القسم الأول

ألعاب اجتماعية

ان الألعاب عامة تكاد تشتمل على عناصر الحركة والتفكير والتفاعل الاجتماعى ، غير انها ــ فى نفس الوقت ــ قد يختلف حظ بعضها عن البعض الآخر فى مدى توفر كل عنصر من تلك العناصر الثلاثة بها ، فبينما نجد ألعابا تعتمد فى جوهرها على عنصر الحركة الى جانب احتوائها على الصفة العقلية والاجتماعية نجد غيرها من الألعاب تتبدى فيها ظاهرة التفكير ناصعة الوضوح الى جوار عنصرى الحركة والتفاعل الاجتماعى كما نجد ألعابا تتمتع بغلبة العنصر الاجتماعى فيها مما يؤكد تفضيل استخدامها على غيرها حين نهدف الى تحقيق الترويح الاجتماعى .

ومن أجل هذا قد أفردنا لها هذا القسم .

١ ــ التعارف بالعين

حفلات **شباب ــ للجنسين**

يقدم لكل مشترك فى الحفل عدد من قطع الورق الملون بالألوان الشائعة للون العيون (الأزرق ــ الأخضر ــ العسلى .. الخ . ويطلب منه كتابة أسماء الحاضرين على الورق كل حسب لون عينيه .

تحدد فترة معينة لذلك ثم تجمع أوراق كل مشترك ــ يفوز المشترك الذى يتمكن من كتابة أكبر عدد من أسماء الموجودين فى الحفل .

٢ ــ ملء المربعات

حفلات **شباب ــ للجنسين**

تعد قطع من الورق المقوى مقسمة الى أكبر عدد ممكن من الأقسام المتساوية المرقمة . يعطى كل مشترك ورقة ويطلب منه كتابة أكبر عدد من الأسماء الكاملة للحاضرين داخل المربعات خلال فترة معينة .

يفوز الشخص الذى يتقدم لصاحب الحفل بالورقة وبها أسماء جميع الحاضرين قبل اعلان انتهاء الفترة المحددة .

تفحص الأسماء المكتوبة قبل اعلان النتيجة بقراءة الأسماء بصوت عال للتأكد من أصحابها . فاذا أخطأ بعض الأسماء من أصحابها ،يستبعد صاحب هذه الورقة وتفحص ورقة من يليه بالنسبة لعدد الأسماء ، وهكذا الى أن يحدد الفائز وهو صاحب أكبر عدد من الأسماء الصحيحة .

٣ ـ المربعات الغنائية

حفلات **شباب ـ للجنسين**

تعد أوراق بعدد الحاضرين بنفس الطريقة المذكورة فى اللعبة السابقة ، ويعطى كل مشترك ورقة ليملأ المربعات بأسماء كاملة بعدد الحاضرين بما فى ذلك اسمه شخصيا .

عند انتهاء الجميع من ملء المربعات يحدد الرئيس رقما وليكن رقم (١٠) ويطلب من الجميع كل حسب دوره قراءة الاسم المكتوب فى المربع رقم (١٠) ويبدأ فى رصد عدد الأصوات التى يحصل عليها كل اسم ثم ترتب الأسماء ترتيبا تنازليا .

يطلب من كل شخصين متتالين (الأول والثانى) ، (الثالث والرابع) وهكذا تقديم قطعة تمثيلية ، أو ديالوج أو احدى الأغانى الشائعة .

٤ ـ أهلا ... أهلا

اجتماعات صغيرة ـ حفلات **شباب**

تعد قبل الاجتماع صحائف من الورق بعدد المدعوين ، وتقسم كل صحيفة الى خمسة وعشرين مربعا طول ٧ سم . يعطى كل مدعو عند وصوله صحيفة ويطلب منه تقديم نفسه الى خمسة وعشرين شخصا ، ويكتب اسم كل منهم فى مربع ، حتى اذا ملأ الجميع مربعاتهم طلب منهم أن يجتمعوا ، ثم يقوم كل منهم فى دوره حسب ترتيب جلوسهم أو وقوفهم ويذكر اسما من صحيفته . ويقوم كل شخص حينئذ بمراقبة ما يعلن من الأسماء ويضع علامة على المربعات التى تحمل هذه الأسماء . وينهض على الفور من يضع علامة على خمسة مربعات أفقية أو رأسية فى صحيفته أولا ، ويعلن ذلك هاتفا « أهلا . أهلا » .

ويمكن منح جائزة للفائز فى آخر الحفل .

٥ ـ المصافحة باليد

اجتماعات صغيرة ـ حفلات **فتية ـ شباب**

يطلب من المدعوين عند وصولهم مكان الاجتماع استخدام اليد اليسرى فى المصافحة ، ويعطى كل منهم ورقة بيضاء ليملأها بأكبر عدد من توقيعات المدعوين الذين يصافحهم ، على أن يتم التوقيع باليد اليسرى أيضا .

ويفوز من يحمل ورقته أكبر عدد من التوقيعات خلال فترة قدرها عشر أو عشرون دقيقة .

٦ ـ نعم ولا

اجتماعات صغيرة ـ حفلات **فتية ـ شباب**

يعطى كل مدعو عددا معينا من الفول السودانى أو الفسدق أو أى نوع آخر من الحبوب ، ويطلب منه أن يشترك فى مناقشة أفراد الجماعة للتعرف عليهم دون أن يذكر فى حديثه لفظى (نعم أو لا) ويعطى للفرد فى كل مرة يخطىء فيها (حبة) للمشترك معه فى الحديث .

تستمر اللعبة مدة ربع ساعة ، ويفوز الشخص الذى يحمل بيده فى نهاية الزمن المحدد أكبر عدد من الحب .

٧ ـ الشريكان المجهولان

اجتماعات صغيرة ـ حفلات **فتية ـ شباب**

تستخدم هذه اللعبة لاشراك المدعوين فى حديث بمجرد وصولهم الى مكان الاجتماع . وذلك بأن يطلب منهم التعرف على اثنين من بينهم اختيرا ليكونا (الشريكين الغامضين) .

تبدأ اللعبة بأن يسأل كل شخص أى اثنين يقفان معا اذا كانا هما (الشريكين المجهولين) ويفوز أو من يتعرف عليهما .

ويجب أن يتعرف الشريكان بمجرد أن يستدل عليهما أى شخص . وأن يستمر الفائز سرا لا يذاع بين باقى الدعوين حتى يتعرف عليهما أكبر عدد ممكن من المدعوين ، وحتى يتعرف أكبر عدد ممكن من المدعوين

بعضهم بالبعض الآخرين ، وحينئذ توقف اللعتة ويعلن الفائز الأول .

٨ ــ قطار المفاجآت

اجتماعات صغيرة ــ حفلات **صبية ــ فتية ــ شباب**

يسير الحاضرون فى قاطرتين وحل المكان ، ويقف الرائد فى منتصف المكان لالقاء تعليماته . وفى كل مرة يلقى الرائد بتعليماته ينفصل الزوج الأول من القاطرتين لتنفيذ الأوامر ، ثم يعودان الى مؤخرة القاطرتين . وتسير القاطرتان دون توقف أثناء ذلك .

تحمل أوامر القائد لون الكفاهة كأن يقول مثلا (المس أطول شخص فى الجماعات ــ المس أسمر شخص ــ المس الشخص الذى يحتاج الى قص شعره ــ المس ذا أكبر قدم . الشخص الذى على وشك الزواج ــ الشخص الذى يحمل أطيب قلب . الأكثر مرحا .. الخ) .

ويمكن اضافة الكثير من الصفات المذكورة . وتتميز هذه اللعبة باحداث جو من المرح والسرور بين أفراد الجماعات .

٩ ــ قالوا فى الامثال

اجتماعات صغيرة ــ حفلات **فتية ــ شباب**

تعد أوراق مكتوب عليها بعض الأمثال (من جد وجد ــ القرش الأبيض ينفع فى اليوم الأسود .. الخ) ثم تقطع هذه الأوراق الى قطع صغيرة بعدد مقاطع هذه الأمثال .

يعطى كل مدعو عند حضوره ورقة من هذه الأوراق الصغيرةوتبعثر بقيتها فى أماكن ظاهرة بمقر الاجتماع ويطلب من كل مدعو جمع أكبر عدد من الأمثال بالاشتراك مع زملائه أو من الاوراق المبعثرة .
يمكن منح الفائز جائز فى آخر الحفل .

١٠ ـ الشخصيات البارزة

اجتماعات صغيرة ـ حفلات **فتية ـ شباب**

تعد بطاقة كتب عليها أسماء رجال التاريخ المشـــهورين أو رجال الثورة . وعند وصول كل فرد من أفراد الاجتماع تعلق بطاقة على ظهره دون أن يعرف المكتوب عليها ويلاحظ الأفراد بطاقات بعضهم البعض الآخر ثم يشترك كل فرد فى مناقشة مع فرد آخر ، ويدور الحديث كما لو كان يدور بين الشخصيتين البارزتين المدونتين على بطاقة كل منهما ، ويحاول كل فرد ادراك شخصيته . ويجب أن يكوو الحديث بلباقة وكياسة حتى لا يسهل التعرف عليه سريعا .

ويمكن استبدال الأسماء بكتابة اعلانات ، ويقوم كل فرد بقـــراءة الاعلان المذكور على بطاقة فرد وآخر ويتحدث كل منهما فى مادة اعلان الآخر . ويحاول كل فرد بنفس الطريقة استنتاج اعلان من العبارات التى يتضمنها الحديث .

١١ ـ دائرة التعارف

جماعات صغيرة ـ حفلات **صبية ـ شباب**

يكون جميع أفراد الاجتماع دائرة ثم يقوم الرائد بالدوران على يمينه والسير داخل الدائرة ، ثم يصافح الأعضاء فردا فردا كل فى دوره قائلا : « أهلا وسهلا صباح الخير ـ أو مساء الخـــير (حسب وقت الاجتماع) ، ويعلن اسمه . ثم يقوم أول من صافحه الرائد بمتابعته لأداء نفس الأمر ، ثم يعقبه الثانى ، وهكذا .. وبذلك نجد أن الدائرة تدور حول نفسها وأن صفا طويلا يتحرك خلف الرائد . والشخص الوحيد الذى لا يتحرك هو آخر فرد فى الدائرة ، وهو من كان على يسار الرائد فى البداية .

١٢ ـ جمع البيانات

جماعات صغيرة ـ حفلات **صبية ـ شباب**

تناسب هذه اللعبة ـ بصفة خاصة الحفلات التى يكون عدد الجماعة فيها كبيرا ، ولا يعرف الأفراد بعضهم البعض الآخر .

يعطى كل فرد ورقة وقلما ، ويطلب منه أن يسعى للحصـــول على

توقيعات وعناوين الآخرين . ويفوز الشخص الذى يحصل على أكبر عدد ممكن من التوقيعات والعناوين فى الزمن المحدد ، وليكن خمس أو عشر دقائق .

ويلطب من الفائز قراءة الأسماء من قائمته . وعندما يسمع كل شخص اسمه ينهض واقفا « ها أنذا » .

ويمكن منح الفائز جائزة فى نهاية الحفل .

١٣ — رؤوس متنكرة

حفلات **شباب**

يعطى كل مدعو بمجرد وصوله المكان قلما وقطعتين من الورق احداهما تحمل رقما وأخرى خالية وقناعا تنكريا يضع كل منهم الرقم على صدره ويبدأ التعرف على أسماء اصحاب الارقام المختلفة ونوع ملابسهم خلال فترة معينة .

بعد انتهاء الفترة يطلب من المدعوين اخفاء شخصياتهم بالقناع ليبدأوا كتابة اكبر عدد ممكن من أسماء الحاضرين مع ملاحظة ان يحاول كل شخص اخفاء شخصيته بكل الوسائل .

١٤ — تعارف الفرق

جماعات صغيرة — حفلات **صبية — شباب**

يمكن تقسيم أفراد الاجتماع الى فرق مختلفة ويجتمع أفراد كل فريق فى أحد أركان المكان للتعارف . ويمكن استخدام احدى الطريقتين التاليتين فى تقسيم الفرق :

١ — يطلق على كل فريق حسب ترتيب وصوله الى مكان الاجتماع اسم لون معين ، فالفريق الأول — مثلا — الفريق الأحمر ، والثانى الأزرق وهكذا .

٢ — يكون الأفراد الذين يقع تاريخ ميلادهم فى النصف الأول من السنة فريقا ومن يقع تاريخ ميلادهم فى النصف الثانى من السنة الفريق الآخر .

ويمكن تقسيم الجماعة اذا كان عددها كبيرا الى ثلاث فرق : الأولى من يقع تاريخ ميلادهم فى الثلث الأول من السنة وهكذا ..

١٥ ـ تقـديم

اجتماعات صغيرة ـ حفلات **فتية ـ شباب**

يجلس جميع أفراد الاجتماع ويقف الرائد قائلا : ان من دواعى السرور أن أراكم جميعا . اسمى أحمد على . ثم يقف الشخص الذى يليه قائلا : كيف ، حالك يا سيد أحمد على ؟ اسمى فريد وجدى . ثم يقف الشخص الثالث ويقول : كيف حالكما ياسيدان أحمـد على ، فريد وجدى ؟ اسمى محمود زكى . وهكذا . ويقوم كل فرد فى دوره ذاكرا جميع الأسماء التى تعرف عليها فيما سبق . ويمكن لكل فرد الاستعانة بورقة وقلم لتسجيل الأسماء اذ كان عدد أفراد الجماعة كبيرا .

١٦ ـ الارقام الوهمية

اجتماعات صغيرة ـ حفلات **صبية ـ شباب**

تعد أوراق مكتوب عليها أرقام مسلسلة على أن تكون بعض هذه الأرقام مكررة . يعطى كل مدعو عند حضوره ورقة ويطلب منه البحث عن زميله الذى يحمل نفس الرقم المكتوب على ورقته . سيتمكن البعض من العثور على صاحب نفس الرقم ويستمر البعض الآخر فى البحث دون جدوى .

تستخدم هذه اللعبة لاشاعة روح المرح والاندماج بين المدعوين .

١٧ ـ أسماء العظماء

اجتماعات صغيرة ـ حفلات **فتية ـ شباب**

يقف قادة الحفل فى صف على خط وهمى عند مدخل مكان الاجتماع

يتقدم كل مدعو الى الشخص الأول فى الصف ، فيحدد له اسـما من أسماء الشخصيات البارزة فى التاريخ أو المعاصرة ، ويصافحه ويقدمه الى من يليه فى الصف بالاسم المستعار فيقول له مثلا « أقدم لك أحمد عرابى » . يتكرر ذلك الى أن يقدم المدعو الى جميع من يقف على الخط ، ثم يأخذ مكانه فى نهايته .

ويجب أن يعد الرائد أسماء بعدد المدعوين حتى يستطيع تنفيذ اللعبة بنجـاح . وتستخدم هذه اللعبة لاشاعة جـو من المرح والسرور فى الاجتماع .

١٨ ـ فرق الغناء

اجتماعات صغيرة ـ حفلات **فتية ـ شباب**

يعطى كل مدعـو عندوصوله الى مكان الاجتماع ورقة مكتوبا عليها مقدمة نشيد أو أغنية مشهورة ويطلب منه أن يبحث عن الأشخاص الذين يحملون نفس الأغنية ويضم اليهم ، حتى اذا ما تجمع الأفـراد تعرف بعضهم بالبعض الآخر ، ثم يطلب الرائد من كل جماعة تغنى الأغنية الخاصة بها على حدة .

١٩ ـ محو الامية

اجتماعات صغيرة ـ حفلات **فتية ـ شباب**

يعطى كل شخص قلما وورقتين صغيرتين احاهما مكتوب عليها احد الحروف الهجائية بخط واضح وتوضع على الذراع الأيسر والأخرى خالية من الكتابة ، ويطلب من الجميع تكوين جماعات صغيرة .

تبدأ اللعبة بأن تكون كل جماعة عددا من الكلمات بتجميع الحروف التى على أذرعهم ويدون كل شخص فى الجماعة الكلمة التى تكونت فى ورقته الخاصة . ثم تنفصل أفراد هذه الجماعات عند سماع الاشارة لتكوين جماعات جديدة . وهكذا حتى يتكون عند كل شخص من الحاضرين مجموعـة من الكلمات خـلال فترة معينة . يفوز الشخص الحاصل على أكبر عدد من الكلمات .

٢٠ ـ التعارف بالذاكرة

اجتماعات ـ حفلات **شباب**

يثبت كل مدعو ورقة مكتوبا عليها اسمه فى مكان ظاهر على صدره ويعطى ورقة وقلما . تبدأ عملية التعارف بين المدعوين بقراءة الأسـماء ومحاولة تذكرها وذلك خلال فترة محددة .

تنزع الأوراق ويطلب من الحاضرين كتابة أكبر عدد ممكن من أسماء الحاضرين خلال فترة أقل من الفترة التى منحت عند بدء اللعبة .

يفوز من يكتب معظم الأسماء بشرط أن تكون (ثلاثية) .

٢١ ـ أسكا ـ هيه ـ ياللا بينا

اجتماعات ـ حفلات **شباب للجنسين**

يجلس المدعوون فى دائرة حول الرائد . تبدأ اللعبة بأن يتجول الرائد حول الدائرة الى أن يقع اختياره على أحد **المدعوين** فيقف أمامه ذاكرا اسمه ، فيرد عليه المدعو باسمه بصوت عال ـ ثم يبادره بقوله (أسكا ـ هيه ـ ياللا بينا) فيردد المدعو الكلمات الثلاث خلفه ، وعند الانتهاء من ترديد كلمة (ياللا بينا) يقف ـ ليأخذ مكانه خلف الرائد ووجهه للامام واضعا يديه فى وسطه . يسير الاثنان بخطوات حجل حول احدى الدائرة مع ترديد احدى الأغانى أو القطع الموسيقية المشهورة التى تتناسب مع خطوات تبادل الحجل خلفا بالقدمين (أنغام الكونجا) الى أن يقفا امام مدعو آخر ويبدأ الأول بتعريف نفسه ثم ترديد الثلاث كلمات بنفس الطريقة السالفة . وهكذا الى أن تتكون قاطرة كبيرة تضم الحاضرين .

٢٢ ـ الأسماء المتلازمة

اجتماعات صغيرة ـ حفلات **فتية ـ شباب**

تعد قائمة تحتوى على عدد من الأسماء المتلازمة مساو لنصف عدد الحاضرين تكتب الأسماء الأولى وحروف (و) على عدد من الورق مساو لنصف عدد المدعوين ، ثم تكتب الأسماء الأخرى على عدد من الورق مساو للعدد السابق . مثال ذلك (ملح وفلفل) يكتب (ملح و) ، وعلى الورقة الأخرى (فلفل) ـ يأخذ كل مدعو عند بدء اللعبة ورقة واحدة من احدى المجموعتين السالفتى الذكر ويطلب منه أن يبحث عن الاسم الملازم للاسم الذى يحمله .

القائمة المقترحة ـ ملح وفلفل ـ شوكة وسكينة ـ عسل وطحينة ـ ليل ونهار ـ صيف ـ وشتاء ـ ورقة وقلم ـ ابرة وفتلة ـ برق ورعد ـ قطة وفار ـ مضرب وكورة ـ أم وأب ـ أخ وأخت ـ قوس وسهم ... الخ .

ويمكن التغيير فى هذه اللعبة باعداد قائمة بالأمثال المشهورة مثل : من جد وجد ـ ان الطيور على أشكالها تقع ـ الفتنة أشد من القتل ـ القناعة كنز لا يفنى ـ الصحة تاج على رؤوس الأصحاء لا يراه الا المرضى .. الخ .

٢٣ - عواصم الدول

اجتماعات صغيرة - حفلات **فتية - شباب**

تعد أوراق بعدد المدعوين تقسم الى قسمين متساويين يكتب على أحدهما أسماء دول مختلفة (جمهورية مصر العربية - لبنان - الكويت - قطر - غانا - روسيا - الجزائر .. الخ) ويكتب على القسم الآخر عواصم هذه الدول ثم تخلط الأوراق بعضها بالبعض الآخر ويعطى لكل مدعو ورقة منها ، ويطلب منه البحث عن الجزء المتمم لما لديه ، أى انه يبحث عن العاصمة اذا كان يحمل اسم دولة أو العكس .

٢٤ - التعارف بالتصفيق

حفلات **فتية - شباب**

يقسم المدعوون الى قسمين متساويين يقف احدهما فى دائرة والآخر فى صف بعيدا عن الدائرة . يعطى كل مدعو من القسمين رقما مسلسلا بحيث تكون أرقام كل قسم مشابهة للقسم الآخر .

تبدأ اللعبة بأن ينادى الرائد على رقم (١) مثلا من أفراد الصف فيحضر الى داخل الدائرة ويقوم أفراد الدائرة حينئذ بالتصفيق ، وعلى اللاعب أن يتحرك من شخص الى آخر داخل الدائرة متتبعا التصفيق فاذا ما توقف التصفيق تماما فانه يكون واقفا أمام زميله الذى يحمل نفس الرقم فيصافحه ويتعرف عليه .

تستمر اللعبة الى أن يأخذ كل لاعب مكانه أمام زميله الذى يحمل نفس الرقم . ويمكن استبدال التصفيق بغناء احدى الأغنيات أو الأناشيد الذائعة .

٢٥ - شدو الطيور

حفلات **فتية - شباب**

تجد أورق من صورتين مكتوب عليها أسماء قطع غنائية مشهورة بعدد المدعوين ويعطى كل مدعو ورقة . يقوم كل مدعو بتصفح الورقة التى تسلمها ويبدأ فى غناء القطعة المدون اسمها على الورقة باحثا عن الشخص الذى يغنى نفس الأغنية فيصافحه ويتعرف عليه .

٢٦ ـ تبديل الاماكن

اجتماعات ـ حفلات **فتية ـ شباب**

يجلس المدعوون فى دائرة ويقف أحدهم فى وسطها ويطلق عليه (الرقيب) تبدأ اللعبة بأن يسأل الرقيب أحد الأفراد السؤال التالى :

(ما اسم جارك الذى يحبك ؟) فاذا لم يتمكن من الاجابة حل محل الرقيب . أما اذا أجاب اجابة صحيحة فيستمر الرقيب فى توجيه السؤال الثانى :

(كيف حال .. ذاكرا اسم أى شخص آخر من الحاضرين) فاذا كانت اجابته بخير . : يجب على كل شخص حينئذ ان يغير مكانه مع من يجلس على يمنيه . أما اذا كانت الاجابة (فى أحسن حال) فيكون تغيير أماكن الجلوس جهة اليسار . واذا كانت الاجابة (أنه مريض) يغير كل شخص مكانه مع أى شخص يريد .

يحاول الرقيب أثناء التغيير أن يجد لنفسه مكانا يجلس فيه ، فاذا نجح أصبح من لم يجد لنفسه مكانا (رقيبا) وهكذا تستمر اللعبة الى أن يتعارف الجميع .

٢٧ ـ اتفاق الالوان

اجتماعات صغيرة **فتية ـ شباب**

يطلب من المدعوين أن يبحث كل منهم عن الأشخاص الذين يرتدون ملابس (بدلة ـ فستان) من نفس لون ملابسه ويتعرف عليهم تقف كل جماعة تتفق فى لون الملابس فى أرجاء المكان . وينتخب أفراد كل جماعة رئيسا لها يقوم بحصر عدد أفرادها . يطلب الرائد من رؤساء الجماعات ذكر عدد أفراد جماعتهم وأسمائهم . وتفوز الجماعة الأكثر عددا . ويقوم الجميع بتحية الجماعة الفائزة بصيحة أو هتاف يحدده الرائد .

٢٨ ـ أول الأسماء

اجتماعات صغيرة **شباب**

يعطى كل مدعو ورقة مكتوبا عليها أحد الحروف الهجائية ، كما يعطى قلما . يطلب من كل مدعو أن يتعرف على شخص يبدأ اسمه

بالحروف الموضحة بورقته وأن يسجل هذا الاسم . تخصص فترةمعينة (٥ : ١٠ ق) . يعلن الرائد على أثر انتهائها بداية الاجتماع . يطلب الرائد من كل مدعو أن يذكر عدد الأسماء التى استطاع أن يسجلها . يراجع الرائد عدد الأسماء التى استطاع أن يسجلها . وعدد الأسماء المذكورة على القائمة المعدة قبل بداية الاجتماع . يفوز المدعو الذى يسجل أكبر عدد من الأسماء .

٢٩ ـ حروف الأسماء

اجتماعات صغيرة وكبيرة **صبية ـ شباب**

يعطى كل مدعو ورقة وقلما ، ويطلب منه كتابة اسمه ولقبه بحروف منفصلة تحت بعضها فى الجانب الأيمن من الورقة . يحاول كل مدعو التعرف على الأشخاص الذين تبدأ أسماؤهم بالحروف المسجلة على الورقة .

مثال ذلك مدعو يحمل اسم (محمد توفيق) عليه ان يتعرف على الأشخاص الذين يحملون مثل الأسماء التالية :

م ـ محمود على
ح ـ حامد محمود
م ـ مصطفى خليل
د ـ دانيال اسكندر
ت ـ تهانى عمر
و ـ وفيق حسنين
ف ـ فوقية معوض
ى ـ يحيى ممدوح
ق ـ قاسم أمين

ويفوز المدعو الذى ينتهى من تسجل الأسماء أولا .

٣٠ ـ أنصاف الدوائر

اجتماعات ـ حفلات **صبية ـ فتية ـ شباب**

تعد دوائر من الورق المقوى ذات أقطار مختلفة ، على أن يكونعدد

الدوائر مساويا نصف عدد أفراد الاجتماع ، ثم تقطع الدوائر أنصافا تخلط بعضها بالبعض الآخر ويعطى كل فرد نصف دائرة ويطلب من كل فرد البحث عن نصف الدائرة الآخر المتمم للنصف الذى معه ويصافح حامله ويتعرف عليه .

٣١ ـ ماذا تفعل

اجتماعات ـ حفلات **فتية ـ شباب**

يختار الرائد ثلاثة قواد ويشرح لهم دورهم الذى سيقومون به ، ويقوم أحد القادة بالسير بين أفراد الاجتماع ويهمس فى أذن كل منهم باسم شخص خيالى يكون زميلا له . ويهمس القائد الثانى فى أذن كل منهم نوع العمل الذى يقوم به الشخص الخيالى . ويهمس القائدالثالث ذاكرا المكان الخاص بهذا الشخص . ويجب أن يؤدى كل قائد دوره دون صلة بأحد القادة الآخرين .

ويجتمع أفراد الاجتماع بعدئذ ، ويقف كل فرد فى دوره ويعلن اسمه واسم زميله الخيالى ، ومكان اجتماعهما ، ونوع العمل الذى يقومان به ، ويقول أحد الأفراد مثلا (اسمى كذا ..) واسم زميلى كذا ... نحن فى ميدان السيدة بالقاهرة ، نبيع كنافة !

٣٢ ـ الأثر الأول

اجتماعات صغيرة **فتية ـ شباب**

تعد صحائف من الورق مختلفة ألوانها ، ومتساوية فى العدد . تعلق صحيفة على ظهر كل فرد من أفراد الاجتماع ، مع مراعاة توزيع الألوان بالتساوى ويعطى كل فرد قلما .

يجتمع كل من يحمل لونا معينا فى أحد أركان المكان ، ويختلط أفراد كل جماعة بعضهم بالبعض الآخر ليتعارفوا . يطلب كل فرد من الشخص الذى يتعرف به أن يكتب له على ورقته أول أثر تركه فى نفسه حينما تعرف عليه ، وبعد فترة يطلب الى جميع الأفراد رفع صحائف الورق وقراءتها .

منافسات وألعاب تبادل الادوار

يزداد الاقبال على هذه المنافسات والألعاب يوما بعد يوم ، لأنها تتيح لجميع المشتركين فى الحفلات الاجتماعية والأندية — سواء منها العامة أم المدرسية — فرصة ممارسة أكبر عدد من الألعاب فى زمن محدد .

ويتطلب تنفيذ هذه المنافسات تقسيم المشتركين الى جماعات زوجية صغيرة أو الى جماعات كبيرة متساوية ، وتمارس كل جماعة اللعبة لمدة خمس دقائق ثم تنتقل الى غيرها ، وهكذا حتى تمر الجماعات كلها على جميع الألعاب المعدة ، وتفوز الجماعة التى تحصل على أكبر عدد من النقط .

وللاعبين أن يتباروا اما كأفراد أو كجماعة للحصول على أكبر عدد من النقط .

ولضمان سير المنافسات سيرا ناجحا يجب مراعاة ما يأتى :

١ — ان تكون الألعاب المختارة سهلة الفهم ولا تحتاج الى شرح طويل .

٢ — أن تعد جميع الأجهزة الخاصة بالألعاب فى أماكنها المحددةقبل بدء اللعب مع وضع أرقام واضحة فى مكان كل لعبة تبين ترتيبممارستها بين بقية الألعاب .

٣ — أن تعد بطاقات لتسجيل نقط كل جماعة أو كل فرد ، ويشير رقم بطاقة التسجيل الى اللعبة التى يجب أن تبدأ الجماعة ممارستها ، فاذا كانت بطاقة احدى الجماعات رقم (٣) مثلا ، فانها تبدأ باللعبة رقم (٣) ، وفيما يلى نموذج لهذه البطاقة .

بطاقة تسجيل النقط رقم

رقم اللعبة	محمد	حسن	على	أحمد	المجموع
١	—	—	—	—	—
٢	—	—	—	—	—
٤	—	—	—	—	—
٣	—	—	—	—	—
٥	—	—	—	—	—
٦	—	—	—	—	—
٧	—	—	—	—	—
٨	—	—	—	—	—
٩	—	—	—	—	—
١٠	—	—	—	—	—
المجموع	—	—	—	—	—

٤ ــ يعين لكل جماعة قائد يتسلم بطاقة التسجيل ، وتوضح له طريقة استخدامها .

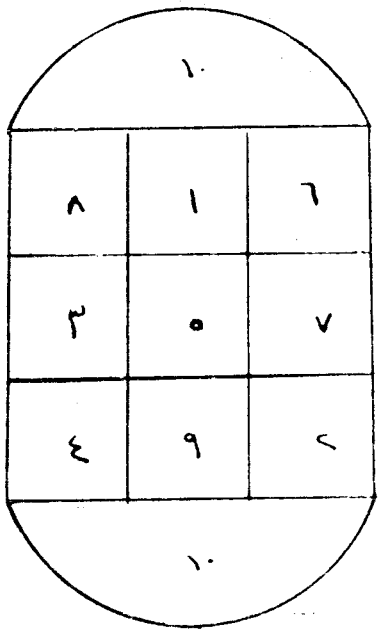
٥ ــ يبدأ اللعب عند سماع الاشارة ، ولا ينتهى الا عند سماع الاشارة الثانية ، وتعطى الجماعات دقيقة واحدة للتبديل ، وتسجيل النقط ، ثم تعطى اشارة بدء اللعبة التالية ، وهكذا حتى تمر كل الجماعات على جميع الألعاب .

٦ ــ يتبارى كل لاعب فى دوره فى جماعته ، ولا يسمح لأى جماعة أن تتيح لأمهر لاعبيها فرصة الحصول على نقط أكثر مما يتيح لغيره من اللاعبين .

٣٣ ــ حجر الطاولة

مصنع ــ ناد ــ منزل **صبية ــ شباب**

يشترك فى اللعب فريقان يتكون كل منهما من لاعبين أو أكثر ، ويعطى كل فريق أقرصا خشبية بعدد أفراده ، قطر كل منها ثلاث بوصات وسمكها بوصة واحدة (أو يستعاض عنها بحجر الطاولة) .



يقف أفراد أحد الفريقين أمام الرسم الموضح أعلاه ، وخلف خط مرسوم على بعد مترين منه . ويسجل الرقم على قطعة من الورق المقوى توضع فوق منضدة ، أو يرسم على أرض مستوية . ويقف أفراد الفريق الآخر فى الاتجاه المضاد خلف الرسم . يدحرج أفراد الفريق الأول الأقراص ، كل شخص فى دوره ، بغرض الوصول الى أكبر رقم من الأرقام المكتوبة داخل المستطيلات . فاذا تعدى القرص حدود الرسم أو لمس أحد الخطوط ، فلا تحتسب الرمية . كما يستبعد الرقم الذى وقف عنده القرص ، اذا اصطدم أحد الأقراص به فأخرجه أو أوقعه على أحد جانبيه .

يحصى عدد النقط التى حصل عليها الفريق الأول ، ثم يبدأ أفراد الفريق الثانى من الاتجاه المضاد نفس العملية محاولا الحصول بدوره على أكبر عدد من النقط . الفريق الفائز هو الذى يحصل على عدد من النقط يزيد على عدد نقط الفريق الآخر .

٣٤ ـ التصويب نحو الأرقام

حفلة ـ ناد ـ منزل **صبية ـ شباب**

تعد قطعة من الورق المقوى المقسم الى مربعات مكتوب بداخلها أرقام مختلفة ، وتوضع على المنضدة ، ويعد غطاء زجاجة غازوزة . يرسم خط للبداية على بعد مترين من المنضدة .

يصوب كل متسابق غطاء الغازوزة نحو قطعة الورق حتى يستقر على أحد الأرقام فيكون هو عدد النقط التى تمنح له ، أما اذا استقر الغطاء على خط بين رقمين فيمنح أقلهما .

٣٥ ـ الهدف المتشعب

حفلة ـ ناد ـ منزل **صبية ـ شباب**

يعد كرسى بيانو أو أى كرسى آخر بدون ظهر . توضع قاعدة كرسى البيانو على الأرض ، واذا كان الكرسى المستخدم من النوع العادى يوضع فوق كرسى آخر . تعد أربع حلقات كاوتشوك صغيرة .

يقوم كل لاعب بتصويب الحلقات الأربع على التوالى نحو أرجل الكرسى ، تمنح نقطة لكل اصابة ناجحة وتضاف ثلاث نقط لمجموع نقط اللاعب الذى ينجح فى ادخال الحلقات الأربع .

٣٦ ـ الزجاجات الاربع

حفلة ـ منزل ـ ناد **صبية ـ شباب**

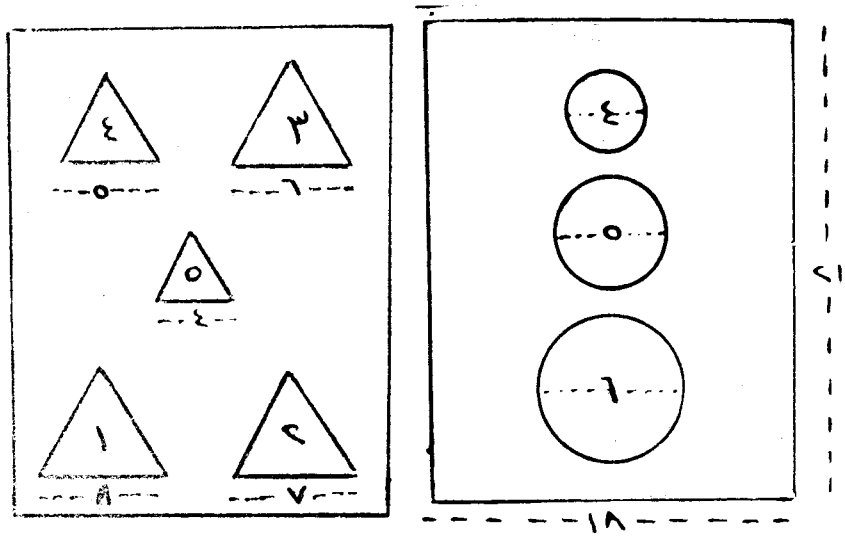
تعد أربع زجاجات سعة كل منها لتر ، وتوضع فى زوايا مربع مرسوم على الأرض طول ضلعه متر ، توضع زجاجتان فى وسط المربع بحيث تسمح المسافة بينهما بدخول الحلقة فى عنق كل منها ، تعد أربع حلقات .

يرسم خط للبداية على بعد ثلاثة أمتار من المربع . يمنح كل لاعب محاولتين لتصويب الحلق نحو الزجاجات . يمنح اللاعب نقطة عن كل اصابة ناجحة ، ويمنح ثلاث نقط اذا أصاب زجاجتى الوسط .

٣٧ - اصابة اللوحة

مدرسة - ناد

صبية - فتية



تتطلب هذه المسابقات لوحة خشبية من نوعين :

النوع الأول : وهو المبين بالشكل ويبلغ طول اللوحة ٦٠ سم وعرضها ٤٥ سم ذات ثلاثة ثقوب قطر الأعلى ١٠ سم والاوسط ١٢ سم والأسفل ١٥ سم . واصابة الثقب الأعلى تسجل ثلاث نقط والثقب الأوسط نقطتين والأسفل نقطة واحدة .

النوع الثانى : وهو المبين بالشكل ويبلغ طول اللوحة وعرضها كما فى النوع الأول ، وبها خمسة ثقوب مثلثة مختلفة الشكل والحجم . ويكون عدد النقط التى تسجل من هذه الثقوب ٥ ، ٤ ، ٣ ، ٢ ، ١ .

توضع اللوحة بزاوية ميل قدرها ٤٥° ، ويحدد خط المرمى يتعد من اللوحة ثلاثة أمتار . يقوم كل متسابق فى دوره برمى ثلاثة أكياس حب أو ثلاث ثمرات بطاطس متتالية .

٣٨ ـ اصابة الدوائر

مدرسة ـ ناد **صبية ـ فتية**

يرسم على الأرض ثلاث دوائر ذات مركز واحد وأقطارها من الداخل الى الخارج ٣٠ ، ٦٠ ، ٩٠ سم ، وترقم بالأرقام ٤ ، ٣ ، ٢ ، ١ ويقف المتسابقون عند خط بعيد عن مركز الدوائر بحوالى أربعة أمتار ونصف. يقوم كل متسابق برمى خمسة أكياس حب الى الهدف ، تحصى عدد النقط بعد الرمى بواقع خمسة نقط للدائرة الداخلية ، وثلاث نقط للدائرة الوسطى ، ونقطة واحدة للدائرة الخارجية . يحتسب للكيس الذى يستقر فوق محيط أى دائرة خمس نقط .

٣٩ ـ الدوائر الست

مدرسة ـ ناد **صبية ـ فتية**

يحدد خط المرمى وترسم ست دوائر عمودية عليه بحيث تبعد الأولى عنه بمقدار مترين ، والثانية بمقدار ثلاثة أمتار والثالثة بمقدار أربعة أمتار ويكون قطر كل منها ٣٠ سم .

يقف المتسابقون خلف خط المرمى . ويحاول كل متسابق فى دوره رمى كيس حب لوضعه داخل أية دائرة . تحتسب النقط ابتداء من أبعد دائرة كالآتى : ـ ٦ ، ٥ ، ٤ ، ٣ ، ٢ ، ١ . ويحتسب للكيس الذى يستقر خطأ على محيط احدى الدوائر الست بست نقط .

٤٠ ـ العجلة الثانية

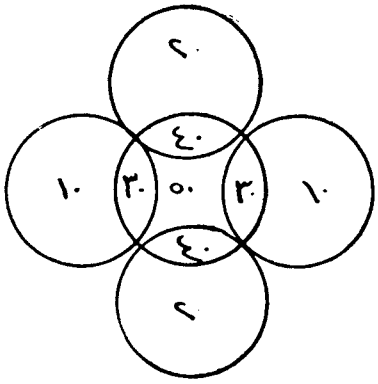
مدرسة ـ ناد **صبية ـ فتية**

يوضع اطار كاوتشوك سيارة قديم على الأرض على بعد ستة امتار

من خط المرمى . يقوم كل متسابق برمى ثلاثة أكياس الى داخل العجلة فى كل محاولة . يمنح كل متسابق أربع محاولات . تحتسب نقطة لكل كيس يسقط داخل العجلة . ولا تحتسب اية نقطة للكيس الذى يستقر على محيطه الا اذا نجح المتسابق فى اسقاطه داخل العجلة بكيس آخر.

٤١ ـ الرمى الى السبورة

مدرسة ـ ناد **صبية ـ فتية**



يرسم هدف على متورة أو لوحة خشبية يتكون من خمس دوائر ذات مركز واحد ، ويبلغ قطر الدائرة الداخلية ١٥ سم ويزيد قطر الدوائر الأخرى كل عن التى تسبقها بمقدار عشرة سنتيمترات ، كما هو مبين بالشكل . تعد كرات مطاطة صغيرة فى حجم كرات التنس وتوضع فى صندوق به مسحوق الطباشير أو بودرة التلك ، حتى تترك أثرا عند اصطدامها باللوحة . ويحدد خط للرمى يبعد عن اللوحة بمقدار عشرة أمتار يتناسب مع سن ومهارة المتسابقين . ويمنح كل متسابق عشر رميات وتحتسب النقط ابتداء من الدائرة الداخلية كالآتى : ٥ ، ٤ ، ٣ ، ٢ ، ١ نقطة . ويحتسب للكرة التى تصيب محيط أية دائرة خطأ خمس نقط .

٤٢ ـ الهدف المنحنى

منزل ـ ناد ـ مدرسة **صبية ـ فتية**

يرسم خط للرمى يبعد عن درجات السلم بمقدار أربعة امتار . يمنح كل متسابق ثلاثة أشواط يشتمل كل منها على ثلاث رميات ، على أن يبدأ جميع المتسابقين الشوط الأول ثم الثانى ثم الثالث .

يقوم كل متسابق فى دوره برمى كرة مطاطة نحو السلم فاذا أصابت درجات السلم يمنح عشر نقط ، أما اذا أصابت الحائط فى المسافات بين الدرجات فيمنح خمس نقط .

٤٣ ـ ارم والقف

مدرسة ـ ناد **صبية ـ شباب**

تؤدى هذه المسابقة بجوار حائط . يعطى كل متسابق كرة مطاطة فى حجم كرة التنس . يتخذ المتسابق أى وضع بعيدا عن الحائط ليرمى الكرة نحوه ثم يجرى محاولا لقفها عند ارتدادها على ألا تقل المسافة بينه وبين الحائط عن عشرة أمتار . ويسمح للمتسابق بثلاث محاولات، وتحسب له نقطة عن كل محاولة ناجحة ، يضاف اليها ثلاث نقط فى حالة نجاحه فى الثلاث محاولات معا .

٤٤ ـ المحاولات الثلاث

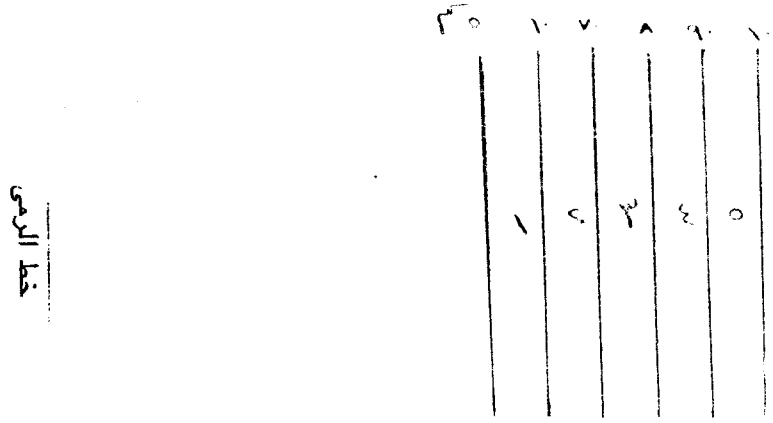
مدرسة ـ منزل ـ ناد **صبية ـ شباب**

ترسم دائرة قطرها ٦٠ سم على حائط ويرسم خط للبداية يبعد بمقدار ثلاثة أمتار عنها ، ويقوم كل متسابق برمى كرة تنس فى دوره ليصيب الدائرة المرسومة على الحائط ثم يلقفها عد ارتدادها . يستمر المتسابق فى الرمى الى أن يخطىء اصابة الدائرة أو يفشل فى لقف الكرة تحتسب نقطة لكل محاولة ناجحة .

٤٥ - الرمى لمسافة

مدرسة - نادى

شباب



يرسم خط للرمى طوله مترا ، وخط آخر عشرون مترا وعلى بعد خمسين مترا منه خطوط مماثلة على أن تكون المسافة بين كل خط وآخر عشرة أمتار ، وبذلك يكون لدينا خطوطا على مسافة خمسين وستين وسبعين وثمانين وتسعين ومائة مترا كما هو موضح بالشكل .

يقف المتسابق خلف خط الرمى ويرمى كرة تنس نحو الخطوط الستة . توضع علامة عند المكان الذى تهبط عليه الكرة . تحتسب نقطتان للعلامة التى تحدد فى المسافة بين الخط الأول والثانى ، ونقطتان وثلاثة وأربعة وخمسة للمسافات الاخرى على التوالى .

٤٦ - دقة الرمى

نادٍ - مدرسة

صبية - فتية - شباب

يرسم خط للبداية ويثبت علم أو عصا على بعد عشرين مترا منه داخل دائرة قطرها مترا . يقوم كل متسابق فى دوره بدحرجة كرة تنس على الأرض كى تصل أقرب ما يمكن من العلم أو العصا يمنح كل متسابق ثلاثة محاولات . تحتسب نقطة لكل كرة تستقر داخل الدائرة ، وأربع نقط اذا أصابت الكرة العلم أو العصا .

٤٧ ـ التمـاس

نادـ مدرسة **صبية ـ فتية ـ شباب**

يرسم خط للبداية ، ويقف المتسابق خلفه ممسكا كرة قدم بكلتا يديه فوق رأسه ثم يرميها كرمية التماس فى لعبة كرة القدم. ترسم أربعة خطوط على أبعاد متفاوته من خط التداية . يمنح المتسابق ثلاث محاولات تعتبر المحاولة فاشلة اذا لمست قدما المتسابق خط البداية . تحتسب نقطة للمتسابق اذا لمست الكرة المسافة بين الخط الأول والثانى ، ونقطتان للمسافة بين الخط الثانى والثالث ، وثلاث نقط للمسافة بين الخط الثالث والرابع .

٤٨ ـ اصابة السلة

حفلة ـ نادـ منزل **صبية ـ شباب**

تعد سلة مهملات توضع فى أحد أركان الحجرة وعدد من كـرات التنس أو الكرات الجلد . يرسم خط للبداية على بعد خمسة امتار من السلة يسمح لكل متسابق بثلاث محاولات يصوب خلالها كرة نحـو السلة . اما مباشرة أو بطريقة غير مباشرة ، وذلك بتصويب الكرة نحو الحائط لتسقط فى السلة . تمنح نقطة لكل اصابة ناجحة . يمكن التغيير فى اللعبة وذلك باصابة السلة بعد ارتداد الكرة اثر سقوطها بالقرب منهـا .

٤٩ ـ رمى ولقف الكرة

مدرسة ـ نادـ **صبية ـ شباب**

يقف المتسابق خلف خط الرمى ويقوم برمى كرة تنس اماما ، ثم يجرى مباشرة ليلقفها عند ارتدادها من الأرض أول مـرة . يعطى كل متسابق ثلاث محاولات . تمنح نقطة عن كل محاولة ناجحة وثلاث نقط علاوة على ذلك لأبعد رمية .

٥٠ ـ التصويب نحو مظلة

حفلة ـ منزل ـ مدرسة **صبية ـ شباب**

تعد مظلة مفتوحة توضع على الأرض وعدد من كرات التنس . يرسم

خط للبداية على بعد متر من المظلة . يصوب كل متسابق الكرة نحوها كى تستقر بداخلها . تمنح نقطة لكل محاولة ناجحة .

٥١ ـ التصويب نحو طوق

حفلة ـ ناد **صبية ـ شباب**

يعد طوق برميل يوضع على الأرض بجوار حائط وعدد من الكرات المختلفة الأحجام والمرونة . يرسم خط للبداية على بعد ثلاثة أمتار من الطوق . يمنح كل متسابق فرصة دحرجة ثلاث كرات من أحجام مختلفة في آن واحد نحو الطوق مثل (كرة تنس ، كرة جولف ، كرة جلد) . تمنح نقطة للمتسابق عن كل كرة تستقر داخل الطوق .

٥٢ ـ الكوتشينة والقبعة

حفلة ـ منزل ـ ناد **فتية ـ شباب**

تعد قبعة توضع مقلوبة على الأرض ، وكوتشينة كاملة والأوراق . يجلس المتسابق على كرسى بحيث تكون المسافة بين قدمه الأمامية والقبعة مترا ونصفا . يمسك الكوتشينة بيده اليسرى ويرتكز بمرفقه الأيمن أو الأيسر على ركبته .

يصوب من هذا الوضع أوراق الكوتشينة واحدة تلو الأخرى لتستقر داخل القبعة وذلك بتحريك معصمه فقط ، ويمنح نقطة عن كل ورقة تستقر داخل القبعة ، ولا يدخل ضمن احتساب النقط الأوراق التى تستقر على حافة القبعة .

٥٣ ـ أوراق الشجر

حفلة ـ منزل ـ ناد **فتية ـ شباب**

توضع قبعة مقلوبة على الأرض خلف كرسى ، وتعد مجموعة أوراق كوتشينة .

٥٤ ـ اسقاط مشبك الغسيل

حفلة ـ ناد ـ منزل **فتية ـ شباب**

تعد زجاجة لبن توضع خلف كرسى ، ومشبك غسيل . ويقف المتسابق أمام الكرسى ويحاول اسقاط مشبك الغسيل فى زجاجة اللبن مع الاستناد على ظهر الكرسى .

٥٥ ـ اسقاط حبات الفول

حفلة ـ ناد ـ منزل **فتية ـ شباب**

تقام هذه المسابقة كما فى المسابقة السالفة ، مع الاستعاضة عن مشبك الغسيل بعشر حبات من الفول يسقطها المتسابق داخل الزجاجة دون ان يلمس ظهر الكرسى .

تمنح نقطة عن كل حبة فول تدخل الزجاجة .

٥٦ ـ صيد البطاطس

حفلة ـ منزل ـ ناد **صبية ـ فتية ـ شباب**

يمسك المتسابق (شوكة) طعام ويحاول بعد قذف (ثمرة البطاطس) الى أعلى أن يتلقاها بالشوكة بحيث ترشق بها . يعطى كل متسابق ثلاث محاولات متتالية .

تمنح نقطة لكل محاولة ناجحة .

٥٧ ـ تغذية الفيل

حفلة ـ ناد **صبية ـ شباب**

تفرغ دائرة وسط قطعة من الورق المقوى قطرها ٣٠ سم ، ثم تثبت قطعة الورق على شىء مرتفع فى وضع رأسى . يطلق على الدائرة المفرغة اسم « فم الفيل » ، يرسم خطة البداية على بعد مناسب من الورق .

يعطى كل متسابق عشر حبات من الفول ويحاول قذفها نحو الورقة ليدخلها فى الدائرة .

تمنح نقطة لكل محاولة ناجحة .

٥٨ ــ كرة القمع

حفلة ــ منزل ــ ناد **صبية ــ شباب**

يعد قمع وكرة مطاط صغيرة . يضرب المتسابق الكرة على الأرض كى ترتد الى حائط مجاور ، ثم يحاول التقاطها بالقمع بعد ارتدادها من الحائط .

تمنح نقطة لكل محاولة ناجحة من المحاولات الثلاثة التى تعطى لكل متسابق .

٥٩ ــ احذر الجرس

حفلة ــ ناد ــ مدرسة **صبية ــ شباب**

يعد طوق خشبى يدلى بحبل من أعلى على ارتفاع متر ونصف من الأرض ، ويعلق جرس عند التقاء الحبل بالطوق .

يصوب كل متسابق ثلاث كرات نحو الطوق لتمر من وسطه . تمنح نقطة لكل محاولة ناجحة ، وتحذف نقطة من المجموع الذى يحصل عليه كل متسابق اذا دق الجرس .

٦٠ ــ صيد لحلق

حفلة ــ ناد ــ مدرسة **صبية ــ شباب**

تعد عصاتان واثنتةعشر حلقةخيزران أو كاوتشوك. يرسم خطالبداية

يقف متسابقان وبيد كل منهما عصا على بعد ثلاثة أمتار من خط البداية ، ويقف متسابقان آخران عند خط البداية ومع كل منهما ست حلقات ، يقذف المتسابقان الحلق ويحاول المتسابقان الآخران لقف الحلق بالعصا ، يمنح عدد من النقط مساو لعدد الحلق الذى يدخل كل عصا ، ثم يغير عمل المتسابقين .

٦١ ــ ضرب الكرة الخشبية

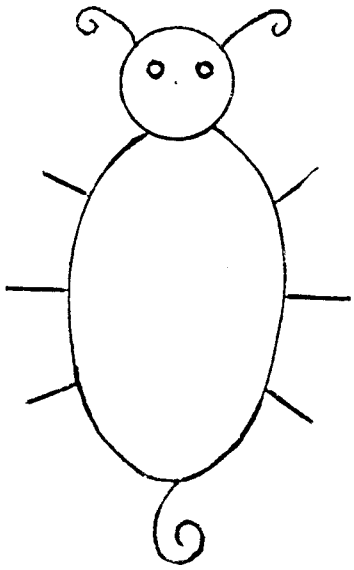
حفلة ــ منزل ــ ناد **صبية ــ شباب**

تعد أربع كرات خشبية صغيرة أو (بلى) توضع على هيئة مربع

طول ضلعه متر على منضدة ، وكرة أخرى أو بلية على بعد نصف متر من المربع . يضرب المتسابق الكرة بأصبعه لكى تستقر داخل المربع دون ان تلامس احدى الكرات المكونة له . اذا نجح المتسابق يمنح نقطتان واذا استقرت نصف الكرة داخل المربع ونصفها الآخر خارجه يمنح نقطة واحدة ، أما اذا لمست احدى الكرات فلا يمنح شيئا .

٦٢ ـ الفراشـة

حفلة ـ ناد ـ منزل **فتية ـ شباب**



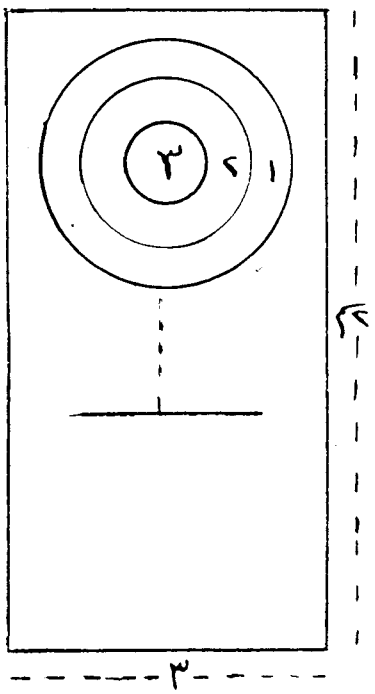
يعد (زهر) كالذى يستعمل فى لعبة الطاولة أو قطعة من الخشب بنفس الحجم أو قطعة من سكر الماكينة . يشير الرقم (١) فى حالة الزهر الى جسم الفراشة ورقم (٢) للرأس ، ورقم (٣) للقدم ، ورقم (٤) للعين، ورقم (٥) للذيل ، ورقم (٦) للشارب . أما فى حالة قطعة السكر أو الخشب فيكتب على كل ضلع من الأضلاع الستة الحرف الأول لكل جزء من الأجزاء السالفة الذكر . فيكتب على الوجه الأول حرف (ج)، والوجه الثانى (ر) ، والوجه الثالث (ق) ، والوجه الرابع (ع) ، والوجه الخامس (ذ) ، والوجه السادس (ش) . يعطى كل متسابق ورقة وقلما .

يرمى المتسابق الزهر على منضدة ، فاذا بصل على رقم (١) أو حرف (ج) فانه يرسم على ورقة جسم الفراشة المبين شكلها بالرسم ، وفى هذه الحالة يعطى فرصة أخرى لرمى الزهر . فاذا حصل على رقم أو حرف يدل على عضو آخر من الأعضاء التى تضاف الى الجسم (كالقدم والذيل) استمر فى اللعب . ويجب على كل متسابق أن يحصل فى أول لعبة على رقم (١) أو حرف (ج) . أو رقم (٢) أو حرف (ر) ، حتى يمكنه فى الرمية الثانية أن يضيف عضوا آخر للجسم أو الرأس . ويلاحظ أن الفراشة تشمل الأعضاء الآتية (جسم ، رأس ، ذيل ، شاربين ، ست أقدام) أى أن لها ثلاثة عشر عضوا .

يمنح المتسابق الذى يكمل فراشة أولا ثلاث عشرة نقطة والمتسابقان الآخران نقطا بعدد الأعضاء المرسومة على أوراقهم بواقع نقطة لكل عضو .

٦٣ - تصويب القرش

حفلة - ناد - مدرسة **صبية - فتية**



يرسم الشكل الموضح أعلاه على الأرض بالطباشير . يقف المتسابق

على بعد خمسة أمتار من الشكل المرسوم ويممى قرشا لكى يحصل على عدد من النقط مساو للرقم الذى سوف يستقر عليه القرش . اذا استقر القرش على خط بين رقمين فيمنح أقلهما .

٦٤ ـ دحرجة القرش

حفلة ـ ناد **صبية ـ شباب**

يوضع غطاء علبة كبريت على منضدة مستندا على حافته التى يحك بها عيدان الثقاب ، ثم تسد الفتحة الخلفية له بكتاب أو ورقة . يقف المتسابق على بعد متر ليدحرج قرشا نحو الغطاء محاولا ادخاله فى فتحته. تمنح نقطة لكل محاولة ناجحة ، ويتفق على عدد المحاولات التى تمنح للمتسابقين .

٦٥ ـ جبل الكبريت

حفلة ـ منزل ـ مدرسة **صبية ـ فتية ـ شباب**

يوضع ستون عودا من الثقاب فوق بعضهم على منضدة ، ويعطى المتسابق قطعتين من الخشب الرفيع الذى يستعمل فى تنظيف الاسنان مما علق بها من فضلات .

يحاول المتسابق التقاط عيدان الثقاب دون أن يحرك بقيتها ، تمنح نقطة عن كل عود يلتقطه المتسابق دون أن يحرك بقية العيدان . ويمكن استخدام (ملقط) .

٦٦ ـ الرسالة الضاحكة

حفلات اجتماعية **فتية ـ شباب**

يجلس المشتركون فى دائرة أو على هيئة حدوة حول الرائد ومع كل منهم ورقة وقلم . تبدأ اللعبة بأن يطلب الرائد منهم كتابة الآتى على التوالى :

اسم انسان ـ اسم حيوان ـ فعل على وزن يتفاعلان ـ اسم مكان يسبقه حرف (فى) ـ اسم مثل من الأمثال المشهورة .

يطوى كل شخص الورقة كلما انتهى من كتابة اسم من الأسماء المذكورة لكى يخفيه ، ثم يمرر الورقة لجاره الذى على يمينه ، حتى اذا انتهى الجميع من كتابة المثل المشهور ـ يطلب الرائد من الجميع فتح

الأورق التى معهم ليقرأ كل فى دوره ما هو مدون فى ورقته . ستبدأ على أثر ذلك عاصفة من الضحك بعد قراءة كل ورقة .

مثال : « ابراهيم والحمار ــ يأكلان ــ فى الشارع ــ على رأى المثل (القرش الأبيض ينفع فى اليوم الأسود) ».

٦٧ ــ صاحبى

حفلات اجتماعية **فتية ــ شباب**

يخرج أحد الحاضرين . ليختفى بعيدا عنهم ليعطى الفرصة لهم للاتفاق على اسم يختارونه . يستدعى الشخص المختفى ويبدأ فى سؤال الحاضرين بترتيب جلوسهم (كيف حال صاحبى ؟) فاذا كان الاسم المتفق عليه (صندوق البريد) مثلا .

يجيب (صاحبك واقف على الحيط) ويجيب الثانى ــ (صاحبك يأكل من ودانه) ويجيب الثالث (صاحبك يأكل ورق) وهكذا .. الى أن يتمكن عن طريق اجابة أحد الأشخاص من معرفة الاسم المتفق عليه فيصفق له الحاضرون .

ويأخذ الشخص الأخير مكانه خارج المكان ، وتستمر اللعبة على هذا المنوال .

يمنح الشخص المختفى ثلاث فرص لمعرفة الاسم ، فاذا فشل عاد للاختفاء مرة أخرى .

٦٨ ــ الرسم الوهمى

حفلات اجتماعية **صبية ــ فتية ــ شباب**

يجلس الجميع بما فى ذلك الرائد فى دائرة .

تبدأ اللعبة بأن يرسم الرائد رسما وهميا على الأرض لأحد الأشياء أو لحيوانات ، ويطلب من الحاضرين تقليده فى كل ما يفعل . فيقول مثلا (الحمار رأسه كده) ويرسم رأس الحمار بيده اليسرى . فاذا أخطأ البعض بأن يرسم بيا ، اليمنى أو مع عدم ذكر (الحمار رأسه كده) يستبعد من اللعب .

وهكذا يتفنن الرائد فى أساليب الكلام وحركات اليدين والقدمين أو السعال والضحك والبكاء أو اعطاء الاشارات ... الخ ، ليتمكن من استبعاد أكبر عدد من الحاضرين من اللعب .

٦٩ ـ الحمـام

حفلات اجتماعية **صبية ـ فتية ـ شباب**

يقف المجتمعون فى صفين متواجهين على بعد متر ونصف . يرفـع أفراد أحد الصفين الذراع الأيمن أماما والكف الأعلى مع وضع قلم رصاص أو قطعة من الخشب الرفيع فوقه .

يحاول أفراد الصف المواجه التقاط القلم من أيدى زملائهم بخفة وقبل أن يثنوا أصابعهم عليه . يسجل كل زوج النقط التى يحصـل عليها كل منهما فى كل محاولة ناجحة لالتقاط القلم .

يصاحب هذه اللعبة عادة موجة من الضحك بين الحاضرين .