القسم الثانى

ألعاب ترفيهية
ألعاب الفكاهة

ان فى الانسان طاقة زائدة يحسن أن يصرفها عن طريق الضحك من آن لآخر وفى الوقت المناسب . واذا لم تصرف هذه الطاقة عن هذا الطريق كان لها أثر سيىء على النمو العقلى فتعطله وتعوقه التقدم .

والأشخاص الذين يمتازون بروح الدعابة والمرح هم أقل الناس عرضة للفشل فى الحياة ، كما أن الضحك يعافى المرء مما يعتريه من هموم وما ينتابه من أحزان ويؤدى الى مسالمة الناس . فهو عامل من عوامل الخلق الحسن كما أنه البرهان الخارجى على صحة العقل وسلامته .

وفى الحفلات الاجتماعية وحفلات السمر والمعسكرات والرحلات التى تشتمل برامجها على ألعاب الفكاهة . مجال فسيح لاشباع هذا الميل الفطرى فى الانسان ، والتنفيس عن المكبوت من الرغبات فى جو من الفرح والسرور الذى يغمر الأفراد ويؤدى الى تآلفهم وسمو الشعور الاجتماعى لديهم .

٧٠ ـ هاها ! آه هاها

حفلات اجتماعية **فتية ـ شباب**

يقف المشتركون فى هذه اللعبة فى شكل حدوة أمام الرائد . يقسم الرائد المشتركين الى ثلاث أو أربع جماعات . يقوم الرائد بالضحك بصورة مختلفة ، فمرة يكون الضحك «هاها» مثلا وأخرى «آه هاها» وهكذا ! .

وتبدأ اللعبة بأن يضحك الرائد ثم يشير بيده الى احدى الجماعات فى الحدوة فيقوم أفراد هذه الجماعة بتقليده ثم يضحك الرائد بصورة أخرى ويشير بيده الى جماعة أخرى ، فتوقف الجماعة الأولى الضحك وتبدأ الجماعة الأخرى تقليد الرائد وهكذا .

وتثير هذه اللعبة ضحك جميع أفراد الاجتماع . ويتوقف مقدار نجاحها على قدرة الرائد على تنويع صور ضحكه .

٧١ ـ المنديل المضحك

حفلات اجتماعية **فتية ـ شباب**

يجلس أفراد الجماعة فى دائرة . يقف الرائد فى وسط الدائرة ممسكا منديلا بيده . تبدأ اللعبة بأن يقذف الرائد المنديل عاليا فى الهواء ثم يتركه يسقط على الأرض . يقوم أفراد الجماعة بالضحك طالما كان المنديل فى الهواء ويلزموا السكون بمجرد أن يلمس المنديل الأرض . يستبعد كل فرد يستمر فى الضحك بعد ملامسة المنديل الأرض .

يكرر الرائد قذف المنديل الى ارتفاعات مختلفة حتى يحمل أفراد الجماعة على الخطأ نتيجة عدم القدرة على تقدير ارتفاع المنديل فى الهواء.

ولزيادة عنصر الفكاهة يطلب من أفراد الجماعة المستبعدين فى الخارج محاولة حمل من فى الدائرة على الضحك .

٧٢ ـ ابتسم

حفلات اجتماعية **فتية ـ شباب**

يقف أفراد الجماعة فى صفين متساويين فى العدد بواجه كل منهما الآخر ، يقف الرائد فى منتصف المسافة بين الصفين ممسكا بيده قطعة نقود ، يختار كل صف أحد وجهى قطعة النقود « الصورة » أو « الكتابة » .

يقذف الرائد قطعة النقود فى الهواء كما لو كان يجرى قرعة ، ثم يعلن عن الوجه الأعلى لقطعة النقود بعد استقرارها على الأرض ، فاذا كانت الصورة مثلا يحاول أفراد الصف الذى اختار الصورة أن يحمل أفراد الصف الآخر على الضحك . ويحاول أفراد الصف الآخر التحكم فى أنفسهم ، فاذا ضحك أحدهم ينضم فورا الى أفراد الصورة ، ثم تبدأ اللعبة مرة ثانية بقذف قطعة النقود فى الهواء وهكذا .

وبعد مدة معينة ولتكن خمس أو عشر دقائق يفوز الفريق الذى يضم أكبر عدد من الأفراد .

٧٣ ـ الأسلاك المتقاطعة

حفلات اجتماعية **فتية ـ شباب**

يطلب الرائد من أفراد الجماعة أن يمسك كل منهم أذنه اليسرى بيده اليمنى ثم يمسك أنفه بيده اليسرى ، حتى اذا تحقق من أن الجميع قد أصبحوا قابضين على آذانهم وأنوفهم يطلب اليهم عكس الوضع السابق مناديا « غير « . والصعوبة التى تنشأ عن عكس وضع اليدين تثير ضحك أفراد الجماعة .

٧٤ ـ افعل المثل واضف شيئا

حفلات اجتماعية **فتية ـ شباب**

يلجس المشتركون فى اللعبة فى دائرة . يبدأ أحدهم بأداء حركة معينة ، وعلى من يجلس على يمينه أن يقلد هذه الحركة ويضيف اليها حركة أخرى . وهكذا تستمر اللعبة لفترة محددة ولتكن عشر دقائق .

ويبدأ أول شخص فى الدائرة مثلا بمسك ذقن من على يمينه ، ثم يقلد الجار الأيمن هذه الحركة ويضيف اليها أخراج لسانه ثم يقوم الثالث بمسك ذقن الرابع ويخرج لسانه ويضع ساقه اليمنى فوق اليسرى ، وهكذا .

واذا أخطأ أحد اللاعبين فى تسلسل الحركات أو نسيان أحداها يستبعد من اللعب . ويفوز من المشتركين العدد الذى يستمر فى اللعب الى نهاية الفترة المحددة .

٧٥ ـ السلعة الموسيقية

حفلات اجتماعية **صبية ـ فتية ـ شباب**

تعد الجائزة المراد منحها للفائز وتلف جيدا بورق لف السلع أو ورق الصحف والدوبارة الى أن يصير حجمها كالكرة الطبية ، أى فى حجم دائرة قطرها ٣٠ سم تقريبا ويطلق عليها « السلعة » .

يجلس المشتركون فى دائرة ، وتسلم السلعة الى أحدهم . وتبدأ اللعبة بعزف الموسيقى ، فتمرر السلعة جهة اليمين من شخص الى آخر

فى الدائرة ، حتى اذا ما توقفت الموسيقى عن العزف ، يقوم الشخص الذى وصلت اليه السلعة يفضها بسرعة كى يأخذ الجائزة التى بداخلها وعليه أن يتوقف عن ذلك ويستأنف تمريرها حينما تستأنف الموسيقى العـــزف .

وتستمر اللعبة هكذا الى أن يحصل الشخص الســعيد علــى الجائزة .

٧٦ ـ لو كنت ...

حفلات اجتماعية **فتية ـ شباب**

تعد قطع من الورق بعدد أفراد الجماعة . يــكتب على نصــفها السؤال ، « ماذا تفعل لو . . » وبجانبه رقم مسلسل « ويكتب علــى النصف الآخر « كنت .. » وبجانبها الأرقام المسلسة .

يعطى كل فرد ورقة يطلب منه أن يستوفى المكتوب بها ويحتفظ بالورقة فى يده الى أن تطلب منه . وبعد أن يتحقق الرائد من أن جميع الأفراد قد أتموا الكتابة يطلب من الشخصين اللذين يحملان رقم (١) أن يقفا ليعلن الأول السؤال « ماذا تفعل لو . . . » ثم يقوم الآخــر بأعلان « كنت . . . » وهكذا الى أن تنتهى جميع الأرقام .

وتثير المفارقات فى الاجابة ضحك أفراد الجماعة .

ويمــكن استخدام طريقة أخــرى مشــابهة للطريق السابقة ، فتستخدم « ماذا » بدلا من « ماذا تفعل لو » وتستخدم « لأن » بدلا من « كنت » .

٧٧ ـ الاشاعة

حفلات اجتماعية **فتية ـ شباب**

يجلس المشتركــون فى دائرة . تبدأ اللعبــة بأن يهمس لاعب فى أذن جاره الأيمن خبرا معينا ويطلب اليه ابلاغه الى جاره همسا،وهكذا الى أن يعود الخبر فيبلغ مصدره عن طريق جاره الأيسر . وحينئذ يعلن الخبر فى صورتيه الأولى والأخيرة . وسيبعث الخبر فى صورته الأخيرة الدهشة اذ سيكون قد اختلف كثيرا عن صورته الأولى .

٧٨ — هل تعـلم

حفلات اجتماعية **فتية — شباب**

يجلس المشتركون فى دائرة ، يسأل الرائد جاره الأيمن «هل تعلم أن عم جحا مات امبارح » فيرد عليه جاره مندهشا « لا يا شـيخ ! ازاى ؟ » فيجيب الرائد قائلا مع أداء الحركة « مات كده ،وهو واضع يده فوق رأسه » ثم يوجه كل شخص فى دوره نفس الأسئلة الى جاره حتى تصل الرائد فيعيد التساؤل « هل تعلم أن عم جحا مات امبارح؟ » ثم يضيف حركة أخرى الى الحركة الأولى فى اجابته على جاره ، بأن يرفع ساقه اليمنى مثلا عن الأرض .

وهكذا تستمر اللعبة الى أن يكرر الجميع أربع خمس حركات متتالية ويتوقف نجاح اللعبة على حسن اختيار الرائد للأوضـاع التى تثير الضحك .

٧٩ — ذهبت الى القاهرة

حفلات اجتماعية **صبية — فتية — شباب**

يجلس المشتركون فى دائرة « يقول الرائد لجاره الأيمن « ذهبت أمس الى القاهرة » فيسأله جاره « ماذا اشتريت من هناك ؟ » فيرد الرائد قائلا « اشتريت حذاء » ويحرك قدميه ، ثم يوجه كل شخص فى دوره الى جاره الأيمن نفس السؤال حتى يعود الى الرائد فيذكر اسم شىء آخر ، وهكذا الى أن تحمل اجابته ذكر أربعة أو خمسة أسماء مع أداء الحركات الدالة عليها . فاذا قال مثلا « اشتريت مروحـة » يحرك يده : « اشتريت نظارة » يضع يده الأخرى على عينيه « اشتريت أسنانا » يحرك فكيه كمن يلبس أسنانا صناعية .

٨٠ — موسيقى الغابة

اجتماعات خاصة — حفلات اجتماعية **صبية — فتية — شباب**

يجلس المشتركون فى دائرة . يسير الرائد الى كل فرد ويهمس فى أذنه اسم أحد الحيوانات ويطلب اليه أن يقلد صوت هذا الحيوان

عند سماع الاشارة الأولى ويخلد الى السكون عند سماع الاشارة الثانية ، عدا الشخص الذى يقلد صوت الحمار فيطلب منه أن ينهق كالحمار كلما سمع الاشارة .

وعند سماع الاشارة الأولى يصيح الجميع ، كل يقلد صوت حيوان ما ، فهذا كلب وذاك ذئب وثالث حصان وهكذا . فينادى الرائد بعد قليل من الوقت « قف » . ثم يعطى اشارة البدء ، وحينئذ لن يسمع سوى صوت الحمار !

٨١ ـ حديقة الحيوان

اجتماعات خاصة ـ حفلات اجتماعية **صبية ـ فتية ـ شباب**

يسير الرائد الى كل فرد من أفراد الجماعة ويهمس فى أذنه باسم أحد الحيوانات المختلفة ويجب على الرائد أن يطلق على كل فردين اسم حيوان واحد . عدا اسم « الحمار » فيطلقه على شخص واحد .

يطلب الرائد من كل فرد أن يقوم بالبحث عن زميله عن طريق تقليد صيحة الحيوان الذى يحمل اسمه . وبعد بضع دقائق يصبح المكان أشبه بحديقة الحيوان ، ثم تقل الأصوات شيئا فشيئا اذ يهتدى كل فرد الى زميله فيكف عن الصياح وأخيرا لن يبقى شخص بدون اهتداء الى زميله سوى من يحمل اسم الحمار وقد يتساءل هذا الشخص عن الحمار الآخر فيجيب عليه القائد « لايوجد سواك » .

ويتوقف نجاح اللعبة على حسن اختيار الشخص الذى يطلق عليه اسم الحمار .

٨٢ ـ التنبؤ بالمستقبل

اجتماعات خاصة ـ حفلات اجتماعية **فتية ـ شباب**

يقف الرائد ووسيطاه وسط المكان وأمامهم منضدة عليها كوب ماء وأمامها ثلاث كراسى يجلس على أثنين منها الوسيطان ، ويترك الثالث ، وهو الأوسط ليجلس عليه من يريد معرفة حظه .

يعلن الرائد أنه قادر على التنبؤ بمقدار ثروة كل فرد فى المستقبل ،

وكذا عدد ما سينجبه من أبناء . ويطلب الى من يريد أن يعرف ذلك أن يذهب اليه ويجلس بين الوسيطين ويشبك يديه فى أيديهما . يقوم الرائد بغمس قرش فى كوب الماء ثم يضغطه ليستقر على جبهة الشخص ، ويطلب منه أن يهز رأسه لاسقاط القرش . فاذا سقط بعد هزة واحدة فان ثروة الشخص ستبلغ ألفا من الجنيهات ، واذا سقط بعد هـزتين فان ثروة الشخص ستبلغ ألفين من الجنيهات ، وهكذا تساوى كل هزة ألفا من الجنيهات . ثم يكرر الرائد غمس القرش فى الكوب وضغطه على جبهة الشخص ، ولكن فى هذه المرة يرفعه مباشرة بعد ضغطه دون أن يراه الشخص ، ويطلب اليه أن يهز رأسه ليعرف عدد ما سينجبه من أبناء ! وسيشعر الشخص بأن القرش ما زال مستقرا فوق جبهته نتيجة للضغط الذى قام به الرائد ، والمـاء الذى تركه القـرش فوق الجبهـة ، وسيقوم بهز رأسه مرة ومرتين وثلاثا وأربعا وخمسا وعشرا وعشرين مرة !

٨٣ ـ اتزان البيضة

اجتماعات خاصة ـ ناد **صبية ـ فتية ـ شباب**

يضع القائد عشر بيضات على لوحة من الورق المقوى فوق منضدة، ويعلن أنه يستطيع اتزان البيضة فوق سن قلم مدببة . ثم يحاول ذلك فيفشل وتنكسر البيضة فوق اللوحة . فيدعى بأنه لا يستطيع العمـل فى جو صاخب مضطرب . ويطلب من الجميع الهدوء التام ثم يحـاول اتزان البيضة الثانية فتنكسر أيضا ! وتصبح اللوحة مغطاة بسـائل البيض ، وحينئذ ينفعل الرائد ويوجه اللوم الشديد الى جميع الأفراد لعدم تعاونهم معه بالتزام السكينة والهدوء ! ثم يقوم بالمحاولة الثالثة فيفشل ويفقد السيطرة على نفسه ، ويلتقط ما تبقى من البيض ويقذف به فى وجه الجمهور ، ويصيح الجمهور ويسوده الهرج والمرج قبل أن يكتشفوا أن البيض الذى قذف به فى وجوههم كان من المطاط !

ويمكن الحصول على البيض المطاط من محال أدوات اللعب الصغيرة.

٨٤ ـ اتزان الكوبتين

جماعات خاصة ـ ناد **فتية ـ شباب**

يتحدى الرائد أفراد الجماعة أن يستطيع أحـدهم حفظ كوبين ممتلئتين بالماء فوق ظهر راحتى يديه ، ثم يؤدى نموذجا لذلك فيرفع ذراعيه جانبا مع امتداد أصابع اليدين ومواجهة راحتى اليدين للأرض، ثم يقوم مساعده بوضع الكوبين فوق ظهر راحتى اليـدين . ويردد الرائد عبارة معينة « كالصبر مفتاح الفرج » خمس مرات ، ثم يرفع الوسيط الكوبين عن يدى الرائد .

يطلب الرائد ممن يأنس فى نفسه القدرة أن يتقدم . ولاشك أن أى فرد سيتقدم يستطيع حفظ الكوبين متزتين وترديد العبارة السابقة ولكنه سيواجه موقفا مضحكا حينما يرفض كل من الرائد ومساعده رفع الكوبين عن يديه ! .

٨٥ ـ الأعمى الماهر

جماعات خاصة ـ حفلات اجتماعية **فتية ـ شباب**

توضع جملة أشياء مختلفة فى وسط المكان على أبعاد مختلفة ـ مثل جردل ماء ـ قلة ـ كتاب ـ كرسى ـ مرآة كبيرة ـ جريدة يومية ... الخ .

يطلب الرائد ممن يأنس فى نفسه المهارة أن يسير فوق هذه الأشياء ويحاول تقدير ارتفاعها والمسافة بين بعضها والبعض الآخر ، ثم يقـوم الرائد بتغميته بمنديل لاختبار مهارته فى السير بنجاح فى الطريق السابق.

وفى أثناء تغمية الشخص تزال الأشياء من الطريق وسنجـد أن الشخص يسير حـذرا رافعـا قدما مرة ، وواثبا مرة أخرى مما يثير الضحك !

٨٦ ـ من الضارب

جماعات خاصة ـ ناد **صبية ـ فتية ـ شباب**

يطلب الرائد أن يتقدم اليه من يريد أن يشترك فى لعبة « صلح »، وهى لعبة ذائعة قديمة : يقف أحد اللاعبين وظهره تجاه زمـلائه ، ويضع يده اليمنى بجانب عينه اليسرى بحيث تحجب ما خلفها ، ويضع

يده اليسرى تحت ابطه الأيمن بحيث تكون راحة اليد للخارج . يقف اللاعبون خلفه ، ثم يضربه أحدهم خفيفا على راحة يده . وفى نفس الوقت وبسرعة يرفع الجميع أصابعهم السبابة ومعهم الضارب ، فيلتفت اللاعب الذى ضرب مكان المضروب وتستمر اللعبة .

يمكن تنفيذ هذه اللعبة مع قليل من التعديل . يدعى الرائد أنه سيكون حكما يراقب صحة وضع اللاعب الذى يستقبل الضرب ، والتحقق من أن اللاعبين يوجهون الضرب الى راحة اليد ، ولكن حقيقة الدور الذ ى يقوم به أن يتولى الضرب ، ويقوم من وقت لآخر بتوجيه عبارات اللوم نحو اللاعبين لعدم مراعاة الدقة والخفة فى الضرب ! وذلك للتمويه وتضليل المضروب !

ويستمر اللعب الى أن يكتشف المضروب أنه كان ضحية الرائد .

٨٧ ـ ملاكمة العميان

حفلات اجتماعية ـ ناد **صبية ـ فتية ـ شباب**

يعلن الرائد عن اقامة مباراة فى الملاكمة ، ويطلب ممن يأنس فى نفسه الكفاءة والمقدرة أن يتقدم اليه . يختار الرائد اثنين من بين المتقدمين للمباراة يرتدى كل لاعب قفازات للملاكمة ، وكذا الرائد الذى يدعى أنه سيتولى حكم المباراة . يقوم الحكم بتغمية عينى كل لاعب جيدا بمنديل . يقف الملاكمان داخل مربع طول ضلعه خمسة أمتار . وعند الاشارة تبدأ الملاكمة ويقوم الحكم بضرب كل من الملاكمين الى نهاية المباراة ويكون زمن المباراة ثلاث دقائق .

٨٨ ـ الملاكمة السوداء

حفلات اجتماعية ـ ناد **صبية ـ فتية ـ شباب**

يعلن الرائد عن اقامة مباراة فى الملاكمة ، ويطلب مما يأنس فى نفسه الكفاءة والمقدرة أن يتقدم اليه . يختار الرائد اثنين من بين المتقدمين . يخلع كل لاعب الملابس فوق الجذع ويرتدى قفازات ملاكمة قديمة مكسوة بالهباب أو ببودرة فحم حطب . يقف المتسابقان داخل المربع ، وعند الاشارة تبدأ الملاكمة ويحاول كل لاعب تسويد وجه خصمه . وزمن المعركة ثلاث دقائق يفوز فيها من يسود وجهه أقل من الآخر .

٨٩ ـ غذاء العميان

حفلات اجتماعية ـ ناد **صبية ـ فتية ـ شباب**

يشترك فى هذه المسابقة زوجان من أفراد الجماعة . تغمض عينا كل لاعب جيدا بمنديل ، يعطى كل زوج طبقا وملعقة . ويوضع فى كل من الطبقين محتويات علبة من الفاكهة المحفوظة .

عند سماع الاشارة يقوم لاعب من كل زوج بمناولة زميله الفاكهة بالملعقة . ويفوز الزوج الذى يأكل محتويات طبقه أولا بهذه الطريقة .

٩٠ ـ غذاء الحيوان

جماعة خاصة ـ ناد **فتية ـ شباب**

يضع الرائد قطعة من البسكويت على الأرض فى وسط المكان ، ويقف أفراد الجماعة فى دائرة حولها ، ثم يعلن الرائد أنه سيطلق على كل فرد اسم أحد الحيوانات المختلفة . يسير الرائد الى كل فرد ويهمس فى أذنه اسم « الدب » ، وينبهه الى ضرورة الاحتفاظ بسرية هذا الاسم.

يظن الرائد أنه سينادى أسماء حيوانات مختلفة ، وعلى كل من يسمع الاسم الذى أطلق عليه أن ينطلق فورا الى قطعة البسكويت ليحصل عليها ، ثم يبدأ الرائد بمناداة ما يخطر على ذهنه من أسماء : أسد ـ نمر ـ فيل ـ ذئب ـ ثعلب ، ولن يتحرك ـ طبعا ـ أى فرد ، ثم يذكر فى النهاية اسم (الدب) فيجد أن جميع أفراد الجماعة قد انطلقوا دفعة واحدة نحو وسط المكان !

٩١ ـ من المقصود ؟

جماعة خاصة ـ ناد **فتية ـ شباب**

يجلس أفراد الجماعة فى دائرة ، ويرسل أحدهم الى خارج المكان . يتفق الرائد مع أفراد الجماعة على أن الشخص الذى يتعين على اللاعب الذى خرج من المكان أن يعرفه ، هو الشخص الذى يجلس على يمين كل فرد ، ثم ينادى الرائد اللاعب من الخارج ليتعرف على الشخص المتفق عليه ، عن طريق توجيه أسئلة الى أفراد الجماعة ، وتكون الاجابة على

تلك الأسئلة ، (بنعم) أو (لا) أو (لا أعرف) . ولا يسمح للاعب بتوجيه أكثر من سؤال الفرد الواحد فى كل مرة .

وسيجد اللاعب صعوبة كبيرة فى الاهتداء الى الشخص المعين . وسيتسرب اليأس الى نفسه ! وسيثير الأمر ضحك أفراد الجماعة ؟

٩٢ ـ صفارة من ؟

جماعات خاصة ـ ناد **فتية ـ شباب**

يتقدم الى وسط المكان من يرغب الاشتراك فى هذه اللعبة . يختار الرائد أحدهم ليكون (الضحية) يعلن الرائد أن لاعبا من المشتركين فى اللعبة سيعطى صفارة يصفر بها . وعلى الضحية أن يضبطها فى يده ، فاذا نجح فى ذلك يحل كل من الضحية واللاعب محل الآخر .

وفى أثناء شرح الرائد اللعبة يقوم أحد اللاعبين ـ يكون الرائد قد اتفق معه قبل ذلك ـ بشبك الصفارة بدبوس فى ظهر الضحية . وتبدأ اللعبة بأن يدير (الضحية) ظهره للاعبين ، فيقوم أحدهم بالنفخ فى الصفارة . يحاول (الضحية) ضبط الصفارة ولكنه يفشل ، ثم تكرر اللعبة الى أن يكتشف (الضحية) أن الصفارة معلقة خلف ظهره !

٩٣ ـ الثقب المسحور

جماعة خاصة ـ منزل **فتية ـ شباب**

يعلن الرائد أن باستطاعته وضع نفسه داخل ثقب مفتاح فى يده .

يطلب ممن يستطيع أداء ذلك أن يتقدم اليه ، فاذا وجد بالجماعة من يدرك سر اللعبة فليقم بشرحها والا فعلى الرائد بيانها ، يكتب كلمة (نفسى) على قطعة صغيرة من الورق ثم يمررها داخل ثقب المفتاح .

٩٤ ـ احدى عجائب الدنيا

جماعة خاصة ـ منزل **فتية ـ شباب**

يعلن الرائد أنه سيضع أما م أفراد الجماعة شيئا لم يسبق لهم رؤية ولن يتيسر لأحد منهم رؤيته بعد ذلك ، ثم يقوم بكسر بندقة ويخرج

ما بداخلها ويتساءل هل سبق لأحد أن رآها من قبل ؟ ثم يأكلها ويتساءل هل يمكن لأحد أن يراها بعد ذلك ! .

٩٥ ـ كلمة واحدة فقط

جماعة خاصة ـ منزل **فتية ـ شباب**

يعلن الرائد أن لديه عددا من الحروف الهجائية ، ويطلب ممن يأنس فى نفسه القدرة والكفاءة فى اللغة العربية أن يتقدم اليه ليكون من هذه الحروف كلمة واحدة فقط : ط ـ ح ـ ا ـ ة ـ ك ـ م ـ ق ـ ل ـ ة ـ ف ـ و ـ د . وبعد فترة من الدرس والتأمل قد ييأس اللاعب . والفكرة فى اللعبة أن الحروف المذكورة يمكن ترتيبها فتكون العبارة الآتية (كلمة واحدة فقط) .

٩٦ ـ رسم القمر

جماعة خاصة ـ منزل **فتية ـ شباب**

يطلب الرائد من اللاعبين أن يفعلوا بالضبط ما سيفعله هو ، وأن يعيدوا ما يقول بالضبط ، ثم يقوم برسم دائرة على الأرض قائلا (القمر مستدير) . ثم يحدد بالدائرة عينين وأنف وفم قائلا (للقمر عينان ، وأنف ، وفم) . وسيقوم اللاعبون بتقليد حركاته وأفعاله وتعبيراته ، ولكن الخطأ سيلازم الكثير منهم لسبب بسيط . ذلك أن الرائد يستخدم يده اليسرى فى الرسم .

٩٧ ـ الأرجل الست

جماعة خاصة ـ منزل ـ ناد **فتية ـ شباب**

يطلب الرائد من أحد الأفراد أن يغادر المكان برجلين اثنتين ثم يعود بست أرجل . واذا كان اللاعب سريع البديهة سيعود فورا بكرسى!

٩٨ ـ اختراق الحجب

جماعة خاصة ـ منزل ـ ناد **فتية ـ شباب**

يعطى الرائد ورقة وقلما لأحد الأفراد ويطلب منه أن يكتب بها ما يشاء ، ويبتعد الرائد عن الشخص أثناء الكتابة . يطلب الرائد من الشخص بعد ذلك أن يضع الورقة على الأرض تحت قدميه جيدا ، ثم يعلن أنه سيقول له ما على الورقة . وتكون الاجابة : قدم الشخص .

٩٩ ـ رد الفعل السريع

جماعة خاصة ـ منزل ـ ناد **فتية ـ شباب**

يتقدم الى الرائد من يرغب فى اختبار سرعته فى رد الفعل . يقف اللاعبون فى صف . يسير الرائد الى كل فرد بالترتيب ثم يلمس جزءا من جسمه وينطق فى نفس الوقت باسم جزء آخر ، وعلى اللاعب المواجه للرائد أن يفعل ويقول عكس ما يفعل الرائد ويقول قبل أن يتم عد عشرة .

فمثلا يلمس الرائد ركبته ويقول (هذه أذنى) ثم يبدأ العد الى عشرة ، ويجب على اللاعب المواجه له حينئذ أن يلمس أذنه ويقول (هذه ركبتى) قبل أن يتم الرائد العد الى عشرة .

١٠٠ ـ الحمار الأعمى

منزل ـ ناد ـ مدرسة **صبية ـ فتية ـ شباب**

يجلس اللاعبون حول موائد متناثرة فى أرجاء المكان ، يعطى كل لاعب ورقة وقلما وتطفأ الأنوار . يطلب من اللاعبين غمض العينين ، ورسم حمار أعمى على الورقة ، ويجب أن يكون رسم الحمار كاملا عدا العينين . وعند اضاءة الأنوار تثير الرسوم ضحك الجميع ، ويفوز اللاعب الذى يرسم أفضل صورة . ويمكن تنفيذ بدء اللعبة فى ضوء النهار بالاعتماد على أمانة اللاعبين فى غمض أعينهم حين أداء الرسم .

١٠١ ـ تحرير البعكوكة

منزل ـ ناد ـ مدرسة **صبية ـ فتية ـ شباب**

يقسم اللاعبون الى ست جماعات ، يجلس أفراد كل جماعة حول منضدة فى أحد أرجاء المكان . يعين رئيس للتحرير بكل جماعة . يسند الى كل جماعة تحرير أحد الأبواب الآتية :

الأخبار العالمية ــ الأخبار المحلية ــ الاجتماعيات ــ الرياضة ــ الحوادث ــ الاعلانات . ويشترط أن تتصف المادة بالفكاهة . وتجتمع الجماعات بعد خمس عشرة دقيقة ثم يقوم رئيس تحرير كل جماعة بقراءة موضوعاته .

ألعاب عقلية

تتميز هذه الألعاب باعتمادها على النشاط العقلى أكثر من النشاط البدنى . وتعتبر من الألعاب الترفيهية اذ أنها توفر التسلية ، فضلا عن أنها تتيح فرص التنويع فى برامج الحفلات .

وبالرغم من قيمة هذه الألعاب فى تنشيط الفكر وأعمال الذهن ، فان لها قيمة كبيرة وأثرا ملحوظا من الناحية الترويحية .

١٠٢ ــ توارد الخواطر

اجتماع ــ ناد ــ مدرسة **فتية ــ شباب**

تبدأ اللعبة بأن يذكر الرائد كلمة ما ولتكن (غابة) مثلا ، وعلى أثر ذلك يكتب كل لاعب هذه الكلمة ثم يتبعها بكل ما يرد على خاطره من كلمات لها علاقة بكلمة (غابة) . عند الاشارة يقرأ كل فرد فى دوره ما كتبه من كلمات . ويمنح صاحب أحسن اجابة جائزة .

١٠٣ ــ الحروف الصامتة

اجتماع ــ ناد ــ مدرسة ــ رحلة **صبية ــ فتية ــ شباب**

يتفق الحاضرون على الحروف الصامتة التى توجب عدم النطق بها ولتكن مثلا حرفى (ا ، ع) كما يتفق على الاشارة أو الحركة التى يستعاض عن كل حرف منها ــ كأن يصفق فى حالة الحرف (ا) ويرفع ساقا فى حالة الحرف (ع) .

يبدأ كل فرد فى تهجى الكلمة التى يلقيها عليه الرائد ، وذلك بقراءة حروفها فيما عدا حرفى (ا ، ع) وأداء حركات الحروف الصامتة . فاذا كانت الكلمة (عجان) مثلا يكون أداؤها بالطريقة الآتية :

يرفع ساقا ــ ينطق بالحرف (ج) ــ يصفق بالحرف (ن) .

يستبعد من اللعب كل مخطىء وتستمر اللعبة للحصول على الفائز .

١٠٤ — الهنديان

اجتماع — ناد — مدرسة — رحلة **فتية — شباب**

يجلس اللاعبون فى دائرة بما فى ذلك الرائد . تبدأ اللعبة بأن يذكر الرائد حرفا من الحروف الهجائية ، وعلى الجالسين الى يساره كل فى دوره اضافة حرف آخر للحرف الذى ذكره الرائد بحيث لا يتسبب هذا الحرف فى الحصول على كلمة لها معنى . فاذا أخطأ أى لاعب ، تقدم بكرسيه خطوة الى الأمام . وتستمر اللعبة مع استبعاد كل لاعب أخطأ ثلاث مرات ، ويبعد عن مكان جلوسه الأصلى ثلاث خطوات نحو مركز الدائرة .

مثال : يقول الرائد حرف (ا) والذى يليه على يساره حرف (ل) والثالث (ب) . فاذا قال الرابع حرف (ن) مثلا أصبح مخطئا . وذلك لتكوين كلمة (البن) وتستمر اللعبة الى أن يحاول اخراج جميع اللاعبين — اذا كان متمكنا من نفسه — والا اعتبر آخر لاعب فى الدائرة فائزا .

١٠٥ — لغة الأخرس

ناد — مدرسة — رحلة **صبية — فتية — شباب**

يقسم الحاضرون الى فريقين متساويين ويحدد الرائد الفريق الذى يبدأ اللعبة :

تبدأ اللعبة بأن يختفى أفراد الفريق الأول لفترة معينة حتى يتمكن أفراد الفريق الثانى من اختيار اسم أو فعل على وزن (فعل ، يفعل — فاعل — مفعول) ثم تعطى الاشارة للفريق الأول للحضور الى مكان اللعب . يذكر قائد الفريق الثانى وزن الاسم أو الفعل المتفق عليه ، فيبدأ أفراد الفريق الأول كل فى دوره فى تمثيل هذا الاسم أو الفعل الى أن يتمكنوا من معرفته . يحصى الرائد عدد الأفراد الذين يتمكنون من التمثيل الصحيح للحصول على الكلمة المطلوبة بالنسبة للفريقين ، ويفوز الفريق الذى يتمكن من تمثيل مدلول الكلمة بأقل عدد من أفراده .

تكور اللعبة لفترة من الزمن ويحدد صاحب أكبر عدد من النقط بعد انقضاء هذه الفترة .

١٠٦ — بداية الكلمة

اجتماع — ناد — مدرسة **فتية — شباب**

تحتاج هذه اللعبة الى سرعة فى الاجابة ، فبمجرد أن يشير الرائد الى أحد اللاعبين ناطقا كلمة مثل (بن) ، على اللاعب أن يكون كلمتين تبدأ الأولى بحرف (ب) والثانية (ن) فيقول (باب) . (ناجح) وذلك قبل أن يتم الرائد عدد خمس لفات .

وتبدأ اللعبة عادة بذكر كلمات مكونة من حرفين ثم ثلاثة وأربعة ، ويزيد تبعا لذلك عد الرائد من خمسة الى سبعة ثم الى عشرة بالنسبة للكلمات المكونة من ثلاثة حروف وأربعة على التوالى .

ولزيادة صعوبة اللعبة يطلب من اللاعبين تكوين جملة مفيدة تبدأ كلماتها بالحروف المطلوبة . تستمر اللعبة مع استبعاد الأفراد الذين لم يتمكنوا من ذكر الكلمات قبل انتهاء الرائد من اتمام العد .

١٠٧ — الأمثال

ناد — مدرسة — رحلة **شباب**

يتنافس فى هذه اللعبة مجموعتان متساويتان ، وذلك بأن يحدد الرائد عدد الحروف مكونا منها مقاطع مثل من الأمثال المشهورة ،ثم يطلب من المجموعتين الاستدلال على هذا المثل فى زمن محدد .

يجتمع أفراد كل مجموعة على حدة للتشاور ولاستنتاج المثل المحدد قبل مرور الزمن المحدد ، وبعد الاشارة يطلب من قائد كل جماعة ذكر المثل ، تمنح نقطة لكل محاولة ناجحة .

تبدأ هذه اللعبة عادة بأمثال بسيطة مثل (من جد وجد) . فيقول الرائد ان المثل مكون من ثلاث مقاطع . الأول من حرفين والثانى من حرفين والثالث من ثلاثة . ثم تتقدم اللعبة ، كما ذكر سابقا — بأن يختار الرائد مثلا أكثر تعقيدا مثل (البانى طالع ، والفاحت نازل) .. وهكذا يفوز الفريق الحاصل على أكبر عدد من النقط .

١٠٨ ــ مقاطع الأمثال

مدرسة ــ ناد ــ معسكر ــ منزل **فتية ــ شباب**

يجلس اللاعبون فى دائرة . يطلب من أحد اللاعبين أن يغادر مكان الاجتماع . يختار اللاعبون فيما بينهم أحد الأمثال المشهورة . تقسم الدائرة الى عدد من الجماعات يساوى عدد مقاطع المثل لمختار . يطلب الرائد من كل جماعة أن تهتف بأحد مقاطع المثل عند الاشارة .

ولنفرض أن المثل المختار (من جد وجد) فان اللاعبين سيقسمون الى ثلاث جماعات ، تختص احداها بالهتاف بالمقطع الأول (من) وتختص الثانية بالهتاف بالمقطع الثانى (جد) وتختص الثالثة بالمقطع الثالث (وجد) .

يستدعى اللاعب الذى سبق أن غادر المكان . يطلب منه أن يقف ، داخل الدائرة وأن ينصت الى هتاف اللاعبين ليتبين المثل المختار . وللاعب ثلاث محاولات فقط : يقوم الرائد باعطاء الاشارة الأولى . فاذا لم يوفق اللاعب اعتبر فاشلا وانضم الى الدائرة . أما اذا نجح اللاعب فى معرفة المثل المختار فى احدى مرات الهتاف الثلاث يصفق له اللاعبون ويضم الى الدائرة .

ويطلب الرائد من لاعب آخر أن يغادر المكان ، ثم يختار اللاعبون مثلا آخر . وهكذا تستمر اللعبة لفترة معينة ولتكن خمس أو عشر دقائق .

١٠٩ ــ الأذن الموسيقية

منزل ــ مدرسة ــ ناد ــ معسكر **صبية ــ فتية**

تعتبر هذه اللعبة اختبارا لقدرة اللاعبين على معرفة وتذكر أنغام الموسيقى والأغانى الذائعة . يعطى كل لاعب ورقة وقلما . ويقوم أحد اللاعبين ممن يجيدون العزف على البيانو أو على احدى الآلات الموسيقية بعزف أنغام مختلفة من ذاكرته ، ويحسن أن يعد اللاعب قائمة تحتوى على ما يرى عزفه ليستعين بها .

يقوم كل لاعب من أفراد الجماعة بتدوين اسم كل قطعة موسيقية يسمعها . يفوز اللاعب الذى يذكر أكبر عدد من أسماء القطع التى عزفت .

١١٠ — أرض — هواء — ماء

منزل — مدرسة — ناد — معسكر صبية — فتية

يجلس اللاعبون فى دائرة . يقف قائد اللعبة داخل الدائرة ممسكا فى يده بعصا أو بجريدة يومية مطوية على شكل عصا .

تبدأ اللعبة بأن يشير القائد بالعصا الى أحد اللاعبين هاتفا باحدى الكلمات الآتية : أرض — هواء — ماء . وعلى اللاعب المشار اليه أن يذكر اسم حيوان يمشى على الأرض اذا كان الهتاف (أرض) أو طير اذا كان الهتاف (هواء) ، أو نوع من السمك اذا كان الهتاف (ماء) وذلك قبل أن يتم القائد عد عشرة . ويجب عدم تكرار الأسماء . وكل لاعب يخطىء ذكر الاسم أو يذكر اسما سبق ذكره ، أولا يستطيع ذكر الاسم قبل أن يتم القائد عد عشرة يستبعد من اللعب . ويفوز آخر لاعب يبقى فى الدائرة .

ويمكن اقامة هذه اللعبة على هيئة منافسة بين فريقين ، ويقف كل فريق فى صف مواجها الفريق الآخر . يقذف أحد افراد الفريق الأول منديلا معقودا الى أى فرد من أفراد الفريق الآخر هاتفا باحدى الكلمات السابقة (أرض — هواء — ماء) وعلى اللاعب الذى قذف اليه المنديل أن اسم الحيوان أو الطير أو نوع السمك . ثم يقذف المنديل الى أى لاعب بالفريق الأول ، أما اذا أخطأ فى ذكر الاسم ، أو ذكر اسما سبق ذكره ، أو أبطأ فى ذكر الاسم ، يستبعد من اللعب ، ويتناول المنديل زميله المجاور له ويقذفه الى أى لاعب بالفريق الأول ، وهكذا يستمر تبادل قذف المنديل فترة معينة . ويفوز الفريق الذى يبقى من أفراده عدد أكثر من عدد أفراد الفريق الآخر .

١١١ — كلب يطير

منزل — مدرسة — ناد — معسكر صبية — فتية

يجلس اللاعبون فى دائرة . يقف قائد اللعبة فى وسط الدائرة . يذكر القائد اسم طير أو حيوان أو جماد ، ويحرك ذراعيه مقلدا حركة الطيران ، وعلى اللاعبين أن يحركوا أذرعتهم اذا كان الاسم لطائر ، أما اذا كان الاسم لحيوان أو جماد ، وجب عدم تحريك الأذرع . ويستبعد

من اللعب كل لاعب يخطىء فيحرك ذراعيه أدنى حركة اذا كان الاسم لحيوان أو جماد ، أو يبطىء فى تحريك الذراعين اذا كان الاسم لطائر .

١١٢ - أمال كام

منزل - مدرسة - ناد - معسكر **صبية - شباب**

يجلس اللاعبون فى دائرة ، ويعطون أرقاما مسلسلة . تبدأ اللعبة أن يذكر أحد اللاعبين رقما من الأرقام السابقة . وليكن مثلا (ستة) ، وعلى من يحمل هذا الرقم أن يرد (ستة ليه) فيتساءل اللاعب الأول مرة أخرى (أمال كام) ، فيرد اللاعب الآخر ذاكرا رقما آخر وليكن (ثلاثة)، وعلى من يحمل رقم (٣) ذاكرا رقما آخر وليكن (٧) ، وعلى من يحمل هذا الرقم أن يرد ، وهكذا تستمر اللعبة .

واذا لم ينتبه أحد اللاعبين حين ذكر رقمه ، أو اذا أخطأ فى تسلسل الأسئلة أو ذكر رقما غير موجود فى الدائرة أو رقما استبعد صاحبه من اللعب ، الى نهاية الزمن المحدد وليكن عشر أو خمس عشرة دقيقة .

١١٣ - بطيخ - شمام

منزل - مدرسة - ناد - معسكر **صبية - شباب**

يجلس اللاعبون فى دائرة . ولتنفيذ تلك اللعبة طرق تتفاوت فى درجة صعوبتها نذكر منها ما يأتى :

١- بطيخ : يذكر اللاعبون الأرقام المسلسلة مبتدئين بواحد . وحينما يصل العدد الى خمسة يذكر اللاعب الذى عليه الدور (بطيخ) بدلا منه . ويتبع ذلك بالنسبة لأى عدد يحتوى على خمسة ، أو يقبل القسمة على خمسة ويقال عن الخمسين (بطيخ واحد) وعن المائة (بطيخ اثنين) وهكذا ، ويقال عن الخمسة والخمسين (بطيخ - بطيخ) ويستبعد من اللعب من يخطىء ، ويفوز من يستمر أطول وقت .

٢ — شمام : تلعب كما هو موضح بالطريقة السابقة ، غير أن كلمة « شمام » تقال بدلا من الرقم سبعة أو الأرقام التى تحتوى على سبعة، أو التى تقبل القسمة على سبعة .

٣ — بطيخ — شمام : وتلعب بالجمع بين بطيخ وشمام ، فيذكر بطيخ بدلا من العدد خمسة أو العدد الذى يحتوى على خمسة ، أو مايقبل القسمة على خمسة ، ويذكر شمام بدلا من العدد سبعة أو العدد الذى يحتوى على سبعة ، أو ما يقبل القسمة على سبعة .

١١٤ — الشبح

منزل — مدرسة — ناد — معسكر فتية — شباب

يجلس اللاعبون فى دائرة . يغادر أحد اللاعبين المكان . يتفق اللاعبون على اسم شخص أو شىء يوجد بينهم فى مكان الاجتماع . يستدعى اللاعب من الخارج ويطلب منه محاولة الاستدلال على الشىء المتفق عليه. يسير اللاعب الى كل فرد بالدائرة ويقول له كلمه (شبح) ، فيرد الشخص ذاكرا احدى صفات الشىء المختار مع استخدام التورية . ولنفرض أن هذا الشىء (آلة تصوير) : فيمكن أن تشمل الردود العبارات الآتية : (لها ثلاث أرجل) ، (كسيحة تحمل باليد) ، (بعين واحدة من الزجاج) (جاسوسة) (تفيد العدو) الخ .

فاذا استدل الشبح على الشىء يأخذ مكان الشخص الذى استدل من وصفه ويحل هذا الشخص محل الشبح وتبدأ اللعبة من جديد .

١١٥ — الأسئلة العشرون

منزل مدرسة — ناد — مخيم فتية — شباب

يجلس اللاعبون فى دائرة . يقف أحد اللاعبين فى وسط الدائرة ويتفق مع رائد الجماعة على شىء معين يوجد فى أى مكان فى العالم . يقوم اللاعبون بتوجيه أسئلة الى هذا اللاعب للاستدلال على الشىء المختار ، ولا يسمح بأكثر من عشرين سؤالا ، وتكون الاجابة على الأسئلة (بنعم) أو (لا) أو (لا أعرف (. وقد تبدو اللعبة صعبة ولكن احتمال معرفة الشىء كبير جدا .

واليك فيما يلى مثلا للأسئلة والاجابات التى استخدمت فى أحد الاجتماعات :

— هل يوجد هذا الشيء فى المملكة الحيوانية ؟	لا
— هل هذا الشيء جماد ؟	نعم
—هل يوجد بجمهورية مصر العربية ؟	نعم
— هل يوجد فى اقليم معين من أقاليم الجمهورية ؟	لا
— هل له صلة بالحياة فى المدن ؟	لا
— هل له صلة بالحياة فى الريف ؟	لا
— هل له صلة بالحياة الرياضية ؟	نعم
— هل يقذف باليد ؟	لا
— هل يقذف بالقدم ؟	لا
— هل يحمل ؟	الا
— هل يدفع ؟	نعم
— هل له صلة بالهواء	لا
— هل له صلة بالماء ؟	نعم
— هل هو قارب تجديف ؟	نعم

١١٦ — السفير

منزل — مدرسة — نادٍ — معسكر **فتية — شباب**

وهذه اللعبة كاللعبة السابقة ، ولكنها تبعث على مزيد من السرور نظرا لاقامتها بين فريقين أو أكثر .

يقسم اللاعبون الى فريقين أو أكثر ، ويتكون كل فريق من حوالى عشرة أفراد . يجلس كل فريق فى أحد أركان المكان . يختار كل فرق أحد أفراده ليكون سفيرا له . يجتمع السفراء على حدة ويختارون شيئا معينا . ثم يذهب كل سفير الى احدى الفرق الأخرى .

يقوم أفراد كل فريق بتوجيه الأسئلة الى السفير ، للاستدلال على اسم الشيء .

ويستخدم السفير فى الاجابة عن الأسئلة (نعم) و (لا) أو (لا أعرف) .

ويسمح بأى عدد من الأسئلة . ويفوز الفريق الذى يستدل على الشيء قبل الفرق الأخرى .

١١٧ — المـــدن

منزل — مدرسة — ناد **فتية — شباب**

يجلس اللاعبون فى دائرة . يعلن اللاعب الأول اسم مدينة ما ، ثم يعلن اللاعب الذى يليه اسم مدينة أخرى . ويجب أن يبدأ هذا الاسم بآخر حرف من حروف المدينة الأولى ، فاذا قال اللاعب الأول دمياط مثلا يقول اللاعب الثانى طنطا ، والثالث أسوان ، والرابع نابولى وهكذا .

ويجب على كل لاعب أن يعلن اسم المدينة قبل أن يتم الرائد عد عشرة . ويستبعد من اللعبة كل من يخطىء . ويفوز من اللاعبين من يستمر فى اللعب الى نهاية الفترة المحددة ، ولتكن خمس أو عشر دقائق .

١١٨ — الفهرس

منزل — مدرسة — ناد **صبية — شباب**

يعطى لكل لاعب ورقة وقلم ويطلب منه تخطيط الجدول المبين فيما بعد ، والأفضل أن تعد أوراق مطبوع عليها الجدول المذكور . يطلب من كل لاعب أن يكتب كلمة (فهرس) أعلى الجدول ، كما هو مبين ، أى كلمة تتكون من أربعة حروف يختارها الرائد ، ويكتب فى الخانة الأولى من اليمين الكلمات الآتية : سيارات — مدن — دول — أشخاص.

الاسم	ف	هـ	ر	س
سيارات	فيات	هيلمان	رالى	ستدى بيكر
مدن	فرانكفورت	هنج كنج	روما	سوهاج
دول	فلندا	هنغاريا	رومانيا	سويسرا
أشخاص	فوزية	هارون	رجب	سليمان

والفكرة أن يكتب اللاعب اسم شىء من النوع المبين فى الخانة اليمنى يبدأ بالحرف المذكور أعلى الجدول ، (راجع الجدول تتضح لك الفكرة) .

ولتسجيل النقط ، تمنح نقطة واحدة لكل كلمة صحيحة تكتب ، وتمنح عشر نقط لكل كلمة صحيحة لم يذكرها لاعب آخر ، وتسع نقط لكل كلمة صحيحة لم يذكرها سوى لاعبين ، وثمان نقط لكل كلمة صحيحة لم يذكرها سوى ثلاثة لاعبين وهكذا ، وذلك لتشجيع اللاعبين على التفكير فى الكلمات النادرة .

وتسجيل النقط فى خانة كل كلمة ، ثم تجمع النقط ، ويعلن الفائز وهو من يحصل على أكبر عدد من النقط .

١١٩ - سيارة الوزير

منزل - مدرسة - ناد **صبية - شباب**

ويجلس اللاعبون فى دائرة ثم يصف كل فرد فى دوره سيارة الوزير بصفة تبدأ بحرف معين (م) مثلا ، فيقول اللاعب الأول (سيارة الوزير ممتعة) ويقول الثانى (سيارة الوزير مزعجة) ، وهكذا ، ويجب عدم استخدام صفة معينة مرتين . يستبعد من اللعبة كل الاعب لايستطيع ذكر صفة للسيارة قبل أن يتم الرائد عد خمسة ، اذا ذكر اللاعب صفة سبق لغيره ذكرها .

ويفوز من يستمر فى اللعب الى نهاية الزمن المحدد للعبة ، وليكن عشر دقائق .

١٢٠ - غذاء العمدة

منزل - مدرسة - ناد **صبية - شباب**

يجلس اللاعبون فى دائرة يمثلون خدم العمدة . يقف الرائد فى وسط الدائرة ، يمثل شخصية العمدة ، ويعلن خدمه بأن يكره تناول أصناف الطعام التى تبدأ بحرف معين (ب) مثلا ، يطلب العمدة من خدمه أن يقترح كل منهم صنفا يمكن أن تشتمل عليه قائمة طعام الغـذاء . ويستبعد من اللعب من يخطىء ويذكر صنفا يبدأ بالحرف المذكور أو من يذكر اسما سبق لآخر ذكره ، أو من يتردد فى ذكر الاسم . ويجب تغيير الحرف بعد انتهاء دورة كاملة ، ويفوز من يستمر فى اللعب الى نهاية الزمن المحدد للعبة وليكن عشر دقائق .

١٢١ - جمع الأوراق

منزل - مدرسة - ناد **صبية - شباب**

تعد قطع من الورق المقوى مكتوب على كل منها أحـد الحروف

الهجائية بشكل واضح . يجلس اللاعبون فى دائرة ، ويقف الرائد فى وسط الدائرة ، أمام منضدة عليها الورق المقوى السالف الذكر . يرفع الرائد احدى الأوراق عاليا ويطلب من اللاعبين ذكر اسم (فاكهة ، أو خضروات ، أو أفـلام ، أو سيارات ، أو بلدان الخ . حسب ما يعلن الرائد) يبدأ بالحرف الموضح بالورقة . واللاعب الذى ينجح فى ذكر الاسم أولا يأخذ الورقة من الرائد ويحتفظ بها .

وتكرر اللعبة لفترة معينة مع تغيير الأسماء المطلوبة . ويفوز اللاعب الذى يجمع أكبر عدد من الأوراق .

ويمكن تنفيـذ هذه اللعبة بطريقة أخرى : يقسم اللاعبـون الى فريقين . يكتفى الرائد باعلان أحد الحروف الهجائية والشىء المطلوب ذكر اسم أحد أصنافه أو أنواعه ، وتحتسب نقطة للفريق الذى ينجح أحد أفراده فى ذكر الاسم أولا ويفوز الفريق الذى يحصل على اكبر عدد من النقط فى الفترة المحددة للعبة .

١٢٢ ـ وفرة الأسماء

منزل ـ مدرسة ـ ناد **صبية ـ شباب**

يجلس اللاعبون فى دائرة . يقف الرائد وسط الدائرة ممسكا فى يده ساعة . يشير الرائد الى اللاعب الأول معلنا أحد الحوف الهجائية وليكن « م » مثلا يقوم اللاعب المشار اليه بسرد أسماء ، تبدأ بالحرف المذكور. وقد يذكر اللاعب أفعالا لا أسماء ، أو يقوم بتكرار اسم مرتين بقصد أو عن غير قصد ، ويعتبر ذلك خطأ .

ويمنح اللاعب فترة معينة قدرها نصف دقيقة تبدأ بمجرد اعـلان الحرف ، فاذا ما انتهت يشير الرائد الى اللاعب الثانى معلنا حرفا آخر، وهكذا الى أن يأخذ كل لاعب دوره . ويفوز اللاعب الذى يذكر أكبر عدد من الأسماء فى الفترة المحددة .

١٢٣ ـ تسلسل الكلمات

منزل ـ مدرسة ـ ناد **صبية ـ شباب**

يجلس اللاعبون فى دائرة حول الرائد . يذكر الرائد أحد الحروف

الهجائية وليكن « ب » . يطلب الرائد من اللاعبين أن يذكر كل منهم فى دوره اسما واحدا أو فعلا واحدا يبدأ بالحرف المعين ، فاذا ما انتهت الدائرة ، يطلب الرائد من اللاعبين ذكر اسمين أو فعلين ثم ثلاثة أسماء أو أفعال ثم أربعة ثم خمسة . ويستبعد من اللعب من يخطىء أو يعجز عن ذكر الأسماء أو الأفعال المعينة . ويفوز من يستمر فى اللعبة الى نهايتها.

١٢٤ ـ المسافر

منزل ـ مدرسة ـ ناد **صبية ـ شباب**

يجلس اللاعبون فى دائرة . يعطى كل لاعب رقما مسلسلا . يخاطب اللاعب رقم (١) جاره رقم (٢) قائلا : « سأسافر غدا الى ... » ويذكر اسم مكان يبدأ بحرف الألف « أبو قير » مثلا ، فيتساءل رقم (٢) : « بأى وسيلة تسافر » ؟ فيجيب رقم (١) اجابة يشترط فيها ان تبدأ بالألف ، فيقول مثلا « أركب القطار » .. وتستمر اللعبة بأن يتحول رقم (٢) الى مخاطبة رقم (٣) قائلا مثلا : سأذهب الى .. ويذكر اسم مكان يبدأ بحرف الباء « بلبيس » مثلا ، فيتساءل رقم (٣) : « ماذا تشترى من هناك » فيجيب رقم (٢) اجابة يشترط أن تبدأ بحرف الباء فيقول « باذنجان » مثلا . وهكذا تستمر اللعبة الى نهاية الدائرة .

ويستبعد من اللعب من يخطىء أو يتردد فى الاجابة . ويفوز من يستمر فى اللعب الى أن تنتهى دورتين أو ثلاث دورات .

١٢٥ ـ سوق الخضروات

منزل ـ مدرسة ـ ناد **صبية ـ شباب**

يجلس اللاعبون فى دائرة . يبدأ اللاعب الأول فيقول « ذهبت الى سوق الخضراوات واشتريت أرنبيطا » ثم يقول اللاعب الثانى « ذهبت الى سوق الخضراوات واشتريت أرنبيطا وبامية » ثم يقول اللاعب الثالث « ذهبت الى سوق الخضراوات واشتريت أرتيط اوباميه وتورليا » وهكذا يشترى كل عب أى انوع من أنواع الخضراوات يبدأ اسمه بالحرف الأبجدى التالى لما سبق ذكره ، مع اعادة ذكر جميع الأنواع التى اشتراها من سبقه .

والغرض من اللعبة التحقق من قدرة اللاعبين على استعادة الحروف الأبجدية وفق ترتيبها ، وتذكر ما يقوله الغير . ويعاد استخدام الحروف من بدايتها الى انتهائها . ويستبعد من اللعب من ينسى نوعا من الأنواع التى سبق ذكرها ، ومن يخطىء فى ذكر الاسم أو استخدام الحروف وفق ترتيبها ، أو من يتردد فى القول .

ويمكن استبدال سوق الخضراوات بسوق الفاكهة ، أو مخـزن العطارة أو مخزن الأدوية الخ .

١٢٦ ـ استكمال الكلمات

منزل ـ مدرسة ـ ناد **صبية ـ شباب**

الفكرة فى هذه اللعبة هى استكمال حرفين مستبعدين من كلمة مكونة من أربعة أحرف . تعد أوراق بعدد اللاعبين ويكتب على كل ورقة الحرف الأول والحرف الأخير من عدد معين من الكلمات ، مثال : « لـب» اذا أضفنا اليها « ت ـ ا » تصبح « كتاب » . توزع الأوراق على اللاعبين، وعند سماع الاشارة يقوم كل لاعب بتسجيل الحروف الناقصة . يفوز اللاعب الذى ينتهى أولا وتكون جميع كلماته صحيحة .

١٢٧ ـ انهاء الكلمات

منزل ـ مدرسة ـ ناد **صبية ـ شباب**

يجلس اللاعبون فى دائرة . يبدأ اللاعب الأول بذكر أحد الحروف الهجائية ، ثم يليه اللاعب الثانى فيذكر حرفا آخر ثم يذكر اللاعب الثالث حرفا ثالثا ثم اللاعب الرابع حرفا رابعا، ثم اللاعب الخامس حرفا خامسا، بشرط أن يتكون من الحروف الخمسة كلمة صحيحة . فمثلا، يبدأ اللاعب الأول بذكر «ب» ثم يذكر اللاعب الثانى « ر » ، ثم الثالث « م » ثم الرابع « ى » ثم الخامس « ل » فتصبح الكلمة (برميل) .

ومن يخطىء ويذكر حرفا يتم الكلمة قبل الحرف الخامس يستبعد من اللعب . ويفوز من يستمر الى نهاية اللعبة بعد أداء دورتين أو ثلاث دورات .

١٢٨ ـ اتمام القصة

منزل ـ مدرسة ـ ناد **صبية ـ شباب**

يجلس اللاعبون فى دائرة ، تقسم الدائرة الى أربع جماعات ، يقف الرائد فى وسط الدائرة . يطلب الرائد من اللاعب الأول من الجماعة الأولى أن يبدأ حديثا قصصيا لمدة نصف دقيقة (أو دقيقة) ، ثم يليه اللاعب الثانى وهكذا الى أن يصل الدور الى اللاعب الأخير من الجماعة وعلى هذا اللاعب أن يتم القصة فى الزمن المحدد .

ثم يبدأ اللاعب الأول من الجماعة الثانية قصة جديدة ، حتى اذا ما استكملت بنفس الطريقة السابقة ، تبدأ الجماعة الثالثة ثم الرابعة .

وتفوز الجماعة التى تكون أفضل قصة .

١٢٩ ـ التحرير المشترك

منزل ـ مدرسة ـ ناد **صبية ـ شباب**

يجلس اللاعبون فى دائرة . يعطى لكل لاعب ورقة وقلما . يطلب من كل لاعب أن يكتب سطرا واحدا فى ورقته ثم يطويها بحيث تغطى الكتابة ثم يمرر الورقة الى جاره الأيمن ، ويخطره بآخر كلمة فى عبارته . ويقوم الجار باضافة سطر آخر ينسجم مع الكلمة الأخيرة فى السطر السابق . ويمرر الورق بهذه الكيفية حول الدائرة حتى يكتب فى كل ورقة بضعة أسطر . ثم يطلب من اللاعبين قراءتها .

١٣٠ ـ قصة الأمثال

منزل ـ مدرسة ـ ناد **صبية ـ شباب**

يقسم اللاعبون الى جماعات ، يتراوح عدد أفراد كل جماعة بين أربعة وستة أشخاص ، يجلس أفراد كل جماعة فى أحد أركان المكان . تمنح الجماعات عشر دقائق لكتابة قصة تدور حول مثل مشهور يعينه الرائد . يقوم رئيس كل جماعة بقراءة قصة جماعته بعد انتهاء الزمن المخصص . تفوز الجماعة التى تكتب أفضل قصة .

١٣١ ـ اعداد الحقيبة

منزل ـ مدرسة ـ ناد **صبية ـ شباب**

يجلس اللاعبون فى دائرة . يبدأ اللاعب الأول قائلا : « أعددت

حقيبتى للسفر الى الاسكندرية ووضعت بها جلبابا » ثم يليه اللاعب الثانى قائلا « أعددت حقيبتى للسفر الى الاسكندرية ووضعت بها جلبابا وقميصا ، وهكذا يقوم كل لاعب بتكرار العبارة السابقة مع اضافة شىء جديد اليها . ويستبعد من اللعب من ينسى شيئا أو من يذكر شيئا فى غير ترتيبه. ويفوز من يستمر فى اللعب الى نهاية الدورات المحدودة ، ولتكن دورتين أو ثلاث دورات .

١٣٢ ـ تكوين الجمل

منزل ـ مدرسة ـ ناد **صبية ـ شباب**

يجلس اللاعبون فى دائرة . تقسم الدائرة الى جماعات . يقف الرائد وسط الدائرة ويعلن كلمة ما ، ولتكن مثلا « برسيم » . وعلى اللاعب الأول من الجماعة الأولى أن يذكر كلمة تبدأ بأول حرف من حروف الكلمة التى أعلنها الرائد فيقول مثلا « برهام » ثم يذكر اللاعب الثانى كلمة تبدأ بالحرف الثانى ، فيقول مثلا « رجل » ، والثالث « سليم » والرابع « يجرى » والخامس « ميلا » فيكون مجموع الكلمات جملة مفيدة « برهام رجل سليم يجرى ميلا » وبهذه الطريقة تقوم كل جماعة فى دورها بتكوين جملة مفيدة ، وتستبعد من اللعب الجماعة التى تخطىء فى تكوين الجملة المفيدة . وتفوز الجماعة التى تستمر فى اللعب الى النهاية .

١٣٣ ـ تكوين الكلمات

منزل ـ مدرسة ـ ناد **صبية ـ شباب**

يجلس اللاعبون فى دائرة . يعطى لكل لاعب ورقة وقلما ، يقف الرائد فى وسط الدائرة ويعلن عن كلمة تتكون من أكبر عدد ممكن من الحروف . يقوم كل لاعب بتدوين الكلمة فى اعلى ورقته . يمنح اللاعبون عشر دقائق لكتابة عدد من الكلمات تتكون من حروف الكلمة التى أعلنها الرائد . ويفوز من يقوم بكتابة أكبر عدد من الكلمات الصحيحة فى الزمن المحدد .

١٣٤ ـ الرسائل الممزقة

منزل ـ مدرسة ـ ناد **صبية ـ شباب**

يقسم اللاعبون الى جماعات ، تعطى كل جماعة رسالة ممزقة الى

فطع صغيرة ، ويطلب اعادة ترتيبها . وتفوز الجماعة التى تنتهى من ترتيب الرسالة أولا .

١٣٥ ـ المصورون

منزل ـ مدرسة ـ ناد **صبية ـ شباب**

يقسم اللاعبون الى جماعات يعطى لكل جماعة كمية من حبوب الفول يطلب الرائد من كل جماعة أن ترسم بالحبـوب على الأرض أى طائر تختاره فى زمن لا يتجاوز خمس أو سبع دقائق . وتفوز الجماعة التى تقوم برسم أفضل شكل .

١٣٦ ـ خطابات الشكر

منزل ـ مدرسة ـ ناد **صبية ـ شباب**

يقسم اللاعبون الى جماعات ، تتكون كل جماعة من أربعة الى ستة لاعبين . يجلس أفراد كل جماعة حول منضدة فى أحد أركان المكان . تعطى كل جماعة نسختين قديمتين من احدى الصحف اليومية ، وورقة بيضاء ومقص ومادة لاصقة .

وعلى كل جماعة أن تكون خطاب شكر بوساطة قص عبارات أو كلمات من الصحيفتين ، ولصق القصاصات على الورقة البيضاء . تجتمع الجماعات بعد عشرين دقيقة وتقرأ الخطابات . وتفوز الجماعة التى تعـد أفضل خطاب .

١٣٧ ـ حاول ان تعبر

ناد ـ مدرسة **صبية ـ شباب**

تكتب عدة أوامر مختلفة على قطع من الورق بعدد اللاعبين المشتركين ويشترط فى هـذه الأوامر امكان التعبير عنها بالحركات ، كالأمثـلة الآتية :

« افتح زجاجة غازوزة واشربها ـ اشتر عـودا من القصب وقم بمصه ـ أنزع غلافة موزة وكلها .. الخ . »

تطوى الوريقات وتخلط ، ثم يتقدم اللاعبون واحدا بعد الآخر ليأخذ كل منهم ورقة ثم ينفذ الأمر المكتوب بها ، فاذا أفلح فى افهام الباقين ما يقصد اعتبر فائزا .

١٣٨ - تمثيل الحرف

نادٍ - مدرسة - معسكر **صبية - شباب**

يقف أو يجلس المشتركون فى دائرة ، ويقف احدهم فى وسطها ، تبدأ اللعبة بأن يشير لاعب الوسط الى أى لاعب فى الدائرة ، ثم يقوم لاعب الوسط بتمثيل حركات حرفة معينة ، فاذا استدل عليها لاعب الدائرة أخذ مكان لاعب الوسط ، أما اذا فشل فيستبعد من اللعب .

١٣٩ - التمثيل الصامت

منزل - نادٍ - مدرسة **فتية - شباب**

يقسم اللاعبون فريقين ، فريق « نظارة » والفريق الآخر « ممثلين» يغادر الممثلون مكان الاجتماع . يختار النظارة كلمة تكون اما فعلا او اسما ، ثم يستدعى الممثلون .

ولنفرض أن الكلمة المختارة (يبيع) يخطر الممثلون بأن الكلمة فعل وزن (يطير) وآخر حروفه (ع) . يجتمع الممثلون للتفكير فى هذا الفعل ، وقد يظنون أنه (يذيع) فيقومون بتمثيل أحد برامج الاذاعة مستخدمين الاشارة فى التمثيل . يعلن النظارة خطأ الممثلين فى الوصول الى الحقيقة . فيقوم الممثلون بتمثيل فعل آخر مثل (يشيع) ، فيستمر كل منهم الى الآخر ويخبره بأمر ما مستخدما الاشارة ، ويعبر المستمع عن وقع الحديث فى نفسه بالاشارة أيضا ، ثم يترك كل منهما الآخر ويسير الى شخص آخر يخبره بالأمر وهكذا ، حتى اذا ما أعلن النظارة عدم نجاح الممثلين ، يعيد الممثلون المحاولة ، وهكذا الى أن يهتدوا الى الفعل المختار فيصفق لهم النظارة .

يتبادل كل من النظارة والممثلين الدور . ويفوز الفريق الذى يهتدى الى الكلمة المختارة بعد أقل عدد ممكن من المحاولات .

١٤٠ - تمثيل الاقوال المأثورة

منزل - نادٍ - مدرسة **فتية - شباب**

ينقسم اللاعبون فريقين ، فريق (الممثلين) والفريق الآخر (النظارة).

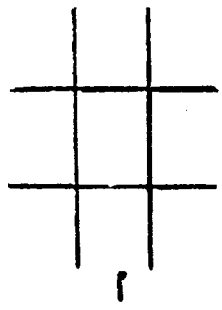
يغـادر الممثلون المكان ويختارون قولا مأثورا ليقوموا بتمثيله ثم يعودون الى مكان الاجتماع ويقومون بتمثيلية قصيرة تدور حول القول المأثور .

يحاول فريق (النظارة) استنتاج القول المأثور ، وعند معرفته يتبادل كل من الفريقين دوريهما ، فيصير الممثلون نظارة ، والنظارة ممثلين .

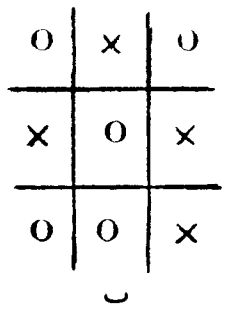
١٤١ ـ العلامات الثلاث

منزل ـ قطار ـ سيارة ـ ناد صبية ـ فتية ـ شباب

يشترك فى اللعبة شخصان . ترسم أربعة خطوط مستقيمة على ورقة. كما هو موضح بالشكل (ا) . يرسم أحد اللاعبين دائرة فى احـدى المسافات ثم يقوم اللاعب برسم علامة × فى احدى المسافات الأخرى .



ا



ب

يستمر اللعب بأن يتبادل كل من اللاعبين رسم العلامة فى المسافات الخالية الى أن يتمكن أحد اللاعبين من وضع ثلاث من علاماته على خط مستقيم رأسيا أو أفقيا ، أو قطريا . وقد فاز اللاعب الذى رسم الدوائر فى الشكل (ب) لأنه وضع ثلاث دوائر فى خط مستقيم قطريا .

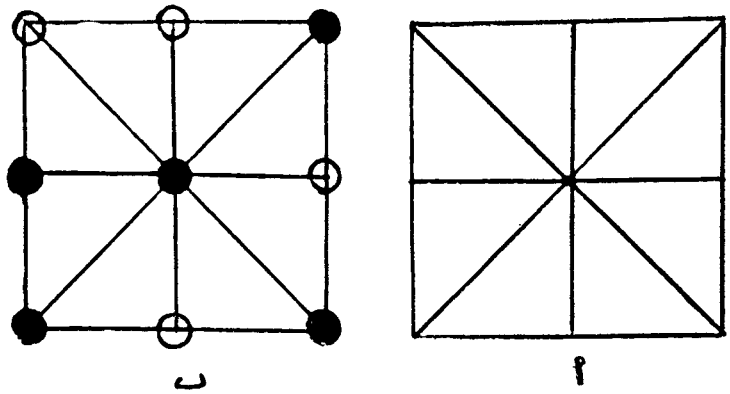
يجب أن يتبادل اللاعبون القيام بالبداية اذ أن للبداية بعض الأثر فى توجيه سير اللعب ، ويتوقف النجاح فى اللعب على قدرة اللاعب فى اجبار خصمه على اتخاذ موقف الدفاع فى أقرب فرصة .

١٤٢ ـ العلامات الثلاث المربعة

منزل ـ قطار ـ سيارة صبية ـ شباب

يرسم مربع على ورقة كما هو موضح بالشكل (ا) ، يعطى أحـد

اللاعبين خمسة أزرار سوداء ويعطى اللاعب الآخر خمسة أزرار بيضاء



ب

أ

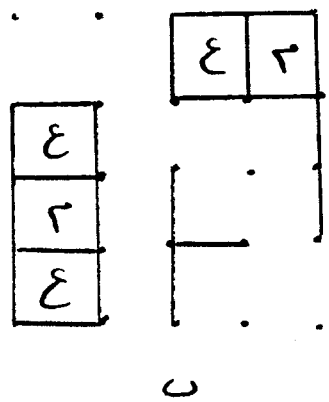
ويتبادل اللاعبان وضع الأزرار فوق نقط تقاطع الخطوط الى أن يفوز أحدهما بوضع ثلاثة من أزراره فى خط واحد أفقيا أو قطريا .

وقد فاز فى الشكل (ب) اللاعب ذو الأزرار السوداء لأنه تمكن من وضع الثلاثة فى خط واحد (قطريا) .

١٤٣ ـ غلق المربعات

منزل ـ قطار ـ سيارة **صبية ـ شباب**

ترسم صفوف من النقط كما هو موكح بالشكل (ا) . ويمكن رسم أى عدد من النقط ، على ألا يزيد عددها على خمس فى الصف الواحد .



ب

ويقوم كل لاعب فى دوره برسم خط أفقى أو رأسى يوصل بين نقطتين .

وحينما ينجح اللاعب، فى رسم الخط الذى يكمل مربعـا ، يكتب الحرف الأول من اسمه داخل المربع ، كما هو موضح بالشكل (ب) . واللاعب الذى يكمل مربعا الحق فى رسم خط آخر قبل أن يأخذ خصمه دوره . ويفوز اللاعب الذى تحمل أكثر المربعات اسمه بعد أن تكتمل جميع المربعات .

١٤٤ ـ خمسة عشر

منزل ـ ناد ـ مدرسة **صبية ـ شباب**

يعطى كل لاعب ورقة وقلما ، ويطلب منه رسم مربع كبير مقسم الى تسعة مربعات صغيرة كما هو موضح بالشكل (ا) ، ثم يطلب الى اللاعبين وضع الأرقام من (١) الى (٩) ، على أن يكون مجموع كل عمود فى اتجاه أفقى أو رأسى أو قطرى خمسة عشر . ويفوز اللاعب الذى ينجح فى أداء ذلك أولا .

٤	٩	٢
٣	٥	٧
٨	١	٦

ا

ولتنفيذ ذلك يوضع الرقم (٥) فى المربع الأوسط ، وتوضع الأرقام ٢ ، ٤ ، ٦ ، ٨ مربعات الأركان الأربعة ، ويمكن وضع باقى الأرقام بعد ذلك دون عناء .

١٤٥ ـ الكتابة السرية

منزل ـ ناد ـ مدرسة **صبية ـ شباب**

الطريقة الأولى : تكتب أى كلمة مكونة من خمسة حروف أعلى الجدول (مفتاح) ، وتكتب كلمة أخرى مكونة من ستة حروف على الجانب الأيمن من الجدول (الحديث) ، كما هو موضح بالشكل (ا) ، وتكتب الحروف الأبجدية داخل مربعات الجدول ، عدا المربعين الأخيرين فيتركان خاليين .

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

ا

فاذا أردنا أن تكتب كلمة (نعم) مثلا فانها تكتب على النحو التالى :

ى ح د ت ى ا

وطريقة ذلك أن الحرف الأول من (نعم) أى النون ، فانها توجد بالمربع المكتوب على جانبه (ى) وأعلاه (ح) ، والحرف الثانى (ع) ، يوجد بالمربع المكتوب على جانبه (د) واعلاه (ت) ، والحرف الثالث (م) يوجد بالمربع المكتوب على جانبه (ى) ، وأعلاه (ا) .

الطريقة الثانة : تقسم الحروف الأبجدية الثمانية والعشرين الى أربعة أقسام ، القسم الأول من (ا ــ خ) والقسم الثانى من (د ــ ص) والقسم الثالث من (ض ــ ق) والقسم الرابع من (ك ــ ى) .

ويكون مفتاح السبعة الأحرف الاولى (س) والسبعة الأحرف الثانية (ب) ، والسبعة الأحرف الثالثة (م) ، والسبعة الأحرف الرابعة (ن) .

ويكون ترتيب المفتاح كالآتى :

القسم الأول : $س_1$ = ا ، $س_2$ = ب ، $س_3$ = ت ، $س_4$ = ث $س_5$ = ج ، $س_6$ = ح ، $س_7$ = ح .

القسم الثانى : ص١ = د ، ص٢ = ذ ، ص٣ = ر ، ص٤ = ز ، ص٥ = س ، ص٦ = ش ، ص٧ = ص .

القسم الثالث : م١ = ض ، م٢ = ط ، م٣ = ظ ، م٤ = ع ، م٥ = غ ، م٦ = ف ، م٧ = ق .

القسم الرابع : ن١ = ك ، ن٢ = ل ، ن٣ = م ، ن٤ = ن ، ن٥ = هـ ، ن٦ = و ، ن٧ = ى .

ولنفرض اننا نريد كتابة كلمة (نعم) ، فانها تحرر على الوجه الآتى وفقا لما سبق ذكره : ن٤ ، م٤ ، ن٣ .

ولكتابة الأرقام يستخدم الحرف هـ . بوضعه قبل الرقم ، فاذا أردنا كتابة (٧٨ رجلا) مثلا ، فانها تحرر على الوجه التالى :

هـ ٧٨ ، ص٣ ، س٥ ، ن٣ ، س١

١٤٦ ـ الجملة المفيدة

ناد ـ مدرسة ـ معسكر **صبية**

يقسم اللاعبون أقساما متساوية تقف فى قاطرات . تعلق قطعة من الورق المقوى على حائط فى مواجهة كل قاطرة . يعطى اللاعب من كل قاطرة قلما .

عند الاشارة يجرى اللاعب الأول من كل قاطرة ليكتب كلمة على قطعة الورق المقوى المثبتة امامه ثم يعود ليعطى القلم الى اللاعب الثانى فى القاطرة ليجرى بدوره الى قطعة الورق ليضيف كلمة أخرى الى الكلمة السابقة . وهكذا تستمر اللعبة حتى آخر لاعب فى القاطرة .

تفوز القاطرة التى تنتهى أولا من تكوين جملة مفيدة ، ويمكن زيادة صعوبة اللعبة بتكوين كلمة ذات معنى بدلا من الجملة وذلك بان يكتب كل لاعب فى القاطرة حرفا بدلا من كلمة .

ألعاب الحيلة

وتقدم فى هذا الفصل ألعابا ترفيهية تشتمل على عنصر الحيلة ، يتقمص فيها اللاعب الذى يعرض قدرته فى هذه الألعاب . شخصية تتميز بالبصيرة الخارقة للعادة والالهام الشديد النادر الوجود . ويساعده عادة فى مهمته لاعب آخر يطلق عليه فى بعض الألعاب صفة (الوسيط) ، ويكون عادة غير معروف لبقية الحاضرين .

ويتقدم أفرا دالجماعة لمحاولة اكتشاف الطريقة التى حصل بها الساحر على معلوماته . ويمكن تكرار اللعبة اذا ما صادفت نجاحا ، وطلب اعادتها . اذا رغبت الجماعة فى معرفة سر اللعبة ، يتقدم اللاعب لشرحها ، وحينئذ لا يجوز اعادتها مرة أخرى لنفس الجماعة .

١٤٧ ـ التلغراف

منز ل ـ ناد ـ معسكر **صبية ـ شباب**

يخرج قائد اللعبة خارج المكان ، ويتفق الحاضرون على رقم ما ومن بينهم الوسيط . يعود القائد ويتظاهر بتأمل وجوه الحاضرين لمعرفةالرقم الى أن يصل الى الوسيط . يضغط الوسيط على أسنانه عددا من المرات يساوى العدد المتفق عليه ، وبذا يستطيع قائد اللعبة معرفة الرقم .

يلاحظ ألا يحرك الوسيط وجهه وأصداغه بشكل ظاهر حتى لايكشف الحاضرون طريقة نقل المعلومات .

١٤٨ ـ الكشف عن الأعمار (أو الأرقام)

منزل ـ ناد ـ معسكر ـ مدرسة **صبية ـ شباب**

يمكن معرفة الأعمار بطرق كثيرة نذكر منها ما يلى :

الطريقة الأولى : اطلب من الشخص ان يتذكر عمره (أو أى رقم) ثم اطلب منه أن يضاعفه ثم يضيف اليه (١) ، ثم يضربه فى (٥) ثم يضيف اليه (٥) ، ثم يضربه فى (١٠) ، ثم يدلى اليك بالنتيجة .

اطرح من النتيجة (١٠٠) ، ثم احذف الرقمين الأخيرين من اليمين وستكون النتيجة بعد ذلك هى الرقم الذى يحدد عمر الشخص أو الرقم الذى اختاره .

فمثلا :

عمر اللاعب	٣٢ سنة
مضاعفته	٦٤
اضافة (١)	٦٥
ضربه فى (٥)	٣٢٥
اضافة (٥)	٣٣٠
ضربه فى (١٠)	٣٣٠٠
يطرح منه (١٠٠)	٣٢٠٠
حذف الرقمين الأخيرين من اليمين	٣٢

الطريقة الثانية : يطلب من الشخص ان يتذكر عمره (أو أى رقم) ثم يطلب منه أن يضربه فى (٣) ، ويضيف اليه (١) . ثم يضربه فى (٣) ثم يضيف الى حاصل الضرب عدد سنين عمره (او الرقم الذى اختاره) ثم يدلى اليه بالنتيجة . احذف الرقم الأخير من اليمين تحصل على عمر الشخص (أو الرقم الذى اختاره) فمثلا :

العدد المختار	٢٧
ضربه فى (٣)	٨١
اضافة (١)	٨٢
ضربه فى (٣)	٢٤٦
اضافة العدد المختار	٢٧٣
حذف الرقم الأخير من اليمين	٢٧

الطريقة الثالثة : اطلب من الشخص ان يكتب رقم الشهر الذى ولد

فيه ، ثم يضربه فى (٢) ، ثم يضيف الى حاصل الضرب (٥) ، ثم يضرب حاصل الجمع فى (٥٠) ثم يضيف الى حاصل الجمع عدد سنى عمره، ثم يطرح من حاصل الجمع (٣٦٥) ، ثم يضيف الى حاصل الطرح (١١٥) ، سيدل الرقم الأول أو الرقمان الأولان من اليسار على الشهر الذى ولد فيه الشخص . ويدل الرقمان الأخيران على عمره فمثلا :

الشهر (فبراير)	٢
ضربه فى (٢)	٤
اضافة (٥)	٩
ضربه فى (٥٠)	٤٥٠
اضافة سنى العمر (٣٢)	٤٨٢
طرح (٣٦٥)	١١٧
اضافة (١١٥)	٢٣٢

فيكون الشخص قد ولد فى شهر فبراير وعمره ٣٢ سنة .

١٤٩ ـ الأعداد السحرية

منزل ـ ناد ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ شباب**

اكتب العدد ١٠٨٩ فى ورقة ثم اطلب من أحد الأفراد وضع هذه الورقة فى جيبه دون أن يرى العدد المسجل بها ، ثم اطلب منه أن يكتب أى عدد يختاره يتكون من ثلاثة أرقام فى ورقة . ثم اطلب منه أن يعكس وضع أرقام هذا العدد ، ثم يطرح العدد الصغير من العدد الكبير ، ثم يعكس وضع أرقام حاصل الطرح ، ويضيف هذا العدد الجديد الى حاصل الطرح السابق . اطلب اليه بعد ذلك أن يخرج الورقة من جيبه للاطلاع على العدد المسجل بها . فسيجد أن هذا العدد (١٠٨٩) هو نتيجة المسابقة . فمثلا :

العدد المختار	٨٤٢
عكس وضع الارقام	٢٤٨
حاصل الطرح	٥٩٤
عكس وضع الأرقام	٤٩٥
حاصل الجمع	١٠٨٩

١٥٠ — الأرقام السحرية

منزل — ناد — مدرسة — معسكر **صبية — شباب**

تخطر أفراد الجماعة انهم اذا اختاروا عددا مكونا من ثلاثة أرقام ثم عكسوا وضع الأرقام وطرحوا العدد الأصغر من العدد الأكبر فانك سوف تكشف لهم عن الرقم الأوسط من حاصل الطرح ، اذ أن هذا الرقم يكون دائما (٩) .

فنفرض مثلا أن العدد المختار (١٢٣) ، نطرحه من (٣٢١) فتكون النتيجة (١٩٨) .

١٥١ — السحر الأسود

منزل — ناد — مدرسة — معسكر **صبية — شباب**

تحتاج هذه اللعبة الى وسيط يعلن أفراد الجماعة أن فى قدرته (بعد أن يختفى بعيدا عن مكان الاجتماع) أن يحدد شيئا يكون قد اتفقوا عليه أثناء اختفائه ، يختفى الوسيط ثم تنتخب الجماعة أحد الأشياء الموجودة فى مكان الاجتماع ، ثم يقوم الساحر باستدعاء الوسيط ، ثم يشير الى شىء من الأشياء الموجودة بالمكان متسائلا (هل هو هذا ؟) فيجيب الوسيط بالنفى ، فيتساءل الساحر مرة ثانية مشيرا الى شىء آخر (هل هو هذا ؟) فيجيب الوسيط بالنفى أيضا وهكذا يستمر الساحر فى توجيه الأسئلة والوسيط الاجابة الى ان يهتدى الوسيط الى الشىء المتفق عليه بين أفراد الجماعة . والسر فى اهتداء الوسيط الى الشىء المتفق عليه أن الساحر يكون قد اتفق مع الوسيط قبل بداية اللعبة على أنه سيشير الى الشىء الذى تتفق عليه الجماعة بعد اشارته الى شىء لونه أسود مباشرة .

١٥٢ — المدينة السحرية

منزل — ناد — مدرسة — معسكر **صبية — شباب**

يؤدى اللعبة وسيط وساحر كما فى اللعبة السابقة . ويختفى الوسيط بعيدا عن مكان الاجتماع ويختار أفراد الجماعة اسم مدينة من المدن. يستدعى الساحر الوسيط ثم يلقى عليه اسم مدينة تلو اخرى من المدن المشهورة . يجيب الوسيط (كلا) فيسأله (هل هى المنصورة ؟) فيجيب (كلا) فيسأله (هل هى الاسكندرية ؟) فيجيب « كلا » فيسأله « هل

هى المحلة الكبرى ؟ » فيجيب « كلا » فيسأله هل هى « دمنهور » فيجيب « نعم » .

١٥٣ ـ العصا السحرية

ناد ـ منزل ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ شباب**

يغادر الوسيط مكان الاجتماع . يختار أفراد الجماعة اسم فعل (يتعرف عليه الوسيط) . يستدعى الساحر الوسيط ويبدأ فى سؤاله عن الفعل المختار : يستخدم الساحر عصا ، فاذا ضرب بها الأرض مرة واحدة فمعنى ذلك حرف (ا) ، واذا ضرب بها مرتين فمعنى ذلك الحرف (و) ، ويضرب الأرض ثلاث مرات للحرف (ى) ، اما بقية الحروف للفعل المختار فيتعرف الوسيط عليها من الجمل التى يذكرها الساحر .

فنفرض أن الفعل المتفق عليه هو (وزن) ، فيضرب الساحر الأرض بالعصا مرتين ومعنى ذلك أن الحرف الأول من الفعل (و) ثم يقول الوسيط (زعلان ليه) ومعنى ذلك أن الحرف الثانى (ز) ، ثم يقول (نقو لك الكلمة ومعنى ذلك أن الحرف الثالث (ن) ، فيجيب الوسيط بأن الفعل هو (وزن) .

يجب أن يكون الساحر لبقا ، خفيف الحركة ماهرا فى التمثيل حتى لا يلحظ أفراد الجماعة الطريقة التى يتبعها فى تنفيذ اللعبة .

١٥٤ ـ المرآة السحرية

ناد ـ منزل ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ شباب**

يغادر الوسيط مكان الاجتماع . يحمل الساحر مرآة صغيرة فى يده يجلس أفراد الجماعة فى دائرة . يعلن الساحر أن المرآة تحتفظ للوسيط بصورة أى فرد يرى وجهه فيها ، ثم يناولها لمن يشاء أن يتحقق من ذلك من أفراد الجماعة يستعيد الساحر المرآة ثم يضعها على الأرض وسط المكان . يستدعى الساحر الوسيط ويطلب منه أن يستدل على الشخص الذى انطبعت صورته على المرآة . يتظاهر الوسيط بالنظر الى المرآة بينما هو يرقب حركات واشارات الساحر . يقوم الساحر بتحريك يده

أو عينه تجاه نصف الدائرة التى يجلس فيها الشخص صاحب الصورة، ثم يجلس على الأرض جلسة متشابهة تماما لجلسة صاحب الصـــورة وبذلك يستطيع الوسيط التعرف على الشخص الذى انطبعت صورته على المرآة .

ويجب على الساحر ذأ يغير جلسته بمجرد أن يغير الشخص المراد التعرف عليه جلسته حتى لا يخطىء الوسيط .

١٥٥ ـ الصف المسحور

ناد ـ منزل ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ شباب**

يغادر الوسيط مكان الاجتماع . يقوم الساحر بوضع أربعة أشياء من محتويات المكان فى صف يختار أفراد الجماعة أحد الأشياء المصفوفة ليتعرف عليه الوسيط ، يستدعى الساحر الوسيط ثم يلقى عليه بعض الأسئلة يتبين الشىء المتفق عليه ، ويهتدى الوسيط الى مكان الشىء من عدد حروف الكلمة الأولى فى السؤال ، فالكلمة المكونة من خمسة حروف تدل على أنه الشىء الرابع ، والكلمة المكونة من أربعة تدل على أنه الشىء الثالث . وهكذا . فمثلا يمكن للساحر أن يعين الشىء الأول بأن يقول (هل هو هذا الشىء ؟) ولكى يعين الشىء الثانى يقول : (انت واخد بالك ؟ (ولكى يعين الشىء الرابع يقول (ما تأخذ بالك معايا أنا) وللتمويه على الجماعة يشير الساحر الى أشياء غير متفق عليها ، وهنا يجيب الوسيط بالنفى وبأنها ليست الشىء المتفق عليه .

١٥٦ ـ الكتاب المسحور

ناد ـ منزل ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ شباب**

ترتب عشرة كتب فى صف ، يتفق الساحر والوسيط على اعطاء رقم سرى مسلسل للكتب من اليمين الى اليسار يحفظانه فى عقليهما . يغادر الوسيط المكان . تنتخب الجماعة أحد الكتب . يستدعى الساحرالوسيط الذى عليه أن يلاحظ بالضبط عدد الأسئلة التى يوجهها اليه الساحر ، وعندما يصل عدد الأسئلة الى نفس ورقم الكتاب الذى يشـــير اليه الساحر يكون حينئذ هو الكتاب المتفق عليه .

فمثلا اذا أشار الساحر أول مرة الى كتب خلاف الكتاب الأولفان

الاجابة تكون بالنفى ، ثم اذا أشار فى المرة الثانية الى الكتاب الخامس فان الاجابة تكون بالنفى أيضا ، أما اذا أشار الساحر الى الكتاب الثالث فى المرة الثالثة فان الاجابة تكون « نعم » . وتحتاج هذه اللعبة الى قسط كبير من انتباه كل من الساحر والوسيط اذ عليهما أن يتتبعا فى عقليهما عدد الأسئلة وكذلك أرقام الكتب المرتبة أمامهما .

١٥٧ ـ الدائرة المسحورة

ناد ـ منزل ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ شباب**

توضع عدة أشياء فى دائرة . يغادر الوسيط مكان الاجتماع ،تختار الجماعة أحد الأشياء . يستدعى الساحر الوسيط من الخارج ثم يشير الى أحد الأشياء بشرط ألا يكون الشيء المتفق عليه ، قائلا « هل هو هذا ؟ » فيجيب الوسيط (لا) ، يستمر الساحر فى الاشارة الى أشياء خطأ مرة ثانية وثالثة وهكذا ، حتى يقول الوسيط (لأ) بدلا من (لا) فتكون هذا اشارة للساحر كى يشير الى الشيء المتفق عليه مباشرة ، وهكذا يشير اليه الساحر سائلا سؤالا عاديا كما سبق ، فيجيب الوسيط أنه هو هذا الشيء . يمكن عكس استخدام الكلمات (لا) (لأ) اذا ما أعيدت اللعبة حتى لاتنتبه الجماعة الى سر الأمر .

١٥٨ ـ الأرجل المسحورة

ناد ـ منزل ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ شباب**

يغادر الوسيط مكان الاجتماع . تختار الجماعة أى شيء من محتويات المكان ، يستدعى الساحر الوسيط ويلقى عليه أسئلة مسميا أشياء مختلفة الى أن يصل الى الشيء الذى اختارته الجماعة فيتعرف الوسيط عليه فورا .

وتفسير ذلك أنه اذا كان الشيء المتفق عليه ذا أربع أرجل مثلا . فان الساحر يذكر أشياء ليست لها أرجل ، حتى اذا ما ذكر الشيء المختار فيعرفه الوسيط بسهولة . أما اذا اتفقت الجماعة على شيء ليست له أرجل فان الساحر يبدأ بذكر أشياء لها أرجل ثم يذكر الشيء المتفق عليه فيتعرف عليه الوسيط بسهولة .

١٥٩ ـ اليد السحرية

ناد ـ منزل ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ شباب**

يعلن الساحر أن فى استطاعته ، اذا ما أدار ظهره لأفراد الجماعة ، ورفع أحدهم يده فوق رأسه أن يعرف اليد التى رفعت . يطلب الساحر من أى فرد من أفراد الجماعة أن يتقدم اليه ويضع كلتا يديه والكفين الى أسفل على منضدة أمام الساحر . يدير الساحر ظهره ويطلب من اللاعب أن ينفذ ما يؤمر به ، يبدأ الساحر أوامره بأن يطلب من اللاعب رفع احدى يديه فوق رأسه ثم الدوران الى جهة اليمين ثم العودة الى الأمام ، ثم خفض الذراع المرفوعة ووضع اليد بجوار اليد الأخرى على المنضدة . يدير الساحر ظهره ليواجه اللاعب ليتعرف على اليد التى كانت مرفوعة . يتأمل الساحر اليدين ثم يتظاهر بفحص الساقين جيدا ثم يعلن عن اليد المرفوعة ويستدل الساحر على اليد التى رفعت بسهولة لأن لونها سيكون باهتا بالنسبة للون الذراع التى لم ترفع نظرا لسير الدم أسفل أثناء رفع الذراع .

١٦٠ ـ الرسائل المسحورة

تميل الصبية والفتية الى تحرير رسائل بحبر غامض كما يميلون الى استخدام الكتابة السرية ، ولتحقيق هـذه الرغبة لديهم يستخدم عصير الليمون بدلا من الحبر ، وتكتب الرسائل بريشة جديدة . فاذا ما جف العصير فلا ترى الكتابة على الورقة لكنها لا تلبث أن تظهر بمجرد تعرض الورقة للهب خافت أو اذا مرر عليها قضيب ساخن من الحديد .