ألعاب كم والملاحظة

حاسة البصر :

فوق المنضدة : تجهز منضدة ويوضع فوقها عدد من الأشياء الصغيرة (٢٤ : ٣٠) على أن لا يتكرر أى نوع منه ، ثم يسمح لكل طليعة بدقيقة لمشاهدة هذه الأشياء وبشرط عدم لمس أيا منها .

بعد مرور جميع الطلائع على المنضدة تعطى فرصة خمس دقائق لكتابة قائمة بأسماء هذه الأشياء ، تسجل نقطة لكل إجابة صحيحة ، والطليعة الفائزة هى التى تحرز أكبر عدد من النقط .

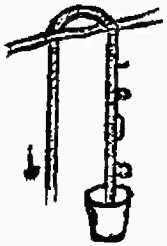
المتعلقات :

تعد منضدة كالسابق ويسمح لكل طليعة بالمشاهدة لمدة دقيقة أيضًا ، ثم يطلب من كل طليعة إعداد قائمة بمتعلقات الأشياء التى شاهدتها.

مثلاً : توجد بوصلة ، فكتبت طليعة «النجوم» ، وكتبت طليعة أخرى «القطب الشمالى» فكلاهما صحيح ، وهكذا .

المصعد :

تربط أشياء مختلفة (لا يقل عددها عن ٢٤) فى طرف حبل طويل وتوضع داخل صندوق أو جردل على أن يمر الطرف الآخر للحبل فوق بكرة أو غصن شجرة . عند صدور إشارة البدء تتقدم الطليعة بالقرب من الصندوق ، وفى نفس الوقت يقوم القائد طرف الحبل إلى أسفل فترتفع الأشياء من داخل الصندوق رويدًا رويدًا حتى إذا ما ظهرت جميعها تركت معلقة أمام أنظار الطليعة لمدة نصف دقيقة ثم تخفض مرة أخرى داخل الصندوق . يطلب من كل طليعة تقريرًا عما شاهدته ، والطليعة الفائزة من تستطيع ذكر أكبر عدد منها (شكل ١٩) .



شكل (١٩)

البائع المتجول :

بينما القائد مجتمع مع أفراده إذ يدخل عليهم بائع متجول ويطلب من القائد السماح له بعرض بضاعته على الأفراد لعل أحدًا يشترى منه ، فيسمح له القائد بذلك وعندئذ يفتح حقيبته التى يحملها ويخرج منها أشياء عديدة بسيطة بينما يلتف حوله الكشّافون بعد خروج البائع يطلب من كل طليعة كتابة تقرير بالأتى :

١ - قائمة بأسماء الأشياء التى عرضت .

٢ - قيمة كل سلعة منها .

والطليعة الفائزة من كانت إجاباتها أقرب ما تكون إلى الصحة .

دقق وتحقق :

يعد القائد ٦ صور لمختلف أنواع الطائرات وتلصق على ورقة مقواة ، ويكتب أسفل كل صورة اسم الطائرة ونوعها بحروف مختلطة (مثلاً يكتب بدلا من بوينج: جنوبى أو جبيون) ، ثم يسمح لكل طليعة بأن تلقى نظرة عليها لفترة محددة ثم عليها بعد ذلك كتابة قائمة بالأسماء والأنواع ، والطليعة الفائزة هى التى تكون إجابتها أكثر صحة ، يمكن إجراء هذه اللعبة باستعمال صور غير صور الطائرات كالسيارات مثلاً وغير ذلك .

محتويات الصورة :

تقطع صورة من أى جريدة أو مجلة وتثبت على قطعة من الورق المقوى ثم يسمح لكل طليعة على التناوب بمشاهدة الصورة والتمعن فيها لمدة نصف دقيقة ، تحجب الصورة ثم يبدأ القائد فى توجيه أسئلته لاختبار ملاحظاتهم وقوة ذاكرتهم .

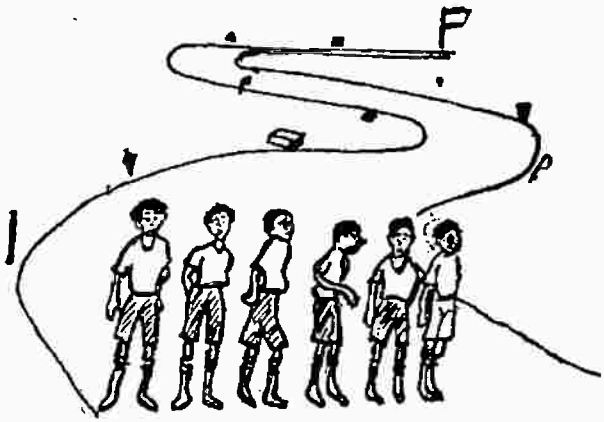
الطليعة الفائزة هى التى تجيب على أكثر الأسئلة .

سباق الملاحظة :

تقف الطلائع معصوبة الأعين على خط البداية وظهورها تجاه ساحة اللعب . وتوضع على جانبى الطريق وحتى نقطة النهاية أشياء مختلفة ومتنوعة مثل : عجلة - عربة يد - كرة - عصا كشّاف - وتد - شمسية دقماق .. إلخ .

ترفع العصابات عن أعين الكشّافين وهم فى نفس الوضع السابق .

عند صدور إشارة البدء يستدير الكشّافون وبأقصى سرعة يتسابقون إلى نقطة النهاية ، ومن يصل منهم أولا يحصل على النمر النهائية ، والذى يليه يحصل على نمرة واحدة أقل وهكذا، وعندما يصل الجميع إلى نقطة النهاية تظل ظهورهم تجاه الطريق ثم يقومون بكتابة مشاهداتهم أثناء الجرى، وتضاف نقطة لكل ملاحظة صحيحة ، وتخصم نقطة لكل ملاحظة خطأ (شكل ٢٠) .



شكل (٢٠)

مسابقة الألوان :

تؤدى هذه اللعبة فى مكان خاص ملائم . يقوم القائد مسبقا بتجهيز مجموعة كروت تضم الألوان الآتية : الأخضر والرمادى والبنى والأزرق والأحمر والأبيض ، ويقوم بتوزيعها فى مكان اللعبة بعضها على الأرض على الحشائش وبعضها مثبت بدبوس فى جذوع الأشجار وهكذا، ثم يقوم بتحديد وقت معين لهذه اللعبة، عند صدور إشارة البدء يسارع الكشّافون فى جمع هذه الكروت ، وبانتهاء الوقت المحدد يطلق القائد صفارته فيكف الجميع ويعودون فورًا بما جمعوه .

تحتسب النقط كالآتى : اللون الأخضر ٦ نقط ، الرمادى ٥ ، والبنى ٤ ، والأزرق ٣ ، الأحمر نقطتان ، والأبيض نقطة واحدة .

والطليعة الفائزة هى التى تحصل على أكبر عدد من النقط .

مطبخ المخيم :

يرتب مطبخ المخيم بحيث يكون جميع محتوياته ظاهرة.

يدخل المطبخ كل طليعة على حدة وتعطى فرصة للاحظة ترتيب المحتويات.

تبدل أوضاع المحتويات برفع بعضها وإضافة غيرها ، ثم تعود الطلائع مرة أخرى بالتناوب ، وتعطى فرصة لإعادة ملاحظة ترتيب المحتويات ، ثم تترك لها فرصة دقيقتان لتكتب قائمة بما لاحظته من تغيير .

والطليعة الفائزة هى التى تذكر أكبر عدد .

كم بالرسم :

يعد القائد قائمة بعشرين شيئًا ، ويقف أمام سبورة والطلائع ملتفة حوله ، ثم يقوم برسم هذه الأشياء على السبورة على أن يكون الرسم فى خطوط ومبسطًا جدا حتى يسهل رسمه ، وكلما رسم أحد الأشياء بادر بمسحه فورًا ثم يرسم الشيء الذى يليه وهكذا .

يطلب من الطلائع إعادة رسم هذه الأشياء على الورق .

حجرة الاجتماعات :

يتبع فى هذه اللعبة نفس ما جاء فى لعبة مطبخ المخيم إلا أن هنا يمكن نقل صورة من مكانها ، أو أغلاق نافذة كانت مفتوحة ، أو تقديم عقارب الساعة ، إلى غير ذلك .

انظر ودقق :

يوضع شيئان فقط فوق منضدة ، مثلاً قلم رصاص وعلبة ثقاب، ثم يسمح لكل طليعة بدقيقة لتتفحص فيها هذين الشيئين ، ثم بعيدًا تكتب وصفاً دقيقًا لما شاهدته ولاحظته .

مثال للإجابة الصحيحة : قلم رصاص طوله ١٠ سنتيمترات ، أبيض اللون مرسوم عليه نقوش على شكل مروحة من أربعة ألوان هى الأحمر والأزرق والأخضر واللبنى، ذو سن مدبب وبنهايته قطعة من الصفيح مثبت بها ممحاة صغيرة لونها أحمر وهو صناعة الصين .. إلى غير ذلك . وعلبة ثقاب تحتوى على ٢٤ عودًا خشبيًا رءوسها أصفر تتوسطها نقوش .. ومكتوب عليها .. صناعة.. وهكذا .

الطليعة الفائزة هى الأكثر دقة .

المشاهدة والملاحظة :

لا شك أنك شاهدت كثيراً القطعة الفضية ذات العشرة قروش ، بل وتعاملت معها ، أليس كذلك ؟ هل تستطيع أن تصفها وصفاً دقيقًا من كلا وجهيها ؟ اكتب الوصف على قطعة من الورق ، وسوف تدهش عندما تجد نفسك عاجزًا عن ذكر الوصف بدقة .

احضر ورقة أخرى وخذ هذه القطعة ثم تفحصها جيداً واكتب الوصف بدقة مع التأكد من أنك لم تهمل شيئًا .

والآن قارن بين القائمتين أو الوصفين وعندئذ ستكتشف الفرق بين المشاهدة والملاحظة ، يمكن إجراء هذا التدريب بأشياء أخرى كالطواة أو طابع البريد.. إلخ .

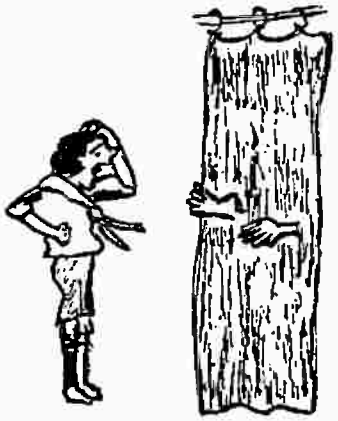
يد من ؟

تقف طليعتان متساويتان فى العدد فى مواجهة بعضهما على جانبى حجرة . يمد أفراد الطليعة الأولى أيديهم للأمام ليتفحصها أفراد الطليعة الثانية ولمدة دقيقة ، ثم يقود أفراد الطليعة الثانية بمد أيديهم ليتفحصها أفراد الطليعة الأول ولمدة دقيقة أيضًا . تقف الطليعة الأولى خلف ستار ثم يمد كل فرد منها على التوالى يديه خارج الستار ليحدد أفراد الطليعة الثانية لمن تكون هذه اليد .

يحدث تبادل الأماكن ليقوم أفراد الطليعة الاولى بتحديد أيدى أفراد الطليعة الثانية.

الطليعة الفائزة هى التى تحدد أكبر عدد .

يمكن إجراء هذه اللعبة بـ «قدم من» أو «خيال من؟» أو «صوت من؟» (شكل ٢١).



شكل (٢١)

من الذى تحرك؟

تتم هذه اللعبة بواسطة أربعة طلائع. بحيث تجلس الطليعتان ١ ، ٢ على الأرض فى دائرة بينما تقف الطليعتان ٣ ، ٤ ، ثم يعطى للطليعتين ٣ ، ٤ بضع ثوان لملاحظة أوضاع الجالسين ، ثم تخرجان خارج الحجرة. وهنا يقوم بعض الأفراد بتغيير أماكن جلوسهم (لايزيد التغيير عن ستة أفراد).

تعود الطليعتان مرة أخرى إلى الحجرة وتعطى مهلة دقيقة واحدة ليقدم كل من عريفى الطليعتين على حِدة تقريرًا للقائد عن التغيير الذى حدث.

تتبادل الطليعتان الأماكن وتجرى اللعبة مرة أخرى.

الطليعة الفائزة هى التى تحدد أكبر عدد ممن تغيرت أماكنهم.

أخطاء الزى:

يدخل مساعد القائد إلى حجرة الاجتماعات مرتديًا الزى الكشّفى الكامل ، وبعد فترة يغادر الحجرة.

يطلب القائد من الطلائع إبداء ملاحظاتهم كتابة عن الأخطاء فى زى المساعد. تعطى مهلة خمس دقائق لذلك. وتحسب نقطة لكل ملاحظة صحيحة.

وصف الغريب:

يدخل شخص غريب إلى حجرة الاجتماعات لمقابلة القائد أو لإبلاغ رسالة ولا يمكث بالحجرة طويلاً. وعليه أن يتيح الفرصة لجميع الحضور لمشاهدته جيدًا ، ثم ينصرف تعطى لكل طليعة فرصة خمس دقائق لكتابة ملاحظاتهم عن الآتى:

السن بالتقريب – الطول – البنية – (بدين أو نحيل) – لون العينين – لون الشعر – الشارب – لون البدلة – لون الكرافتة – لون الحذاء – لون الشراب – أية ملاحظات أخرى.

وبعد تسليم التقارير يعود الغريب إلى الحجرة لمقارنة الأوصاف المكتوبة على الحقيقة.

الطليعة الفائزة صاحبة الإجابة الأدق.

المشاجرة:

يجلس الأفراد على هيئة حدوة حصان. يقوم القائد مسبقًا باختيار بعض الأفراد (ودون علم بقية الأفراد) ليقوموا بأحداث شغب ومشاجرة.

عند صدور إشارة البدء يدخل هؤلاء الأفراد من فتحة الحدوة ويحدثون الشغب والمشاجرة ثم ينسحبون من مواضع متفرقة بالدائرة ويختفون.

بعد خروجهم يطلب من الحضور ملاحظاتهم وما شاهدوه تفصيلاً.

زيارة متجر:

يحدد محل تجارى يقع على مسافة نصف ميل من مقر الاجتماع. وعلى كل طليعة أن تغادر المقر إلى المتجر وتعود ثانية كمجموعة واحدة بخطوة الكشّاف. وعندما تصل إلى المتجر تشاهد المعروضات لمدة دقيقة واحدة ثم تعود للمقر حيث تقوم بتسجيل مشاهداتها من المعروضات .

إذا تم ذلك خلال ١٣ دقيقة تحصل الطليعة على ٥٠ نقطة وتخصم نقطة عن كل ثانية تأخير أو تقديم. كما تعطى نقطة لكل بند صحيح من المشاهدات.

والطليعة الفائزة هى التى تحصل على أكبر عدد من النقاط .

حاسة الشم

ماذا فى الزجاجة:

تملأ ١٠ زجاجات صغيرة حتى منتصفها بسوائل مختلفة على أن ترقم الزجاجات بالأرقام من ١ : ١٠ ويقوم كل كشاف بدوره باستنشاق رائحة كل زجاجة على أن يسجل فى النهاية ما تحتويه على أن يطابق ترقيمه ترقيم الزجاجات.

الفائز من يتوصل إلى معرفة أكبر عدد من هذه السوائل.

(ماء – برافين – خل – بنزين – كولونيا – نوشادر – جاز – سبرتو – صبغة يود – ديتول).

رائحة الزهور :

تعد مجموعة من الزهور المختلفة. ثم تعصب أعين الأفراد وتمرر عليهم الزهور للتعرف عليها وعلى أن ترقم هذه الزهور.

وعلى كل فرد تقديم تقرير عن هذه الزهور وبنفس الترقيم.

الفائز من يتعرف على أكبر عدد منها.

حاسة السمع

ماذا تسمع :

يقف القائد خلف ستار (إذا لم يتيسر ذلك تعصب أعين الكشّافين) ، ثم يقوم بإحداث عدة أصوات ، ويطلب من الكشاف التعرف عليها. والفائز من يتوصل إلى معرفة أكبر عدد منها. ويمكن إجراء هذه اللعبة بالنسبة لكل طليعة على حدة.

(رنين قطعة فضية – سكب سائل – خشخشة ورق – تفريش حذاء – تمزيق ورق – إشعال عود ثقاب – طرق جسم صلب بآخر – حفيف مكنسة – رشف سائل).

صوت من ؟

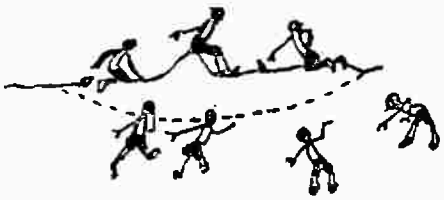
يقف الأفراد فى دائرة ويتوسطها فرد معصوب العينين (يمثل الأعمى) عند صدور إشارة البدء يغير الأفراد أماكنهم ويتقدم الأعمى ويشير إلى أحد الأفراد ثم يبدأ الحديث معه. وعلى الأعمى أن يستدل على شخصية الآخر من صوته فإذا نجح يتبادلان أماكنهما. وإذا فشل تكرر اللعبة.

القرصان النائم:

يجلس كشّاف معصوب العينين فى مركز دائرة قطرها ٦ أمتار يمثل القرصان النائم ، وأمامه خنجر مغروس فى الأرض يمثل الكنز الذى يقوم بحراسته.

بقية الكشّافين تحيط به والكل يحاول استرداد الكنز والخروج به من الدائـرة بدون أن يشعر القرصان. عند سماع القرصان لأى حركة أو صوت عليه أن يشـير إلى الاتجاه الصادر منه الصوت فإذا أصاب يخرج هذا الفرد من اللعبة.

والكشّاف الذى ينجح فى استرداد الكنز والخروج بـه مـن الدائـرة بـدون أن يشعر به القرصان يكون هو الفائز. أما إذا فشل الجميع يكون القرصان هو الفـائز شكل «٢٢» .



شكل (٢٢)

اسمع وتقدم :

يقف الكشّافون على خـط البدايـة وهـم معصوبـو الأعـين. ويقـف القـائد فـى الجانب الآخر على خط النهاية (يجب أن تكون السـاحة التـى تقـام فيـها هـذه اللعبة نظيفة وخالية من العوائق).

يقوم القائد بالصفير بواسطة صفارة بين الحين والآخر.

وعلى الكشّافين أن يتقدموا ليلمسوه ومن يلمسه يخرج من اللعبـة. ولا يجـوز للقائد أن يتحرك من مكانه ولكنه يستطيع مفاداة لمسه بالانحناء لأسفل وهو فـى نفس موقعه.

تحتسب النقط كالآتى: من يلمسه أولا له ٨ نقاط. والثانى ٧ . والثـالث ٦ . والرابع ٥ ، وهكذا ، وهذا بالنسبة لكل طليعة.

وتفوز الطليعة التى تحصل على أكبر مجموع من النقط شكل «٢٣».

شكل (٢٣)

تمييز الصفير:

هذه اللعبة تحتاج إلى صفارتين مختلفين فى الصوت. ويقف الكشّافون فى منتصف ساحة اللعب والتى يجب أن تكون نظيفة وخالية من العوائق.

تطلق كل صفارة مرة أو مرتين ليتعرف الكشّافون صوتها ثم تعصب أعين الكشّافين .

يقف القائد ومساعده ومع كل منهما صفارة فى مكانين متباعدين وعلى مسافة متساوية بالنسبة للكشّافين. وعلى القائد تحديد صوت لكل طليعة لكى تتجه إليه.

يقوم القائد ومساعده بإطلاق صفارته على فترات متقطعة ودون أن يغيرا مكانهما ودون الانحناء لأسفل عند محاولة الكشّافين لمسهما.

عند سماع الصفير يتقدم معصوبو الأعين تجاه الصفارة المحددة له لكى يلمس حاملها. وكل كشّاف يلمس حامل الصفارة المحدد له يخرج من اللعبة. أما إذا لمس الآخر فإن حامل الصفارة يقول له (خطأ) وعندئذ يغادره ليلمس المحدد له.

الطليعة الفائزة هى التى تنتهى أولاً . شكل «٢٤»

شكل (٢٤)

التسلل:

يقف الأفراد فى دائرة على أن تكون المسافة بين كل فرد وآخر نصف متر، ثم تعصب أعينهم. ويقف فى منتصف الدائرة فردان على أن تربط الساق اليمنى لأحدهما بالساق اليسرى للآخر.

عند صدور إشارة البدء يحاول لاعبا الوسط التسلل بهدوء خارج الدائرة دون أن يشعر بهما أحد أو يلمسًا أحدًا ، فإذا استطاع أحد من العميان أن يلمس أحدهما يستبدل لاعبا الوسط بالفردين الذين خرجا من بينهما.

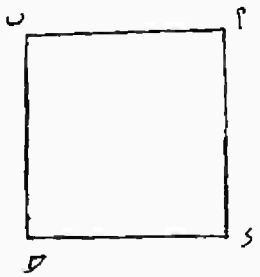
محطة التشويش:

تقف كل طليعة على أحد أضلاع مربع مرسوم على الأرض.

يملى القائد رسالة إلى الطليعة الواقفة على الخط (أ. ب) لتبليغها إلى الطليعة الواقفة على الخط (جـ .د) والتى تواجهها بواسطة الصياح.

تحاول كل من الطليعتين الواقفتين على الخطين (أ. د)، (ب. جـ) إحداث ضوضاء للتشويش على الطليعة التى تقوم بإبلاغ الرسالة.

تتبادل الطلائع دورها فى اللعبة، ويفوز من يستطيع التقاط الرسالة صحيحة. . شكل «٢٥» .



شكل (٢٥)

الغزال والصياد:

لاعب يمثل «الغزال» ولاعب آخر يمثل الصياد ثم تعصب أعينهما . يقف الغزال عند نهاية منضدة ويقف الصياد عند النهاية الأخرى.

عند صدور إشارة البدء يتحرك الصياد حول المنضدة لاصطياد الغزال بينما يحاول الغزال الإفلات منه . ويجب ملاحظة أن لا يترك أحدهما المنضدة.

تحدد مدة لهذه اللعبة. فإن تمكن الصياد من اصطياد الغزال كان هو الفائز وإلا اعتبر الغزال هو الفائز . شكل «٢٦» .

شكل (٢٦)

حاسة اللمس

ماذا يحوى الكيس ؟

تجهز عدة أكياس صغيرة ومتشابهة وترقم ثم تملأ بمختلف المواد وتوضع فوق مائدة وعلى كل كشّاف أن يتقدم ويتحسس ما بداخلها ليتعرف عليه. ثم يكتب المحتويات بترقيم يضاهى ترقيم الأكياس نفسها. والفائز من يتوصل لمعرفة أكبر عدد منها.

(سكر – زراير – فول – شاى – رمل – فلفل – ملح – أرز – حمص – عدس)

الأشكال الهندسية:

تعد لوحة خشبية عليها أشكال هندسية مفرغة (مربع – مثلث – دائرة – نصف دائرة –.. إلخ)

وتوضع على منضدة وبجوارها القطع الخشبية المفرغة. تعصب أعين الطليعة ويتقدم كل فرد منها على حدة محاولا تركيب القطع الخشبية فى الأماكن المفرغة.

تمنح نقطة لكل فرد يصيب. وتفوز الطليعة التى تحصل على أكبر عدد من النقط.

حاسة الذوق:

تجهز عدة مواد وتوضع فى أوعية صغيرة على منضدة على أن ترقم هذه الأوعية.

يتقدم كل كشّاف ويتذوق ما فيها ، ثم يكتب ما تحتويه بترقيم يضاهى ترقيم نفس الأوعية. والفائز من يتوصل لمعرفة أكبر عدد منها.

(سكر – نشا – بيكربونات صوديوم – فلفل – شطة – شبة – كمون – جنزبيل – قرفة – كاكاو).

ألعاب البوصلة والخريطة

الجهات الأصلية :

يقف الأفراد داخل حجرة ، وتسمى جوانب الحجرة بأسماء الجهات الأصلية ، شرق - غرب - شمال - جنوب.

عندما يذكر القائد اسم اتجاه منها يقفز الأفراد لمواجهة الاتجاه المذكور .

الكشّاف الذى يخطئ أو الذى يتأخر فى الأداء يجلس مكانه ويظل هكذا إلى أن يبقى كشّاف واحد واقف ، يكون هو الفائز .

ثمانية اتجاهات :

يقف الأفراد داخل الحجرة ، وتسمى جدران الحجرة الأربعة بأسماء الجهات الأصلية : شرق - غرب - شمال - جنوب ، وتسمى أركان الحجرة بأسماء الجهات الفرعية ، شمال شرق - جنوب شرق - جنوب غرب - شمال غرب .

عندما يذكر القائد اسم جهة من هذه الجهات يقفز الكشّافون لمواجهة هذه الاتجاه، الكشّاف الذى يخطئ أو الذى يتأخر فى الأداء يجلس مكانه ويظل كذلك حتى يبقى كشّاف واحد واقف ، يكون هو الفائز .

ستة عشر اتجاهًا :

يشترك فى هذه اللعبة ستة عشر كشّافًا .

ترسم دائرة على الأرض ويجهز ١٦ كارتًا مكتوب على كل كارت أحد اتجاهات البوصلة الستة عشر ، وتوضع هذه الكروت على منضدة ، ويأخذ كل كشاف كارتًا من هذه الكروت اعتباطًا . يأمر القائد صاحب الكارت المكتوب عليه «الشمال» أن يقف فى أى مكان على الدائرة ثم يشير القائد إليه قائلاً «هذا هو الشمال ، خذ مكانك» وعندئذ يأخذ الجميع أماكنهم بالنسبة له كل حسب الكارت الذى يحمله .

وعندما يتقن الكشّافون هذه اللعبة ، يمكن تصعيد صعوبتها بأن يأمر القائد من يحمل الكارت المكتوب عليه شمال الشمال الشرقى «مثلاً» أن يقف على الدائرة ثم يهتف قائلاً «هذا هو شمال الشمال الشرقى»، خذ مكانك ، وعندئذ يأخذ الجميع أماكنهم بالنسبة له .

البوصلة الهولندية :

تتطلب هذه اللعبة ١٥ كشّافًا حيث يقفون فى دائرة قطرها بين ٣ : ٤ أمتار ويقف القائد فى مركز الدائرة ممسكًا بعصا كشّاف فى وضع رأسى، وإحدى نهايتيها على الأرض . يشير القائد إلى مكان على الدائرة ويقول «هنا الشمال، خذ مكانك» فيأخذ الكشّافون أماكنهم على الدائرة ووجوههم تجاه مركز الدائرة ممثلين اتجاهات البوصلة على أن يبقى مكان الشمال شاغرًا . يهتف القائد قائلاً، «شمال شمال شرقى» «مثلاً» ثم يترك العصا من يده فى نفس الوقت الذى يسرع فيه الكشّاف الذى يقف فى شمال الشمال الشرقى ليمسك بالعصا قبل أن تسقط على الأرض فإذا نجح يعود لمكانه ، ثم يذكر القائد اتجاهًا آخر . أما إذا فشل فيعود إلى مكان الشمال ويصبح مكانه الأصلى هو الشمال الجديد . وعلى الكشّافين جميعهم أن يتعرفوا أوضاع اتجاهاتهم على ضوء هذا التغيير، ثم يهتف القائد على اتجاه جديد ، وهكذا .

تصميم البوصلة :

ترسم دائرة على الأرض قطرها أربعة أمتار ويحدد عليها الشمال فقط ، ويوضع بجوارها ١٦ قطعة مربعة من الخشب مكتوب عليها الاتجاهات الأصلية والفرعية والخطوط المتوسطة .

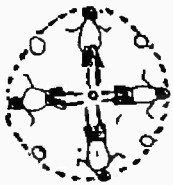
تقف طليعتان فى قاطرتين ، وعند صدور إشارة البدء يجرى رقم «١» من كل طليعة ويلتقط المربعات الخشبية ويقرأ ما هو مكتوب عليها بصوت مرتفع ثم يضعه فى مكانه الصحيح على الدائرة ، ثم يعود ويلمس رقم «٢» الذى يحذو حذوه، وهكذا حتى نهاية القاطرة .

تحتسب نقطة لكل اتجاه صحيح ، وتضاف نقطة للطليعة التى تنتهى أولاً .

الطاحونة :

ترسم الدائرة على الأرض ويرقد أربعة أفراد على ظهورهم ممثلين الجهات الأصلية وبحيث تكون أقدامهم تجاه مركز الدائرة ، ويجلس فرد خفيف الوزن على أقدامهم ، ويقف أربعة أفراد ممثلين الجهات الفرعية ثم يمسك كل منهم بيدى من على يمينه ومن على يساره من الأفراد الراقدين .

عند صدور إشارة البدء يدور الأربعة الواقفون على محيط الدائرة فى اتجاه عقارب الساعة بينما يرفع الرقود أجسامهم عن الأرض قليلاً ، (شكل ٢٧) .



شكل (٢٧)

خريطة القبطان :

تعد خريطة مبسطة لمنطقة صغيرة وتوضح عليها المناجم بدوائر صغيرة حمراء، والآبار بدوائر زرقاء ، والغابات بدوائر خضراء ، إلى غير ذلك من المعالم .

تبدأ اللعبة بأن يجلس القبطان يدرس هذه الخريطة بينما يلتف حوله الكشّافون (الجواسيس) فى دائرة ناظرين إلى الخريطة بشرط أن يدوروا حوله دون توقف ثلاث دورات .

تعود كل مجموعة إلى ركنها لترسم خريطة مطابقة لما شاهدته .

المجموعة الفائزة من كانت خريطتها أقرب إلى الصحة .

خريطة المخيم :

تُعطى لكل طليعة لوحة من الورق ٤٠ × ٢٥ سنتيمترًا، خيوط بيضاء، دوبار، علبة ألوان ، قطع قماش صغيرة ، ويطلب منها عمل نموذج للمخيم بمقياس رقم ١ : ٥٠ سم مع السماح لها باستغلال ما يحيط بها من خامات البيئة كأعواد القش أو أوراق الشجر .. إلخ . والمدة المسموح بها لإنجاز الخريطة هى نصف الساعة .

التقييم : يراعى فيه مدى تعاون أفراد الطليعة أولاً ، ثم مقدار الإجادة فى التنفيذ .

تحديد الموقع :

تقف الطلائع على هيئة قطارات ويسلم لكل فرد من كل طليعة كارت به أسمين لمكانين (يلاحظ أن الكروت تكون متشابهة بالنسبة لجميع الطلائع) .

توضع أمام الطلائع وعلى مسافة مناسبة خريطة تفصيلية .

عند صدور إشارة البدء يتقدم رقم «١» ويحدد الاتجاه البوصلى للمكانين بالنسبة لبعضهما .

نموذج : القاهرة – حلوان – مصر الجديدة – شبرا – العباسية – بولاق ، وهكذا .

نجوم السماء :

تقف الطلائع على هيئة قطارات وعلى مسافات بعيدة عن بعضها، عندما يذكر القائد اسم نجم ، على كل طليعة أن يقف فى أوضاع تمثل هذا النجم، مثل «الدب الأكبر» أو «النجم القطبى».. إلخ .

والطليعة الفائزة هى التى تكون أوضاعها أقرب ما يكون إلى الصحة .

الإعلام والمحاصيل :

تقف الطلائع أمام القائد حيث يعلن لهم أن هناك باخرة غادرت ميناء طنجة فى طريقها إلى ميناء بورسعيد مارة بستة موانئ فى طريقها، والمطلوب رسم أعلام الدول التى رست فيها الباخرة مع ذكر المحاصيل التى تشتهر بها.

المدة المسموح به لأداء ذلك هى عشرة دقائق فقط .

توجيه السفينة :

خلف خط البداية يقف كشّاف معصوب العينين يمثل السفينة، وكشّاف آخر يقوم بتوجيه السفينة يمثل «القبطان».

تقف بقية الأفراد فى أماكن متفرقة فى ساحة اللعب يمثلون شعابًا مرجانية وصخورًا .

عند صدور إشارة البدء يبدأ القبطان فى توجيه السفينة بواسطة اتجاهات البوصلة لتصل إلى خط النهاية ، دون أن تصطدم بالشعاب المرجانية أو الصخور كأن يقول «اتجه للشمال مثلاً» ثم انحراف شمال شرقى ثم إلى الشرق وهكذا.

اقتفاء الأثر

مخالب الوحش :

تمثل هذه المخالب قطعة من الخشب قطرها ٣ بوصات وطولها ١٠ بوصات وتدق فيها عدة مسامير (كما هو موضح بالشكل) ثم تربط دوبارة فى أحد المسامير.

عندما تسحب هذه الكتلة على أى أرض : زراعية أو صخرية أو رملية فإنها سوف تترك أثرًا . تسحب هذه الكتلة لمسافة ٢ كيلو مترين بحيث تمر فوق جميع أنواع الأراضى ما أمكن ولا تسلك طريقًا مستقيمًا بل تتخذ طرقًا جانبية مرة وطرقًا ملتوية مرة أخرى.

وعلى الكشّاف اقتفاء أثر مخالب هذه الوحش والحصول عليه والعودة به (شكل ٢٨).

شكل (٢٨)

آثار القدم :

دع صانع الأحذية يضع فى نعل حذائك بعض المسامير على شكل سهم أو دائرة أو أى شكل آخر .

وقبل القيام بالسير وترك الأثر لاقتفائه يجب عرض الشكل على المقتفى .

يجوز أن يكون المقتفى شخصًا أو أكثر (شكل ٢٩) .

شكل (٢٩)

الخنجر المفقود :

يقوم القائد بجولة فى أنحاء الغابة مع فتيانه وحيث يجلس بين الحين والآخر أسفل شجرة ليحادثهم عن مشاهد الطبيعة وطيور البيئة وحيواناتها.. إلخ ، وفى غفلة من الكشّافين يقوم بغرس خنجره فى الأرض أسفل إحدى الأشجار. وفى اليوم التالى أو بعد مضى فترة طويلة يجمع الفتيان مرة أخرى قائلا «بالأمس ونحن فى الغابة نسيت خنجرى مغروسًا فى الأرض أسفل إحدى الأشجار وعليكم إحضاره، وعندئذ يسارع الفتيان لإحضار الخنجر ومن يعثر عليه يكون هو الفائز».

آثار على الرمال :

ترسم على أرض رملية أو غيرها بعض الآثار لطيور أو حيوانات أو زواحف ، ثم يطلب من كل طليعة دراسة هذه الآثار وتقديم تقرير عنها .

والطليعة الفائزة من كانت إجابتها أكثر صحة .

ألعاب الخلاء

دق الوتد:

تقف الطلائع فى قطارات عند خط البداية ، ويرسم خط النهاية على مسافة مناسبة ، ويعطى لكل رقم «١» من كل طليعة كيس به سبعة أوتاد ودقماق.

عند صدور إشارة البدء يجرى رقم «١» نحو خط النهاية ويدق السبعة أوتاد ، ثم يعود لخط البداية ويقوم بتسليم رقم «٢» الكيس والدقماق ويقف فى مؤخرة الطليعة.

يجرى رقم «٢» إلى خط النهاية وينتزع الأوتاد ويضعها فى الكيس ويعود إلى خط البداية حيث يسلم الكيس والدقماق إلى رقم «٣» ويقف هو فى المؤخرة.

يجرى رقم «٣» ليدق الأوتاد. وهكذا.

تفوز الطليعة التى تنتهى أولاً.

الدق مع الدوران:

يدق فى الأرض ويقف الكشّافون على بعد ٦ أمتار منه وبيد كل منهم دقماق.

يتقدم الكشّافون لأداء هذه اللعبة فرد بعد آخر بالتناوب.

عد صدور إشارة البدء يقوم الكشّاف الأول بإغماض عينيه ثم يدور حول نفسه ٦ مرات وعيناه مغمضتان ثم يتجه نحو الوتد المغروس فى الأرض ليطرقه بالدقماق..

أقرب الكشّافين إلى الوتد يكون هو الفائز.

سباق العصا:

يشترك فى هذه اللعبة أربعة طلائع أ، ب، جـ، د.

تقف الطليعة «ب» فى قطار ، وفى مواجهة الطليعة «أ» وعلى يمينها وعلى مسافة ٥ أمتار تقف الطليعة «جـ» بنفس التشكيل ، وتُسلم لرقم «١» عصا أيضًا .

تقف الطليعة «ب» فى قطار وفى مواجهة الطليعة «أ» وعلى مسافة ١٥ مترا منها. بينما تقف الطليعة «د» على يسارها فى قطار وعلى مسافة ٥ أمتار لتصبح فى مواجهة الطليعة «جـ». ويقف القائد فى المنتصف.

عند صدور إشارة البدء ، يجرى رقم «١» حامل العصا من كل من الطليعتين «أ» و «جـ» ليسلم عصاه لرقم «١» من كل من الطليعتين «ب، د» ، وعند تسليمهما العصا يخرجان من اللعبة. وحيث يقوم حاملاً العصا الجدد بالجرى لتسليمها لرقم «٢» من الطليعتين «أ، جـ» ثم يخرجان من اللعبة. وهكذا حتى تصل العصا إلى الفرد الأخير الذى يحملها ويعدو مسرعًا تجاه القائد. شكل (٣٠) .

الجانب الفائز هو الذى ينتهى أولاً.

شكل (٣٠)

سباق العصا والموانع :

تؤدى نفس اللعبة السابقة إلا أنه يضاف إليها وضع بعض العوائق ليتخطاها حامل العصا أثناء انتقاله من طليعة إلى أخرى.

القفز على العصا :

تقف الطلائع على هيئة قطارات وبين كل قطار وآخر مسافة كافية. ويمسك رقم «١» من كل طليعة بيده عصا من أحد أطرافها وتوضع أمام كل طليعة وعلى مسافة مناسبة علامة.

عند صدور إشارة البدء يعدو رقم «١» ممسكا العصا ثم يدور حول العلامة ويعود لأول الطليعة حيث يقوم رقم «٢» بإمساك الطرف الثانى للعصا ثم

يجعلانها في وضع أفقي وعلى ارتفاع مناسب من الأرض ويتجهان عَدْوًا تجاه مؤخر الطليعة وعندئذ يقوم بقية الأفراد واحدًا بعد الآخر بالقفز فوق العصا. وبعد آخر فرد يقف رقم «١» في مؤخر الطليعة بينما يتجه رقم «٢» بالعصا للأمام ليدور حول العلامة ، ثم يعود لأول الطليعة حيث يقوم رقم «٣» بإمساك الطرف الثاني للعصا وإمرارها كالسابق. وبعد آخر فرد يقف رقم «٢» في مؤخرة الطليعة بينما يتجه رقم «٣» بالعصا للأمام ، وهكذا تستمر اللعبة إلى أن تصل العصا مرة أخرى لرقم «١» الذى يسارع بها إلى القائد.

الطليعة التى تنتهى أولاً تكون هى الفائزة . (شكل ٣١).

شكل (٣١)

الساقية:

تقف طليعتان متجاورتان عند خط البداية وكل منها على هيئة قطار على أن يحمل رقم «١» من كل منهما عصا طولها ٩٠ سنتيمترًا .

عند صدور إشارة البدء يجرى رقم «١» من كل من الطليعتين حتى خط النهاية ، ثم يضع إحدى نهايتى العصا على الأرض فى وضع رأسى ثم يضع جبهته على طرفها الآخر ثم يغمض عينيه ويدور حول العصا ست مرات. ثم يعود بالعصا إلى طليعته ليسلم العصا إلى رقم «٢» ليحذو حذوه. وهكذا.

الطليعة التى تنتهى أولا تكون هى الفائزة (شكل ٣٢) .

شكل (٣٢)

اتزان العصا:

خلف خط البداية تقف الطلائع على هيئة قطارات وأمام كل طليعة وعلى مسافة مناسبة يوضع كرسى أو علامة. ويكون مع رقم «١» من كل طليعة عصا.

عند صدور إشارة البدء يضع رقم «١» العصا رأسية باتزان على أصبعه ثم يتحرك ويدور حول الكرسى أو العلامة ثم يعود ليسلم العصا لرقم «٢» ليحذو حذوه. وهكذا.

إذا سقطت العصا فيجب على اللاعب أن يبدأ ثانية. والطليعة الفائزة هى التى تنتهى أولاً.

الأعمى:

تغرس عصا فى الأرض بحيث تبعد عن خط البداية بمسافة ٤ أمتار.

يقف الكشّافون على خط البداية ثم تعصب أعينهم.

عند صدور إشارة البدء يتحرك الكشّافون وكل منهم يحاول أن يصل إلى العصا. وعند انتهاء الفترة المحدودة تعطى إشارة فيقف الجميع وتنزع العصابة عن أعينهم.

أقرب الكشّافين إلى العصا يكون هو الفائز (شكل ٣٣).

شكل (٣٣)

السباق الموسيقى:

يحدد مربع كبير على الأرض وتدق عصا فى كل ركن من أركانه.

مطلوب لهذه اللعبة أربعة مجموعات وكل مجموعة مكونة من أربعة أفراد مع كل منهم باكو بسكويت.

يقف رقم «١» من الطليعة الأولى عند ركن البداية ويقف رقم «٢» فى الركن الثانى وهكذا.

يختار رقم «١» هذا مقدمة لمقطع موسيقى ثم يقوم بعزف هذا المقطع بواسطة الصفير بالفم وبمجرد أن ينتهى من العزف يجرى إلى الركن الثانى عند رقم «٢» فيأكلا ما معهما من بسكويت ثم يقوما بالصفير لنفس المقدمة الموسيقية. وعقب الانتهاء يجرى رقم «٢» إلى الركن الثالث حيث رقم «٣» الذى يقوم بأكل ما معه من بسكويت ثم يعزفا نفس المقدمة. وعقب الانتهاء يجرى رقم «٣» إلى الركن الرابع حيث رقم «٤» الذى يقوم بأكل البسكويت ثم يعزفا نفس المقدمة وعقب الانتهاء يجرى رقم «٤» إلى المكان الذى يقف فيه القائد.

المجموعة الفائزة هى التى تنتهى من اللعبة فى أقصر وقت (شكل ٣٤).

شكل (٣٤)

سباق الحجلة:

هذه اللعبة يجب أن تؤدى على أرض ذات أعشاب طويلة.

يقف القائد فى المنتصف ممسكا بعصاه على أن ينتشر جميع الأفراد حوله وعلى مسافات متساوية بالنسبة له ، بحيث لا تقل المسافة عن ٣٠ : ٥٠ مترا.

يرفع القائد عصاه إلى أعلى ثم يعطى إشارة البدء بصفارته. وعندئذ يتجه الجميع نحوه بالقفز على قدم واحدة. وعندما يضع عصاته على الأرض يقف الجميع فورًا وحيث هم فى أماكنهم.

أقرب الكشّافين إلى القائد يكون هو الفائز.

سباق المركبة:

أربع مجموعات من اربع طلائع. وكل مجموعة مكونة من خمسة أفراد. تقف كل مجموعة على صف واحد خلف خط البداية وأيديهم متشابكة. وعلى خط النهاية وأمام كل مجموعة يوضع منديل كشفى على الأرض.

عند صدور إشارة البدء تتسابق المجموعات ، كل مجموعة نحو منديلها وهم على نفس الوضع وحيث يقوم الفرد الأوسط منها بالتقاط المنديل بأسنانه ثم العودة مرة أخرى إلى خط البداية. انفصال أى فرد من المجموعة أثناء تأدية اللعبة يعنى خروجها من اللعبة شكل «٣٥».

شكل (٣٥)

سباق أبو جلمبو:

يقف من كل طليعة اثنان من الكشّافين عند خط البداية ، وكل منهما ظـهره فى ظهر الآخر مع تشابك الأيدى من عند المرفقين. ويكون الوقوف جانبيًـا ، أى بحيث يواجه جانبهما الأيسر أو الأيمن لخط النهاية.

عند صدور إشارة البدء يبدأ التسابق بالقفز جانبا نحو خط النهاية.

الفائز من يصل أولاً . شكل «٣٦».

شكل (٣٦)

اللحاق بالقطار: تقف الأفراد المتسابقة خلف خط البداية وكل منـهم يحمـل فى يده اليمنى حقيبة سفر وفى يده اليسرى مظلة (شمسية) مفتوحة. وعلى كتفه الأيمن معطفًا. عند صدور إشارة البدء يجرى المتسابقون حتى خـط النهايـة لكـى يلحقوا بالقطار.

والفائز من يصل أولاً .. شكل «٣٧».

شكل (٣٧)

سباق الثلاث أرجل:

تقف المجموعات المتسابقة خلف البداية وكل مجموعة مكونة من ثلاثة أفراد تقف متجاورة على صف واحد.

تربط الركبة اليمنى للفرد الأوسط مع الركبة اليسرى للواقف يمينه ، وتربط الركبة اليسرى للفرد الأوسط مع الركبة اليمنى للواقف على يساره.

عند صدور إشارة البدء تتسابق المجموعات نحو خط النهاية.

والمجموعة الفائزة من تصل أولا: شكل «٣٨».

شكل (٣٨)

سباق الارتداد :

تقف المجموعات المتسابقة على خط البداية وكل مجموعة مكونة من ثلاثة أفراد. تقف المجموعة متجاورة وعلى صف واحد والأذرع متشابكة عند المرافق وبحيث يواجه الفرد الأوسط خط النهاية بينما يواجه الآخران الاتجاه المضاد.

عند صدور إشارة البدء تتسابق المجموعات وهى متشابكة الأذرع حيث يقودها الفرد الأوسط إلى خط النهاية على أن يقوداه هما إلى خط البداية.

المجموعة التى تصل أولاً تكون هى الفائزة.

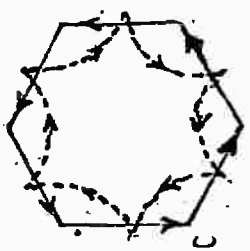
السباق المتقاطع:

يرسم مسدس على الأرض ويقف كل فرد من المجموعة الأولى على رأس المسدس. ثم يرسم مسدس آخر متقاطع مع الأول ويقف كل فرد من المجموعة الثانية على رأس هذا المسدس.

يقف رقم (١) من المجموعة الأولى عند نقطة البداية (أ). ويقف رقم (١) من المجموعة الثانية عند نقطة البداية (ب). على أن يكون مع كل منهما كرة.

عند صدور إشارة البدء يجرى رقم (١) من كل مجموعة فى اتجاه عكس آخر ليقوم بتسليم الكرة إلى رقم (٢). ثم يقوم رقم (٢) بتسليمها لرقم (٣) ، وهكذا حتى نقطة البداية.

والمجموعة الفائزة هى التى تصل أولاً شكل «٣٩».



شكل (٣٩)

سباق الحقيبة:

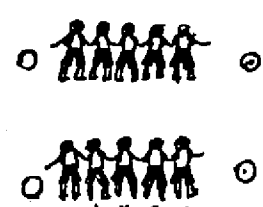
تجلس الطلائع على هيئة قطارات وبحيث تبعد كل عن الأخرى بحوالى متر ونصف. وترسم دائرة صغيرة خلف كل قطار ودائرة أمامه على أن توضع داخل الأمامية حقيبة.

يرقم أفراد كل طليعة تسلسليا من الأمام للخلف.

عندما يذكر القائد أحد الأرقام ينهض حامل الرقم من كل طليعة ويجرى للدائرة الأمامية ليحمل الحقيبة ويعدو بها ويضعها فى الدائرة الخلفية ثم يعود إلى مكانه ويجلس فيه.

ويلاحظ أن تكون الحقيبة بكاملها داخل الدائرة وليست على الخط. وعندما يذكر القائد رقمًا آخر ينهض حامل الرقم من كل طليعة ويجرى ثم يلتقط الحقيبة من الدائرة الخلفية ليضعها فى الدائرة الأمامية ثم يعود إلى مكانه ويجلس فيه.

تحتسب نقطة لمن يسبق ولا تحتسب النقطة إذا كانت الحقيبة خارج الدائرة أو على الخط فالطليعة الفائزة هى التى تحوز أكبر عدد من النقط. شكل «٤٠».



شكل (٤٠)

الحجلة:

تقف الطلائع خلف خط البداية على هيئة قطارات. عند صدور إشارة البدء يقوم الفرد الأول بتشبيك يديه جيدا، ثم يرفع إحدى رجليه ليضع أسفل ركبته بين يديه، ثم يقفز على الرجل الأخرى حتى يصل إلى خط النهاية، ثم يعود

بالتالى من حيث بدأ ليلمس رقم (٢) ليحذو حذوه. وهكذا. الطليعة الفائزة هى التى تنتهى أولاً. شكل «٤١».

شكل (٤١)

قفزة الكنجارو:

تقف الطلائع خلف خط البداية على هيئة قطارات. يضع رقم (١) من كل طليعة كرة أو كيسًا صغير به فول بين ركبتيه.

عند صدور إشارة البدء يقفز رقم (١) من كل طليعة بكلتا قدميه وبين ركبتيه الكرة تجاه خط النهاية حتى إذا ما وصله عاد مرة أخرى من حيث بدأ ويسلم لرقم (٢) الكرة ليحذو حذوه.

إذا سقطت الكرة من لاعب فعليه أن يعود ليبدأ من جديد.

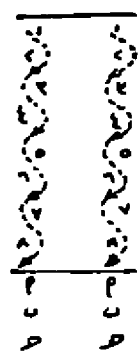
الطليعة الفائزة هى التى تنتهى أولاً. شكل «٤٢» .

شكل (٤٢)

سباق المنحنيات:

تقف الطلائع خلف خط البداية على هيئة قطارات وبحيث تكون هناك مسافة بين أفراد كل طليعة.

عند صدور إشارة البدء يتحرك رقم (١) من كل طليعة بالقفز بالقدمين معًا فى مسار المنحنيات كما هو موضح بالشكل حتى يصل إلى النقطة (أ) خلف خط النهاية حيث يقف هناك ويثبت. وعندئذ يبدأ رقم (٢) فيحذوه حتى يصل إلى النقطة (ب) فيقف وثبت. وهكذا الطليعة التى تنتهى أولاً تكون هى الفائزة شكل «٤٣».



شكل (٤٣)

سباق السلحفاة :

يُحدد خطا البداية والنهاية.

يقف المتسابقون عند خط البداية حسب ما هو موضح بالشكل.

عند صدور إشارة البدء يتحرك المتسابقون وهم فى هذا الوضع حتى خط النهاية شكل «٤٤» .

شكل (٤٤)

سباق الثعبان:

تجلس الطلائع القرفصاء فى هيئة قطارات على أن يضع كل فرد يديه على كتفى الذى أمامه.

عند صدور إشارة البدء تقفز الطليعة وهى فى هذا الوضع حتى خط النهاية وتعود ثانية إلى خط البداية (يجب أن تكون المسافة بين الخطين قصيرة).

والطليعة الفائزة هى التى تنتهى أولاً.

سباق البطة:

تجلس الطلائع القرفصاء على هيئة قطارات خلف خط البداية مع وضع عصا قصيرة تحت الركبتين وفوق الكوعين على أن تتشابك اليدان أمام الساقين.

عند صدور إشارة البدء يتحرك الفرد الأول إلى خط النهاية والعودة وهو فى هذا الوضع ثم يحذو بقية الأفراد حذوه.

والطليعة الفائزة هى التى تنتهى أولاً.

سباق المهمات:

ينزع الكشّافون ملابسهم بحيث تتجمع جميع الأحذية فى مكان وجميع المناديل الكشّفية فى مكان آخر يبعد عن الأول. وجميع القمصان فى مكان ثالث.

عند صدور إشارة البدء يسارع كل كشّاف إلى أماكن تجمع المهمات ليرتدى كل منهم ملابسه. والطليعة التى تنتهى أولاً تكون هى الفائزة.

سباق جرادل المياه:

تقف الطلائع خلف البداية على هيئة قطارات وعلى مسافة ١٥ مترا أمام كل طليعة يوضع جردل مملوء بالماء.

عند صدور إشارة البدء يجرى رقم (١) نت كل طليعة ويرفع الجردل ويعود به إلى خط البداية ليحمله رقم (٢) ويعود به إلى مكانه الأول ثم يعود هو إل خط البداية وعندئذ يحذو رقم (٣) حذو رقم (١) وهكذا حتى آخر فرد فى الطليعة .

الطليعة التى تنتهى أولاً وبدون أن يفقد ماء أكثر من بوصة واحدة تكون هى الفائزة (يُقاس منسوب الماء قبل وبعد السباق) .

سباق الكوز :

تقف الطلائع خلف خط البداية على هيئة قطارات على أن يضع رقم (١) على رأسه كوز مملوء حتى قرب حافته بالماء .

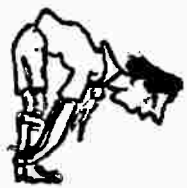
عند صدور إشارة البدء يتقدم رقم (١) حتى خط النهاية ثم يعود بظهره إلى حيث يبدأ فيتناول رقم (٢) الكوز ويحذو حذوه وهكذا .

الطليعة الفائزة التى تنتهى أولا وتفقد أقل قدر من الماء .

سباق الوزة :

تقف الطلائع خلف خط البداية على هيئة قطارات .

عند صدور إشارة البدء ينحنى رقم (١) ويقبض بيديه على رسغى قدميه ويتقدم فى هذا الوضع حتى خط النهاية ثم يعود لخط البداية حيث يبدأ رقم (٢) ويحذو حذوه . وهكذا . والطليعة الفائزة هى التى تنتهى أولاً . شكل (٤٥) .



شكل (٤٥)

سباق الكتلة :

تقف المجموعات عند خط البداية وعلى صف واحد . ثم يربط رسغ قدم وركبة كل فرد فى كل مجموعة برسغ وركبة الفرد المجاور له ومن كلا الجانبين .

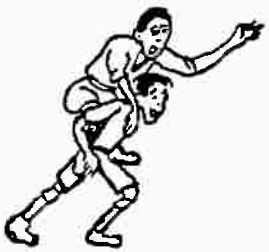
عند صدور إشارة البدء تتقدم المجموعة وهى على هذا الوضع حتى خط النهاية . ثم التقهقر حتى خط البداية .

المجموعة الفائزة هى التى تنتهى أولاً .

سباق الخيل :

تقف الطلائع على هيئة قطارات على أن تكون هناك مسافة بين كل فرد وآخر حوالى ٤ أمتار بحيث يكون الترقيم من الخلف للأمام (يكون رقم (١) فى المؤخرة) .

عند صدور إشارة البدء يعدو رقم (١) تجاه رقم (٢) ثم يركب فوق ظهره فيعدو به رقم (٢) تجاه رقم (٣) حيث ينزل رقم (١) ثم يجرى ليقف أمام رقم (٥) بفرض أن رقم (٥) هو آخر فرد فى الطليعة. وعلى نفس المسافة) بينما يركب رقم (٢) فوق ظهر رقن (٣) الذى يجرى به تجاه رقم (٤) فينزل رقم (٢) ويظل مكانه ويركب رقم (٣) فوق ظهر رقم (٤) الذى يجرى به تجاه رقن (٥) فينزل رقم (٣) ويظل مكانه ويركب رقم (٤) فوق ظهر رقن (٥) الذى يجرى به تجاه رقم (١) فينزل (٤) ويظل مكانه بينما يركب رقم (٥) فوق ظهر رقم (١) الذى يجرى به إلى خط النهاية فينزل رقم (٥) ويجرى رقم (١) للخلف ليقف فى مكانه الأول. الطليعة التى تنتهى أولاً تكون هى الفائزة شكل «٤٦» .



شكل (٤٦)

سباق الكرة:

يقف الأفراد فى دائرة ومع أحدهم كرة ويقف فرد خارج الدائرة.

عند صدور إشارة البدء يتناقل الأفراد الكرة حول الدائرة من فرد إلى آخر دورتين. وفى نفس الوقت يجرى الفرد الواقف خارج الدائرة بسرعة حول الدائرة قدر استطاعته من اللفات.

والفائز من يستطيع أن يدور لفات أكثر خلال دورتى الكرة.

سباق الكوبرى:

تقف الطلائع على هيئة قطارات. بينما يقف أمام كل طليعة وعلى مسافة مناسبة رقم (١) وأقدامه متباعدة.

عند صدور إشارة البدء يجرى رقم (٢) ويمر بين رجلى رقم (١) ثم يعود بسرعة إلى مكانه حيث يمسك به من وسطه رقم (٣) ثم يمران معا بين رجلى رقم (١) ويعودان لمكانهما وهكذا تمر كل طليعة بين قدمى رقم (١) للخلف ويمر بين أرجلهم جميعا ثم يقف مكانه فى المقدمة.

والطليعة الفائزة هى التى تنتهى أولاً.

خطف الأمير:

يقف أربعة كشّافين على محيط دائرة قطرها أربعة أمتار يمثلون حرس الأمير بينما يقف الأمير فى مركز الدائرة. وقد علق منديله الكشّفى فى حزامه خلف ظهره وهو مفرود. يقف خارج الدائرة مجموعة مكونة من خمسة أفراد يمثلون خصوم الأمير ويعملون على اختطافه. يحاول الخصوم اختراق الحصار من الأمير والدخول للدائرة دون اشتباك مع الحرس. فإذا تمكن أحد منهم من الدخول للدائرة أصبح آمنًا من الحراس. وعليه عندئذ أن يستولى على المنديل المعلق خلف ظهر الأمير الذى يحاول الهرب منه (ودون اشتباك أيضًا). فإذا أمكن الاستيلاء عليه أصبح الأمير مقبوضاً عليه وتنتهى اللعبة.

يمكن أداء هذه اللعبة بعدد أكثر يتناسب وقطر الدائرة.

شفرة الحديقة:

هذه اللعبة مفيدة جدا للفتى حيث تنمى فيه حب علم النبات.

تسلم لجميع الأفراد رسالة متشابهة تقول مثلاً «كن مستعدًا» ثم يطلب منهم فى وقت واحد أن يجوسوا خلال الحديقة للحصول على زهرة أو نبات أو ثمرة أو ورقة شجرة تبدأ اسمها بكل حرف من حروف الرسالة.

مثل حرف الكاف: كافور – وحرف النون: نخلة – وحرف الميم: موز – وحرف السين سنط – وحرف التاء: توت – وحرف العين: عنب – وحرف الدال: دوم.

الفرد أو الطليعة التى تحصل على كل ذلك أولاً تكون هى الفائزة.

قفزة الضفدعة:

تقف الطلائع على هيئة قطارات متباعدة وبحيث يقف رقم «١» من كل طليعة خلف خط البداية.

عند صدور إشارة البدء يتقدم رقم «١» هذا ثلاث خطوات للأمام ثم ينحنى واضعًا كفيه فوق ركبتيه. وفورًا يجرى رقم «٢» من كل طليعة ، ويقفز فوق ظهر رقم «١» ، ثم على بعد ثلاث خطوات ينحنى بالوصف السابق . وعندئذ يقوم رقم «٣» من كل طليعة بالقفز فوق ظهرى رقمى «٢،١» ثم يحذو حذوهما هكذا إلى أن يصل الدور إلى رقم «١» الذى يقفز فوق ظهر الجميع ثم يعود فورًا إلى وضع الابتداء مرة أخرى فينحنى لتبدأ الطليعة فى القفز بنفس الأسلوب فى طريق العودة إلى خط البداية.

الطليعة التى تصل إلى خط البداية أولاً تكون هى الفائزة (شكل ٤٧).

شكل (٤٧)

سلة البطاطس:

توضع أربعة جرادل على صف واحد وبين كل واحد وآخر مسافة مناسبة. ويرسم خط يبعد عنها بمسافة ثلاثة أمتار ويوضع على هذا الخط عدد ٦ ثمرات من البطاطس فى مواجهة كل جردل. ثم يرسم خط آخر يبعد عن الخط الأول بمسافة عشرة أمتار ويعتبر هو خط البداية.

يقف على خط البداية وأمام كل جردل اثنان من كل طليعة.

عند صدور إشارة البدء يجرى كل زوج معًا وكل منهما ممسكًا بيد الآخر إلى أن يصلا إلى الخط الثانى حيث يلتقط كل منهما ثلاث ثمرات ويلقى بها واحدة تلو الأخرى داخل الجردل. فإذا أخطأ فإنه يلتقطها ويعاود قذفها حتى يتمكن من إدخالها فى الجردل. وإذا تمكن فرد منهما من قذف الثلاث ثمرات الخاصة به داخل الجردل فإنه يمكنه مساعدة زميله بإعادة الثمرات التى يخطئها إليه ليعاود قذفها.

كل زوج ينتهى من قذف الستة داخل الجردل ويعود والأيدى متشابكة إلى خط البداية أولاً يكون هو الفائز (شكل ٤٨).

شكل (٤٨)

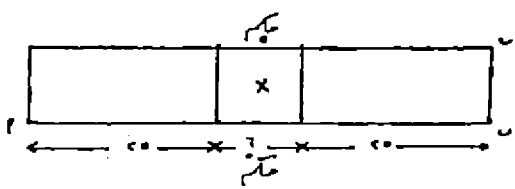
راعى البقر:

ساحة اللعب تكون كما هى موضحة بالشكل.

يقف ١٢ كشّافًا عند الخط «أ أ» يمثلون الأبقار ويقف الراعى داخل المغارة «×» ويقف على كل جانب من جانبى المغارة حكم.

عند صدور إشارة البدء تندفع الأبقار فى محاولة للوصول إلى الخط «ب ب» حيث يحاول راعى البقر اصطيادها داخل مغارته. ومن يخرج منها خارج الخطوط يقوم الحكم بإخراجه من اللعبة. والأبقار التى يصطادها الراعى تظل داخل المغارة.

بعد الوصول إلى الخط «ب ب» تحاول الأبقار العودة ثانية إلى الخط «أ أ» ومن يصل يكون فائزًا. (شكل ٤٩).



شكل (٤٩)

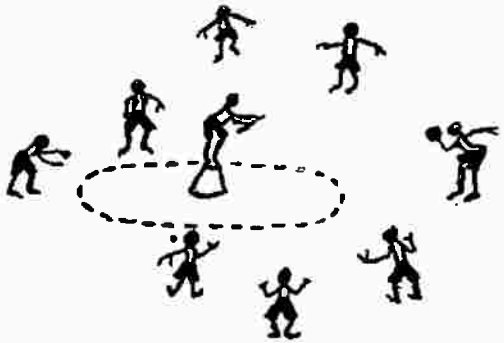
الجردل والكرة:

ترسم دائرة على الأرض يتوسطها جردل فى وضع مقلوب ويقف عليه فرد من الطليعة «أ» (المدافع) وبيده مضرب خشب أو قطعة من الخشب طولها ١٨ بوصة. بينما يقف أفراد الطليعة الأخرى (الرماة) خارج الدائرة وحولها وفى يد أحدهم كرة تنس. عند صدور إشارة البدء يقذف الرامى الكرة محاولاً إصابة الجردل فى الوقت الذى يحاول فيه المدافع صدها.

كل رمية يستطيع المدافع صدها تحتسب له نقطتين. وكل رمية لا تصيب الجردل ولا يستطيع المدافع صدها تحتسب نقطة للمدافع.

يخرج المدافع من اللعبة ويحل محله فرد آخر من طليعته إذا ما أصيب الجردل أو إذا ما سقط المدافع من فوق الجردل.

تتبادل الطليعتان مواقعهما. والطليعة الفائزة هى التى تحصل على نقاط أكثر (شكل ٥٠).



شكل (٥٠)

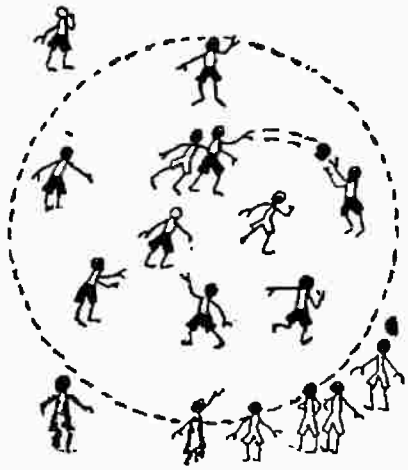
سباع البحر والنمور:

ترسم دائرة على الأرض قطرها ١٢ مترا. وتؤدى هذه اللعبة داخل الدائرة.

تدخل الطليعة الأولى «سباع البحر» داخل الدائرة ومعها كرة.

عند صدور إشارة البدء يدخل الدائرة اثنان من الطليعة الثانية «النمور» فى الوقت الذى تتبادل فيه سباع البحر تناقل الكرة من واحد إلى آخر بينما يحاول النمران لمس الكرة. وعلى النمر الذى يستطيع لمس الكرة أن يخرج من الدائرة ويحل محله نمر آخر وهكذا حتى تتمكن جميع النمور من لمس الكرة وعندئذ تحسب المدة التى استغرقتها اللعبة.

تتبادل الطليعتان مكانيهما. وأخيرا تحتسب المدة أيضًا. والطليعة التى تستغرق وقتًا أقل تكون هى الفائزة. (شكل ٥١).



شكل (٥١)

صيد البط:

ترسم دائرة على الأرض وتعتبر هى البحيرة وتدخل فيها الطليعة الأولى (البط) ويقف خارج الدائرة وحولها الطليعة الأولى (الصيادين) ومعهم كرة مطاط.

عند صدور إشارة البدء يبدأ الصيادون فى قذف الكرة على البط فى محاولة لاصطياده وكل من تلمسه الكرة يعتبر أنه أصيب ويخرج من الدائرة. وهكذا حتى آخر بطة. ثم تتبادل الطليعتان أماكنهما.

يمكن تحديد الطليعة الفائزة بإحدى طريقتين:

١ – بواسطة الزمن ، فالطليعة التى تستغرق وقتا أقل تكون هى الفائزة.

٢ – بواسطة خروج الكرة خارج الدائرة. فكل مرة تخرج تحتسب نقطة على الصيادين والطليعة الفائزة هى التى تحتسب ضدها أخطاء أقل.

مناورة السكة الحديد:

تقف الطلائع عند خط البداية على هيئة قطارات.

عند صدور إشارة البدء يجرى رقم (١) من كل طليعة حتى يصل إلى خط النهاية ثم يعود القهقرى بظهره حتى يصل إلى طليعته حيث يمسك به من وسطه رقم (٢) ويجريان معا لخط النهاية حتى إذا ما بلغاه عادا القهقرى وهكذا حتى تكتمل الطلائع.

الطليعة الفائزة من تنتهى أولاً.

حيوانات الغابة:

يطلق القائد سرا على كل فردين اسم حيوان واحد ثم يطلب من كل فرد أن يقوم بالبحث عن زميله عن طريق تقليد صوت الحيوان الذى يحمل اسمه.

بعد قليل سوف يصبح المكان أشبه بغابة مليئة بالحيوانات.

تقليد الحيوانات:

تقف الطلائع على هيئة قطارات. يحدد القائد اسم طائرة أو حيوان أو حشرة بحيث يكون رقم (١) فى كل الطلائع يحمل نفس الاسم. وهكذا بالنسبة لبقية أفراد الطلائع. مثل (ضفدعة - عصفور - جمل - أرنب - نحلة - أسد - حمامة.. إلخ)

عند صدور إشارة البدء يتقدم رقم (١) من جميع الطلائع ويقوم بتقليد الاسم الذى يحمله بالحركة والصوت.

الطليعة الفائزة من يقوم أفرادها بالتقليد خير قيام.

تخطى الحواجز:

توضع عدة أشياء مختلفة الأحجام والارتفاعات فى الطريق مثل كتلة خشبية - مقعد بدون ظهر - حقيبة.. إلخ.

يطلب القائد ممن يستطيع أن يتخطى هذه الأشياء مع تقدير ارتفاعاتها والأبعاد التى بين بعضها. وبعد أن يقف الفرد على خط الابتداء ويستطلع الأشياء بنظرة فاحصة يقوم القائد بوضع عصابة على عينيه ويطلب منه تخطى هذه الموانع . وفى أثناء وضع العصابة على عينيه تزال هذه الموانع من الطريق.

تشابه الألفاظ:

يقف الأفراد على شكل حدوة حول القائد. وعندئذ ينطق القائد بصوت عال إحدى هاتين الكلمتين (إسكندرية) أو (إسكندرونة) مع تطويل حرف النون.

فإذا قال إسكندرية يجلس الجميع القرفصاء. وإذا قال إسكندرونة لا يتحرك أحد.

وعند جلوس الأفراد القرفصاء وقال القائد إسكندرونة عليهم الوقوف أما إذا ذكر إسكندرية فلا يتحرك أحد ويظلون جلوسًا .

من يخطئ يخرج من اللعبة والفائز الذى يستمر بمفرده.

الكراسى الموسيقية:

توضع كراسى على محيط دائرة بعدد أقل من العدد المشترك فى اللعبة بواحد.

عند صدور إشارة البدء تعزف الموسيقى ويجرى المتسابقون خارج دائرة الكراسى. فإذا ما توقف العزف سارع كل فرد ليجلس على كرسى من ينشل فى الحصول على كرسى يخرج من اللعبة ثم يستبعد أحد الكراسى . وتستمر اللعبة. الفائز هو آخر فرد يظل فى الدائرة.

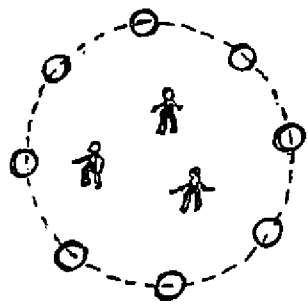
التقاط الجوهرة:

ترسم دائرة على الأرض ويرسم على محيطها عدة دوائر صغيرة بحيث تكون المسافات بينها متساوية. ويقف لاعب داخل كل دائرة ويسمى (خطاف) بينما يقف داخل الدائرة ثلاثة أفراد ويسمى كل منهم (البوليس).

عند صدور إشارة البدء يتقاذف الخطافون فيما بينهم كرة صغيرة (الجوهرة) للمحافظة عليها. بينما يقوم البوليس بمحاولة التقاطها. (تحدد مدة لهذه اللعبة).

إذا لمس البوليس أحد الخطافين قبل إلقاء الجوهرة أو إذا التقط البوليس الكرة عند سقوطها أو التقاطها أثناء تبادلها كان البوليس هو الفائز. أما إذا

انقضى الوقت المحدد ولم يحصل البوليس عليها كان الخطافون هم الفائزون. شكل «٥٢» .



شكل (٥٢)

إصابة الهدف:

يرسم مستطيل على حائط بحيث يكون ضلعه السفلى هو مستوى الأرض وطوله ثلاثة أمتار ويكون ارتفاعه مترين. ويرسم خط البداية بحيث يبعد عن الحائط بمسافة تتراوح بين ٥ : ٨ أمتار .

توضع كرة قدم على خط البداية ويقف خلفها أفراد الطليعة الأولى على هيئة قطار.

عند صدور إشارة البدء يركل الفرد الأول الكرة بقدمه تجاه المستطيل ، ثم يأخذ مكانه آخر القطار ويتقدم رقم (٢) فيحذو حذوه وهكذا.

كل ركلة تصيب الهدف تحتسب نقطة للطليعة. والطليعة الفائزة التى تحرز نقاطاً أكثر.

حقل الألغام:

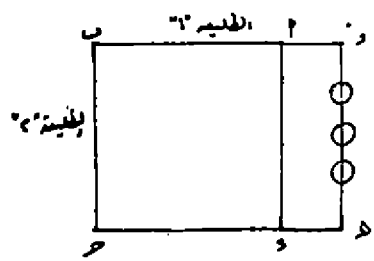
يرسم على الأرض مربع (أ ب جـ د) طول ضلعه عشرة أمتار. وتقف الطليعة (١) على الخط (أب) ومعها كرة قدم ، وتقف الطليعة (٢) على الخط (ب جـ) ، وتقف الطليعة (٣) على الخط (جـ د) ويرسم الخط (هـ و) بحيث يبعد عن الخط

(أ د) بمسافة متر واحد وحيث توضع فوقه ثلاث سلال يحتوى كل منها على شيء يختلف عما فى الآخرين.

مثلاً قطع طباشير، قطع حبال، قطع خشب.

عند صدور إشارة البدء يجرى ثلاثة من أفراد الطليعة (٢) تجاه السلال ويحاول كل لاعب أخذ شيء واحد والعودة إلى مكانه بينما تحاول الطليعتان (١، ٣) اصطيادهم بقذف الكرة عليهم (تحت الوسط) ، فإذا لمست الكرة أحد أفراد الطليعة (٢) يخرج من اللعبة. عند وصول الأفراد إلى منطقة الأمان وهى المنطقة الواقعة بين الخطين (أ د)، (هـ و) يتوقف قذف الكرة.

إذا استطاعت الطليعة (٢) الحصول على ثلاثة أشياء من كل صنف تعتبر هى الفائزة شكل (٥٣).



شكل (٥٣)

المربع والدائرة:

تقف الطليعة الأولى فى دائرة ومعها كرة قدم. ويرسم بجوار هذه الدائرة وعلى مسافة مناسبة مربع طول ضلعه خمسة أمتار. وتقف الطليعة الثانية على صف واحد أمام أحد أضلاع المربع ومعها عصا خشبية صغيرة.

عند صدور إشارة البدء تقوم الطليعة الأولى بتمرير الكرة بين أفرادها فى اتجاه عقارب الساعة بينما يجرى اللاعب رقم (١) من الطليعة الثانية وبيده العصا الخشبية ويدور حول المربع ثم يسلم العصا لرقم (٢) الذى يحذو وهكذا حتى

آخر لاعب. وعندئذ تتبادل الطليعتان أوضاعهما ثم يحصى عدد تمريرات الكرة لكل طليعة والطليعة الفائزة هى التى تؤدى أكبر عدد من التمريرات.

الثعلب والأرانب:

ترسم دائرة كبيرة ويقف داخلها الأفراد (الأرانب) ، وفى منتصف هذه الدائرة ترسم دائرة أخرى صغيرة يقف داخلها فرد (الثعلب).

عند صدور إشارة البدء تقترب الأرانب من دائرة الثعلب صائحة (اخرج يا ثعلب. اخرج يا ثعلب) فيخرج الثعلب من الدائرة وهو يحجل على قدم واحدة لاصطياد أحدها. فإذا نجح فى لمس فرد أخذ كل منهما مكان الآخر . أما إذا فشل أو غير قدمه أو لمس الأرض بالقدم المرفوعة فإنه يعود إلى الدائرة، ثم تعاد اللعبة.

الثعلب فات:

تجلس الأفراد فى دائرة ويقف فرد (الثعلب) خارجها وبيده منديل ملفوف يدور الثعلب حول الدائرة بينما تصيح الأفراد معًا (الثعلب فات فات وفى ذيله سبع لفات) ، وفجأة يضع الثعلب منديله خلف أحد الأفراد ثم يجرى مسرعًا بينما ينهض الفرد الذى وضع المنديل خلفه ويلتقط المنديل ويجرى وراء الثعلب ويحاول ضربه به. فإذا نجح فى ذلك عاد هو إلى مكانه ويظل الثعلب خارج الدائرة ومعه المنديل ويعاود مرة أخرى. أما إذا فشل حتى يصل الثعلب إلى المكان الشاغر ثم يجلس فيه فإن هذا الفرد يصبح هو الثعلب وهكذا.

الدفاع عن العلم:

تؤدى هذه اللعبة فى أرض فضاء كبيرة وتتطلب ثلاث طلائع متساوية الأعداد.

ترسم ثلاث دوائر متباعدة ويوضع فى مركز الدائرة عصا وبها علم.

تقسم كل طليعة إلى مجموعتين إحداهما تكون فى دائرة العلم لتحميه وتدافع عنه بينما المجموعة الأخرى تكون خارج الدائرة لتقوم بالهجوم على الدوائر الأخرى للاستيلاء على علمها.

عند صدور إشارة البدء تحاول مجموعات الهجوم من كل طليعة مراوغة أفراد الطلائع الأخرى للاستيلاء على العلم.

ومن شروط اللعبة عدم التعرض للمهاجم الذى يدخل الدائرة. وإذا لمس المدافع أى مهاجم قبل دخوله الدائرة فإنه يخرج من اللعبة.

الطليعة الفائزة هى التى تستطيع دخول الدائرة والاستيلاء على العلم (١٠ نقاط). أو الطليعة التى تنجح فى عدم السماح لأى مهاجم بدخول الدائرة (٥ نقاط).

التبادل:

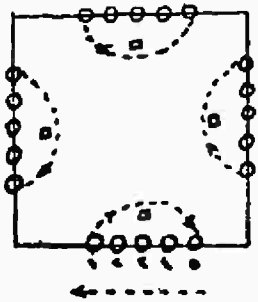
تقف الأفراد فى دائرة وتُعْطى أرقام مسلسلة (يلاحظ عدم الترتيب والتسلسل أثناء الوقوف) ، ويقف فرد منهم فى مركز الدائرة.

تبدأ اللعبة عندما يذكر لاعب الوسط رقمين بصوت مرتفع. وعندئذ يسارع صاحبا الرقمين فى تبادل أماكنهما فى نفس الوقت الذى يحاول فيه لاعب الوسط أن يحتل مكان أحدهما. فإذا نجح فى ذلك احتل المكان وأخذ رقم صاحبه ويصبح الآخر هو لاعب الوسط، وهكذا.

تمرير الكرة:

يرسم مربع على الأرض وتحدد أماكن لكل مجموعة بحيث تقف على أحد الأضلاع (كراسى أو برسم دوائر) وتوضع أمام كل ضلع علامة أو أى جسم. وترقم أفراد كل مجموعة تسلسليا ويسلم اللاعب رقم (١) كرة صغيرة.

عند صدور إشارة البدء يجرى اللاعب رقم (١) من كل مجموعة حول العلامة إلى نهاية الصف وفى نفس الوقت يتحرك رقم (٢) إلى اليسار ليحتل مكان رقم (١) وبالتالى يتحرك رقم (٣) ليحتل مكان رقم (٢) وهكذا حتى إذا ما وصل رقم (١) إلى نهاية الصف وجد مكانًا شاغرًا فيقف فيه ويسلم الكرة لزميله الذى على يساره الذى يمررها حتى تصل إلى رقم (٢) الذى بمجرد أن يتسلمها يحذو حذو رقم (١) وهكذا حتى يأخذ كل لاعب دوره.



شكل (٥٤)

المجموعة الفائزة التى يعود جميع أفرادها إلى الوضع الأصلى أولاً شكل «٥٤» .

النفق:

تقف الطلائع فى قطارات مع فتح الرجْلَين والانحناء لأسفل وتوضع أمام كل طليعة علامة أو جسم. وتسلم للفرد الأخير كرة.

عند صدور إشارة البدء يمرر اللاعب الأخير الكرة إلى اللاعب الذى أمامه الذى يمررها هو الآخر لمن هو أمامه وهكذا حتى تصل إلى رقم (١) فيتناولها ويجرى مسرعًا ليدور حول العلامة ثم يعود خلف اللاعب الأخير ويقف ثم ينحنى ويمرر الكرة إليه . وهكذا.

الطليعة الفائزة هى التى تنتهى أولا. شكل «٥٥» .

شكل (٥٥)

العشر كلمات:

تقف الطلائع على هيئة قطارات ويقف عريف كل طليعة على خط البداية على مسافة من طليعته ومواجهًا لها.

يسلم لكل عريف ظرف يحتوى على رسالة لا يزيد عدد كلماتها عن عشرة (وتكون جميع الرسائل متشابهة).

عند صدور إشارة البدء يفض كل عريف الظرف ويطلع على الرسالة ثم يطويها ويضعها فى جيبه ثم يتقدم نحو طليعته ويصطحب معه اللاعب رقم (١) ويعود به إلى خط البداية وخلال ذلك يقوم بتبليغه ما جاء فى الرسالة. وعند الوصول إلى خط البداية يبقى العريف ويعود رقم (١) ليصطحب رقم (٢) ويحذو معه حذو العريف. وهكذا حتى تصل الرسالة إلى الفرد الأخير الذى يعدو تجاه القائد ويبلغه الرسالة.

الطليعة الفائزة من كانت رسالتها أقرب ما تكون إلى الصحة.

البرغوث:

تقف الطلائع على هيئة قطارات (٨ أفراد مثلاً كل طليعة) بحيث يكون الفرد رقم (٨) واقفًا باستقامة والذى أمامه رقم (٧) واقفًا مع فتح الرجْلَيْن ورقم (٦) منحنى وكفيه على ركبتيه ورقم (٥) واقفا مع فتح الرجلين ، وهكذا فرد واقف وآخر منحنى.

عند صدور إشارة البدء يمر اللاعب رقم (٨) بين ساقى اللاعب رقم (٧) ثم يقفز فوق ظهر اللاعب رقم (٦) ثم يمر بين ساقى اللاعب رقم (٥) وهكذا.

تستمر اللعبة حتى يأخذ كل لاعب دوره. والطليعة الفائزة هى التى تنتهى أولا. شكل «٥٦» .

شكل (٥٦)

ثنى الجذع:

تقف الطلائع على هيئة قطارات ويعطى اللاعب رقم (١) كتلة خشبية يمسكها بيديه عاليًا فوق رأسه.

عند صدور إشارة البدء يثنى اللاعب رقم (١) جذعه للخلف ويمرر الكتلة إلى اللاعب رقم (٢) الذى يمررها بنفس الطريقة إلى رقم (٣) وهكذا حتى آخر فرد الذى يجرى بها مرفوعة فوق رأسه ليقف فى مقدمة القاطرة ويبدأ من جديد.

وتستمر اللعبة حتى يأخذ كل لاعب دوره. والطليعة الفائزة هى التى تنتهى أولاً.

التصويب:

هذه أربع لعبات تؤدى جميعها فى وقت واحد بواسطة أربع طلائع ثم يحدث تبادل بين الطلائع بحيث تمر كل طليعة على الأربع لعبات وتجمع بعدها النقاط والطليعة الفائزة هى التى تحصل على أكبر عدد من النقط.

١ – يوضع كرسى صغير بدون مسند على الأرض بحيث تكون أرجله لأعلى.

تقف الطليعة على هيئة قطار على خط البداية الذى يبعد بمسافة مناسبة عن الكرسى. وتجهز أربع حلقات صغيرة من الكاوتشوك مثلاً.

عند صدور إشارة البدء يقوم كل فرد بالتناوب بتصويب الأربع حلقات على التوالى نحو أرجل الكرسى. وتمنح نقطة لكل إصابة ناجحة. أما اللاعب الذى ينجح فى إدخال الحلقات الأربع فتضاف إليه ثلاث نقط.

٢ – تقف الطليعة على هيئة قطار ، وعلى مسافة ثلاثة أمتار منها توضع أربع زجاجات سعة كل منها لتر. وتجهز أربع حلقات صغيرة.

عند صدور إشارة البدء يقوم اللاعب برمى الحلقات صوب الزجاجات. وتمنح لكل لاعب محاولتان. وتحتسب نقطة عن كل حلقة تدخل فى عنق الزجاجة.

٣ – تقف الطليعة على هيئة قطار وفى مواجهتها وعلى بعد ثلاثة أمتار لوحة خشبية ٦٠ × ٤٥ سنتيمترًا ذات ثلاث ثقوب أقطارها ١٠ ، ١٢.٥ ، ١٥ سنتيمترا. ويكون مع اللاعب رقم (١) ثلاث ثمرات بطاطس صغيرة أو ما شابه. عند صدور إشارة البدء يقوم اللاعب رقم (١) برمى الثلاث ثمرات تجاه اللوحة لتمريرها خلال الثقوب. شكل «٥٧» .

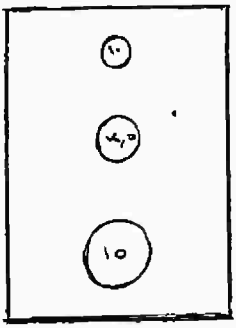
تحتسب ثلاث نقاط عند إصابة الثقب الأعلى ونقطتان للثقب الأوسط ونقطة للثقب الأسفل.

٤ – يرسم على الأرض ثلاث دوائر ذات مركز واحد وأقطارها ٣٠ ، ٦٠ ، ٩٠ سنتيمترا وترقم من الداخل إلى الخارج بالأرقام ١ ، ٢ ، ٣.

تقف الطليعة على هيئة قطار على خط المرمى الذى يبعد عن هذه الدوائر بأربعة أمتار ومع الفرد رقم (١) خمسة أقراص صغيرة.

عند صدور إشارة البدء يقوم اللاعب رقم (١) برمى الأقراص تجاه الدوائر.

تحتسب خمس نقاط للدائرة الداخلية وثلاث للدائرة المتوسطة ونقطة للدائرة الخارجية.



شكل (٥٧)

الكرة والسلم:

يوضع سلم مسندًا إلى الجدار وعلى بعد أربعة أمتار منه يحدد خط المرمى. تقف الطليعة على هيئة قطار على خط المرمى ومع اللاعب رقم (١) كرة مطاط.

عند صدور إشارة البدء يرمى رقم (١) الكرة تجاه السلم بهدف إصابة درجات السلم. وله ثلاث محاولات. وفى حالة إصابة الهدف تحتسب له خمس نقاط وإذا أصابت الكرة الحائط فى المسافات بين الدرجات تحتسب نقطة.

النيشان:

تعد زجاجة لبن ذات فوهة متسعة وتوضع على الأرض. ويتقدم أفراد الطليعة بالتناوب حيث يبدأ رقم (١) بإسقاط عشر حبات من الفول من الوضع واقفًا داخل فوهة زجاجة اللبن. تحتسب نقطة عن كل حبة فول تدخل الزجاجة.

التعبير:

تكتب عدة أوامر مختلفة يمكن التعبير عنها بالحركات مثل (افتح زجاجة غازوزة واشربها) أو (اشتر عود قصب ومصه) أو (انزع غلاف موزة وكلها).

تخلط هذه الأوامر ثم تتقدم الأفراد بالتناوب ليأخذ كل منهم ورقة ثم ينفذ الأمر المكتوب. فإذا أفلح فى إفهام الباقين ما يقصد اعتبر فائزًا.

التمثيل:

يقسم الأفراد إلى قسمين: قسم يقوم بالتمثيل والقسم الآخر متفرجون.

يقوم الممثلون بعمل تمثيلية قصيرة تشير إلى قول مأثور ويحاول المتفرجون استنتاجه، وعند معرفته يتبادل الفريقان أماكنهما.

إشعال النار:

(لكل متسابق) تثبت عصاتين على الأرض بينهما مسافة وتربط بينهما دوبارة على ارتفاع نصف متر.

عند صدور إشارة البدء يقوم الأفراد المتسابقون بجمع بعض الأغصان الجافة والأخشاب الصغيرة ويقوم بإعدادها ثم إشعالها مستخدمًا أقل ما يمكن من أعواد الثقاب.

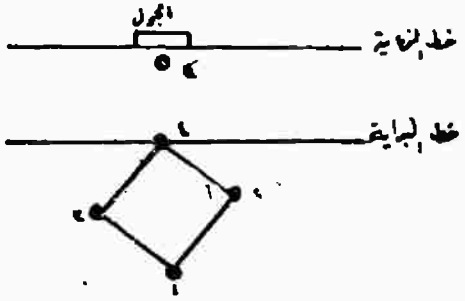
يفوز من يستخدم أعواد ثقاب أقل. ومن تحرق ناره الدوبارة أولاً.

جول:

يرسم على الأرض خط البداية ويرسم خلفه مربع بحيث تكون رأسه ملامسة لهذا الخط. وعلى مسافة معينة يرسم خط النهاية وتحدد عليه علامتان باتساع مناسب تمثلا «فتحة الجول».

تتطلب هذه اللعبة أربعة أفراد من طليعة واحدة بحيث يقف كل فرد فى ركن من أركان المربع على أن يكون مع رقم «١» كرة قد بينما يقف فرد خامس من طليعة أخرى فى فتحة الجول عند خط النهاية. ويقف بقية الأفراد جميعًا بعيدًا ويمثلون المتفرجين.

عند صدور إشارة البدء يركل رقم «١» الكرة بقدمه إلى رقم «٢» الذى يركلها إلى رقم «٣» الذى يركلها إلى رقم «٤» الذى يركلها تجاه الجول ويحاول رقم «٥» صدها. فإذا أفلح فى صدها صفق له جميع المتفرجين وإذا دخلت الجول هتف الجميع فى صوت واحد «جول» وهكذا. شكل «٥٨».



شكل (٥٨)

المارد والقزم:

تقف الأفراد على محيط دائرة وظهر كل منهم تجاه وجه الأخر. يهتف القائد «خطوة معتادة» ، فيسير الأفراد على محيط الدائرة بالخطوة المعتادة ، وعندما يهتف القائد «خطوة المارد» يرفع الأفراد أذرعتهم لأعلى ويسيرون على

أطراف أصابعهم . وعندما يهتف «خطوة القزم» يجلس الأفراد القرفصاء ويسيرون وهم على هذا الوضع. وهكذا يتبعون نداءات القائد.

الذيول:

تقف طليعتان على هيئة قطارات وفى مواجهة بعضهما البعض. وكل فرد من قطار يقبض على وسط الفرد الذى أمامه بيديه. والفرد الأخير يعلق فى حزامه من خلف منديله الكشفى (ذيلاً).

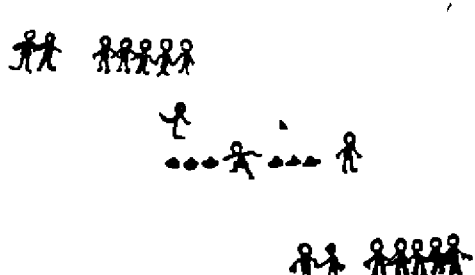
عند صدور إشارة البدء يحاول رقم «١» من كل طليعة القبض على ذيل الطليعة الأخرى مع ملاحظة أن حركة الطليعة تكون وهى متماسكة ودون أن يترك أحد وسط الذى أمامه.

والطليعة الفائزة من تستطيع القبض على ذيل الأخرى.

خطف المنديل:

تقف الطليعة «أ» على صف واحد وفى مواجهتها تقف الطليعة «ب» وبحيث تكون بينهما مسافة وعلى أن يكون رقم «١» من كل طليعة فى مواجهة الآخر وهكذا بقية الأفراد. ويرسم خط فى المنتصف بين الطليعتين حيث يضع كل فرد من الطليعتين منديله الكشفى على هذا الخط.

يذكر القائد أى رقم وعندئذ يجرى صاحب الرقم من كلتا الطليعتين ويخطف منديله ويعود إلى مكانه. والذى يصل أولاً تحتسب نقطة لطليعته. شكل «٥٩».



شكل (٥٩)

تبادل الكرة:

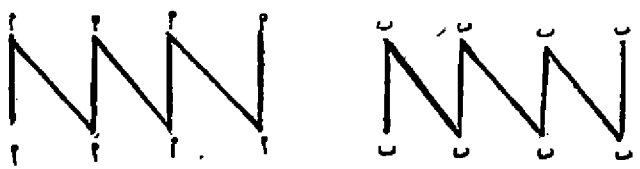
طليعتان: تنقسم كل طليعة إلى قسمين متساويين ويقف كل قسم فى مواجهة الآخر وعلى مسافة مناسبة شكل «٦٠».

كل من اللاعبين الواقفين عند نقطة البداية «أ، ب» يحمل معه كرة.

عند صدور إشارة البدء يقذف اللاعب الكرة إلى الفرد المواجه له ثم إلى الآخر المواجه له وهكذا حتى تصل إلى الفرد الأخير ثم تعود بنفس الطريقة إلى اللاعب الأول.

إذا سقطت الكرة من لاعب عليه إحضارها ومباشرة اللعب.

الطليعة الفائزة من تنتهى أولاً.



شكل (٦٠)

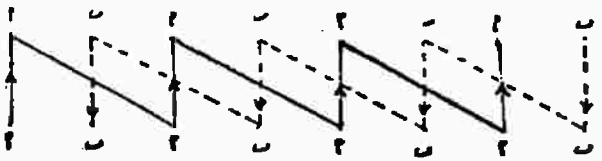
التقاطعات:

طليعتان «أ، ب» وتقسم كل طليعة إلى نصفين بحيث يقف كل من النصف الأول للطليعة «أ» والنصف الأول للطليعة «ب» بجوار بعضهما وعلى صف واحد. فى جانب على أن يكون بين كل فرد وآخر مسافة وبشرط ألا يقف شخصان من طليعة واحدة بجوار بعضهما. وبالمثل يقف النصفان الآخران على الجانب الآخر وفى مواجهة الصف الأول على أن يكون بين النصفين مسافة مناسبة. وتكون هناك نقطتان للبداية:

النقطة الأولى تكون من جهة الفرد الأول للطليعة «أ» والذى يحمل معه كرة.

والنقطة الثانية من جهة الفرد الأول للطليعة «ب» من الجهة المقابلة والذى يحمل معه كرة أيضًا ، وعند صدور إشارة البدء يقذف كل من الفرد الأول للطليعتين «أ، ب» الكرة لزميله المواجه له فى الصف الآخر ، فيقذفها بالتالى لزميله الثالث والمواجهه فى الصف الآخر. وهكذا حتى إذا ما وصلت الكرة للنهاية عادت مرة أخرى وبنفس الطريقة حتى تصل إلى الفرد الأول لكل طليعة (نقطة البداية).

الطليعة الفائزة من تنتهى أولاً. شكل «٦١».



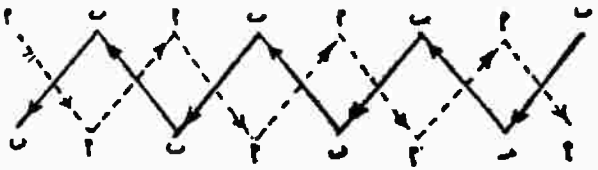
شكل (٦١)

المقص:

تقف الطليعتان كما فى اللعبة السابقة مع اختلاف أن يقف كل فرد من الطليعة «أ» فى مواجهة فرد من الطليعة «ب».

وتكون هناك أيضًا نقطتان للبداية من كلتا النهايتين ولكن فى اتجاه واحد.

عند صدور إشارة البدء تبدأ الطليعتان فى تقاذف الكرة حتى إذا ما وصلت إلى النهاية عادت بنفس الطريقة إلى نقطتى البداية شكل «٦٢».



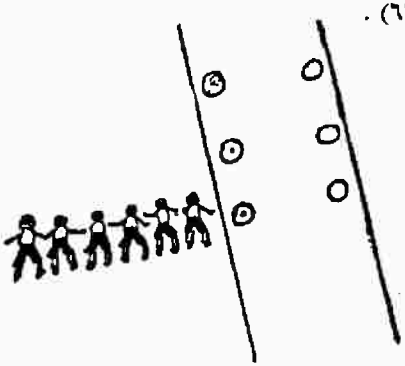
شكل (٦٢)

الطليعة الفائزة من تنتهى أولاً.

تنطيط الكرة:

تقف الطلائع خلف خط البداية على هيئة قطارات وكل منها تبعد عن الأخرى قليلاً. وترسم دوائر صغيرة أمام كل طليعة وخارج خط البداية مباشرة. وتوضع كرة بداخل كل دائرة. ويرسم خط النهاية وترسم أمامه دوائر صغيرة مساوية للدوائر الأولى وفى مواجهتها تماما.

عند صدور إشارة البدء يتقدم رقم «١» من كل طليعة ويلتقط الكرة من الدائرة ويتجه بها نحو خط النهاية وهو ينطط الكرة بطريقة لاعب كرة السلة وعندما يصل إلى خط النهاية وتدخل الكرة فى الدائرة يمسكها ويعود بها مسرعا ليضعها فى دائرة البداية ثم يلمس رقم «٢» من طليعته ليحذو حذوه بينما يأخذ هو مكانه فى مؤخرة الطليعة . إذا تدحرجت الكرة خارج الدائرة على اللاعب الذى وضعها أخيرًا أن يعيد تصحيح وضعها قبل أن يبدأ اللاعب الذى يليه فى مواصلة اللعبة . شكل (٦٣) .



شكل (٦٣)

والطليعة التى تنتهى أولا تكون هى الفائزة .

السقّا :

تقف أربعة طلائع خلف خط البداية على هيئة قطارات وفى يد رقم (١) من كل كوز ملآن بالمياه . ويوضع فى مقابل كل طليعة عند خط النهاية كوز فارغ .

عند صدور إشارة يتقدم رقم (١) من كل طليعة حاملاً الكوز المليء بالماء حتى خط النهاية حيث يسكب محتويات الكوز الذى معه فى الكوز الفارغ ثم يترك الفارغ عند خط النهاية ويعود مرة أخرى بالمليء إلى خط البداية ويقوم بتسليمه لرقم (٢) ليحذو حذوه وهكذا .

تحتسب النقط كالآتى : الطليعة التى تنتهى أولاً تحرز أربعة نقاط . والتى تليها ثلاث نقاط . والثالثة نقطتين والأخيرة نقطة واحدة . وتضاف أربعة نقاط للطليعة التى يحوى كوزها أكبر قدر من الماء . وثلاث نقاط للأقل . ونقطتان للأقل . ونقطة واحدة لأقلها جميعا . شكل (٦٤) .

شكل (٦٤)

البطاطس والملعقة:

تقف الطلائع خلف خط البداية على هيئة قطارات وأمام كل طليعة عدد من ثمار البطاطس مساو لعدد أفراد الطليعة. ويكون فى يد رقم «١» من كل طليعة ملعقة شاى. وأمام كل طليعة عند خط النهاية يوضع صندوق فارغ.

عند صدور إشارة البدء يقوم رقم «١» من كل طليعة بالتقاط ثمرة بطاطس بواسطة الملعقة (ودون استعمال اليد أو أى شيء آخر سوى الملعقة) ، ثم يسارع

إلى خط النهاية حيث يضع ثمرة البطاطس فى الصندوق ثم يعود مسرعا لتسليم الملعقة إلى رقم «٢» ليحذو حذوه. وهكذا.

إذا سقطت ثمرة البطاطس من اللاعب عليه التقاطها بالملعقة حيثما سقطت ويكمل اللعبة.

الطليعة الفائزة هى التى تنتهى أولا. (شكل ٦٥).

شكل (٦٥)

أطفئ الشمعة:

تقف الطلائع خلف خط البداية على هيئة قطارات وتسلم لرقم «١» من كل طليعة علبة كبريت. وتوضع عند خط النهاية والذى يبعد ١٠ أمتار عن خط البداية شمعة فى مواجهة كل طليعة.

عند صدور إشارة البدء يجرى رقم «١» إلى خط النهاية ويشعل الشمعة ، ثم يطفئها ويعود مسرعا ليسلم علبة الكبريت لرقم «٢» ليحذو حذوه. (شكل ٦٦).

شكل (٦٦)

الطليعة الفائزة هى التى تنتهى أولاً.

الجواسيس:

هذه اللعبة تتطلب الهدوء.

تقف الطليعة الأولى على صف واحد معصوبة العينين وأذرعتها إلى جانبها والأرجل مفتوحة بحيث تتلامس الأقدام. يمثلون (المدافعين).

تقف الطليعة الأخرى (وتمثل الجواسيس) فى مواجهة الطليعة الأولى.

عند وصول إشارة البدء يحاول الجواسيس اختراق حائط الدفاع إما بالمرور من بين أرجلهم أو من بين أجسامهم. فإذا سمع أو أحس أحد المدافعين باقتراب جاسوس منه بادر بالقبض عليه (مجرد اللمس يعتبر قبضًا). بعد فترة معينة تتبادل الطليعتان أماكنهما وتكرر اللعبة. وبعد نفس الفترة السابقة تقيَّم اللعبة والطليعة الفائزة هى التى تمسك بعدد أكبر من الجواسيس. (شكل ٦٧).

شكل (٦٧)

عبور النهر:

يمثل نهر بخطين، المسافة بينهما ثلاثة أمتار ويقف على أحد شاطئيه نصف الطليعة «أ» ونصف الطليعة «ب» ، ويقف على الشاطئ الآخر النصفين الآخرين.

يكون مع اللاعب رقم «١» من كل من نصفى الطليعتين على أحد الشواطئ كتلتان من الخشب أو عدد من أصص الزرع.

عند صدور إشارة البدء يبدأ اللاعب رقم «١» فى عبور النهر مستخدمًا الكتلتين فى العبور بحيث يتنقل عليها دون أن يلمس الأرض بأى جزء من جسمه.وعندما يصل إلى الشاطئ الآخر يسلم الكتلتين لزميل له ليحذو حذوه فى العبور. وهكذا.

إذا لامس الأرض أى جزء من جسم اللاعب أثناء العبور فإنه يعود من حيث بدأ ليبدأ من جديد. والطليعة الفائزة هى التى تنتهى أولاً. (شكل ٦٨).

شكل (٦٨)

الكرة والزجاجة:

يحدد خطا البداية والنهاية وتقسم كل طليعة إلى قسمين أحدهما يقف فى قطار خلف خط البداية وأمامه وعلى مسافة محددة توضع زجاجة وعلى فوهتها كرة صغيرة ويقف القسم الآخر خلف خط النهاية وتوضع أمامه زجاجة وعلى نفس المسافة الأولى وليس عليها شىء.

عند صدور إشارة البدء يتقدم رقم «١» ويلتقط الكرة من فوق الزجاجة ويضعها على فوهة الزجاجة الأخرى ثم يتقدم لخط النهاية ليلمس زميله الذى يحذو حذوه فى الاتجاه المضاد. وهكذا إذا سقطت الكرة من اللاعب عليه إعادة تصحيح وضعها على الزجاجة. والطليعة الفائزة من تنتهى أولاً. (شكل ٦٩).

شكل (٦٩)

الغطس:

تقف الطلائع على هيئة قطارات وأرجلها متباعدة وعلى أن يضع كل فرد كفيه فوق كتفى الذى أمامه.

عند صدور إشارة البدء يغطس الفرد الأخير فى الطليعة ويمر بين أقدام أفراد طليعته حتى يصل إلى رقم «١» فيقف أمامه. وبمجرد أن يضع رقم «١» كفيه على كتفيه يصيح «اغطس» فيغطس الفرد الأخير ويحذو حذوه وهكذا.

الطليعة الفائزة هى التى تنتهى أولاً.

السباق للخلف:

تقف الطلائع على صف واحد خلف خط البداية.

عند صدور إشارة البدء يستدير رقم «١» من كل طليعة ليواجه بظهره خط النهاية ثم يجرى بظهره لخط النهاية ثم يستدير ويعود بظهره أيضًا لخط البداية. وبمجرد وصوله يستدير رقم «٢» ويحذو حذوه.

الطليعة الفائزة هى التى تنتهى أولاً.

المد والجزر:

تقف الطلائع على هيئة قطارات ويقف فى مواجهتها وعلى بعد خمسة أمتار عرفاء الطلائع ومع كل منهم كرة.

عند صدور إشارة البدء يقذف العريف الكرة إلى رقم «١» الذى يقذفها إليه بالتالى ثم يجلس القرفصاء. فيقذف العريف الكرة إلى رقم «٢» الذى يحذو حذو رقم «١» وهكذا حتى آخر فرد فى الطليعة الذى يقذف الكرة للعريف ثم يلمس الكشّاف الذى أمامه لينهض ويتلقى الكرة من العريف ثم يقذفها بالتالى إلى الذى أمامه ويلمس الكشّاف الذى أمامه لينهض ويحذو حذوه وهكذا.

الطليعة التى يقف أفرادها أولاً تكون هى الفائزة.

القطار الأعمى:

تقف الطلائع على هيئة قطارات خلف خط البداية على أن يضع كل فرد يديه فى وسط الفرد الذى أمامه. ثم تعصب أعين الجميع عدا الفرد الأخير من كل طليعة وهو «السائق». وفى الطريق إلى خط النهاية توضع عدة علامات.

عند صدور إشارة البدء تتحرك الطلائع للأمام بتوجيه «السائق» إلى خط النهاية على أن تدور حول العلامات ثم إلى خط البداية. (شكل ٧٠).

شكل (٧٠)

الطليعة الفائزة هى التى تنتهى أولاً.

تسخين الماء:

تسلم حلة صغيرة مملوءة بالماء لكل طليعة.

وعند صدور إشارة البدء تسارع كل طليعة بجمع الحطب وإشعال النار وتسخين الماء.

الطليعة الفائزة هى التى يغلى ماؤها أولاً.

تبديل الأماكن:

يقف الأفراد فى دائرة ويقف فى مركزها كشّاف معصوب العينين (الأعمى) ثم ترقم الأفراد تسلسليًا.

عند صدور إشارة البدء يذكر (الأعمى) رقمين وعندئذ يبدأ حاملاً هذين الرقمين فى تبادل أماكنهما بينما يحاول الأعمى لمس أى منهما أثناء ذلك. فإذا نجح أخذ مكانه وأصبح الفرد الآخر هو الأعمى. وتكرر اللعبة مع تغيير تسلسل الأرقام.

الاندفاع للمركز:

يقف الأفراد فى دائرة يوضع فى مركزها أشياء مختلفة الأحجام بعدد أقل من عدد الأفراد بأربعة.

عند صدور إشارة البدء يندفع الجميع نحو مركز الدائرة فى محاولة للحصول على شىء واحد فقط والعودة مرة أخرى للمكان الأول.

من الطبيعى أن يظل أربعة أفراد بدون أى شىء معهم فيستبعدون من اللعبة. وهكذا تكرر اللعبة بإنقاص عدد الأشياء أربعة عن عدد الأفراد حتى يتبقى أربعة أفراد يكونون هم الفائزون.

القفز على الكرة:

يقف الأفراد فى دائرة قطرها حوالى أربعة أمتار ويتوسطها فرد بيده حبل مثبت فى إحدى نهايتيه كرة ثقيلة.

عند صدور إشارة البدء يبدأ اللاعب الأوسط فى تطويح الكرة فى حركة دائرية. وعلى الكشّافين الواقفين على الدائرة القفز فوق الكرة عند وصولها إليهم.

إذا لمست الكرة قدمَ أحد يخرج من اللعبة ويستمر اللعب حتى يتبقى فرد واحد يكون هو الفائز.

اجتياز العقبات:

تعد أربعة رسائل وتسلم رسالة لكل طليعة. وتحوى كل رسالة عائقًا أو عقبة، مطلوب من الطليعة اجتيازها. ثم تتبادل الطلائع هذه الرسائل.

نموذج: الطليعة تتسلق شجرة لتلمس فرعًا على ارتفاع أربعة أمتار – مرور الطليعة خلال نفق ضيق – تخطى سور باستعمال اليدين فقط – القفز بالقدمين معًا لمسافة ٢٥ مترًا – ملء جردل متوسط الحجم بالماء من جردل كبير الحجم بواسطة كوز على أن تكون المسافة بين الجردلين ثمانية أمتار – تسلق درج بالظهر على اليدين والركبتين .. إلخ.

صراع الكابوريا:

ترسم دائرة على الأرض ويقف داخلها فرد من كل طليعة على أن يثنى إحدى رجليه لأعلى قابضًا بيديه على ركبته.

عند صدور إشارة البدء يحاول كل فرد دفع الآخر خارج الدائرة.

كل من يلمس الأرض خارج الدائرة أو من تنزلق ركبته من بين يديه يستبعد من اللعبة.

والفائز من يبقى أخيرًا فى الدائرة.

الخطاف والبوليس:

تقف طليعتان فى مواجهة بعضهما وبينهما خمسة أمتار.

الطليعة الأولى تمثل الخطافين. والطليعة الثانية تمثل البوليس. ويرقم أفراد كل طليعة بنفس أرقام الطليعة الأخرى. ويوضع فى منتصف المسافة بينهما منديل أو أى شىء آخر.

عندما يذكر القائد أى رقم ، فعلى حامل الرقم من كل طليعة التقدم بسرعة. أحدهما (من طليعة الخطافين) لخطف المنديل والعودة به إلى مكانه والآخر (من طليعة البوليس) فى محاولة للقبض عليه (اللمس يعتبر قبضًا).

إذا استطاع الخطاف اختطاف المنديل والعودة به دون أن يلمسه البوليس كان هو الفائز. أما إذا استطاع البوليس أن يلمسه كان هو الفائز. وتحتسب نقطة للفائز.

ثم تتبادل الطليعتان الخطف والقبض. والطليعة الفائزة من تحرز أكبر عدد من النقط.

خلع ولبس القميص:

تقف الطلائع على هيئة قطارات عند خط البداية.

عند صدور إشارة البدء يقوم الفرد الأول من كل طليعة بخلع قميصه ومنديله الكشفى ثم يجرى إلى خط النهاية حيث يرتدى القميص والمنديل ويعود إلى خط البداية ليلمس رقم »٢« ليحذو حذوه وهكذا.

الطليعة الفائزة هى التى تنتهى أولاً.

تعبئة الزجاجة:

تقف كل مجموعة على صف واحد وبجانب رقم «١» جردل به ماء وفى يده ملعقة. وفى نهاية الصف وبجانب الفرد الأخير زجاجة فارغة.

عند صدور إشارة البدء تبدأ كل مجموعة فى ملء الزجاجة بالماء إلى علامة محددة بواسطة اغتراف ماء من الجردل بواسطة الملعقة.

يجب أن ينتقل الماء بواسطة الملعقة من فرد إلى آخر ابتداء من أول الصف حتى نهايته.

والمجموعة التى تملأ الزجاجة بالماء للعلامة المحددة أولاً تكون هى الفائزة.

سد الثغرة:

تقف الأفراد فى دائرة بينما يكون هناك فرد خارجها يجرى حولها ثم يلمس ظهر أحد الأفراد بيده وعندئذ يتسابق الاثنان حول الدائرة فى اتجاهي متضادين وكل يحاول الوقوف فى المكان الشاغر.

من يفشل فى الوصول قبل الآخر يدور حول الدائرة من جديد ليلمس ظهر فرد آخر. وهكذا.

قفزة الضفدع:

تقف الطلائع على هيئة قطارات خلف خط البداية.

عند صدور إشارة البدء يخطو رقم «١» ثلاث خطوات للأمام ثم يلتفت جانبًا ويجثو على الأرض على يديه وركبتيه وعندئذ يجرى رقم «٢» ويقفز بكلتا قدميه معا ثم يبتعد ثلاث خطوات ويجثو هو الآخر كما فعل رقم «١». وهكذا بقية الأفراد.

الطليعة التى تنتهى أولاً تكون هى الفائزة.

رمى الجلة:

تقف الطلائع على هيئة قطارات خلف خط البداية وبيد رقم «١» كرة ثقيلة (جلة).

عند صدور إشارة البدء يقذف رقم «١» الكرة للأمام. ثم يتقدم رقم «٢» إلى حيث إنتهت ثم يقذف بها مرة أخرى مسافة. والطليعة الفائزة هى التى تقذف بالكرة مسافة أطول.

تبليغ الرسالة:

مطلوب مساحة فسيحة خالية من معوقات النظر.

يقف أربعة أفراد من كل طليعة «أ، ب، جـ، د» فى أماكن متفرقة متباعدة. وتسلم رسالة إلى «أ»، بينما يقف القائد فى مكان بعيد.

عند صدور إشارة البدء يجرى «أ» ليسلم الرسالة إلى «ب» ويعود مكانه ، فيقوم «ب» بإبلاغ الرسالة إلى «جـ» بواسطة الإشارة ، ثم يقوم «جـ» بالإسراع إلى «د» لتبليغه الرسالة شفهيا ، فيكتب «د» الرسالة على ورقة ثم يجرى ليسلمها إلى «أ» الذى يبادر بتسليمها إلى القائد.

من ينتهى أولاً مع صحة التبليغ يكون هو الفائز.

دق الجرس:

يعلق طوق صغير على ارتفاع مناسب وعلى أن يتدلى فى منتصفه جرس. تصف طليعة على أحد جانبى الطوق وبيد رقم «١» كرة تنس وتقف الطليعة الأخرى على الجانب المقابل.

عند صدور إشارة البدء يقوم رقم «١» والحامل للكرة بقذف الكرة خلال الطوق ليلتقطها رقم «١» من الطليعة الأخرى فيقوم بقذفها خلال الطوق ليلتقطها رقم «٢» من الطليعة الأولى وهكذا.

إذا دق الجرس نتيجة ارتطام الكرة به تحتسب ثلاث نقط أما إذا مرت الكرة خلال الطوق دون أن تمس الجرس فتحتسب خمسة نقاط.

صراع الديوك:

تقف الطليعتان فى مواجهة بعضهما وبينهما مسافة.

عند صدور إشارة البدء يتقدم رقم (١) من كل طليعة بالقفز على قدم واحدة ويحاول كل منهما دفع الآخر بواسطة الأكتاف فقط ليجعله يفقد توازنه ويلمس الأرض بقدمه المرفوعة ، وهكذا . والطليعة الفائزة هى التى تحرز أكبر عدد من النقط.

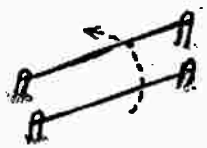
عبور الخندق:

يُثبّت حبلان متوازيان على الأرض بحيث تكون المسافة بينهما ٦٠ سنتيمترًا وارتفاع كل عن الأرض ٣٠ سنتيمترًا (هذه المسافة تمثل الخندق).

تقف الطلائع على هيئة قطارات. وعند صدور إشارة البدء يجرى رقم (١) تجاه الخندق ثم يقفز فوقه عابرًا إياه إلى الجانب الآخر. وهكذا حتى آخر فرد.

لا تحتسب نقطة لكل من يلمس أى حبل أو من يسقط داخل الخندق. والطليعة الفائزة من تحوز أكبر عدد من النقط.

يمكن تعديل ارتفاع الحبال عن الأرض وأيضًا تعديل المسافة بينهما. شكل «٧١» .



شكل (٧١)

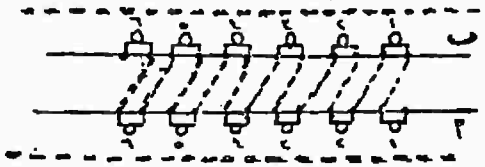
الجذب بالأيدى:

تقف الطليعتان فى صفين متواجهين. ويرسم خط خلف كل طليعة وعلى مسافة مناسبة.

يقبض الفرد رقم (١) من اليمين للطليعة (أ) بيده اليسرى على اليد اليسرى للفرد المقابل له فى الطليعة (ب) بينما يقوم هذا الأخير بالقبض بيده اليمنى على اليد اليمنى للفرد المقابل له فى الطليعة (أ) وهكذا بينما تظل اليد اليمنى لكل

من رقم (١) بالطليعة (أ) والفرد الأخير من الطليعة (ب) فى الجهة المضادة خالية.

عند صدور إشارة البدء تحاول كل طليعة سحب الطليعة الأخرى لتتجاوز بها الخط الخلفى لها. والفائز من يستطيع ذلك ، مع ملاحظة عدم انفصال الأيدى بل تظل متماسكة شكل «٧٢» .



شكل (٧٢)

فرقع لوز:

يجلس الأفراد على صف واحد والأقدام ممدودة للأمام ومفتوحة بحيث تتلامس القدم اليسرى للأول بالقدم اليمنى للثانى ، والقدم اليسرى للثانى بالقدم اليمنى للثالث وهكذا.

وعند صدور إشارة البدء ينهض رقم (١) ويقفز بكلتا قدميه معًا فوق أقدام أفراد طليعته حتى آخر الصف ثم يجرى مسرعا خلف الطليعة ويجلس مكانه. وبمجرد جلوسه ينهض رقم (٢) وبنفس القفزة يقفز فوق أقدام طليعته حتى آخر الصف ثم يجرى مسرعًا خلف الطليعة ويجلس مكانه. وبمجرد جلوسه ينهض رقم (٢) وبنفس القفزة يقفز فوق أقدام طليعته حتى آخر الصف ثم يجرى خلف الطليعة ويعود ليقفز فوق قدمى رقم (١) ثم يجلس مكانه. وعندئذ ينهض رقم (٣) وهكذا .

الطليعة التى تنتهى أولاً تكون هى الفائزة.

التقاط الكرة:

تقف الطلائع على هيئة قطارات خلف خط البداية الذى يبعد تسعة أمتار عن خط النهاية. ويكون مع رقم (١) كرة.

عند صدور إشارة البدء يجرى رقم (١) ومعه الكرة حتىخط النهاية وفى نفس الوقت يحتل رقم (٢) محله على خـط البدايـة. وبمجـرد وصـول رقـم (١) لخـط النهاية يستدير ويقذف بالكرة إلى رقم (٢) ثم يخطو خطوة جانبية ويقـف. وفـى نفس الوقت يجرى رقم (٢) ومعه الكرة إلى خـط النهايـة ويحـذو حـذو رقـم (١) وهكذا.

إذا سقطت الكرة عند قذفها فإنها تعاد مرة أخرى لتقذف ثانية.

الطليعة الفائزة هى التى تنتهى أولاً.

جمع الزهور:

يقوم القائد بإعداد مجموعة من الزهور المختلفة أو مجموعة مـن أوراق الشـجر المختلفة ثم يقوم بعرضها على الطلائع لدراستها لمـدة خمـس دقـائق. ثـم يطلـب منهم جمع عدد مشابه لها.

الطليعة الفائزة من تستطيع جمعها أولاً.

الزيتون والملعقة:

تقف الطلائع على هيئة قطارات خلف البداية على أن يحمـل رقـم (١) مـن كل طليعة ملعقة شاى. ويوضع أمام كل طليعة على الأرض طبقان: الطبـق الأول به عدد ٢ من ثمرة الزيتون. والطبق الآخر فارغًا.

عند صدور إشارة البدء يمسك رقم (١) الملعقة بيمنـاه ويلتقـط بـها زيتونـة ثـم يجرى مسرعًا حتى خط النهاية ثم يعود لخط البداية ليضع الزيتونة فـى الطبـق الفارغ ثم يلتقط الزيتونة الأخرى ويجـرى إلى خـط النهايـة ويعـود لخـط البدايـة ليضعها بجوار الأخرى. ثم يقوم بتسليم الملعقة لرقم (٢) ليحذو حذوه بينما يأخذ مكانه فى مؤخرة الطليعة.

إذا سقطت الزيتونة على الأرض عليه أن يلتقطها بالملعقة ويتابع السير.

الطليعة التى تنتهى أولاً تكون هى الفائزة.

العصا فوق الرأس:

تقف الطلائع على هيئة قطارات على أن يحمل الفرد الأخير عصًا.

عند صدور إشارة البدء يجرى الفرد الأخير حامل العصا إلى الأمام ثم يمسك بطرف العصا ويقوم الفرد رقم (١) بإمساك الطرف الآخر للعصا ثم يجرى الاثنان معًا تجاه مؤخرة الطليعة ممسكين بالعصا بارتفاع الرأس. وعلى كل فرد عندما تصل إليه العصا أن يغطس لأسفل ليتفاداها حتى إذا ما وصلاً للمؤخرة وقف الفرد الأخير مكانه وعاد رقم (١) بالعصا للأمام حيث يقوم رقم (٢) بإمساك الطرف الآخر للعصا وتكرر اللعبة حتى آخر فرد.

والطليعة الفائزة هى التى تنتهى أولاً.

الطبق والكرة:

تقف الطلائع على هيئة قطارات خلف خط البداية. وعلى مسافة تتراوح بين ٦ : ٩ أمتار يثبت حبل على ارتفاع ١٣٠ سنتيمترًا ويسلم لرقم (١) طبق عميق وكرة شراب. عند صدور إشارة البدء يجرى رقم (١) تجاه الحبل حتى إذا ما وصل إليه قذف الكرة بواسطة الطبق عبر الحبل للجانب الآخر ثم يمر بسرعة أسفل الحبل ليلتقط الكرة فى الطبق قبل أن تسقط على الأرض.

تحتسب نقطة لكل فرد ينجح فى ذلك.

والطليعة الفائزة من تجمع أكبر عدد من النقط.

الهاوية:

يقف الأفراد فى دائرة والأذرع متشابكة بينما يقف فرد فى مركزها يمثل الهاوية. عند صدور إشارة البدء يتجاذب جميع الأفراد بعضهم بعضا تجاه الهاوية وأى كشّاف يلمس الفرد الذى يمثل الهاوية يعتبر أنه سقط فيها ويستبعد من اللعبة.

جمع البطاطس:

تقف الطلائع على هيئة قطارات خلف خط البداية وفى يد رقم (١) من كل طليعة كيس أو سلة. وترسم على الأرض أمام كل طليعة عدة دوائر صغيرة ويوضع فى كل دائرة ثمرة بطاطس.

عند صدور إشارة البدء يجرى رقم (١) وتلتقط البطاطس من الدوائر ويضعها فى الكيس أو السلة ثم يعود إلى خط البداية ويسلم ما معه لرقم (٢) ثم يأخذ مكانه فى مؤخرة الطليعة. ويقوم رقم (٢) بإعادة وضع البطاطس داخل الدوائر مرة ثانية ويعود لخط البداية ويسلم الكيس أو السلة لرقم (٣) الذى يحذو حذو رقم (١) وهكذا .

والطليعة الفائزة هى التى تنتهى أولاً.

التقدم بالقفز:

تقف الطلائع على هيئة قطارات خلف خط البداية.

عند صدور إشارة البدء يقفز رقم (١) بكلتا قدميه للأمام قفزة واسعة. وعندئذ تتقدم الطليعة حتى النقطة التى وصل إليها رقم (١) الذى يأخذ مكانه فى مؤخرة الطليعة بينما يقوم رقم (٢) بالقفز للأمام ويحذو حذو رقم (١) وهكذا.

الطليعة صاحبة أطول مسافة عن خط البداية تكون هى الفائزة. شكل «٧٣» .

شكل (٧٣)

الكرة بالقدمين:

تحدد ساحة اللعب بحيث يحدد على كلا جانبيها مرمى.

تقف المجموعة (أ) فى نصف الساحة تجاه مرماها. وقف المجموعة (ب) فى النصف الآخر وتوضع كرة فى المنتصف. وتربط قدما كل لاعب معًا.

عند صدور إشارة البدء يقفز الأفراد من كلا الجانبين تجاه الكرة ليتقاذفوها بالركل بكلتا القدمين. على أن تحاول كل مجموعة إصابة الهدف فى مرمى المجموعة الأخرى.

الكماشة:

تقف ثلاث مجموعات أ ، ب، جـ على خط واحد بحيث تكون المجموعة (ب) بين المجموعتين أ ، جـ وترقم أفراد المجموعات بنفس الأرقام. ويراعى أن تكون المسافة بين كل مجموعة وأخرى حوالى عشرة أمتار.

عندما يذكر القائد رقمًا ، فعلى حاملى الرقم المذكور من المجموعتين أ ، جـ محاولة القبض على حامل نفس الرقم من المجموعة (ب). واللاعب الذى يقبض عليه أولاً تحتسب نقطة لطليعته.

المجموعة التى تحرز أقل عدد من النقط تقف فى المنتصف وتتكرر اللعبة.

الجوكى:

مجموعات. كل مجموعة مكونة من ثلاثة أفراد تقف خلف خط البداية. وعند خط النهاية توضع علامة أمام كل مجموعة.

يقف الفرد الأول من المجموعة على استقامة وينحنى الثانى واضعًا رأسه فى ظهر الأول وممسكًا وسطه بيديه. بينما يركب الثالث على ظهر الثانى.

عند صدور إشارة البدء تجرى المجموعة وهى على هذا الوضع حتى خط النهاية وتدور حول العلامة ثم تعود إلى خط البداية.

المجموعة التى تنتهى أولاً تكون هى الفائز.

السقا:

تقف الطلائع على هيئة قطارات خلف خط البداية.

عند صدور إشارة البدء يستدير رقم (٢) ليصبح ظهره فى ظهر رقم (١) ثم يتشابكا بالأذرع ثم يقوم رقم (١) بحمل رقم (٢) على ظهره ويجرى به نحو خط النهاية ثم يحدث العكس عند العودة إلى خط البداية فيحمل رقم (٢) رقم (١) .

وهكذا بالنسبة لبقية أفراد الطليعة. والطليعة الفائزة هى التى تنتهى أولاً.

العربة:

تقف الطلائع على هيئة قطارات خلف خط البداية.

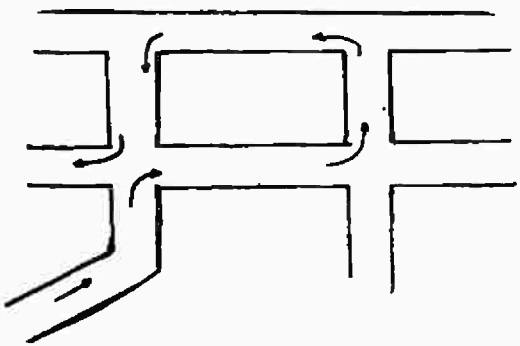
عند صدور إشارة البدء ينبطح رقم (١) على الأرض على كفيه ومشطى قدميه ويدخل رقم (١) بين رجليه ويمسك رسغى قدميه ويرفعهما ثم ينتقلان وهما فى هذا الوضع حتى خط النهاية. وعندئذ يتبادلان مركزيهما ويعودان إلى خط البداية حيث يحذو رقما ٣ ، ٤ حذوهما وهكذا. والطليعة الفائزة هى التى تنتهى أولاً.

خطوط المرور:

يحدد طريق بواسطة الطباشير على الأرض يحتوى منحنيات وتقاطعات. ويسمح للفرد بتفحص الطريق لمدة نصف دقيقة ثم تعصب عيناه.

عند صدور إشارة البدء يسير الفرد فى الطريق حسب الأسهم. فإذا أخطأ يقف مكانه ويبدأ غيره.

الفائز من يقطع أكبر مسافة دون خطأ . شكل «٧٤» .



شكل (٧٤)

أين الصفارة:

يجلس الأفراد على هيئة دائرة ويختار القائد أحد الأفراد ليقف فى الدائرة وفى هذه الأثناء يطلب من مساعده أن يعلق فى حزامه من الخلف صفارة.

يطلب القائد من الكشّاف أن يتعرف على من يحوز الصفارة.

يقف القائد وظهره دائما تجاه الأفراد بالدائرة حتى لا يتيح للكشّف أن يرى الصفارة. وكلما اقترب من أحد الجالسين يقوم هذا الجالس بالصفير.

المطاردة :

يجب أن تكون الحدود التى تؤدى فيها هذه اللعبة معلومة لكل الكشّافين. ويجب أن تتم هذه اللعبة فى غابة أو مكان كثيف الأشجار. ومدة اللعبة ١٥ دقيقة. شخص مختبئ فى الغابة وله حرية الحركة طالما هو فى حدود ساحة اللعب ، ويقوم بقية الأفراد (المطاردون) بمحاولة تعقبه لإعادته. ويكون تَحَرُّك المطاردين بهدوء ودون إحداث أى صوت ويكون تخاطبهم بالإشارة معتمدين على الذكاء وملاحظة تحركات بعضهم حتى لا يعطوا للمختبئ فرصة اكتشاف تقدمهم نحوه ويكون تقدمهم للأمام باستمرار ولا يسمح لهم بالعودة للخلف إطلاقا فى أى لحظة من لحظات اللعب.

إذا نجح المختبئ فى العودة أو إذا تخطاه المطاردون اعتبر فائزًا. أما إذا انتهى الوقت المحدد ولا زال المطاردون فى أثره اعتبروا هم الفائزون.

البحث عن الهارب:

تشترك فى هذه اللعبة طليعتان أو أكثر. وتتحدد ساحة اللعب بحيث تكون معلومة لجميع الكشّافين.

ينتخب كشّاف من كل طليعة ليكون هو الهارب. وتتاح لهم فرصة خمس دقائق لدخول الساحة والاختباء فيها. كل منهم فى مكان. ولا يحق لأى فرد منهم أن يتحرك من مخبئه.

يطلب من عريف كل طليعة أن يتحرك وطليعته للقبض على الهاربين (عدا الهارب من طليعته هو) على أن يعود بهم فى حراسة أفراد الطليعة إلى المكان الذى يحدده القائد وهذا يعنى أن على كل طليعة أن تضع خطتها للبحث على أن تكون على اتصال دائم ببعضها بحيث إذا ما اكتشف أى فرد منها مكان أحد الهاربين استدعى بقية أفراد طليعته، ولا يكون الاستدعاء بالصياح أو الصفير ولكن بطريقة أخرى تجذب انتباههم.

إذا عثرت طليعة على الهارب التابع لها فى مخبئه عليها أن تتجاهل رؤيته ولا تبدى أى حركة توحى بذلك حتى لا تجذب أنظار الطلائع الأخرى فتقبض عليه.

الطليعة الفائزة هى التى تصل أولاً إلى القائد وفى حراستها الهاربون. شكل «٧٥».

شكل (٧٥)

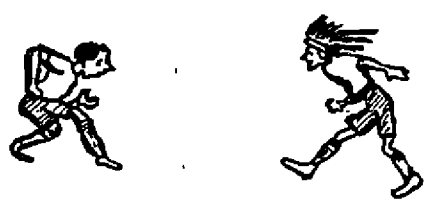
الهنود والمستعمرون:

طليعة تمثل الهنود ، وأربع مجموعات أو خمس تمثل المستعمرين . يحدد المكان الذى تؤدى فيه اللعبة بحيث يكون معلومًا لكل الكشّافين ، كما تحدد قطعة أرض بمثابة (سجن).

ينطلق الهنود للاختباء فى أى جـزء مـن المكـان المحـدد ، وبعـد ١٠ دقـائق يتحرك المستعمرون خارج السجن للقبض على هؤلاء الهنود.

يستطيع الهنود تغيير مواقعهم ومخابئهم متى شاءوا ويقاومون كل من يحاول القبض عليهم. بعد القبض على أى هنـدى يـودع السجن. ولـه محاولـة الهـرب سواء كان فى السجن أو وهو فى الطريـق إليـه عنـد سـنوح أيـة فرصـة. كمـا أن للمستعمرين وضع حراسة عليهم لمنعهم من ذلك.

إذا ظـل أى هنـدى طليقًـا بعـد مـرور الوقـت المحـدد لهـذه اللعبـة يعتـبر المستعمرون قد فشلوا (شكل ٧٦).



شكل (٧٦)

الثعلب الأرنب:

ثلاث طلائع تقف على شكل ثلاث دوائر صغيرة على صف واحد وبـين كـل دائرة والأخـرى مسـافة وعلـى أن يضـع أفـراد كـل دائـرة أيديـهم فـوق أكتـاف زملائهم.

هذه الدوائر الثلاث تمثـل ثلاثـة جحـور للأرانـب ويقـف داخـل كـل دائـرة كشّاف يمثل «أرنبًا» بينما يقف كشّاف رابـع خـارج الدائـرة الأولى يمثـل أرنبًـا رابعًا ويقف خامس خارج الدائرة الثالثة يمثل الثعلب. عنـد صـدور إشـارة البـدء يعدو الثعلب خلف الأرنب الرابع (الواقف خـارج الدائـرة) محـاولاً إمسـاكه فـى حين يجرى هذا الأرنب هاربًـا منـه ويدخـل أى جحـر وبمجـرد دخولـه يخـرج الأرنب الموجود بالداخل ويحاول الهرب من الثعلب ويدخل جحرا آخر وهكذا.

إذا أمسك الثعلب بالأرنب فإنهما يتبادلان مركزيهما فيصبح الثعلب أرنبًا والأرنب ثعلبًا.

ملحوظة: يجب تغيير الأفراد الذين يمثلون الجحور من وقت لآخر حتى يتسنى لكل كشّاف أن يلعب دور الأرنب أو الثعلب (لا يوجد فائز في هذه اللعبة).

كرة السلة:

تعلق سلة بدون قاع أو حلقة في وضع أفقي على ارتفاع مناسب وعلى مسافة منها يرسم على الأرض خط البداية. وتقف الطليعة (وليكن عدد أفرادها ستة) خلف خط البداية على هيئة قطار ومع الفرد رقم «١» كرة.

عند صدور إشارة البدء يمرر رقم «١» الكرة من فوق رأسه لرقم «٢» الواقف خلفه حيث يقوم بتمريرها للواقف خلفه ، وهكذا حتى رقم «٦» الذي يتناول الكرة ويجرى للأمام تجاه السلة وعند خط البداية ، ويلقي بالكرة تجاه السلة فإذا أصاب الهدف احتسبت نقطة. وفي هذه الأثناء تخطو الطليعة خطوة للخلف ليقف رقم «٦» مكان رقم «١» ومعه الكرة ثم يحذو حذو رقم «١» بتمرير الكرة للخلف وهكذا. وأخيرا تحتسب عدد النقاط (مسموح لكل فرد برمية واحدة فقط) تقوم الطليعة الثانية بنفس اللعبة والطليعة الفائزة هي التي تحرز أكبر عدد من النقط.

القارب والطراد:

ترسم أربعة دوائر على الأرض في مواقع مختلفة وعلى أبعاد مختلفة ويثبت في مركز كل منها لوحة تشير إلى اسم أحد الموانئ (مثلاً : إسكندرية - ليفربول - نيويورك - هونج كونج.) ثم يحدد مكان يعتبر هو ميناء الدفاع.

يتجمع في ميناء الدفاع ربع عدد الكشّافين ويمثلون القوارب. ويسلم لكل منهم رسالة تحدد له وجهته بينما ينتشر ثلاثة أرباع الكشّافين في الساحة المخصصة ويمثلون الطرادات.

تتحرك القوارب من ميناء الدفاع وكل منها متجه إلى الميناء المحدد له فى الرسالة. وعندما يصل القارب إلى الميناء يسلم الشحنة (الرسالة) ويتسلم أخرى لتوصيلها إلى ميناء آخر. (يكون داخل كل دائرة شخص يقوم بتسليم هذه الرسائل) وهكذا حتى يمر على جميع الموانئ ثم يعود أخيرًا إلى ميناء الدفاع. هذا بينما تقف الطرادات فى الطريق تحاول منع وصول الشحنات إلى الموانئ وتقبض على هذه القوارب إذا استطاعت (القبض يكون بمجرد اللمس) وعلى القارب الذى يتعرض للهجوم اللجوء إلى أى ميناء يصادفه وهناك يكون فى مأمن إلى أن يتوجه مرة ثانية للميناء التى يحمل الرسالة إليه.

وعلى الطرادات عدم الاقتراب كثيرًا من الموانئ حتى لا تتعرض لنيران مدفعيتها.

القارب الذى يقبض عليه يستبعد من اللعبة. أما القارب الذى يجوب كل الموانئ ثم يعود لميناء الدفاع يكون فائزًا.

الضوء والصفارة:

لعبة ليلية . يخرج كشّاف ومعه بطارية وصفارة إلى دغل. وبعد خمس دقائق من خروجه واختبائه تصدر إشارة البدء فيخرج بقية الكشّافين للبحث عن هذا الكشّاف والقبض عليه. وعلى هذا الكشّاف أن يصفر أو يضىء البطارية مرة كل دقيقة على الأكثر.

جواسيس فى المخيم:

لعبة ليلية تحتاج لثلاث طلائع أو أكثر، طليعة تمثل الجواسيس ويثبت على ذراع كل منها شريط أبيض ويسلم لكل فرد قطعة من خشب الوقود. بينما تمثل بقية الطلائع «الحرس».

يغادر الجواسيس المكان ويختبئون بعيدًا. ويقف الحرس فى دائرة قطرها ٤٥ مترًا حول النار. عند صدور إشارة البدء يزحف الجواسيس نحو المخيم ويحاول كل منهم الدخول للدائرة ليضع قطعة خشب الوقود فى النار وعلى الحرس محاولة منعهم.

عند لمس أى جاسوس يستبعد من اللعبة. أما الذى يستطيع اختراق الحصار ويضع قطعة الخشب فى النار يكون فائزا.

قفزة الكنغر: شكل (٧٧)

(أ) يقف الأفراد خلف خط البداية على بعد مناسب من خط النهاية على أن يضع كل منهم كرة بين ركبتيه ويطبق عليها.

(ب) عند صدور إشارة البدء يتقدم الجميع قفزا تجاه خط النهاية شريطة ألا تسقط الكرة من بين ركبتيه.

شكل (٧٧)

ملحوظة: فى حالة عدم توافر الكرات ممكن أداء اللعبة فردا فردا مع حساب الزمن فى قطع المسافة. والفائز من يقطعها فى زمن أقل.

صراع الديكة:

(أ) تحدد منطقة اللعب (ميدان الصراع).

(ب) يقسم اللاعبون إلى قسمين متساويين فى العدد

(جـ) يربط كل لاعب من القسم الأول قطعة صوف ذات لون خاص حول كاحله بينما يربط لاعبو القسم الثانى قطعة صوف ذات لون آخر.

(د) يجلس القسمان القرفصاء داخل ميدان الصراع بلا نظام واليد اليمنى لكل منهم خلف ظهره.

(هـ) عند إشارة البدء يحاول كل ديك انتزاع قطعة الصوف بيده اليسرى من ديكة القسم الآخر.

ملحوظة: يحظر على ديكين من مجموعة واحدة الانقضاض على خصم واحد.

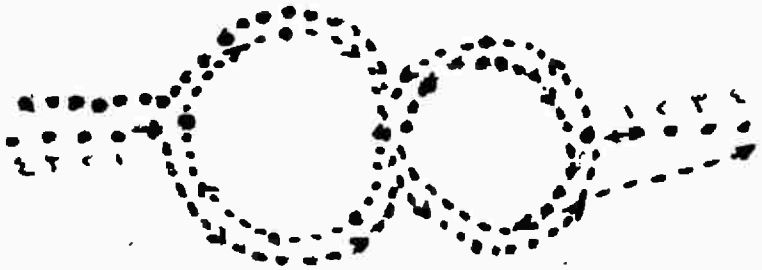
(و) بعد مضى الوقت المحدد يعتبر فائزًا القسم الذى يكون انتزع أكبر عدد من قطع الصوف.

سباق الكبارى: شكل رقم (٧٨)

(أ) يقف ثمانية أفراد على شكل ∞ على أن يباعد كل منهم بين قدميه. ويقف بقية الأفراد على الجانبين بالتساوى على هيئة قطار فردى. شكل (٧٨)

(ب) عند صدور إشارة البدء يركض رقم (١) من كل جانب مارًا من بين ساقى الثمانية أفراد الواحد تلو الآخر حتى النهاية حيث يأخذ مكانه فى مؤخرة مجموعته.

(جـ) عندئذ ينطلق رقم (٢) ويحذو حذوه ، وهكذا حتى آخر فرد. والفريق الفائز هو الذى ينتهى أولا.

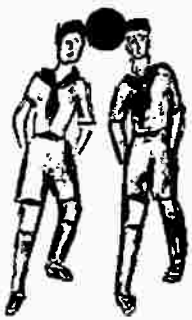


شكل (٧٨)

الكرة الطائرة: شكل (٧٩)

(أ) تقف كل مجموعة خلف خط البداية اثنين اثنين على هيئة قطار مزدوج على أن يضع اللاعبان الأولان كرة بين رأسيهما ويضغطان عليها.

(ب) عند صدور إشارة البدء يتحرك اللاعبان تجاه خط النهاية الذى يبعد حوالى عشرة أمتار ثم يعودان ليسلما الكرة إلى لاعبين آخرين ليتابعا اللعبة بنفس الطريقة.



شكل (٧٩)

المجموعة الفائزة هى التى ينهى أفرادها اللعبة أولاً دون أن تسقط الكرة.

الجرسون الماهر: شكل (٨٠)

(أ) تحدد ساحة اللعبة. وينزل إليها الفريقان وقد ربط كل فرد قطعة من الصوف على ذراعه الأيسر حاملاً على كف يده اليسرى طبقًا به كرة صغيرة.

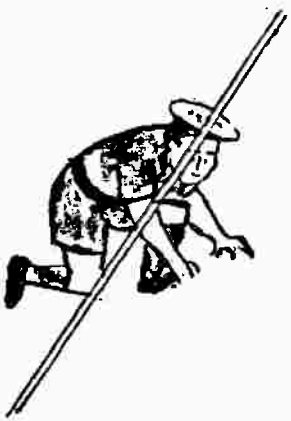
شكل (٨٠)

(ب) عند صدور إشارة البدء يحاول كل جرسون إنتزاع قطعة الصوف بيمناه من الفريق الآخر.

(جـ) يخرج اللاعب من اللعبة عند وقوع كرته على الأرض. واللاعب الذى ينتزع قطعة صوف يكسب نقطتين لفرقته.

حامل الحصى: شكل (٨١)

(أ) يقف الفريقان على هيئة قطار فردى خلف خط البداية على أن يحمل الفرد الأول من كل فريق على رأسه طبقًا يحوى بعض الحصيات.



شكل (٨١)

(ب) يحدد خط النهاية ، ويشد فى المنتصف بينه وبين خط البداية حبل بطول خمسة أمتار وعلى ارتفاع ٥٠ سنتيمترًا عن الأرض.

(جـ) عند صدور إشارة البدء يتقدم الفرد الأول من كل فريق تجاه خط النهاية مارًّا تحت الحبل ثم يعود مرة أخرى ليسلم الطبق لمن يليه ليحذو حذوه بينما يأخذ هو مكانه فى مؤخرة مجموعته. والفريق الفائز من ينتهى أولاً.

إصابة الهدف:

هذه اللعبة تؤدى على أرض صلبة ومستوية .

(أ) توضع عدة زجاجات فارغة (أربعة أو خمسة) بجوار بعضها على خط مستقيم ويفصل بين كل زجاجة وأخرى مسافة مناسبة.

(ب) يحدد خط البداية على بعد خمسة أمتار من خط الزجاجات .

(جـ) تقوم الأفراد بالتناوب بدحرجة كرة صغيرة من خلف خط البداية تجاه الزجاجات محاولا إسقاط أكبر عدد من الزجاجات بقذيفة واحدة.

الطـــوق:

(أ) يوضع طوق برميل على الأرض بشكل عمودى.

(ب) يحدد خط البداية على بعد عشرة أمتار من الطوق .

(جـ) يقوم كل فرد على التوالى بركل كرة لتمر خلال الطوق بضربة قدم واحدة.

ويمكن إجراء هذه اللعبة بطريقة أخرى وهى:

(أ) تعليق الطوق فى غصن شجرة بواسطة حبل.

(ب) يحدد خط البداية على بعد ستة أمتار من الطوق المعلق.

(جـ) يقوم كل فرد على التوالى بقذف كرة بيده لتمر خلال الطوق.

لاعب السلة:

(أ) يحدد خط البداية وعلى بعد عشرة أمتار يحدد خط النهاية.

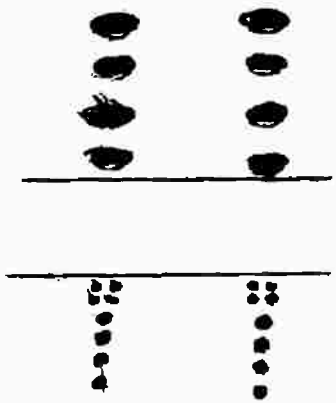
(ب) تقف أفراد المجموعتين خلف خط البداية وكل مجموعة على هيئة قطار فردى ومع الفرد الأول كرة.

(جـ) عند صدور إشارة البدء يبدأ الفرد الأول من كل مجموعة فى الانطلاق نحو خط النهاية وهو يلاعب الكرة على الأرض براحة يده كلاعب السلة. ثم يعود بنفس الطريقة ويقوم بتسليم الكرة للفرد الذى يليه ليحذو حذوه بينما يأخذ هو مكانه فى مؤخرة القطار، والفريق الذى ينتهى أولا يكون هو الفائز.

جمع البطاطس: شكل (٨٢)

(أ) توضع عند خط البداية كومتان من حبات البطاطس (ولتكن اربع حبات).

(ب) يحدد خط النهاية على بعد ٢٠ مترًا من خط البداية ويوضع عليه صحن فارغ. وعلى بعد ٢ متر منه يوضع صحن آخر. وهكذا بعدد حبات البطاطس.



(جـ) تقف المجموعتان المتسابقتان خلف خط البداية وأمام كل منهما كومة بطاطس ويمكن وقوف كل مجموعة على هيئة قطار فردى.

شكل (٨٢)

(د) عند صدور إشارة البدء يلتقط الفرد الأول من كل مجموعة حبة بطاطس واحدة ويعدو تجاه خط النهاية ليضعها فى الصحن الأول ثم يعود ليلتقط الحبة الثانية ليضعها فى الصحن الثانى. وهكذا حتى ينقل جميع حبات البطاطس. ثم يعود ويلمس الفرد الثانى الذى يليه والذى يسرع تجاه خط النهاية ليلتقط حبة بطاطس ليعيدها إلى مكانها الأول وهكذا حتى يعيد جميع الحبات حيث كانت. ثم يلمس الفرد الذى يليه ليحذو حذو الفرد الأول وهكذا. وكل فرد ينتهى من دوره يأخذ مكانه فى مؤخرة مجموعته والفريق الفائز من ينتهى أولاً.

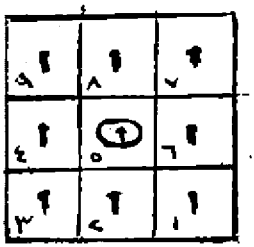
رمى القرص: شكل (٨٣)

(أ) يرسم مربع على الأرض طول ضلعه ٣ مترات ويقسم إلى تسعة مربعات متساوية وترقم من ١ : ٩.

(ب) يغرس وتد فى منتصف كل مربع .

(جـ) يقف الرامى على خط الرماية الذى يبعد عن المربع بمسافة مترين حاملا فى يده خمسة أطواق صغيرة.

(د) يقوم الرامى بقذف الأطواق واحدا بعد الآخر تجاه الأوتاد. فإذا استقر الطوق حول أحدها تحتسب له نقاط بعدد الرقم المذكور فى المربع والفائز من يحصل على أكبر عدد من النقاط.

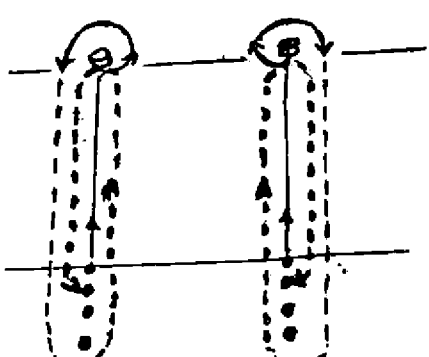


شكل (٨٣)

السقّا: شكل (٨٤)

(أ) يحدد خط البداية وعلى بعد عشرة أمتار يحدد خط النهاية حيث توضع فوقه حلتان صغيرتان مملوءة كل منهما ماء إلى ثلاثة أرباعها.

(ب) يقف الفريقان المتسابقان خلف خط البداية. كل منهما على هيئة قطار فردى فى مواجهة إحدى الحلتين.



شكل (٨٤)

(جـ) عند صدور إشارة البدء يركض الفرد الأول من كل فريق تجاه الحلة ويحملها فوق رأسه (لا مانع من إمساكها بيديه) ثم يعود إلى فريقه ويدور حولها ثم يعيد الحلة إلى مكانها ويسرع ليلمس الفرد الذى يليه ليحذو حذوه بينما هو يأخذ مكانه فى مؤخرة فريقه.

الفريق الفائز من ينتهى أولاً مع فقد أقل كمية من المياه.

رعاة البقر: شكل (٨٥)

(أ) تحدد مساحة كبيرة من الأرض لإجراء هذه اللعبة.

(ب) يمثل أحد الفريقين الجياد المتوحشة ويمثل الفريق الآخر رعاة البقر حيث يمسك كل اثنين منهما بطرفى حبل تتوسطه خيّة .

شكل (٨٥)

(جـ) عند صدور إشارة البدء يحاول كل اثنين من الرعاة اصطياد أحد الخيول بإدخال الخيّة فى وسطه وسحبه لخارج الساحة.

بعد مضى الوقت المحدد تحصى عدد الجياد التى تم سحبها للخارج. ثم يتبادل الفريقان مكانيهما وتعاد اللعبة والفريق الفائز من يصيد أكبر عدد من الجياد.

الساقية:

(أ) مدة هذه اللعبة ثلاثون ثانية.

(ب) يقوم اللاعب بالدوران حول شجرة بأقصى سرعة دون أن يلمسها ثم يحصى عدد الدورات.

(جـ) إذا لمس الشجرة أثناء دورانه أضطر إلى إعادة اللعبة من جديد.

أبو الفوارس:

(أ) يحدد خط البداية وعلى مسافة مناسبة يحدد خط النهاية.

(ب) يقف اللاعب على قوائمه الأربع ويقف على ظهره لاعب آخر عند خط البداية.

(جـ) عند صدور إشارة البدء يتحرك اللاعب الأول تجاه خط النهاية ببطء حفاظًا على رفيقه من السقوط. وعلى اللاعب الثانى الاحتفاظ بتوازنه حتى لا يسقط.

سباق القنفذ:

(أ) تحدد مسافة ٢٠ مترًا بين خطى البداية والنهاية.

(ب) يقف المتسابقان خلف خط البداية وقد انحنى كل منهما للأمام على أن يمرر ذراعيه بين ساقيه من الخلف ممسكًا ركبته اليسرى بيمناه وممسكا ركبته اليمنى بيسراه.

(جـ) عند صدور إشارة البدء يتقدم اللاعبان نحو خط النهاية والفائز منهما من يصل أولاً.

اقترب الميعاد:

(أ) تحدد مسافة عشرة أمتار بين خطى البداية والنهاية.

(ب) يقوم كل متسابق بخلع قميصه ومنديله وجوربه وحذائه واضعًا كل ذلك عند خط النهاية ثم يعود ليقف فى مقابلها عند خط البداية.

(ج) عند صدور إشارة البدء ينطلق كل لاعب إلى ملابسه ليرتديها كاملة. ثم يعود إلى مكانه عند خط البداية والفائز من ينتهى أولاً.

الرياضى:

(أ) توضع قطعة سكر (أو حلوى) فوق جسم مرتفع عن الأرض بحوالى ٢٠ سنتيمترًا.

(ب) يقف اللاعب ويحاول التقاط قطعة السكر بفمه وهو فى الوضع التالى (أن يمسك بيده اليمنى قدمه اليسرى من خلف جسمه ، وأن يمسك اذنه اليمنى بيده اليسرى) وعليه أن ينهض بقطعة السكر دون أن يفلت أذنه أو قدمه.

اخطف واجر:

(أ) تحدد مسافة عشرة أمتار بين خطى البداية والنهاية.

(ب) توضع بعض الأشياء عند خط النهاية مثل حبات بطاطس وليمون وبرتقال على أن يكون عددها أقل من عدد المتسابقين بواحد.

(جـ) يقف المتسابقون على صف واحد خلف خط البداية.

(د) عند صدور إشارة البدء ينطلق المتسابقون تجاه خط النهاية لالتقاط واحد من هذه الأشياء. ولابد لأحد المتسابقين ألا يحصل على شيء ، فيستبعد . تعاد اللعبة مع الباقين مع انقاص حبة من الأشياء وهكذا واللاعب الذى يبقى حتى آخر اللعبة يكون هو الفائز.

اقتحام الحصن :

(أ) ترسم دائرة على الأرض بقطر ٤ أمتار وتغرس عصا فى منتصفها ومعلقًا بها منديل.

(ب) ينتشر الحراس حول محيط الدائرة.

(جـ) ترسم دائرة قطرها ستة أمتار يقف المهاجمون على محيطها فى محاولة لاقتحام الحصن للاستيلاء على المنديل ثم الخروج به من الدائرة.

(د) تحدد فترة معينة وبعدها يتبادل الفريقان مكانيهما.

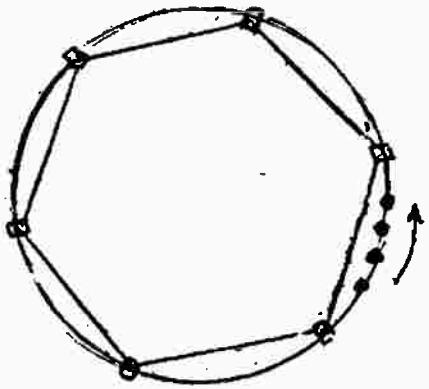
ملحوظة: عندما يتمكن فرد من اقتحام الحصن دون أن يقبض عليه يصبح فى مأمن ولا تصح مهاجمته إلا عند محاولته الخروج بالمنديل من الدائرة.

عند القبض على مهاجم يجلس داخل الدائرة كأسير.

عبور الجسر: شكل (٨٦)

(أ) ترسم دائرة على الأرض قطرها خمسة أمتار ويقف على يديه ورجليه ستة أفراد منتشرين على محيطها على شكل مسدس.

(ب) يقف بقية الأفراد على هيئة قطار فردى على محيط الدائرة.



(جـ) عند صدور إشارة البدء ينطلق القطار على محيط الدائرة وكلما وصل إلى أحد الأفراد الذين على الأرض يقفز فوقه ويستمر فى سيره حتى يكمل الدورة.

(د) الفرد الذى يلمس الجالس على الأرض أو الذى يسقط ، يستبعد من اللعبة.

شكل (٨٦)

صيد الثعالب:

(أ) تحدد مساحة من الأرض ويرسم داخلها مربع (كوخ الصياد) .

(ب) يقف الصياد داخل الكوخ ممسكاً بيده منديلاً عقدت إحدى نهايتيه بعقدة.

(جـ) تنشر الثعالب فى الأرض وكل منها ممسكًا بمنديل عقدت إحدى نهايتيه بعقدة.

(د) عند صدور إشارة البدء يصيح الصياد قبل خروجه من الكوخ (الصياد خارج) ثم يخرج من الكوخ على قدم واحدة ويأخذ فى مطاردة الثعالب وعندما يصيب أحد الثعالب بمنديله يأخذه إلى كوخه أسيرًا.

إذا وضع الصياد قدميه على الأرض أو سقط منه منديله هجمت عليه الثعالب تضربه بأطراف مناديلها حتى يعود إلى كوخه ثم تعود إلى الانتشار ثانية. ويخرج الصياد مرة أخرى صائحًا (الصياد خارج).

الثعلب الذى يظل حتى آخر اللعبة يأخذ مكان الصياد فى المرة القادمة.

كلاب الصيد:

(أ) تحدد فترة لأداء هذه اللعبة وتحدد لها ساحة من الأرض معشوشبة ومليئة بالشجيرات والأماكن التى تسمح بالاختباء خلفها.

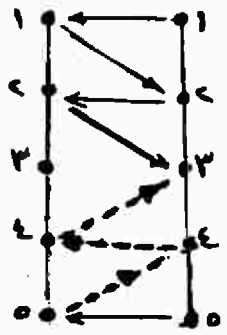
(ب) تنتشر الأرانب فى هذه الساحة لتختبئ خلف الأعشاب وغيرها وقد وضع كل منها خيطاً من الصوف على الذراع.

(جـ) عند صدور إشارة البدء تنطلق كلاب الصيد وهى تنبح (يكون عددها أقل من عدد الأرانب) تبحث عن مواقع الأرانب لترشد الصيادين الذين يتبعونها وهى لا تكف عن النباح.

(د) إذا اهتدى صياد إلى أحد الأرانب يطارده حتى ينزع قطعة الصوف من ذراعه.

بعد انتهاء الفترة المحددة يتبادل الأفراد أماكنهم.

الزجزاج: شكل (٨٧)



شكل (٨٧)

(أ) تقف المجموعتان المتسابقتان فى مواجهة بعضهما البعض وبينهما مسافة خمسة أمتار وفى يد رقم (١) من إحدى المجموعتين كرة.

(ب) عند صدور إشارة البدء يقذف رقم (١) الكرة إلى رقم (١) المقابل له الذى يقوم بقذفها بدوره إلى رقم (٢) المقابل له الذى يقذفها إلى رقم (٣) وهكذا حتى آخر فرد فى المجموعة ثم ترتد الكرة بنفس الطريقة ثانية.

(جـ) الفرد الذى لا يحسن قذف الكرة بحيث لا تصل إلى الفرد المقابل يستبعد. كذلك يستبعد الفرد الذى تسقط منه الكرة.

الرجبى:

(أ) يُرْسم على الأرض خطّان متوازيان بطول ٤٠ مترًا على أن تكون المسافة بينهما عشرة أمتار.

(ب) يقف كل من الفريقين المتنافسين على متواجهين ، وتوضع كرة فى منتصف المسافة بينهما.

(جـ) عند صدور إشارة البدء ينطلق الجميع لالتقاط الكرة والفريق الذى يحصل عليها يتبادل قذفها مع أفراد فريقه فى محاولة للبلوغ بها إلى خط المجموعة الأخرى لوضعها خلف ذلك الخط.

(د) يسمح بالمطاردة ودفع الكرة ومحاولة انتزاعها من بين يدى المنافس. ولكن المشاجرة على الأرض ممنوعة وكذلك ممنوع السير بالكرة لأكثر من ثلاث خطوات.

سباق الجنب:

(أ) يُرْسم على الأرض خطّا البداية والنهاية وبينهما مسافة عشرة أمتار.

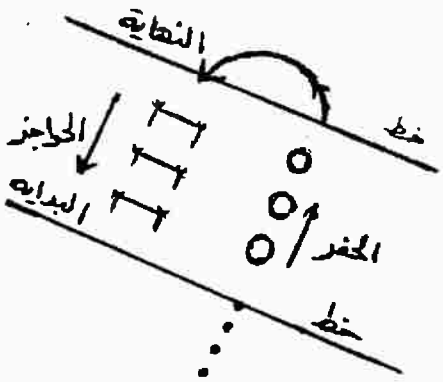
(ب) يقف المتسابقون خلف خط البداية ، كل اثنين فى مواجهة بعضهما البعض وبحيث يضع كل منهما يديه خلف عنق الآخر.

(جـ) عند صدور إشارة البدء ينطلق المتسابقون وهم على هذا الوضع بالسير بطريقة جانبية فى اتجاه خط النهاية.

سباق الخيل:

(أ) يُحدد خط البداية ثم تُرسم أمامه ثلاث دوائر على أبعاد متساوية تمثل ثلاث حفر وقطر كل دائرة متر واحد ، ثم يحدد خط النهاية.

(ب) بجوار هذه الحفر وعلى بعد مناسب توضع ثلاثة حواجز على أبعاد متساوية (الحاجز عبارة عن عصا كشّاف توضع حرة على ارتفاع ٥٠ أو ٧٠ سنتيمترًا عن



شكل (٨٨)

الأرض حتى إذا اصطدم بها اللاعب تسقط على الأرض) .

(جـ) يقف المتسابقون خلف خط البداية على هيئة قطار فردى. وعند صدور إشارة البدء ينطلق اللاعب الأول متخطيًا الحفر الثلاث ، الواحدة بعد الأخرى قفزًا إلى خط النهاية ، ثم يستدير ليعود إلى خط البداية قافزًا فوق الحواجز الثلاثة.

(د) تحتسب النقاط كالآتى: ٣ نقاط للحفرة، ٥ نقاط للحاجز.

تخطى العقبات:

(أ) يُحدِّد خط البداية ثم توضع أمامه وعلى مسافات متباعدة عدة عقبات مثل : كتلة خشبية – مقعد صغير – عصا كشّاف على ارتفاع ٥٠ سنتيمترًا عن الأرض.. إلخ .

(ب) يسمح للمتسابق أن يقيس أبعاد هذه العقبات وهو مفتح العينين ليحدد مواقعها تماما.

(جـ) تعصب عينا المتسابق ويطلب منه تخطى هذه العقبات.

(د) قبل أن يبدأ فى تخطيها ترفع جميعها فى هدوء ودون أن يشعر هو بذلك.

صيد الأرانب:

(أ) تحدد ساحة اللعب وترسم داخلها عدة دوائر منتشرة تمثل جحور الأرانب.

(ب) ينتشر اللاعبون (الأرانب) فى الساحة خارج الجحور.

(جـ) عند صدور إشارة البدء ينطلق الصياد مطاردًا الأرانب محاولاً القبض على أحدها. يستطيع الأرنب اللجوء إلى جحره حيث يصبح فى مأمن.

(د) إذا أمسك الصياد بأحد الأرانب يتبادلان مركزيهما فيصبح الصياد أرنبًا ويصبح الأرنب هو الصياد.

صيد الحيوانات:

(أ) تُحدد ساحة ويُرسم داخلها مربع بمثابة منطقة أمان .

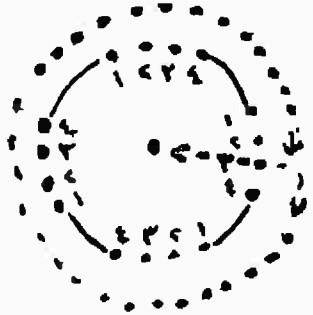
(ب) ينتشر اللاعبون فى الساحة على أن يحمل كل منهم اسم حيوان ، أرنب مثلاً أو ثعلب أو ذئب.. إلخ.

(جـ) يبدأ الصياد وينادى على اسم أحد هذه الحيوانات فينطلق الحيوان المذكور فى الساحة يلاحقه الصياد. فإذا تمكن الحيوان من دخول منطقة الأمان أصبح بمأمن من الصياد أما إذا تمكن الصياد من القبض عليه فيتبادلان مركزيهما .

الفائز بالعصا: شكل (٨٩)

(أ) يقف اللاعبون على محيط دائرة كبيرة تتوسطها عصا.

(ب) يتكون اللاعبون من مجموعات كل مجموعة مكونة من أربعة أفراد ويرقمون من ١ : ٤



شكل (٨٩)

(جـ) ينادى قائد اللعبة على أحد الأرقام وليكن رقم (٣) مثلا فعلى حامل هذا الرقم من كل مجموعة الانطلاق ويدور حول الدائرة ثم ينفذ إلى داخل الدائرة من نقطة خروجه متجها نحو العصا ليحصل عليها ويعود إلى مكانه.

(د) المجموعة التى يحصل لاعبها على العصا تكون هى الفائزة.

القوى الأعصاب: شكل (٩٠)

(أ) يقف اللاعب ممسكا أذنه اليمنى بيسراه .

(ب) يمرر يده اليمنى من خلال ذراعه اليسرى.

(جـ) ينحنى إلى الأرض واضعا الإصبع السبابة ليده اليمنى على الأرض ويدور حول نفسه بسرعة وهو فى هذا الوضع من ٨ : ١٠ دورات بشرط ألا يرفع سبابته عن الأرض .

شكل (٩٠)

(د) يطلق قائد اللعبة صفارته لينهض اللاعب ويعدو تجاهه.

اللاعب الذى يحتفظ بتوازنه ويصل إلى القائد حيث يقف يكون هو الفائز.

القط والعصفور:

(أ) تُحدَّد مساحة لأداء هذه اللعبة .

(ب) يمثل القطط عدد يساوى ثلث العصافير.

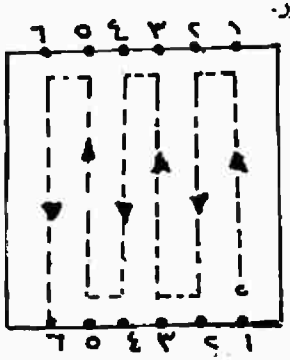
(جـ) تسير القطط على أربع بينما تقفز العصافير مضمومة القدمين.

(د) عند صدور إشارة البدء تحاول القطط التقاط العصافير وكل عصفور يقبض عليه يصبح قطًا ويأخذ القط مكان العصفور.

تبادل الكرة: شكل (٩١)

(أ) يُرسم مربع على الأرض طول ضلعه عشرة أمتار.

(ب) يقف الفريقان المتسابقان متواجهان على ضلعين من المربع وعلى أبعاد متساوية.



شكل (٩١)

(جـ) يقوم رقم (١) من أحد الفريقين بركل الكرة إلى رقم (١) من الفريق المنافس ، والذى يقوم بركلها إلى رقم (٢) من فريقه ، والذى يقوم بركلها إلى رقم (٢) من الفريق المنافس. وهكذا حتى آخر فرد والذى يقوم بإعادتها إلى نظيره لتعود الكرة مرة أخرى بنفس الطريقة إلى اللاعب الأول الذى ركلها.

(د) الفريق الذى يخطئ فى توجيه الكرة للفريق المنافس تخصم منه نقطة. والفريق الفائز من يحصل على أكبر عدد من النقاط.

رجل المظلات:

(أ) تُعصب عينا لاعب ثم يُطلب منه الوقوف فوق لوح من الخشب طوله متران أو ثلاثة (يمثل الطائرة).

(ب) يقوم لاعبان عند كل من طرفى اللوح بإمساك اللوح الخشبى ورفعه لأعلى لبضعه سنتيمترات عن الأرض وهم يهزونه قليلاً وفى نفس الوقت يقلدون صوت محرك الطائرة.

(جـ) يصيح قائد اللعبة (عطل بالمحرك اقفز) ، وعندئذ يقفز اللاعب المعصوب العينين الواقف فوق اللوح إلى الأرض وهو يظن أنه على ارتفاع كبير من الأرض.

نسيج العنكبوت:

(أ) يقف نصف عدد اللاعبين حول محيط دائرة بقطر مناسب .

(ب) يقف ربع عدد اللاعبين داخل الدائرة يمثلون (العناكب) .

(جـ) يقف الربع الأخير من عدد اللاعبين خارج الدائرة يمثلون (الذباب).

(د) عند صدور إشارة البدء يحاول الذباب الدخول فى الدائرة (نسيج العنكبوت) ثم الخروج منها دون أن تلمسها العناكب.

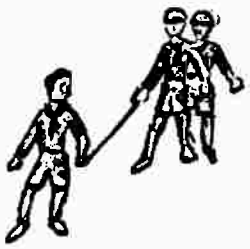
(هـ) تحتسب نقطة للذبابة التى تدخل النسيج وتخرج دون أن تلمسها العناكب ، وتحتسب نقطة للعنكبوت الذى يلمس ذبابة.

بعد ثلاث دقائق تحتسب عدد النقاط ، ثم يصبح نسيج العنكبوت ذبابًا وعناكب. ويمثل الذباب والعناكب نسيج العنكبوت.

الضباب: شكل (٩٢)

(أ) يقف كل اثنين من اللاعبين خلف بعضهما على أن يضع اللاعب الخلفى يديه على كتفى اللاعب الأمامى. ويكون الجميع معصوبى الأعين.

(ب) يقف أمام كل اثنين (دليل) مفتح العينين ممسكًا



شكل (٩٢)

بطرف حبل طويل ويمسك اللاعب الأول بالطرف الثانى.

(جـ) توضع فى ساحة اللعب عدة حواجز وعقبات متناثرة مثل مقاعد وكتل خشبية وأوتاد مغروسة فى الأرض وغيرها بشرط ألا يكون قد رآها الأفراد المعصوبو الأعين. ثم يُحدد خط البداية ويُحدد هدف الوصول.

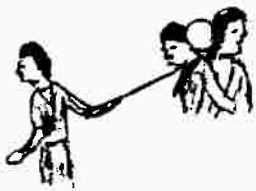
(د) عند صدور إشارة البدء يبدأ كل دليل فى سحب لاعبيه بواسطة الحبل محاولاً الوصول إلى الهدف دون أن يصطدم لاعبوه بالحواجز.

الفريق الذى لا يصطدم بأى حاجز يكون هو الفائز.

سباق الجمال: شكل (٩٣)

(أ) يُحدَّد خطّا البداية والنهاية .

(ب) يقف كل اثنين من اللاعبين خلف خط البداية ظَهْرًا لظهر ويتماسكان بالأذرع يمثّلان (الجمل) ، على أن توضع بين رقبتيهما كرة تمثل (السنام) .



شكل (٩٣)

(جـ) يقف أمامهما لاعب ثالث (الجمّال) ويضع حبلاً حولا عنق اللاعب الأمامى ويمسك هو بطرفه الثانى .

(د) عند صدور إشارة البدء يبدأ (الجمّال) فى سحب الجمل تجاه خط النهاية.

(هـ) إذا سقطت الكرة لا يستطيع الجمل مواصلة السير إلا بعد إعادة الكرة إلى مكانها.

الفريق الفائز من يصل إلى خط النهاية أولا.

الكرة الطائرة:

(أ) تحدد ساحة من الأرض بطول ٣٠ مترًا وعرض ٨ أمتار وتُقسَم بخط إلى قسمين بحيث تقف كل مجموعة من المتسابقين فى قسم.

(ب) تُشكّل من كلا المجموعتين أزواج من اللاعبين على أن يمسك كل زوج قطعة من القماش مربعة من أطرافها الأربعة على أن يكون طول ضلعها ٣٠ سنتيمترًا.

(جـ) يقف قائد اللعبة فى منتصف الأرض ثم يقذف بالكرة (كرة تنس) فى الهواء لأعلى ، وعندئذ يحاول اللاعبون من القسمين التقاطها بقطع القماش التى فى أيديهم ، ثم يقذفونها إلى المجموعة الأخرى وهى مشددة والتى عليهم ألا يتركوا أطرافها.

(د) إذا سقطت الكرة على الأرض تحتسب نقطة للمجموعة التى قذفتها.

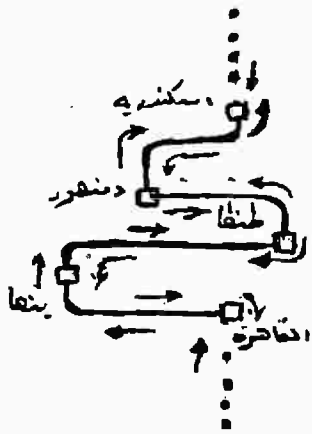
السفر بالقطار: شكل (٩٤)

(أ) تُرسم على الأرض عدة مربعات صغيرة فى خط متعرّج تمثل محطات : القاهرة بنها طنطا دمنهور – الإسكندرية.

(ب) يقف أفراد الفريق الأول على هيئة قطار فردى بعيدًا عن محطة القاهرة بثلاثة أمتار. ويقف أفراد الفريق الثانى على هيئة قطار فردى بعيدًا عن محطة الإسكندرية بثلاثة أمتار.

(جـ) عند صدور إشارة البدء يركض الفرد الأول من الفريق الأول إلى محطة القاهرة ثم متجهًا نحو الإسكندرية. بينما يركض الفرد الأول من الفريق الثانى إلى محطة الإسكندرية ثم متجهًا نحو القاهرة.

(د) بوصول أى فرد إلى محطة النهاية يبدأ رقم (٢) من فريقه يحذو حذوه. وهكذا .



شكل (٩٤)

والفريق الذى ينتهى أولاً يكون هو الفائز.

قذف الكرة:

(أ) تقف المجموعتان المتسابقتان كل منهما على هيئة قطار فردى خلف خط البداية ومع اللاعب الأول من كل مجموعة كرة ذات لون خاص يختلف عن الكرة الأخرى.

(ب) عند صدور إشارة البدء يقذف اللاعبان كرتيهما للأمام إلى أبعد ما يستطيعان ثم يركضان لالتقاطهما بحيث يلتقط كل منهما كرة الآخر.

(جـ) يعود اللاعب بالكرة ليسلمها لرقم (٢) من فريقه ليحذو حذوه وهكذا. والفريق الفائز من ينتهى أولاً.

عرق الخشب:

(أ) يقف اللاعبون على محيط دائرة كبيرة.

(ب) يقف لاعب فى وسط الدائرة ممسكاً بعرق خشب قائمًا على الأرض بطول ثلاثة أمتار.

(جـ) ينادى لاعب الوسط على أحد اللاعبين ثم يترك العرق راكضًا ليقف فى الدائرة مكان الذى نادى عليه وفى نفس الوقت على اللاعب المنادى عليه أن يسرع للإمساك بالعرق قبل أن يسقط على الأرض ، فإذا نجح فى ذلك استمر اللعب وإلا فيستبعد .

تبادل الأماكن:

(أ) يرقم اللاعبون من رقم (١) إلى آخر فرد عدا لاعب واحد.

(ب) يقف اللاعبون على محيط دائرة كبيرة وبين كل فرد وآخر مسافة حوالى متر وعلى أن تختلط الأرقام (أى لا تكون على التوالى).

(جـ) يقف اللاعب غير المرقم فى وسط الدائرة.

(د) ينادى قائد اللعبة عددا من رقمين. مثلا (٥٣) وعلى اللاعبين الحاملين لهذين الرقمين أن يتبادلا مكانيهما بينما يحاول لاعب الوسط احتلال أحد مكانيهما فإذا نجح فإن اللاعب الذى فقد مكانه يقف فى وسط الدائرة ويستأنف اللعب.

على المشط والكعب:

(أ) يحدد خط البداية وعلى بعد ٢٥ مترًا يحدد خط النهاية.

(ب) يقف اللاعبون خلف خط البداية.

(جـ) عند صدور إشارة البد يتقدم اللاعب الأول سائرا على مشطى قدميه حتى خط النهاية ثم يعود سيرا على كعبيه إلى خط البداية.

اللاعب الذى يلامس الأرض بقدمه كاملة يستبعد.

المرور من البوابة: شكل (٩٥)

(أ) يحدد خط البداية وعلى بعد ١٥ مترا يحدد خط النهاية.

(ب) تقف المجموعتان المتسابقتان معصوبة الأعين على هيئة قطار فردى خلف خط البداية.

(ج) تغرس عصاتان فى الأرض أمام كل مجموعة عند خط النهاية . المسافة بينهما ثلاثة أمتار يمثلان البوابة وتقسم هذه المسافة إلى ثلاثة أقسام بواسطة حجرين أو كتلتين من الخشب.

شكل (٩٥)

(د) عند صدور إشارة البدء يتقدم الفرد الأول من كل مجموعة تجاه البوابة فإذا مر منها من القسم الأوسط تحتسب له خمس نقاط وإذا مر من أحد القسمين الآخرين تحتسب له نقطتان أما إذا أخطأ الهدف أو اصطدم بإحدى العصاتين أو الحجرتين فيستبعد.

والفريق الفائز من يحصل على أكبر عدد من النقاط .

صوت من؟

(أ) يقف اللاعبون على محيط دائرة يتوسطها فرد معصوب العينين.

(ب) يدور الأفراد حول الدائرة دورة ثم يقفون.

(جـ) يتقدم المعصوب العينين ليلمس أحد الأفراد و الذى عليه أن يقوم بتقليد صوت حيوان أو طائر. فإذا تعرف عليه تبادلا مكانيهما وإلاّ استمر فى اللعب.

إنقاذ الأسير:

(أ) يقيد بعض اللاعبين بالمقاعد أو يجلسون على الأرض مقيدين (أسرى).

(ب) تتولى مجموعة (الحراس) ، وهى معصوبة الأعين ، حراستهم.

(جـ) عند صدور إشارة البدء تحاول مجموعة الإنقاذ إطلاق سراح الأسرى بفك قيودهم.

يستبعد اللاعب الذى تصل إليه يد أحد الحراس وهو يحاول إنقاذ أسير.

اجتياز العوائق: شكل (٩٦)

(أ) يُرْسم على الأرض خط البداية ، يبعد ثلاثة أمتار عن قوس كبير من دائرة يرسم على الأرض (طوله حوالى ٢٠ مترًا كما هو موضح بالشكل) وتوضع عليه عدة حواجز كالآتى:

١ - ممر مائى يجتازه المتسابق بالسير على قطعتى خشب كالموضحة بالشكل حتى لا تبتل قدماه.

٢ - خمس أفاعٍ ترقد فى عرض الطريق تبعد الواحدة عن الأخرى ١٥ سنتيمترًا. توضع قدم المتسابق بينها دون أن تلامسها.

٣ - حفرة بعرض متر عليه اجتيازها قفزًا دون أن يسقط فيها.

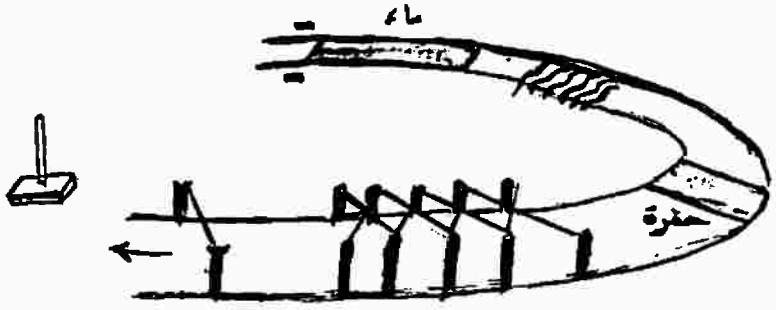
٤ - أسلاك شائكة على ارتفاع ٥٠ سنتيمترًا (عبارة عن حبال مشدودة) ليزحف تحتها المتسابق دون أن يلامسها.

٥ - حاجز على ارتفاع ٧٠ سنتيمترًا (عبارة عن عصا محمولة حرة على عصاتين) على المتسابق اجتيازه قفزا.

(ب) يقف المتسابق خلف خط البداية حيث تحتسب له خمس نقاط قبل البدء فى السباق.

(جـ) إذا اجتاز المتسابق جميع العقبات بنجاح ظل محتفظًا بالخمس نقاط. وتخصم منه نقطة كلما أخطأ فى عقبة من العقبات.

(د) الفائز من يحصل على أكبر عدد من النقاط . وإذا تساوى شخصان فيكون الفائز الأسرع فى العبور.



شكل (٩٦)

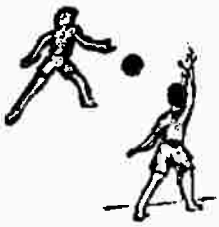
المدافع: شكل (٩٧)

(أ) يحدد خط البداية وعلى بعد ستة أمتار يحدد خط النهاية.

(ب) تجلس المجموعة الأولى على خط البداية وظهرها تجاه خط النهاية عدا فرد واحد يقف فى مواجهته (ويعتبر هو المدافع).

(جـ) تقف المجموعة الثانية وهم: (المهاجمون) على خط النهاية ومع أفرادها كرة.

(د) عند صدور إشارة البدء يبدأ حامل الكرة بقذف الكرة تجاه الفريق الآخر (له ثلاث محاولات) ليصيب أحد الجالسين. من الفريق الآخر بينما يحاول المدافع الذود عن فريقه بصد الكرة.



شكل (٩٧)

(هـ) من تصيبه الكرة يستبعد وتحتسب نقطة للمهاجم.

(و) يقوم المهاجمون الواحد تلو الآخر بقذف الكرة. وبعد انتهاء آخر فرد يتبادل الفريقان مكانيهما . والمجموعة التى تجمع أكبر عدد من النقاط تكون هى الفائزة.