

# الباب الثاني

## ألعاب منزلية

### ( ١ ) لعبة القائد والجنود

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

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

ولا تنس أن تجعل حسرتك عالياً قوسى الثبرات عند إصدار أوامرك العسكرية ، وإليك بعضها على سبيل المثال :

- ( ١ ) تحرك من مكانك إلى أية جهة
- ( ٢ ) اضحك بصوت منخفض
- ( ٣ ) عد من ١٠ إلى ١ بسرعة
- ( ٤ ) انظر إلى أرض الحجره
- ( ٥ ) سر ثلاث خطوات الى الخلف

### ( ٢ ) لعبة العصا

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

تبدأ اللعبة بأن يمسك أحد الحاضرين طرف العصا الثاني ، فيسأله صاحبها ( المعصوب العينين ) ثلاثة أسئلة مختلفة يجيب عليها محاولاً إخفاء صوته ، فإذا أمكن السائل أن يعرف شخصيته من صوته فارفع المنديل عن عينيه واطلب من الثاني أن يحل محله . أما إذا لم يستطع معرفته فإن اللعبة تستمر ، بأن يمسك طرف العصا شخص آخر ثم يجيب عن الأسئلة التي توجه إليه .. وهكذا : ويجوز للأعب المعصوب العينين أن يطلب من يمسك طرف العصا أن يقلد صوت أى طائر أو حيوان يختاره ليستدل بذلك على معرفة شخصيته .

### (٣) لعبة الطيور

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

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

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

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

## ( ٤ ) لعبة الكرسي

أحضِر عدداً من الكرسي ينقص واحداً عن عدد  
أصدقاءك ، ثم ضع الكرسي على هيئة دائرة جاعلا ظهرها جهة  
الداخل ، ثم قف في وسط الدائرة واطلب من الباقين أن  
يقفوا خارجها .

ابدأ بالتصفيق قائلا : ١ - ٢ - ١ - ٢ باستمرار  
ليدور الحاضرون حول الكرسي بخطوات سريعة ، حتى إذا  
انقطع التصفيق فجأة أسرع كل منهم الى أقرب كرسي وجلس  
عليه ، وهنا يبقى أحدهم واقفاً ولا يجد له كرسيًا ، فأخرجه من  
اللعبة وانقص عدد الكرسي واحداً ، وهكذا تستمر اللعبة الى  
أن يبقى شخصان وكرسي واحد ، ويكون الفائز طبعاً هو الذي  
يستطيع أن يجلس على هذا الكرسي قبل زميله ، ويكون له  
الحق في معاقبة الباقين بعقوبات مختلفة كالعقوبات الآتية :

- ( ١ ) قلد صوت خمسة حيوانات أو طيور مختلفة
- ( ٢ ) أخرج لسانك ثم أدخله عشرين مرة
- ( ٣ ) اقفز ١٠ مرات مع التصفيق
- ( ٤ ) اقرأ الحروف الأبجدية من الآخر الى الأول
- ( ٥ ) اخلع حذاءك ثم البسه خمس مرات

## (٥) امتحان التقدير الصحيح

هذه اللعبة هي تمرين لطيف تختبر به قدرة أصدقائك على الحكم على الأشياء التي يرونها من حيث الطول والوزن والعدد .  
أحضّر عصاً وكتاباً وقطعة من الحديد وكمية من عيدان الثقاب تزيد عن عشرين عوداً ، ثم قس العصا واكتب طولها في ورقة ، واكتب كذلك عدد صفحات الكتاب ووزن قطعة الحديد بالأرطال وعدد عيدان الثقاب .

أعط كلًا من أصدقائك قلباً وورقة واطلب منهم أن يكتبوا الأسئلة الأربعة الآتية :

( ١ ) ما طول العصا بالسنتيمترات ؟

( ٢ ) ما عدد صفحات الكتاب ؟

( ٣ ) ما هو وزن قطعة الحديد بالأرطال ؟

( ٤ ) ما عدد عيدان الثقاب ؟

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

اجمع الأوراق ثم صححها بعد مقارنتها بالأجوبة التي عندك ،

ثم اعلن اسم الفائز الذي تكون إجابته أقرب إلى الصواب .

## (٦) امتحان الذاكرة

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

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

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

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

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

## (٧) امتحان ضبط النفس

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

أطلب من أصدقائك أن يجلسوا عابدين كأن على رؤوسهم الطير ، ثم اطلب ممن يكون مشهوراً منهم بسرعة النكتة وخفة الظل أن يقول عدة نكات مضحكة ، أو يفضل بعض الحركات المازلية .

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

## (٨) الاجابة عن الاسئلة

اطلب من أصدقائك أن يجلسوا في صفتين متقابلين أمام بعضهما ، بينما تجلس أنت في أحد جوانب الحجرة أو تمشي بين الصفتين .

تبدأ اللعبة بأن توجه إلى أحد الحاضرين سؤالاً صغيراً  
نقول له مثلاً : يا حسن ، كم قرشاً معك ؟

وبالرغم من أن هذا السؤال توجه إلى حسن إلا أنه يظل  
صامتاً ، وتجبب الشخص الجالس أمامه بدلاً عنه ، ولا يسمح  
له بأن يقول أكثر من كلمة واحدة مثل : ( نعم ، لا ، ربما ) .  
أما إذا أجاب الشخص الذي توجه إليه سؤالك ، أو إذا  
لم يجب الجالس أمامه وظل صامتاً ، أو إذا أجاب عن سؤالك  
بأكثر من كلمة واحدة ، فإنه يترك محله لك فتجلس مكانه  
ويقوم هو بدورك ، ثم تستمر اللعبة بنفس الطريقة .

### ( ٩ ) إطفاء الشمعة

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

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

## (١٠) لعبة الحروف الهجائية

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

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

اقرأ الأوراق التي في الطربوش واحدة بعد الأخرى واعطها  
لمن يذكرون أسماء صحيحة قبل غيرهم .

وعندما تنتهي الأوراق ، يعد كل شخص الأوراق التي حصل  
عليها ، والفائز هو الذي يكون عنده أكبر عدد منها .

## (١١) لعبة الاسماء الخمسة

أعط كل من أصدقائك قليلاً ورقة، واطلب منهم أن يكتبوا  
الاسماء الآتية :

اسم انسان :

اسم حرفة :

اسم حيوان :

اسم نبات :

اسم بلد :

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

نبيل — نجار — نمر — نعناع — نيويورك

والفائز طبعاً هو أول شخص يعطيك ورقته وبها خمسة أسماء  
صحيحة ، ويستحسن أن تكرر اللعبة عدة مرات وتذكر حرفاً  
مجاثباً مختلفاً في كل مرة مثل : ب — ج — ح — د — ك .

## (١٢) لعبة النصيب

اكتب كشافاً يحتوي على ٢٠ عدداً محصورة بين ١ و ١٠٠٦  
كالكشف الآتي ، ثم ضعه في جيبك :

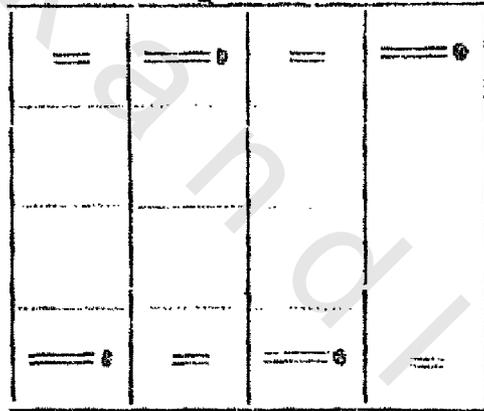
٥١	٣
٥٧	٨
٦٠	١١
٦٥	١٤
٧٣	٢٢
٧٨	٢٨
٨٤	٣٣
٨٨	٣٩
٩١	٤٢
٩٦	٤٨

أعط كل من أصدقائك قلباً وورقة واطلب من كل واحد أن  
يكتب خمسة أعداد محصورة بين ١ و ١٠٠٦ ثم يبدل الورقة بامضائه.  
اجمع الأوراق وصححها والفايز هو الذي كتب أكبر  
عدد من الأرقام المدونة في الكشف الذي معك ، أي أنه إذا  
كتب أحدهم أربعة أرقام كانت موجودة في الكشف وكتب  
آخر ثلاثة أرقام فإن الأول يكون هو الفائز ، أما إذا تساوى  
اثنان أو أكثر في عدد الأرقام الصحيحة التي كتبوها ، فيجب  
عليك أن تكتب كشافاً آخر ثم تعيد اللعبة ثانياً .

## (١٣) لعبة عيدان الثقاب

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

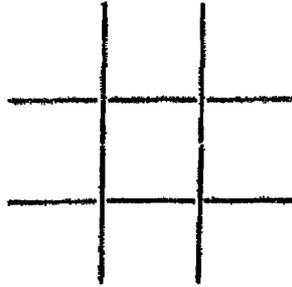
ارسم مربعاً على الورقة البيضاء ، ثم قسمه إلى ١٦ قسمًا متساويًا ، ثم ضع العيدان وأنصاف العيدان بالتبادل كما هو مبين بالشكل الآتي :



ابدأ اللعبة مع أحد أصدقائك بأن تأخذ العيدان الكاملة ويأخذ صديقك أنصاف العيدان أو العكس . ثم يلعب كل منكما بالدور فينقل أحد عيدانه في أي مربع خالي .

والفائز هو الذي يستطيع - قبل زميله - أن يضع عيدانه في خط مستقيم سواء كان أفقياً أو رأسياً أو متقاطعاً .

## (١٤) الزوائد والنواقص



ارسم الشكل السابق على ورقة بيضاء ، ثم اطلب من أحد أصدقائك أن يشترك معك في هذه اللعبة فيختار علامة - . وتختار أنت علامة + أو العكس .  
تبدأ اللعبة بأن يكتب أحدهما العلامة التي اختارها في إحدى الخانات التسعة المبينة في الشكل ، ويكتب الثاني علامته في خانة أخرى ، ثم تستمر اللعبة بالدور ، فيحاول كل منكما أن يضع ثلاث علامات من علاماته في صف واحد سواء كان أفقياً أو رأسياً أو متقاطعاً ، كما يحاول ألا يجعل زميله يضع ثلاث علامات في صف واحد .

قد يحدث في معظم الحالات أن تمتلئ الخانات التسعة بالعلامات دون أن يتغلب أحد على الآخر ، فيرسم الشكل السابق مرة أخرى وتعاد اللعبة إلى أن ينتصر من كان أكثر اتبهاً على منافسه .