلة :

ما هو تاريخ الاجتماع السابق – ما الفرق بين القِدم والقَدم – لماذا يجرى الكلب أحيانا وذيله بين أرجله – ما هو تاريخ ميلاد عريف طليعتك – ما هى الجهة المقابلة للجنوب الشرقى – ما هو الطائر الثديى – هل السمك يلد أم يبيض – اذكر البند رقم «٥» من قانون الكشّافة – اذكر أهم شارات الهواية .. إلخ) .

فاقد الذاكرة :

قبض كمسارى القطار على شخص لا يحمل تذكرة وقام بتسليمه للشرطة عند أول محطة يقف بها القطار . وبالتحقيق مع الراكب اتضح أنه فاقد للذاكرة ووجدت معه الأشياء الآتية (توضع على منضدة هذه الأشياء وهى: مشط – مفك صغير – تذكرة ترام مستعملة – بضعة قروش – علبة كبريت .. إلخ) .

ثم يسمح لكل طليعة بإلقاء نظرة على هذه الأشياء ثم بثلاث دقائق فقط لكتابة تقرير عما استطاعت استنتاجه من هذه الأشياء بالنسبة لصاحبها .

نموذج للاستنتاج :

المشط يشير إلى أن الرجل ذو شعر طويل (ليس بالأصلع) ، المفك يشير إلى أنه عامل (كهربائى مثلاً) ، تذكرة الترام والقروش تشير إلى أنه رقيق الحال ، علبة الكبريت تشير إلى أنه مدخن .. وهكذا .

وتفوز الطليعة التى استنتاجها أقرب ما يكون إلى الصحة .

كيف تتصرف :

يتلو القائد أمام جميع الطلائع أربعة مشاكل ويطلب منهم إيجاد حل لها ، فتجلس كل طليعة فى ركن من الأركان وتناقش هذه المشاكل للوصول إلى أحسن الحلول ثم تقدم تقريراً مكتوباً بذلك والطليعة التى تقدم أصوبها تكون هى الفائزة.

المشكلة الأولى : خرجت من مكتب القائد الساعة ٢ بعد الظهر تحمل رسالة لتوصيلها لشخص ما على بعد ٨ كيلومترات فى تمام الساعة ٣,٣٠ . واختصارًا للوقت سلكت طريقًا غير مطروق ، وفى منتصف الطريق اندفع نحوك كلب شرس فتسلقت شجرة لتتحاشى شره . ولكن الكلب ظل رابضًا أسفل الشجرة فى انتظار نزولك. الوقت يمر بسرعة فماذا تفعل ؟ شكل«٤»

شكل (٤)

المشكلة الثانية : كنت تسير فى طريق ضعيف الإضاءة حتى كان يخيل إليك أنك الوحيد المار فيه، وفجأة يخرج مندفعًا من مكان مظلم شخص خشن المظهر ثم أخذ يجرى بأقصى سرعة وعندما مر بك لاحظت آثار دماء على ثيابه فماذا تفعل ؟ شكل «٥» .

شكل (٥)

المشكلة الثالثة : كنت تسير فى الطريق الزراعى وشاهدت عدداً من الأشخاص يقومون بإشعال النار فى محصول أحد الفلاحين ، وعندما شرعت فى تقديم العون والمساعدة خرج عليك من خلف شجرة أحد أفراد العصابة واعترضك وهو يحمل عصاً فى يده فماذا تفعل ؟ شكل «٦» .

شكل (٦)

المشكلة الرابعة : تسلمت رسالة من قائدك لتوصيلها إلى شخص ما . وقد حذرك القائد من بعض الأشرار الذين قد يعترضونك لاغتصاب الرسالة منك . وفعلاً بينما أنت سائر انقض عليك أحد الأشرار وقيدك فى شجرة ثم أخذ يفتشك بحثًا عن الرسالة . فكيف وأين تخبئ الرسالة ؟ شكل «٧»

شكل (٧)

اكتشاف الخطأ :

يروى القائد قصة مليئة بالأخطاء سواء كانت لغوية أو بالنسبة للمعلومات وعلى جميع الأفراد متابعة القصة وحصر الأخطاء . وفى نهاية القصة تجتمع كل طليعة على حدة لتحديد هذه الأخطاء ورفع تقرير بها إلى القائد .

الطليعة الفائزة من تذكر أكبر عدد من الأخطاء .

عريف طليعتى بالمخيم :

يقف الأفراد فى دائرة ويبدأ الفرد الأول قائلاً «عريف طليعتى بالمخيم وفى جربنديته مشط» ، فيكرر الفرد الثانى الذى يليه نفس الجملة مع إضافة شىء جديد كأن يقول مثلاً «عريف طليعتى بالمخيم وفى جربنديته مشط وفرشاة» ، وهكذا تتكرر نفس الجملة مع إضافة شىء جديد.

إذا أخطأ فرد فى ذكر تسلسل الأشياء ، أو إذا نسى ذكر شىء منها يخرج من اللعبة.

الجمع والطرح:

يجلس عدد من الأفراد (وليكن ١٢) على صف واحد مع الترقيم التسلسلى من ١ إلى ١٢ ويعتبر هذا الصف «الموجب».

يجلس نفس العدد فى مقابل الصف الأول وبحيث يكون كل فرد فيه مواجهًا لفرد آخر فى الصف المقابل مع نفس الترقيم . إلا أن الترقيم يكون عكسيًّا بحيث أن الفرد رقم «١» يواجه الفرد رقم «١٢» فى الصف المقابل ، ويعتبر هذا الصف «السالب».

يقف القائد فى منتصف المسافة بين الصفين .

يذكر القائد رقمين وليكن ٦ ، ٣ وعندئذ ينهض من الصف الموجب اللاعب رقم «٩» وهو مجموع ٦ + ٣ ، وفى نفس الوقت ينهض من الصف السالب اللاعب رقم «٣» وهو ناتج طرح ٦ – ٣ . ويحاول كل منهما الوصول إلى القائد أولاً. ومن يصل أولاً يكون هو الفائز وتحتسب نقطة لطليعته. يتبادل الفريقين أماكنهما وتكرر اللعبة . والفريق الفائز من يحرز أكبر عدد من النقط.

من يكون ؟

يقوم القائد بنزع بعض الصور الفوتوغرافية أو الكاريكاتيرية لبعض الشخصيات المعروفة من المجلات والجرائد ثم يقوم بتثبيتها على كروت ورق مقوى . ثم تسلم لكل طليعة بالتناوب لكى تتفحصها وتقدم تقريرًا عن أسماء أصحابها (مدة ٣ دقائق).

الطليعة الفائزة من تحرز أكبر عدد من النقط.

يمكن أداء هذه اللعبة باستعمال صور للمبانى الشهيرة أو الأشجار أو الأزهار. شكل «٨».

شكل (٨)

أضف حرف:

يجلس الأفراد فى دائرة . ويختار الفرد الأول أى حرف من حروف الهجاء ، فيقول مثلاً «ب» ، فيضيف كل فرد على يمينه بالتناوب حرفًا آخر لتكوين كلمة ، ومحاولاً ألاّ ينهى الكلمة قدر الاستطاعة ، فيقول مثلاً «ل» ، والثالث يضيف «ى» ، والرابع «أ» ، والخامس يضيف «ر» ، والسادس «د» ، والسابع «و» ، فتصبح الكلمة «بلياردو» .

الفرد الذى يتوقف ولا يستطيع المتابعة يخرج من اللعبة .

ألف باء الباخرة:

يجلس الأفراد فى دائرة . يقول القائد «لدينا باخرة يبدأ اسمها بحرف «م» ، ثم يبدأ فى إلقاء أسئلة ويشترط فى الإجابة أن تبدأ بنفس الحرف «م» .

فيسأل الفرد الأول ما أسمها ؟ فيقول «مكة» ، ويسأل الثانى وما اسم قبطانها ؟ فيجيب «اسمه محمود» ، فيسأل الثالث ما هو الوقود المستعمل؟ فيجيب «مازوت» فيسأل الرابع ما اسم ميناء القيام ؟ فيجيب «مرسى مطروح». فيسأل الخامس ما اسم ميناء الوصول ؟ فيجيب «مارسيليا» . فيسأل السادس كم

عدد البحارة ؟ فيجيب «مائة» . فيسأل السابع ما اسم الشركة التابعة لها ؟ فيجيب «مصر للسياحة» فيسأل ما هى حمولتها؟ ، فيجيب «موز» وهكذا .

يمكن أداء هذه اللعبة باستخدام أى مادة أخرى غير الباخرة .

مباراة البيضة:

حدد الأجوال عند نهاية الحجرة حيث تؤدى هذه اللعبة بواسطة مجموعتين ، كل مجموعة مكونة من ثلاثة أو أربعة أفراد من بينهم حارس المرمى .

عند صدور إشارة البدء تحاول كل مجموعة دفع كرة بنج بنج بواسطة الهواء الصادر من قطعة ورق مقوى أو مروحة فى محاولة لإدخالها مرمى المجموعة الأخرى ، بينما يحاول حارس المرمى أن يصد الكرة مستخدماً النفخ بفمه فقط .

الطاهى:

يقف الأفراد فى دائرة يتوسطها القائد الذى يطلب منهم عند الإجابة على أسئلته ألا يشمل الرد حرفًا من الحروف الهجائية (حرف السين مثلاً) .

ثم يبدأ فى سؤالهم فردًا فردًا بالتناوب «ماذا تطعمنى اليوم؟» وتكون الإجابة بذكر اسم طعام يخلو من حرف السين . وهكذا . ومن يخطئ يخرج من اللعبة.

والفرد الأخير يكون هو الفائز.

ويمكن تغيير اللعبة بتغيير الحرف أو بتغيير السؤال نفسه كأن يقول مثلاً «ماذا تسقينى اليوم ؟ » .

أسماء الطيور:

تلصق عدة صور لكل طائر من الطيور على ورق مقوى ثم تخلط ببعضها البعض وتوضع فوق منضدة .

تقف الطلائع بعيداً عن المنضدة بمسافة مناسبة على هيئة قطارات .

عندما يذكر القائد اسم أحد الطيور يتقدم رقم «١» من كل طليعة يفتش بين مجموعة الصور على صورة هذا الطائر حتى إذا ما عثر عليها سلمها للقائد فإذا كانت لنفس الطائر تحتسب نقطة . ثم يعود كل فرد بعد ذلك إلى مؤخر طليعته بعد وضع الصورة مكانها .

تستمر اللعبة حتى يؤديها جميع الأفراد . والطليعة الفائزة هى التى تحرز أكبر عدد من النقط .

المسمار والصامولة:

تعد ٦ مسامير قلاوظ ذات مقاسات مختلفة ومع كل مسمار صامولة من نفس المقاس . وتوضع هذه المسامير والصواميل «مفكوكة» على منضدة .

يطلب القائد من كل فرد على حدة وبالتناوب أن يتقدم لربط كل مسمار فى صامولته بينما يقوم هو أثناء ذلك بتحديد الزمن لكل فرد . والفائز من يستغرق وقتًا أقل .

القصة المصورة:

تنزع عدة صور (١٥صورة) من مختلف المجلّات والجرائد ثم ترتب بحيث يمكن منها تكوين قصة بسيطة .

مثال : رجل يقف أمام منزل- سيارة أجرة سيارة ملاكى رجل ملقى على الأرض- ضابط مرور- علامة الهلال الأحمر- مسافر يحمل حقيبة سفر- محطة أو قطار .. إلخ .

نموذج للقصة : خرج رجل من بيته ووقف ينتظر سيارة أجرة لتنقله إلى محطة السكة الحديد . فلما رأى السيارة قادمة أشار إليها لتقف وأخذ يعبر الشارع تجاهها ، وعندئذ تصادف مرور سيارة ملاكى فى الاتجاه المضاد وكانت مسرعة فصدمته وألقت به على الأرض . وتصادف مرور أحد ضباط المرور فقام بفحص المصاب ووجد أن الإصابة بسيطة فأسرع إلى صيدلية وأحضر قطنًا ورباط شاش حيث ضمد جروحه . وشاهدًا رجلاً يحمل حقيبة سفر فسألاه عن وجهته

فأجاب «محطة السكة الحديد» ، فطلب منه ضابط المرور أن يصطحبه معه للمحطة.

وتبدأ اللعبة بأن تقف الطليعة على صف واحد وأن يقوم القائد بترتيب الصور حسب تسلسل الأحداث . ثم يقوم بتسليم الصورة الأولى لرقم «١» الذى يطلع عليها ويمررها إلى رقم «٢» ، وهكذا حتى آخر الطليعة . ثم يقوم بتسليمه الصورة الثانية وهكذا.

يطلب القائد من الطليعة أن تكتب قصة تتلاءم مع ما شاهدته من صور مع مراعاة التسلسل .

الأخطار:

يطلب القائد من الفرقة أن تخرج خارج حجرة الاجتماعات ، ثم يقوم بعمل أشياء تمثل خطورة مثل دبابيس رسم ملقاة – مطواة مفتوحة على المقعد – موس على منضدة – بلطة بدون جراب على الأرض – صورة معلقة على وشك السقوط – قطع زجاج مكسور.. إلخ ، ثم يأمر الفرقة بالدخول. وبعد إعطائها فرصة دقيقتين يطلب من كل طليعة كتابة تقرير عن ملاحظاتها .

الذاكرة :

تعطى لكل طليعة ورقة وقلم ، ويقوم القائد بتجهيز قائمة من ٢٥ كلمة تبدأ جميعا بأحد حروف الهجاء ، ثم يتلو هذه الكلمات على أن يكرر كل كلمة مرتين . ثم تقوم كل طليعة بمحاولة كتابة هذه الكلمات من الذاكرة . والطليعة الفائزة هى التى تذكر أكثر الكلمات . (مثال: حرف السين) سبّاك – سيدر – سيفون – سلام – سمين – سيارة – سمان – سدرة – سجين – سيف – سمر – سور – سفينة – ساعة – سحر – سراج – سعيد – سنة – سونكى – سوهاج – سيخ – سنط – سجية – سحلية – سلمون.

التصويب بالسبابة:

(أ) ترسم دائرة قطرها ٦ سنتيمترات فوق منضدة وعلى بعد ٢٠ سنتيمترا منها يحدد خط التصويب.

(ب) توضع قطعة نقود معدنية مستديرة خلف خط التصويب.

(جـ) يقف اللاعب خلف خط التصويب وبواسطة السبابة يدفع قطعة النقود محاولاً إدخالها الدائرة.

تحتسب ١٠ نقاط لدخول قطعة النقود داخل الدائرة وخمس نقاط لملامستها المحيط يلعب كل لاعب خمس مرات متتالية ثم تحتسب عدد النقاط التى حصل عليها، والفائز من يحصل على أكبر عدد من النقاط.

شكل (٩)

عيد الميلاد:

(أ) توضع عشر شمعات على صف واحد.

(ب) يقوم اللاعب بإشعالها بعود ثقاب واحد.

ملحوظة: يضيف قائد اللعبة ثلاث ثوان لكل عود ثقاب إضافى يستعمله اللاعب.

اللاعب الذى يتم عملية الاشتعال فى وقت أقل يكون هو الفائز.

الديك الفصيح:

(أ) يجلس أحد اللاعبين على مقعد، وركبتاه منفرجتان ثم يضع يدًا فوق كل ركبة وهى مفتوحة للداخل.

(ب) يجلس لاعب آخر (الديك) على ركبتيه أمام رفيقه ثم يحاول إمرار رأسه بين ركبتي رفيقه ثلاث مرات من أسفل إلى أعلى وبالعكس وهو يقلد صوت الديك محاولاً ألاّ يمكّن رفيقه من صفعه.

لا يجوز للاعب الجالس على المقعد أن يرفع أو يخفض يديه عند الصفع ، ثم يتبادل اللاعبان دوريهما.

شوبة ماء:

(أ) يجلس اثنان من اللاعبين معصوبي الأعين على مقعدين متقابلين وبينهما مائدة صغيرة عليها إناء مملوء بالماء.

(ب) يمسك كل من اللاعبين بيسراه إناء الماء ويمسك بيمناه ملعقة.

(جـ) عند صدور إشارة البدء يحاول كل لاعب أن يملأ ملعقته بالماء ليضعها فى فم رفيقه.

فرقعة البالون:

(أ) تقف مجموعتان كل منهما على هيئة قطار فردى. وعلى مسافة مناسبة توضع أمام كل مجموعة عدة بالونات متساوية فى العدد.

(ب) عند صدور إشارة البدء ينطلق اللاعب الأول من كلا المجموعتين نحو البالونات ليلتقط واحدة وينفخها حتى تنفجر ثم يعود ليلمس يد اللاعب الذى يليه ليحذو حذوه بينما يأخذ هو مكانه فى مؤخرة مجموعته.

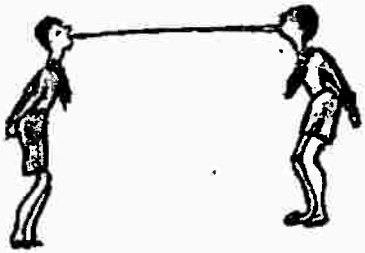
(جـ) المجموعة التى تنتهى أولا تكون هى الفائزة.

عض النواجذ:

(أ) يقف المتسابقان فى مواجهة بعضهما والذراعان خلف الظهر ، ثم تحدد علامة فى منتصف المسافة بينهما.

(ب) يضع كل متسابق منهما أحد أطراف حبل بين أسنانه.

(جـ) عند صدور إشارة البدء يحاول كل متسابق شد الحبل ، والفائز من يسحب رفيقه بعد العلامة.



شكل (١٠)

النقود المتحركة:

(أ) يقف اللاعب ورأسه مائلاً للخلف ثم يضع قطعة نقود معدنية مستديرة فوق جبينه.

(ب) بواسطة أداء بعض الحركات المعينة من وجهه عليه تحريك قطعة النقود لتنزلق بهدوء حتى تصبح فوق أنفه. وهكذا إلى أن يلتقطها بأسنانه.

الرقم الفائز:

(أ) يجلس الفريقان المتسابقان على جانبى مائدة متواجهين.

(ب) يقوم الفريق الأول بالتناوب برمى فردة زهر على المائدة وتدوين الرقم الذى يشير إليه ، وفى النهاية تجمع هذه الأرقام.

(جـ) يحذو الفريق الآخر حذو الفريق الأول ثم تجمع الأرقام التى حصل عليها ، والفريق الفائز من يحصل على رقم أعلى.

عقد الأرز:

(أ) يجلس اللاعبون حول مائدة توضع عليها حفنة من الأرز.

(ب) يكون مع كل لاعب خيط رفيع بطول متر تقريبًا.

(جـ) عند صدور إشارة البدء يأخذ كل لاعب حبات من الأرز حبة حبة ويربطها بالخيط الذى معه بواسطة عقدة وبعد فترة معينة يكون الفائز هو من يربط أكبر عدد من الحبّات.

ملاعق اليابان:

(أ) يقسم اللاعبون إلى قسمين متساوين بحيث يجلس كل قسم على أحد جوانب مائدة متقابلين.

(ب) يمسك كل لاعب بعودين من الثقاب (عود فى كل يد).

(جـ) توضع أمام اللاعب الأول من كل قسم حبّات من الفاصوليا عددها يساوى ضعف عدد لاعبى قسمه.

(د) عند صدور إشارة البدء يقوم اللاعب الأول برفع حبة فاصوليا بواسطة عودى الثقاب ويضعها أمام اللاعب الثانى الذى يحذو حذوه ، وهكذا حتى آخر فرد.

(هـ) القسم الذى ينتهى أولا يكون هو الفائز.

اتزان الكرة:

(أ) يقف لاعبان فى مواجهة بعضهما وعلى مسافة مترين.

(ب) يمسك أحد اللاعبين فى كل يد بطرف خيط سميك بينما يمسك الآخر الطرفين الآخرين بحيث تكون المسافة بين الخيطين أصغر من حجم الكرة (كرة صغيرة).

(جـ) توضع الكرة فوق الخيطين المشدودين ثم تدحرج عليهما ذهابًا وإيابًا عدة مرات دون أن تسقط الكرة على الأرض.

شكل (١١)

الصيدلى:

(أ) يمسك اللاعب بيمناه زجاجة كبيرة مليئة بالماء، ويمسك بيسراه زجاجة صغيرة فارغة.

(ب) على اللاعب أن يصب الماء من الزجاجة الكبيرة ليملأ الزجاجة الصغيرة محاولاً ألا تسقط نقطة ماء على الأرض.

البرج:

(أ) تقف المجموعتان المتسابقتان فى طرف الحجرة وكل منهما على هيئة قطار فردى ، وتوضع مائدة فى الطرف الآخر من الحجرة على أن يحمل كل لاعب فى يده علبة ثقاب.

(ب) عند صدور إشارة البدء يركض اللاعب الأول من كل مجموعة نحو المائدة ليضع عليها علبة الثقاب على جانبها الضيق «الشطّاطة» ثم يعود ليلمس اللاعب الذى يليه ليحذو حذوه ويضع علبته فوق العلبة الأولى وهكذا.

(جـ) اللاعب الذى يوقع البرج عليه أن يعيد بناءه قبل أن يستأنف اللعب. والمجموعة التى تنتهى أولا تكون هى الفائزة.

الرحلة الخلوية:

(أ) يجلس اللاعبون حول منضدة وبيد كل منهما قلم ، وأمامه ورقة مربعات صغيرة حيث يمثل كل مربع درجة من درجات الطول والعرض.

(ب) يحدد كل فرد الاتجاهات الأربعة على الورقة (شمال. جنوب. شرق. غرب).

(جـ) يحدد القائد نقطة الانطلاق للجميع ثم يبدأ فى توجيه الرحّالة ، فيقول مثلاً ٥ درجات شمالاً. ثم ٧ درجات غربًا. ثم ٤ درجات شمال شرق.. إلخ، وينفذ اللاعبون هذه التوجيهات والفائز من ينجح فى تنفيذها.

ألعاب على القانون

تبادل الأماكن:

تتم هذه اللعبة بواسطة أحد عشر كشّافًا ، حيث يقف خمسة منهم على شكل قوس ويقف خمسة آخرين على شكل قوس آخر وفى مواجهة القوس الأول بينما يقف الكشّاف الحادى عشر فى المنتصف بينهما.

يحمل كل فرد من أفرد القوس الأول فى ذهنه بندين من بنود قانون الكشّافة. مثلاً ٣، ٧ – ٥، ٨ – ١، ٦ – ٤، ٩ – ٢، ١٠.

ويحمل أفراد القوس الثانى نفس هذه البنود مع ملاحظة اختلاف مواقع البنود المتشابهة والتى يجهلها كشّاف المنتصف.

عندما يذكر لاعب المنتصف أحد بنود القانون (جملة مثل «الصدق منجى» أو كلمة مثل «صادق» أو رقم مثل «١») يتحرك فورًا كلا الكشّافين اللذين يحملان نفس الكلمة أو الرقم ليحتل كل منهما مكان الآخر. وفى نفس الوقت يحاول لاعب المنتصف أن يحتل مكان أى منهما فإذا نجح أخذ المكان على أن يحمل نفس الرقم بينما يقف صاحب المكان المفقود فى المنتصف بدلاً منه. وهكذا.

قصة القانون:

تتم هذه اللعبة بواسطة عدة مجموعات. وكل مجموعة مكونة من خمسة أفراد.

تقف المجموعات على هيئة قطارات وبحيث يبتعد كل قطار عن الآخر مسافة مناسبة. يحمل اللاعب الأول من كل مجموعة فى ذاكرته بندين من بنود قانون الكشّافة (نفس البندين) ويحمل اللاعب الثانى بندين آخرين وهكذا.

يبدأ القائد فى سرد قصة يتخللها بنود قانون الكشّافة وكلما أتى إلى ذكر أحد البنود يخطو اللاعب الحامل لنفس هذا البند فى كل المجموعات خطوة قصيرة لليمين. كل حركة صحيحة تحتسب نقطة للمجموعة.

نموذج قصة : بينما كان الكشّاف سائرًا فى الطريق إذ شاهد صبيًّا يسحب جروًا بواسطة حبل معقود حول عنقه بغلظة ، فتقدم منه الكشّاف وأوضح له خطأ ما يفعله وأنه تعذيب لا مبرر له (رفيق) وكان يخاطبه فى لطف وفى مودة (ودود) فتقبل منه الصبى نصيحته ونزع الحبل من عنق الجرو وأطلق سراحه (مطيع) ، وفى هذه اللحظة ظهر فتى يحاول جاهدًا دفع عجلة ثقيلة فوق منحنى فسارع الكشّاف وبرفقته الصبى لمعاونته (نافع) ، فالتفت إليهما الفتى وشكرهما بألفاظ مهذبة على ما أبدياه نحوه من عون (مؤدب) ، ونظر الكشّاف بعد ذلك إلى ملابسه وقد تلوثت بالأوحال من جراء دفع العجلة فابتسم وتقبل الأمر الواقع (باش) ، ثم أخذ يزيل ما علق بها من أوحال فى صبر (نظيف) ، والتفت إلى الصبى قائلاً: «إلى أين أنت ذاهب؟» فقال الصبى سأستقل تاكسيًا لأعود إلى منزلى. فقال له الكشّاف مسديًا إليه النصح وفى إخلاص (مخلص) «أليس من الأصوب أن توفر نقودك وتركب الأتوبيس بدلاً منه (مقتصد) هيا معى فإننى ذاهب فى نفس طريقك». وعندما ركبا الأتوبيس عثر الكسارى على الأرضية على قطعة من النقود فتناولها وسأل الكشّاف هل هذه تخصك؟ فأجابه بالنفى (صادق) وأخيرًا عاد كل منهما إلى داره. (شكل ١٢).

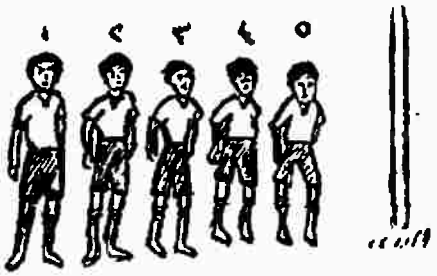
شكل (١٢)

ألعاب على العقد

سباق العقد :

تقف المجموعات على هيئة صفوف (كل مجموعة مكونة من خمسة أفراد) وتسلم لكل فرد من الثلاثة على يسار المجموعة (أرقام ١، ٢، ٣) قطعة حبل بينما يكون بجوار رقم «٥» عامود أو صارى .

عند صدور إشارة البدء يقوم رقم «١» بعمل (خلبة) ثم يمرر الحبل إلى رقم «٢» الذى يقوم بربط حبل الكشّاف رقم «١» بالحبل الذى يحمله بواسطة (الأفقية) ثم يمرر الحبلين إلى رقم «٣» الذى يقوم بربط الحبلين بالحبل الذى فى حوزته بواسطة (التوصيلة) ثم يمرر الحبال إلى رقم «٤» الذى يقوم بعمل (تقصيرة) ثم يمرر الحبل إلى رقم «٥» الذى يقوم بعمل (وتدية) حول العامود، (شكل ١٣) .



شكل (١٣)

عندما ينتهى رقم «٥» من عمل الوتدية يهتف «تمام» .

المجموعة الفائزة التى تنتهى أولاً بعمل العقد صحيحة .

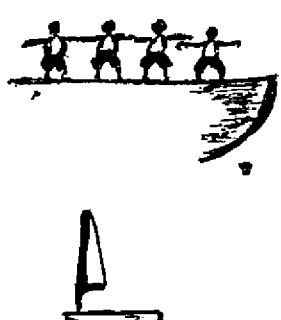
البحار الشجاع :

يرسم على الأرض خطّ بالطباشير يمثل حافة سطح سفينة ، ويُرْسم على الجانب الآخر خط أحمر يبعد عنه بمسافة مناسبة ، وعند الخط قارب محطم . يقف بحار شجاع (كشّاف من كل طليعة) على حافة السفينة ثم يقفز إلى الماء وفى يده طرف لفة حبل ثم يسبح تجاه القارب لإنقاذه ، ولكن قبطان السفينة (القائد) يلاحظ أن الحبل ليس بالطول الكافى ، فيأمر بحار آخر بأن يحضر لفى حبل أخرى ، فيسرع البحار ويحضر لفة الحبل (تختلف فى القطر عن الأولى) ثم يقوم بتوصيلها بطرف اللفة الأولى ، العقدة الصحيحة هنا هى التوصيلة، والكشّاف الذى ينجح فى ذلك يكتسب نقطة لطليعته (شكل ١٤) .

تكملة اللعبة السابقة :

عندما يطلب القبطان (القائد) مزيدًا من الحبال وأثناء توصيل البحار الأول طرف اللفة الأولى بطرف اللفة الثانية بالتوصيلة بحار آخر بتثبيت طرف اللفة الثانية فى عامود .

العقدة الصحيحة هنا هى الوتدية ، والكشّاف الذى ينجح فى عملها يكتسب نقطة لطليعته .



شكل (١٤)

صيد الحصان :

تقف الطلائع على هيئة قطارات (القطار مكون من سبعة أفراد) ومع كل فرد قطعة من الحبال ، ويقف أمام كل طليعة وعلى مسافة مناسبة فرد من طليعة أخرى ويعتبر هو الحصان ، ويرقم الأفراد من الأمام إلى الخلف تسلسليًا .

عند صدور إشارة البدء يمرر رقم «١» الحبل إلى رقم «٢» الذى يقوم بربط الحبلين **بالأفقية** ثم يقوم بتمرير الحبلين إلى رقم «٣» ثم إلى رقم «٤» وهكذا رقم «٧» على أن يقوم كل فرد بربط الحبال **بالأفقية** .

بعد انتهاء رقم «٧» من عمل العقدة يحمل الحبال ويجرى ليطارد الحصان الذى يهرب من أمامه بالقفز على قدم واحدة ، وعند القبض عليه لا يقاوم ، وعندئذ يقوم رقم «٧» بربط الحبال بمنديل «الحصان» **بالتوصيلة** ثم يقوده إلى رقم «١» الذى يقوم بربطه إلى عامود أو رجل منضدة **بالوتدية** .

الطليعة الفائزة هى التى تنتهى أولاً مع عمل جميع العقد صحيحة (شكل ١٥).

٢ × ١ : يقف كشّافان من كل طليعة فى مواجهة بعضهما ومع كل منهما قطعة من الحبال يمسك بها بإحدى يديه بينما تكون اليد الأخرى خلف ظهره ولا يستخدمها فى اللعبة ، عند صدور إشارة البدء، يبدأ كل زوج فى عمل العقدة التى يطلبها القائد على أن يستخدم منهما يدًا واحدة فقط .

من ينتهى أولاً مع عمل العقدة صحيحة يكتسب نقطة لطليعته .

يتقدم زوج آخر من الكشّافين لعمل نفس العقدة أو غيرها حسب طلب القائد.

شكل (١٥)

العقد بالإشارة :

تقف الطلائع على هيئة قطارات وأمام كل منها قطعة حبل، ويقف القائد فى المواجهة وبيده علم مورس .

- يرسل القائد إشارة باسم «عقدة» فيلتقط رقم «١» من كل طليعة الحبل الذى أمامه ويجرى تجاه القائد ثم يقوم بعمل العقدة ، يفوز من ينتهى أولاً.

العقد فى الظلام :

فى مكان مظلم تقف الطلائع على هيئة قطارات وفى يد كل فرد قطعة حبل وأمام كل طليعة حبل مثبت فى حائط أو شجرة .

عند صدور إشارة البدء يتقدم الفرد الأول ويربط الحبل الذى فى حوزته بالحبل الآخر المثبت بالأفقية ، ثم يتقدم الثانى ويربط حبله بحبل الأول بالتوصيلة ، وهكذا كل فرد بعقدة مختلفة (تحدد العقد بواسطة القائد قبل مباشرة اللعبة) .

الطليعة الفائزة التى تنتهى أولاً مع عمل العقد صحيحة .

العقدة السريعة : تقف الطلائع فى صفوف وعلى خط واحد وبيد كل فرد قطعة حبل ، ويقف القائد فى مواجهتها .

يقول القائد (فى ١٠ ثوان أعمل الأفقية - مثلاً) فيقوم الجميع بعمل العقدة.

من ينتهى من عمل العقدة يلقى بالحبل على الأرض أمامه ، وبعد مضى عشر ثوان يهتف القائد «قف» فيقف الجميع عن الحركة ، ويهتف القائد (خطوة للأمام) فيخطو كل من أتم عمل العقدة فى المدة المحددة خطوة للأمام ويظل الباقون فى أماكنهم .

يقول القائد (فى ثوان اعمل الأفقية) ، وهكذا حتى يصل إلى ٢ : ٤ ثوان.

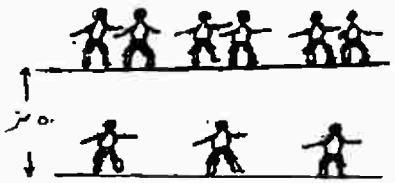
ألعاب على الإسعاف الأوّلى

سباق النقالة :

مطلوب لهذه اللعبة ثلاثة كشّافين من كل طليعة ، حيث يقف اثنان منهما عند خط البداية وكل منهما مرتديًا معطفًا وحاملاً عصا ، بينما يقف زميلهما الثالث والذى يمثل المريض فى مواجهتها عند خط النهاية الذى يبعد ٥٠ مترًا عن خط البداية .

عند صدور إشارة البدء يجرى كل اثنين من الكشّافين إلى مريضهما ويصنعان نقّالة بواسطة العصى والمعطف ويعودان إلى خط البداية حاملين المريض على النقّالة (شكل ١٦) .

والمجموعة التى تنتهى أولا تكون هى الفائزة .



شكل (١٦)

حمل المصاب :

تتطلب هذه اللعبة اثنين من الكشّافين من كل طليعة حيث يقف الأقوى منهما عند خط البداية ، ويقف الآخر (المصاب) فى مواجهته عند خط النهاية والذى يبعد ٢٠ مترا عن خط البداية .

عند صدور إشارة البدء يسرع الفرد الأقوى من خط البداية تجاه المصاب التابع له ثم يحمله بالطريق الصحيحة (طريقة رجل الإطفاء) ثم يعود به إلى خط البداية.

العظام المكسورة :

تتطلب هذه اللعبة خمسة أفراد من كل طليعة ، يقف أربعة منهم على خط البداية مجهزين بنقالة ورباط مثلث ، بينما يقف الخامس (المصاب) على خط النهاية.

عند صدور إشارة البدء يسارع الأربعة تجاه المصاب حيث يجدون ورقة على صدره تقول «كسر فى عظم الترقوة، المصاب فى وعيه».

تجرى للمصاب الإسعافات المطلوبة ثم يعودون إلى خط البداية.

الطليعة الفائزة التى تقوم بعمل الإسعاف الصحيح وتعود بالمصاب قبل الآخرين.

الطليعة التى تعلم أنه ليس من الضرورى حمل المصاب بكسر فى عظم الترقوة ثم تعود به وهو يمشى إلى خط البداية سوف تفوز بسهولة.

لمس العظام :

تقف الطلائع فى دائرة يتوسطها القائد ، يذكر القائد إحدى العظام وعندئذ يضع كل فرد يده على هذه العظمة من جسمه ، ويمكن تصعيب هذه اللعبة بأن يلمس القائد عظمة خلاف التى يذكرها .

مهاجمة المخيم :

الطلائع فى جولة خارج المخيم وقد تركت فيه بعض الأفراد ، وعند عودتها وجدت المخيم فى فوضى شاملة وان هناك آثار معركة نتيجة هجوم بعض الأشرار ، وبالبحث وجدوا :

١ - كشافا ملقى على الأرض وعلى صدره بطاقة تقول «كسر فى الرجل اليسرى والمصاب فاقد الوعى» .

٢ - كشافا آخر ملقى على الأرض وعلى صدره بطاقة تقول «نزيف فى راحة اليد اليسرى» .

٣ - عند مطبخ المخيم وجدوا ثلاثة أكواب من الصاج بها آثار شاى .

والمطلوب معرفة الإجراءات الواجب اتخاذها الإجراء الصحيح :

(أ) حراسة المخيم ورقابته لمنع أى هجوم آخر .

(ب) إيقاف النزيف وإسعاف المصاب .

(جـ) عمل جبيرة للمصاب بكسر فى نفس موقع الإصابة ثم نقله بعد ذلك إلى داخل الخيمة .

(د) لما كان هناك ثلاثة أكواب شاى ولم يعثر سوى على اثنين فقط من الكشافين، كان معنى ذلك وجود كشاف ثالث فعليهم البحث عنه وإسعافه إذا كان مصابا وذلك فى حالة العثور عليه .

إسعاف واقتفاء :

تتم هذه اللعبة فى الخلاء .

يصطحب القائد اثنين من كشافى الطليعة الأولى وهما معصوبى العينين إلى مكان بعيد (ويستحسن أن يكون المكان فى غابة أو مكان تكثر فيه الأشجار) وبعد الوصول إلى المكان المحدد يزيل العصابة عن عينى أحدهما ثم يضع على صدره بطاقة توضح نوع الإصابة ، ثم يزيل العصابة عن عينى الآخر الذى عليه ان يقوم بتشخيص المصاب وإسعافه ، ثم يقوم بالبحث عن مكان بقية أفراد طليعته حتى إذا ما عثر عليها عاد بها للمصاب لنقله إلى نقطة البداية ، ويكرر ذلك مع بقية الطلائع .

المسعف :

تقف كل طليعة فى مواجهة الأخرى حيث تمثل إحداها «المرضى» وتمثل الأخرى «المسعفين ويعطى لكل مسعف رباط» .

تبدأ اللعبة بأن «يحدد» القائد العضو المصاب ونوع الإصابة ، فيسارع كل مسعف إلى مريضه ليربط العضو المصاب .

تحتسب نقطة لكل رباط صحيح ، وتضاف نقطة للطليعة التى ينتهى جميع أفرادها من أداء الرباط أولاً.

تتبادل الطلائع العمل أى أن المسعف يصبح مريضًا والمريض يصبح مسعفًا .

حمل التتابع :

تقف الطلائع فى قطارات أمام خط البداية ويحدد خط النهاية على بعد ١٥ مترًا .

عند صدور إشارة البدء يقوم الفرد رقم «١» من كل طليعة بحمل رقم «٢» (بإمساك معصم المصاب الأيمن بيده اليسرى ثم ينحنى لأسفل وإمرار ذراعه الأيمن بين فخذى المصاب ثم ينهض حاملاً إياه على كتفيه) ثم يجرى به حتى خط النهاية ويعود به ثانية إلى خط البداية واضعًا إياه على الأرض ثم يعود ليقف فى مؤخرة الطليعة بينما يقوم رقم «٢» هذا بحمل رقم «٣» وهكذا .

تفوز الطليعة التى تنتهى أولا .

الحمل بطريقة الكرسى :

تقف الطلائع على هيئة قطارات على خط البداية ، يحدد خط النهاية على بعد ١٥ مترًا .

عند صدور إشارة البدء يقوم كل من رقمى «١، ٢» من كل طليعة يحمل رقم «٣» بطريقة الكرسى وذلك بأن يقبض رقم «١» على ساعده الأيسر بيده اليمنى ، ويقبض رقم «٢» على ساعده الأيسر بيده اليمنى أيضًا ، ثم يواجه كل منها الآخر فيقبض رقم «١» بيسراه ساعد رقم «٢» الأيمن ويقبض رقم «٢» بيسراه ساعد رقم «١» الأيمن ، ثم يجلس المصاب على كرسى الأيدى هذا ويلف ذراعه حول رقبتيهما ، ثم يجريان به حتى خط النهاية ويعودان ثانية إلى

خط البداية ويضعانه على الأرض ، ثم يعدو رقم «١» ليقف فى مؤخرة الطليعة بينما يقوم رقما «٢،٣» بحمل «٤» وهكذا.

تفوز الطليعة التى تنتهى أولا .

التصرف فى الحوادث : تسلم لكل طليعة رسالة تشير إلى وقوع حادث فى مكان ما وموضحة طبيعة هذا الحادث ، وتتبادل الطلائع بالتناوب هذه الرسائل ، والزمن المحدد هو ساعة .

يجب على القائد ترتيب هذه الحوادث مسبقا فى أماكنها ، وإليك أمثلة.

١ – فى شارع .. .. سقط رجل من فوق درج سلم صخرى وحدث له كسر فى الفخذ .

٢ – عند ميدان .. .. اندفعت سيدة ومعها طفلها لتعبر الشارع فصدمت الطفل سيارة وأصيب بصدمة .

٣ – فى شارع .. .. سمع صوت استغاثة من الدور العلوى للمنزل لرقم .. .. وبدخول المنزل وجد أن هناك نارًا مشتعلة .

٤ – فى شارع .. .. بالمنزل رقم .. .. .. سمع صوت تحطيم زجاج ، وبالاستقصاء شوهد زجاج نافذة محطم والمنزل مسروق .

عند عودة الطلائع تقدم تقريرًا عما اتخذته من إجراء تجاه الحادث .

النمرة النهائية تعطى لمن يذكر أقرب طبيب – التليفون – مركز الإطفاء – أقرب مستشفى – مركز البوليس .. إلخ .

ألعاب على الإشارة

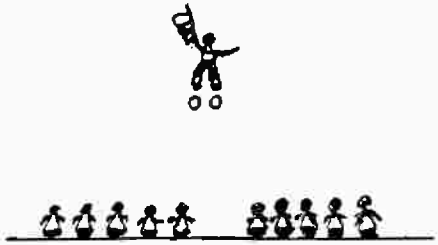
سباق الإشارة :

تجلس طليعتان متساويتان فى العدد على الأرض وعلى صف واحد وبينهما مسافة مناسبة ، ويقف فى مواجهتهما القائد حاملاً علم مورس. وترسم أمامه دائرتان صغيرتان متجاورتان.

توزع الحروف الأبجدية على أفراد الطليعة الأولى بحيث يحمل كل فرد فى ذاكرته حرفين أو أكثر . وتوزع نفس هذه الحروف على أفراد الطليعة الثانية. شكل «١٧» .

يقوم القائد بإرسال إشارة لحرف من الحروف وفى المجال ينهض الفرد الحامل لهذا الحرف من كلتا الطليعتين ويجرى تجاه الدائرة التى فى اتجاهه ليدخلها ثم يعود بظهره القهقرى إلى مكانه الأصلى .

تحتسب نقطة لمن ينتهى أولاً . ولا تحتسب النقطة لمن لا يدخل الدائرة أو لمن يسقط على الأرض . ويكرر ذلك بحروف أخرى .



شكل (١٧)

الشفرة :

يرسل القائد مساعده ليختبئ فى ساحة اللعب ومعه عدة نسخ من رسالة مكتوبة بالشفرة .

تجلس الطلائع فى دائرة ويتقدم القائد منها ويخبرهم بأن هناك جاسوسًا سرق بعض الرسائل وعليهم البحث عنه والقبض عليه لاسترداد تلك الرسائل.

يتوجه الجميع للبحث بينما يحاول هو الهرب . وعند القبض عليه تسترد كل طليعة إحدى هذه الرسائل لتحل رموزها وتسلمها بعد ذلك للقائد . وفيما يلى بعض نماذج للشفرة :

١ – أبسط أنواع الشفرات هو أن ترتب حروف الهجاء بالترتيب ثم تكتب تحتها نفس هذه الحروف ولكن عكسيا .

أ ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن هـ و ى.

ى و هـ ن م ل ك ق ف غ ع ظ ط ض ص ش س ز ر ذ د خ ح ج ث ت ب أ

فمثلاً (يغظح يحظحيل) أى أرسل السلاح

٢ – مفتاح هذه الشفرة هو رقم «٥» مثلاً ، فكتب الحروف الأبجدية بالترتيب ثم يكتب تحتها نفس الحروف ولكن ابتداء من الحرف رقم «٥» وهكذا .

أ ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ

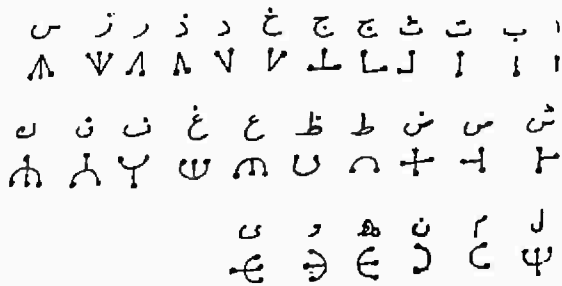
أ ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص

وهـكذا .

وعلى هذا تكتب الرسالة السابقة على النحو التالى :

(٥ نحيد غ تغدغنب) أى أرسل السلاح .

٣ – هذه الشفرة يجب فيها أن يكون كل فرد من المتعاملين بها لديه صورة من مفتاحها شكل «١٨» .



شكل (١٨)

الفول والكبريت :

تجلس الطلائع فى صفوف ومع كل فرد بعض من الفول وأعود الثقاب .

ينطق القائد بكلمة عدد حروفها مساو لعدد أفراد الطليعة ، وعندئذ يقوم كل فرد بكتابة الكلمة بطريقة «مورس» على أن تمثل الفولة «نقطة» ويمثل عود الثقاب شرطة .

مثال : عدد أفراد الطليعة ٨ فتكون الكلمة مثلاً «إسكندرية» .

رسالة فى الظلام :

تؤدى هذه اللعبة فى الظلام ، ويقوم القائد بتسليم عريف كل طليعة رسالة تختلف فى مضمونها عن الأخرى .

تقف الطليعتان فى مواجهة بعضهما وعلى مسافة ، على أن يمسك رقم «١» من الطليعة الأولى طرف حبل بينما يمسك رقم «٢» من الطليعة الثانية الطرف الآخر .

يقوم رقم «١» من الطليعة الأولى بإرسال رسالته بطريقة مورس بحيث تكون الشدة الخفيفة تمثل «نقطة» والشدة القوية تمثل «شرطة» .

ثم يقوم رقم «١» من الطليعة الثانية بإرسال رسالته بنفس الطريقة .

غذاء الأسير :

الطليعة «أ» تأسر فردًا من الطليعة «ب» ، ثم تسجنه فى مكان متوسط «مرتفع مثلاً» حيث يستطيع منه مشاهدة ما حوله . ثم يختبئ أفراد الطليعة «أ» فى المكان المحيط . بعد خمس دقائق تخرج الطليعة «ب» ومعها قلم وورقة وتراقب الإشارات الصادرة من الأسير بطريقة «مورس» والتى يطلب فيها ما يشاء من طعام يجب أن يكون أفراد الطليعة «ب» بعيدًا عن متناول الطليعة «أ» .

تحضر الطليعة «ب» طلب الأسير ثم تحاول إخفاءه مع أحد أفرادها ثم تتلمس الوسائل لإيصال هذا الطلب إلى الأسير ، فإذا قبضت الطليعة «أ» على حامل الطلب سلبته إياه ثم تعود الطليعة «ب» من حيث أتت لتعد طلبًا آخر من جديد وتعاود محاولة توصيله مرة ثانية .

بعد الفترة المحددة إذا أمكن توصيل الطلب كانت الطليعة «ب» هى الفائزة وإلا كانت الطليعة «أ» هى الفائزة .

سرعة التلبية :

تقف المجموعات فى صف واحد وفى مواجهة القائد الذى يحمل علم مورس . يرسل القائد إشارة باسم شىء ، وعندئذ تبادر المجموعات بالتفتيش على هذا الشىء وإحضاره للقائد . ومن يصل أولاً تحتسب له نقطة .

يعاود القائد ويكرر ذلك .

الحرف الأول :

يجلس الأفراد القرفصاء على هيئة حدوة الحصان ويقف القائد فى فتحتها ممسكًا بعلم مورس .

قبل أن تبدأ اللعبة يقوم كل فرد بالتناوب بذكر اسمه .

يرسل القائد بعلم المورس إشارة بأحد الحروف الهجائية . وفى الحال على كل من يبدأ اسمه بهذا الحرف أن يقف رافعًا يده إلى أعلى.

أى فرد يخطئ الحرف ويقف أو يظل مكانه دون حركة رغم أن الإشارة تعنى الحرف الأول من اسمه يخرج من اللعبة .

اللمس بالإشارة :

تقف الطلائع فى صف واحد مع ترك مسافة قصيرة بين كل طليعة وأخرى ثم يرقم أفراد كل الطلائع تسلسليًا وبنفس الأرقام . ويقف القائد مواجهًا لها وفى يده علم مورس . يرسل القائد إشارة بحرف من حروف الهجاء ثم يذكر

أحد الأرقام ، وعندئذ يبادر حاملو هذا الرقم من كل الطلائع بلمس أى شىء يبدأ اسمه بالحرف المذكور .

الأول تحتسب نقطة لطليعته . ثم يكرر القائد ذلك بحروف أخرى وبشرط عدم لمس أى شىء سبق لمسه .

هجوم الأعداء :

فى هذه اللعبة ينقسم الكشّافون إلى ثلاثة مجموعات أ ، ب، جـ بحيث تكون المجموعة «أ» أقلها عددًا والمجموع «جـ» أكثرها عددًا.

تحتل المجموعة «أ» مكانها فوق مرتفع من الأرض تستطيع منه ان تحيط بأنظارها المنطقة حولها وتكون مجهزة بأعلام مورس.

وتحتل المجموعة «ب» أماكنها أسفل هذا المرتفع متخذة لنفسها ساترًا بأفرع الأشجار مثلاً أو أى شىء آخر . وتعمل هذه المجموعة والتى تمثل (الأعداء) على تضليل المجموعة والتى تمثل (الأعداء) على تضليل المجموعة «أ» بالظهور تارة وبالاختفاء تارة وبتغيير مواقعها إلى غير ذلك من وسائل التضليل .

بعد فترة من خروج المجموعة «ب» تتقدم المجموعة «جـ» والتى تمثل فرقة المطاردة فى محاولة للقبض على المجموعة «أ» والتى توجه مسارها وتساعدها.

تتقدم المجموعة «جـ» وهى تتحاشى أنظار الأعداء لتفاجئهم وتقبض عليهم فإذا أمكنها ذلك كانت هى الفائزة . وإذا لم تتمكن من ذلك فى الوقت المحدد كانت المجموعة (ب) هى الفائزة .

هذه اللعبة تتضمن الإرسال والاستقبال والتقدم تحت ساتر والمناوشة والملاحظة.