ألعاب المرح

ابتسم:

يشترك فى هذه اللعبة فرد من كل طليعة على أن يبدأ الجميع فى وقت واحد.

الأول: يقوم بشرب فنجان مملوء بالماء بواسطة ملعقة شاى .

الثانى: يقوم بفك حبل معقد.

الثالث: يقوم بأكل ثمرة طماطم معلقة بدون استعمال يديه.

الرابع: يقوم بالتقاط قرش من صينية مغمورة بالدقيق بواسطة فمه.

القائد يضحك:

يقف أو يجلس الأفراد على شكل دائرة بينما يقف القائد فى مركز الدائرة.

يقسم القائد الدائرة إلى ثلاثة أو أربعة أقسام.

وتبدأ اللعبة بأن يضحك ضحكة معينة (ها ها ها) مثلاً وهو يشير بيده إلى أحد الأقسام فيقوم أفراد هذا القسم بتقليده. ثم يضحك القائد بطريقة مختلفة (أها أها أها) ويشير بيده إلى قسم آخر فيقوم هذا القسم بتقليده ثم يضحك بطريقة ثالثة (كه كه كه) ويشير بيده إلى قسم ثالث وهكذا.

المنديل الضاحك:

يجلس الأفراد على شكل دائرة ويقف القائد فى مركزها ممسكًا منديله بيده. تبدأ اللعبة بأن يقذف القائد منديله عاليًا فى الهواء ثم يتركه ليسقط على الأرض بينما يقوم جميع الأفراد بالضحك طالما كان المنديل فى الهواء ، وعلى أن يلزموا الصمت بمجرد أن يلمس المنديل الأرض. ويكرر قذف المنديل على ارتفاعات مختلفة.

يستبعد كل فرد يستمر فى الضحك بعد ملامسة المنديل الأرض.

التوازن:

يقف القائد أمام الأفراد رافعًا ذراعيه جانبًا مع امتداد أصابع يديه على أن تواجه راحتى يديه الأرض.

ثم يقوم مساعده بوضع كوبين ممتلئين بالماء فوق ظهر راحتى يديه ويردد القائد حكمة مأثورة مثل (من جد وجد) خمس مرات. ثم يرفع المساعد الكوبين عن يدى القائد. ويتحدى القائد أفراده أن يستطيع أحدهم تقليده فإذا تقدم أحد فإنه ولا شك سيواجه موقفا حرجا مضحكا حينما يرفض كل من القائد ومساعده رفع الكوبين عن يديه.

غذاء الأعمى:

يشترك فى هذه اللعبة شخصان من كل طليعة.

تعصب أعين المشتركين فى اللعبة على أن يعطى كل زوج طبقين ومعلقتين ويوضع فى كل من الطبقين أية مادة تؤكل.

وعند صدور إشارة البدء يقوم كل لاعب من كل زوج بتغذية زميله ما يحويه طبقه بالملعقة. ويفوز الزوج الذى ينتهى من أكل محتويات طبقه أولا.

غذاء الأسد:

تقف الأفراد فى دائرة ويوضع فى مركزها باكو بسكويت. ويعلن القائد أنه سيطلق على كل فرد اسم حيوان ثم يمر عليهم فردًا فردًا هامسًا فى أذنه اسم الأسد مثلا وينبه عليه بالاحتفاظ بسرية الاسم.

يعلن القائد أنه على كل من يسمع الاسم الذى أطلق عليه أن ينطلق فورًا ليحصل على باكو البسكويت. ثم يبدأ وينادى على أسماء مختلفة ليس بينها اسم الأسد (مثلا: النمر – الدب – الفيل.. إلخ). وبالطبع سيظل الجميع دون حركة ثم فى النهاية يذكر اسم الأسد فيندفع الجميع دفعة واحدة. والفائز طبعًا من يحصل على البسكويت.

كوكا كولا:

ينتخب فرد من كل طليعة ويقف الجميع على صف واحد أمام منضدة فوقها أربعة زجاجات كوكا كولا وأربعة شفاطات من القش عند صدور إشارة البدء يسارع الأربعة ليضع كل منهم الشفاطة داخل زجاجته ويمتص ما بها دون أن يرفع الزجاجة من فوق المنضدة.

والفائز من ينتهى أولاً.

البزازة:

تعطى لكل متسابق بزازة طفل مليئة بالماء. وعليه أن يمتص ما بها خلال انتقاله من خط البداية إلى خط النهاية.

الذى يصل أولاً والبزازة فارغة يكون هو الفائز.

الأرانب والجزرة:

تقف الطلائع على هيئة قطار خلف خط البداية وأمامها وعلى مسافة مناسبة يعلق عدد من ثمار الجزر بعدد أفراد الطليعة.

عند صدور إشارة البدء يجرى الفرد الأول من كل طليعة إلى الحبل المعلق فيه الجزر ويأكل جزرة بدون استعمال يديه ثم يعود إلى خط البداية ليلمس رقم (٢) ليحذو حذوه.

وهكذا والطليعة التى تنتهى أولاً تكون هى الفائزة.

النقرزان:

يمسك الكشّاف بعصا من أحد طرفيها ثم يرفعها لأعلى مثبتًا نظره على طرفها العلوى ثم يدور حول نفسه من ٧ : ١٠ دورات ثم يضع العصا على الأرض ويقفز فوقها.

السكران:

يقف فرد من كل طليعة على صف واحد وبين كل فرد وآخر مسافة كافية. ويجب أن يكون المكان الذى ستجرى فيه اللعبة نظيفًا وخاليًا من العوائق.

يطلب القائد من كل فرد أن يمسك أذنه اليمنى بيده اليسرى ويدخل ذراعه الأيمن بين ذراعه الأيسر ووجهه ثم ينحنى تجاه الأرض واضعًا سبابة يمناه على الأرض.

عند صدور إشارة البدء على كل فرد أن يدور حول نفسه فى اتجاه عقارب الساعة وهو فى هذا الوضع من ٧ : ١٠ دورات وبسرعة. وعندئذ يطلق القائد صفارته فيرخى كل فرد يديه ويتجه مسرعًا تجاه القائد.

من يصل إليه أولاً . وهو متمالك لحواسه ، كان هو الفائز.

ألعاب البحث عن الكنز

ألعاب ممتازة لتدريب الفتيان على دقة الملاحظة والاستنتاج وألعاب البحث عن الكنز تخضع للحالة المحلية وطبيعة المكان . وفيما يلى بعض النماذج:

١ – تحدد عدة طرق متساوية فى الطول تقريبًا من نقطة البداية وتوضع عليها علامات ورموز للاسترشاد.

وبالتالى تحدد عدة نقاط لتكون منها بداية التحرك.

تتسلم الطلائع فى وقت واحد رسالة بالشفرة موضحًا بها خط السير وموقع الكنز مع تحديد الوقت المسموح به حتى العودة.

على الطلائع أن تقوم بحل رموز الشفرة قبل التحرك.

والطليعة التى تتوصل لحلها أولاً تتحرك أولاً.

٢ – تتسلم كل طليعة رسالة محددة بها الوقت المسموح حتى العودة. وتحتوى على دليل. والدليل هو (ماذا ستفعل الحرارة القليلة؟) .

والدليل الثانى يكون مكتوبًا أسفل الدليل الأول بواسطة اللبن أو عصير الليمون وحيث يمكن قراءته بالتسخين.

يحدد الدليل الثانى جهة معينة محددة بمعالم وعلامات الكشّاف تنتهى بالعثور على رسالة أسفل حجر. وبقراءة الرسالة يتحدد مكان آخر تسير الطليعة نحوه بواسطة العلامات الكشّفية حيث تعثر على الكنز معلقًا بفرع شجرة. شكل (٩٨).

شكل (٩٨)

٣ – الرسالة الممزقة:

تبدأ طليعتان فى وقت واحد فى البحث عن الكنز. تسلم كل طليعة نصف رسالة بينما النصف الآخر مخبأ فى مكان ما.

يقوم القائد مسبقًا بإعداد طريقتين وبنفس المسافة تقريبًا من نقطة البداية للوصول إلى النصف المخبوء. ويكون كل طريق معدًا بالعلامات الكشّفية. ثم توضع كل طليعة على بداية أحد الطريقين.

الطليعة التى تصل أولاً إلى معرفة مكان نصف الرسالة المخبوء تجمع النصفين وتقرأ الرسالة بالكامل ثم تتبع ما جاء فيها للوصول إلى الكنز.

نموذج للرسالة:

كيف تصل إلى الكنز؟

ابدأ فى التحرك من هذا المكان فى اتجاه الشمال الشرقى ولمسافة ٥٠ مترًا ثم انحرف تجاه الشرق وسر فى هذا الاتجاه إلى أن تجد على يسارك صخرة صغيرة. انحرف للغرب ثم فى خط مستقيم إلى أن تعترضك شجرة. احفر أسفل منها وسوف تجد الكنز.

٤ – معالم الطريق:

يحدد القائد عدة طرق متساوية فى الطول تقريبًا وجميعها تصل إلى نقطة النهاية. وعليه أن يدّون ما يشاهده من مناظر أو أشياء مميزة على طول هذا الطريق كل على حدة. ثم يسلم كل طليعة رسالة بالشفرة توضح الاتجاه الذى تسير فيه ومعالم الطريق التى يجب أن تتبعها لنقطة النهاية.

وعند نقطة النهاية توجد رسالة مثبتة بدبوس تقول (التقط وردة لم تتفتح بعد) وحيث يوجد أسفل منها الكنز عبارة عن رسالة تقول (أجمل التهانى أنت الفائز).

٥ – أوراق الشجر:

ذهب الجنرال إلى حدود المدينة بحثًا عن الكنز وقد رفض جميع المواطنين هناك مساعدته أو إرشاده. وأخيرًا قبض على أحدهم وتحت تأثير الضغط

والتعذيب أخبره بأنه لا يستطيع أن يتكلم وإلا أصابته اللعنة ما لم يحضر له أوراق من ثلاثة أشجار مختلفة فى الغابة . كل منها تحمل لونًا من ألوان شارة الكتف (أى الأخضر والأحمر والأصفر) يكون قائد الكشافة مسبقًا قد علق شرائط بهذه الألوان على ثلاث أشجار مختلفة ومتباعدة (كل لون على شجرة) وبحيث لا تكون هذه الشرائط ظاهرة للعيان.

يأمر الجنرال جنوده بالتوجه فورًا إلى الغابة لإحضار هذه الأوراق.

الجندى الذى يستطيع الحصول على هذه الألوان الثلاثة يكون هو الفائز.

٦ - ماسة إفريقيا:

عثرت مجموعة من الباحثين عن الماس أثناء بحثها على ماسة كبيرة فعادت بها إلى المخيم الذى تقيم فيه. وهناك اكتشفت أن هناك من يتعقبهم من أهالى المنطقة فأخفوا الماسة.

هاجم الأهالى مخيم الباحثين وقتلوهم جميعًا عدا شخص واحد فر هاربًا بعد أن أصيب بطعنة خنجر. ولما وصل إلى المدينة التقى بمجموعة أخرى من الباحثين فأخبرهم بخبر الماسة وأن الماسة فى علبة صفيح للسجائر عند نار المخيم.

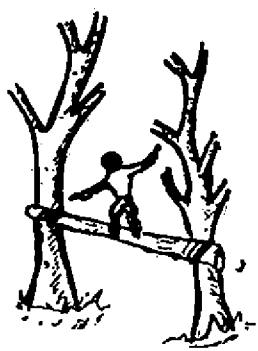
وعندئذ سارعت هذه المجموعة للمخيم متتبعة قطرات الدم التى كانت تنزف من الشخص الوحيد الذى نجا وأخبرهم بالسر. (الأثر يكون عبارة عن قطع صوف حمراء صغيرة أو قطع من الورق صغيرة ذات لون أحمر).

يتحرك الأفراد تجاه المخيم متتبعين الأثر حتى إذا ما وصلوا إلى المخيم ثم إلى نار المخيم يجدون العلبة ويفتحها يعثرون على رسالة تقول : (احفر أسفل شجرة الكافور) وبالاتجاه إلى شجرة الكافور والحفر أسفل منها يتم العثور على رسالة تقول : (احفر أسفل شجرة الصفصاف) وبالحفر أسفلها يتم العثور على الماسة.

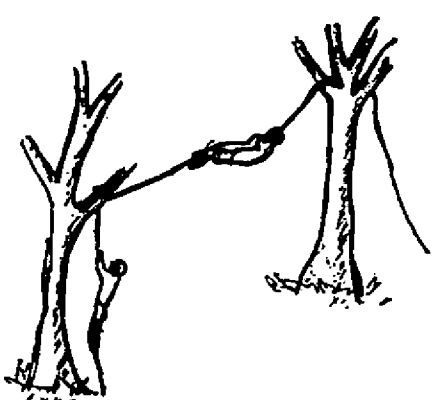
سباق الموانع: أشكال ٩٩ ، ١٠٠ ، ١٠١ ، ١٠٢

شكل (٩٩) القفز فوق الحواجز

المرور أسفل الحبال
شكل (١٠٠)



العبور على عرق خشب بين شجرتين
شكل (١٠١)



تسلق حبل والعبور عليه بين شجرتين
شكل (١٠٢)