القسم الثالث

ألعاب حركية

والغرض من هذه الألعاب تنشيط أجهزة الجسم المختلفة ، وتنمية القوة العضلية ، وزيادة القدرة على الجرى والقفز والمراوغة ، وضبط استخدام اليد والقدم مع العين ، هذ فضلا عن قيمتها الاجتماعية والخلقية .

ويجب أن تشتمل برامج نشاط الأندية والمعسكرات والمدارس على عدد وافر من أشكالها المختلفة .

١٦١ ـ المنطقة الحرام

ناد ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ فتية**

ترسم دائرتان احداهما داخل الأخرى على أن يكون نصف قطر الدائرة الداخلية مترا والدائرة الخارجية ثلاثة أمتار . يقف اللاعبون على الدائرة الخارجية متشابكى الأيدى .

بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يجذب اللاعبون أحدهم الآخر . يستبعد من اللعب من يلمس الدائرة الداخلية أو يدخلها . تستمر اللعبة لتحديد اللاعب الفائز . يفوز اللاعب الذى يبقى بمفرده حتى آخر اللعبة .

١٦٢ ـ أسراب الحمام

ناد ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ فتية**

يقف اللاعبون حول الرائد . تبدأ اللعبة بأن يقول الرائد : « الحمام ثلاثات أو أربعات أو خمسات مثلا » أو يقول الحمام يطير . أو الحمام يهبط على الأرض ، يستبعد كل لاعب لا يتمكن من تلبية أمر الرائد فيتباطأ أو يؤدى عكس المطلوب . يفوز اللاعب الذى يبقى حتى آخر اللعبة .

١٦٣ ـ اللاعب الثالث

ناد ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ فتية**

يقف اللاعبون فى دائرتين متداخلتين متجهين للداخل ، على أن يكون

كل لاعب وراء الآخر ، ينتخب الرائد لاعبين يقف أحدهما داخل الدائرة ويقف الآخر خارجها .

بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يجرى اللاعبان كل منهما وراء الآخر ، حتى اذا وقف اللاعب الخارجى أمام أى زوج ، وجب على الثالث الذى على محيط الدائرة الخارجية أن يجرى حول الدائرة حتى لا يلحق به اللاعب الذى فى داخل الدائرة ، واذا نجح فى اللحاق به وتمكن من مسكه قبل أن يقف أمام زوج آخر أو وهو غير منتبه ، يأخذ كل منهما مكان الآخر . وتستمر اللعبة لمدة عشر دقائق .

١٦٤ ـ البوصلة

نادٍ ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ فتية**

يجلس اللاعبون فى دائرة . يمسك كل منهم بطرف ملاءة أو غطاء أرض من المشمع موضوع عليه كرة تنس . ينتخب لاعب يقف خارج الدائرة .

بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يحرك اللاعبون الكرة برفع وخفض الملاءة كى لا يمكنوا اللاعب الخارجى من مسك الكرة ، اذا نجح اللاعب فى مسكها يتبادل مكانه مع اللاعب الذى أخذت من أمامه الكرة ، تستمر اللعبة لمدة عشر دقائق .

١٦٥ ـ احتلال المعسكر

نادٍ ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ فتية**

يقسم اللاعبون أقساما متساوية : يرسم مستطيل أو مربع بالطباشير يسع أفراد قسم . يقف أفراد بقية الأقسام حول المربع أو المستطيل .

بعد الاشارة تبأ اللعبة بأن يجتهد أفراد كل قسم فى احتلال الملعب، بطرد من بداخله ، باستخدام الكتف فقط فى دفعهم بعضهم البعض لآخر تستمر اللعبة لمدة عشر دقائق .

يفوز القسم الذى يحتل أكبر عدد من أفراده المساحة المحددة فى مدة اللعبة المقررة .

١٦٦ ـ صيد الحمام

مدرسة ـ معسكر **صبية**

يقسم اللاعبون قسمين ، يقف أفراد أحدهما داخل مربع مرسوم على

الأرض بالطباشير . يقسم القسم الآخر الى قسمين آخرين . يقف كل منهما على هيئة صف مواجه للدائرة أو المربع على بعد خمسة أمتار منها بحيث تكون الدائرة أو المربع محصورا بين الصفين . يطلق على القسم الأول الواقف بالدائرة اسم (حمام) وعلى القسمين الآخرين اسم (الصيادون) . يعطى فريق (الصيادون) كرة قدم .

بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يلقى أحد الصيادين الكرة محاولا اصابة الحمام . تستبعد الحمامة التى تلمس بالكرة . يستمر الصيادون فى صيد الحمام مدة دقيقتين يتبادل بعدهما الصيادون والحمام أماكنهم ويستأنفان اللعب . كما سبق ذكره ، لمدة أخرى ، يحصى عدد الحمام المتبقى بالمربع فى الحالتين .

يفوز القسم الذى يبقى من أفراده أكبر عدد داخل المربع بعد انتهاء مدة اللعب . ولزيادة صعوبة اللعبة تستخدم أكثر من كرة .

١٦٧ ـ الدلو والكرة

ناد ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ فتية**

يقف أحد اللاعبين فوق دلو أو برميل مقلوب ومعه مضرب خشبى أو مضرب تنس ، يقف بقية الأفراد على شكل دائرة وعلى بعد أربعة أمتار منه ، ويعطى أحدهما كرة تنس . يحاول كل فرد اصابة الدلو أو البرميل بالكرة ، وعلى لاعب الوسط أن يدافع عنه بالمضرب فيمنع لمسه بالكرة ، اذا أصاب أى لاعب الدلو أو البرميل ، فانه يأخذ مكان لاعب الوسط للدفاع عن الدلو . وهكذا تستمر اللعبة لمدة عشر دقائق .

١٦٨ ـ القنابل اليدوية

ناد ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ فتية**

يقسم اللاعبون أقساما متساوية . يعطى أحد الأقسام كرات تنس (القنابل) بعدد أفراده ، وينتشرون فى أنحاء الملعب . يقف أفراد بقية الأقسام حول الرائد لكى يعطى كل قسم رسالة يوصلها الى مكان ما يقف عنده مساعد الرائد .

يفوز القسم الذى يستطيع تمرير الرسالة بين أفراده للوصول بها الى مساعد الرائد دون أن يصاب أى فرد باحدى القنابل (تلمسه احدى الكرات » ، مع ملاحظة أنه لا يجوز لأى لاعب يلمس بالكرة وبيده الرسالة ، أن يمررها الى لاعب آخر .

١٦٩ — كرة القوس

ناد — مدرسة — معسكر **صبية — فتية**

يقسم اللاعبون قسمين متساويين يقفان فى صفين متواجهين بينهما مسافة أربعة أمتار . يقف الأفراد فى وضع (الوقوف مع فتح الرجلين) وفى يد كل فرد كرة تنس .

بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يحاول كل لاعب تمرير كرة بين ساق اللاعب الذى أمامه ولكل لاعب الحق فى ثلاث محاولات . تمنح نقطة لكل اصابة ناجحة ويحصى عدد النقط فى النهاية .

يفوز القسم الحاصل على أكبر عدد من النقط .

١٧٠ — الهجوم والدفاع

مدرسة — معسكر **صبية — فتية**

يقسم اللاعبون قسمين متساويين يقف كل منهما فى مساحة محددة بالطباشير قدرها ٢٥ مترا مربعا . يوضع على الضلع الخلفى للمربع بعض الأشياء المختلفة بعدد أفراد الفريق .

بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يهاجم أفراد كل قسم الآخر لأخذ الأشياء الموضوعة على الخط الخلفى ويقومون بالدفاع فى نفس الوقت عن الأشياء الخاصة بهم . يقبض على كل فرد يوجد بمربع القسم الآخر، ويقف خلف الأشياء الموضوعة على الخط .

تستمر اللعبة لمدة ربع ساعة .

يفوز القسم الذى يستطيع أخذ أكبر عدد من أشياء القسم الآخر بعد انتهاء زمن اللعب .

يلاحظ عدم القبض على أى لاعب يحمل أحد الأشياء وهو فى طريقه الى مكان قسمه كما لا يسمح لأى قسم بأخذ أى شىء الا اذا أفرج أولا عن المقبوض عليهم من قسمهم وذلك بلمسهم .

١٧١ ـ الدفاع عن العلم

مدرسة ـ معسكر **صبية ـ فتية**

يقسم اللاعبون قسمين متساويين . يرسم خط طوله ١٥ مترا على الأرض بالجير ، ويثبت فى نهايته علمان ، وترسم حولهما دائرتان نصف قطر كل منهما متر ونصف . ينتخب لاعب من كل قسم ليقف عند العلم ويطلق عليه اسم « حارس العلم » . تقف بقية أفراد القسمين أزواجا على أن يتمثل كل زوج وفرد من القسم الأول ، وآخر من القسم الثانى ، تنتشر هذه الأزواج فى أرض الملعب .

بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يقذف الرائد الكرة بين رئيسى الفريقين عند منتصف الخط . يتبادل اللاعبون الكرة الى أن تصل الى أقرب زوج من العلم المضاد للاعب الذى بيده الكرة . يحاول اللاعب قذف الكرة نحو العلم ، فاذا أصيب العلم تمنح نقطة للفريق . تستمر اللعبة لمدة عشرين دقيقة على شوطين بينهما خمس دقائق للراحة .

يفوز القسم الذى يحصل على أكبر عدد من النقط بعد انتهاء زمن اللعب .

١٧٢ ـ اسكندرية اسكندرونة

حفلة سمر ـ مدرسة ـ معسكر صبية

يقف اللاعبون فى أى مكان مواجهين الرائد . تبدأ اللعبة بأن يذكر الرائد احدى الكلمتين « اسكندرية » أو « اسكندرونة » بصوت واضح مع تطويل حرف النون بأن يقول « اسكندر .. » أو « اسكندر ... » فاذا كانت الكلمة الأولى وجب على جميع اللاعبين الانحناء للامام ، أما اذا كانت الكلمة الثانية ، فيجب عليهم ألا يتحركوا . يستبعد من اللعب كل من يخطىء . وهكذا تستمر اللعبة .

يفوز اللاعب الذى يستمر فى اللعب بمفرده دون أن يخطىء .

١٧٣ ـ الكراسى الموسيقية للعائلات

حفلة سمر ـ حفلة عامة **صبية ـ أولياء أمور**

تعد كراسى بعدد يقل واحدا عن عدد المشتركين من أولياء الأمور ، وتوضح على هيئة دائرة . يقف أولياء الأمور ومعهم أبناؤهم على محيط دائرة ترسم على الأرض على بعد ثلاثة أمتار من الكراسى ، تعزف الموسيقى فيجرى المتسابقون خارج الدائرة حتى اذا وقف العزف انطلق كل أب ومعه ابنه ليجلس هو أولا على كرسى ثم يحمل ابنه ليجلسه على ركبتيه . يستبعد من المسابقة من يفشل فى ذلك ، ثم يستبعد كرسى من الكراسى . ويستأنف السباق بعزف الموسيقى . وهكذا تستمر المسابقة الى أن يبقى شخص واحد فيعتبر فائزا . ويمكن استبعاد كرسيين ومتسابقين كل مرة اذا كان عدد المتسابقين كبيرا .

كما يمكن التنويع فى المسابقة المذكورة بأن :

١ ـ يعطى كل متسابق وسادة صغيرة بلون معين ويرتدى شريطا بلون وسادته . وعند العزف يضع المتسابق وسادته على محيط الدائرة الخارجية حتى اذا وقف العزف يأخذها ليضعها فوق الكرسى الذى يحاول الجلوس عليه . يستبعد المتسابق الذى يفشل فى أخذ وسادته والجلوس فوقها على الكرسى .

٢ ـ يتسابق اللاعبون أزواجا بحيث يشمل كل زوج لاعبا كبيرا يمثل (حصانا) ولاعبا صغيرا يمثل (راكبا) يقف كل زوج خارج محيط الدائرة حتى تعزف الموسيقى فيركب كل متسابق جواده ويجرى به خارج الدائرة ، حتى اذا وقفت الموسيقى يهبط الراكب ويجرى ليجلس على كرسى ، بينما ينتظره حصانه خارج الدائرة . اذا فشل الراكب فى الجلوس يستبعد هو وحصانه .

٣ ـ يمكن استخدام الحمير والدراجات بدلا من الأفراد .

٤ ـ يجرى كل متسابق فى زكيبة، وتوضع عدد من الوسائد الصغيرة بدلا من الكراسى ، وعندما تقف الموسيقى يحاول كل لاعب الرقود على احدى الوسائد . ويلاحظ عدم اقامة هذه المسابقة فى الملاعب المتربة حتى لا تثير الغبار .

١٧٤ ـ العصا الموسيقية

ناد ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ فتية**

يقف اللاعبون فى دائرة وفى يد كل مهم عصا كشاف ما عدا واحدا.

بعد الاشارة تبدأ اللعبة على أنغام الموسيقى بأن يترك كل لاعب عصاه رأسية ويحاول أن يمسك العصا التى تركها زميله الذى على يمينه ثم التى تليها ، وهكذا الى أن تقف الموسيقى ، فيقف اللاعبون على أثرها وفى يد كل منهم عصاه . يستبعد من اللعب كل لاعب تسقط منه العصا أو من يفشل فى الحصول على عصا بعد توقف الموسيقى . وهكذا يستمر اللعب .

يفوز اللاعب الذى يبقى حتى آخر اللعبة بمفرده .

١٧٥ ـ البالون الحائر

ناد ـ مدرسة **صبية ـ شباب**

يقسم اللاعبون قسمين متساويين يجلس أفرادهما على الأرض مع امتداد الرجلين فى صفين متواجهين ، وبشرط أن تكون أقدام كل قسم ملامسة للآخر ، يستند اللاعبون على الأرض بوضع أيديهم خلف ظهورهم .

بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يرمى الرائد بالونا على الأقدام ، فيحاول كل فريق ضربها الى أعلى بالقدم أو بالرأس لكى تمر فوق رؤوس الفريق المضاد . تحتسب نقطة لكل فريق ينجح فى هذه المحاولة . لا يسمح اللاعبين بضرب البالون بأى جزء من أجزاء الجسم سوى الرأس والقدم اذا ضرب أحد أفراد الفريقين البالون فمرت فوق رؤوس فريقه ، فانها تحتسب نقطة ضده . تتراوح مدة اللعب ١٠ : ١٥ دقيقة .

يفوز القسم الذى يحصل على أكبر عدد من النقط خلال الزمن المحدد .

١٧٦ ـ لمس الهدف

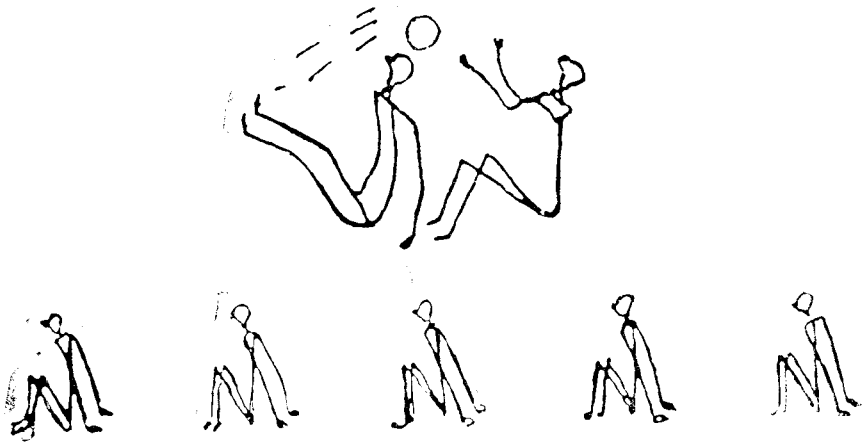
ناد ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ فتية**

يقف اللاعبون فى دائرة مع تباعد المسافات بين الأفراد ، عدا لاعبا يطلق عليه « لاعب الوسط » يقف فى مركز الدائرة ومعه كرة قدم . يرمى

لاعب الوسط الكرة نحو أى لاعب فى الدائرة فيجرى هذا اللاعب بسرعة ليضع الكرة فى مركز الدائرة ثم يجرى وراء لاعب الوسط الذى يحاول لمس الكرة . اذا نجح لاعب الوسط فى لمس الكرة يأخذ المكان الخالى بالدائرة ويصبح اللاعب الآخر هو لاعب الوسط ، أما اذا أمسك قبل لمسه الكرة فانه يعود ثانية الى المركز ليقذف الكرة من جديد . تستمر اللعبة لمدة عشر دقائق .

١٧٧ - أمواج البحر

ناد - مدرسة - معسكر **صبية - فتية**



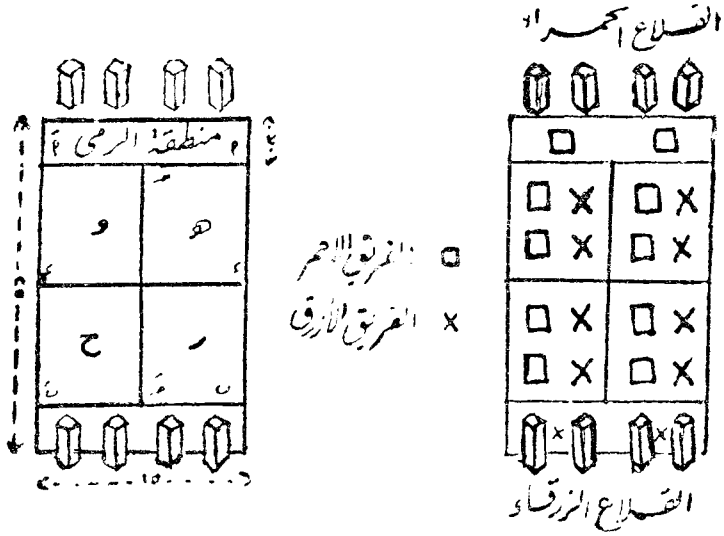
يقسم اللاعبون أربعة أقسام متساوية يقف كل منها فى قاطرة . يتخذ الأفراد وضع الجلوس على الأرض . يعطى اللاعب الأول من كل قاطرة كيس حب يقبض عليه بقدميه .

عند الاشارة تبدأ اللعبة بأن يقوم اللاعب الأول من كل قاطرة بالدحرجة الى الخلف محاولات تمرير الكيس بقدميه للاعب الذى يليه فى القاطرة ، يكرر اللاعب الثانى من كل قاطرة تمرير الكيس بنفس الطريقة الى اللاعب الذى يليه ، وهكذا تستمر اللعبة الى أن يصل الكيس الى آخر لاعب فى القاطرة .

تفوز القاطرة التى تنتهى أولا .

١٧٨ - الكرة المدمرة

مدرسة - معسكر **صبية - فتية - شباب**



يرسم على الأرض مستطيل مساحته ٢٥ × ١٥ مترا ، وخطان ا ا ، ب ب على بعد ثلاثة أمتار من خطى العرض . وهذان الخطان يحددان منطقة الرمى . تقسم المساحة الباقية من المستطيل بخط طولى حـ حـ وخط أفقى د د الى أربعة أقسام متساوية هى مناطق هـ ، و ، ح ، ط .

توضع أربعة قوائم على كل من خطى العرض ويطلق على احدى مجموعتى القوائم (القلاع الحمراء) والأخرى (القلاع الزرقاء) كما هو موضح بالشكل . تستخدم كرة القدم فى اللعب . يتكون كل فريق من عشرة لاعبين . يرمز للفريق الأول بعلامة (□) والفريق الثانى بعلامة (×) ويقف لاعبان من كل فريق فى كل مربع ويقوم اللاعبان الباقيان من كل فريق بحراسة قلاع فريقه ويتخذا مكانهما فى منطقة الرمى .

بعد الاشارة يبدأ اللعب برمى الحكم بالكرة بالقرب من الخط ب ب بين أى لاعبين يمثلان الفريقين فى أى مربع ، على أن يقف اللاعبان وجها لوجه بينهما مسافة مترين ، على أن تكون الكتف اليسرى مواجهة هدف الفريق المضاد ، تصبح الكرة فى اللعب بعد أن يحصل أحد اللاعبين على

الكرة من رمية الحكم ، يحاول اللاعب تمرير الكرة لزملائه فى المربعات الأخرى لاصابة القلاع . تحتسب الاصابة اذا سددت من خارج منطقة الرمى وأوقعت احدى القلاع . يبدأ اللعب بعد الاصابة بأن يرمى الحكم الكرة بنفس طريقة البداية ، مع مراعاة القواعد الآتية :

١ — لا يسمح بالجرى بالكرة أثناء اللعب ، وعلى اللاعب أن يتخلص منها فى زمن لا يزيد عن ثلاث ثوان من وقت تسلمها .

٢ — لا يجوز لأكثر من لاعب الهجوم على لاعب مضاد ، وهو متأهب لحيازة الكرة .

٣ — لا يجوز ضرب الكرة وهى طائرة فى الهواء بل يجب لقفها وتمريرها ، كما لا يجوز أخذ الكرة من بين يدى الخصم .

٤ — لا يسمح للاعبين بمغادرة مربعاتهم أثناء اللعب .

تعطى الكرة للفريق المضاد بعد كل مخالفة للقواعد السابقة الذكر. أما اذا أخطأ لاعبان يمثلان الفريقين ، فيقوم الحكم بقذف الكرة فى الهواء بينهما .

٥ — يسمح للحارس بالتحرك فى أى مكان بالملعب ، ولكن لا يسمح له برمى أو ركل أو ضرب الكرة الا فى منطقة الرمى .

٦ — اذا خرجت الكرة من الخطوط الجانبية فتعاد الى الملعب بأن يقذفها زميل اللاعب الذى لمس الكرة ، اما اذا خرجت من أحد خطى العرض فيعيدها الحارس الى الملعب .

٧ — يعاد القائم الى وضعه بعد سقوطه اثر اصابة .

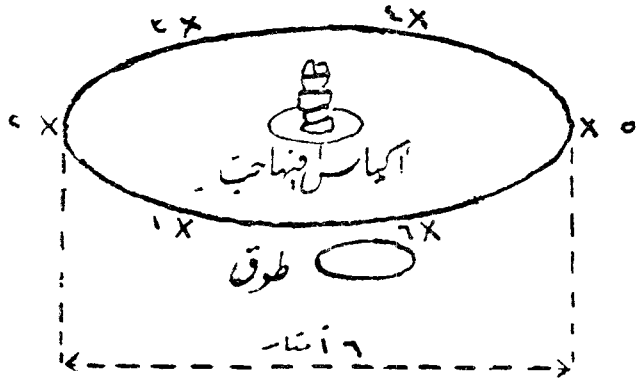
٨ — زمن المباراة ثلاثون دقيقة على شوطين بينهما خمس دقائق للراحة ويتبادل الفريقان اماكنهما بعد الشوط الأول .

يفوز الفريق الذى يحصل على أكبر عدد من النقط .

١٧٩ — دائرة كيس الحب

نادٍ — مدرسة — معسكر **صبية — شباب**

يقسم اللاعبون أقساما متساوية من ٦ : ٨ افراد . يرسم لكل قسم دائرة قطرها ستة أمتار ، يقف أحد الأفراد فى مركز الدائرة وبجواره ستة أكياس حب .



وتقف بقية الافراد على محيط الدائرة على أبعاد متساوية . يرسم خلف اللاعب السادس على محيط الدائرة دائرة صغيرة أو يوضع طوق خشبى كما هو موضح بالشكل .

بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يأخذ لاعب الوسط كيس حب ويقذفه اللاعب الأول الذى يقذفه بدوره للاعب الثانى على يساره وفى اتجاه عقرب الساعة تستمر اللعبة بقذف الكرة بين الأفراد حتى يعود كيس الحب مرة أخرى للاعب الأول فيضعه فى الدائرة التى خلفه وينادى بصوت عال « واحد » . وهكذا بالنسبة لبقية الأكياس حتى الكيس السادس .

يفوز القسم الذى يضع أكياسه الستة أولا فى الدائرة الصغرى .

١٨٠ ـ محاورة الطواف

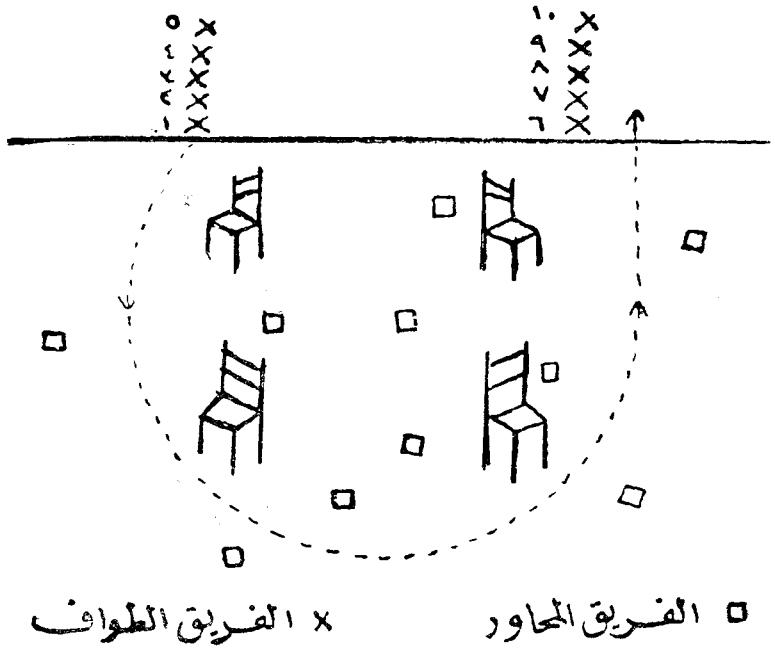
ناد ـ مدرسة ـ معسكر صبية ـ فتية ـ شباب

توضع أربعة كراسى (أو أكياس حب) على هيئة مربع طول ضلعه أربعة امتار . يرسم الخط (ا ب) على بعد عشرة امتار من الكراسى .

يقسم اللاعبون قسمين متساويين يشتمل كل منهما على عشرة أفراد يطلق على القسم الأول اسم « الطواف » والقسم الثانى اسم « المحاور» يقف قسم « الطواف » على الخط (ا ب) كما هو موضح بالشكل، ويعطى اللاعب الاول كرة قدم .

ينتشر قسم (المحاور) فى أى مكان سواء داخل المربع المكون من الكراسى أو خارجه .

بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يركل اللاعب الأول الكرة بقدمه محاولا ارسالها أبعد ما يمكن ، يحاول القسم (المحاور) أن يحصل على الكرة لكى يضرب بها اللاعب الذى ضربها قبل أن يستطيع الجرى حول المربع



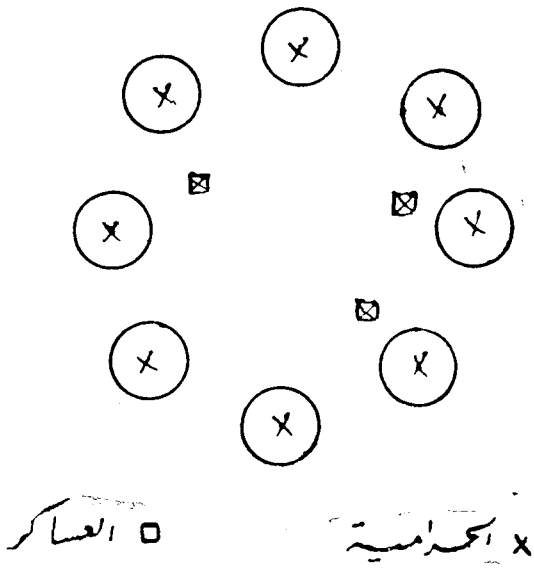
والعودة الى آخر القاطرة ، اذا نجح فى ذلك قسم (المحاور) احتسبت له نقطة . أما اذا فشلت المحاولة فتحتسب نقطة لقسم (الطواف) تستمر اللعبة على هذا النحو الى أن ينتهى جميع أفراد قسم (الطواف) من ركل الكرة والطواف حول المربع ، يحصى عدد النقط ويتبادل القسمان أماكنهما فيصبح القسم (المحاور) (طواف) وبالعكس . يلاحظ تمييز القسمين عن بعضهما باستخدام الأشرطة الملونة .

يفوز القسم الحاصل على أكبر عدد من النقط .

١٨١ ـ العساكر والحرامية

مدرسة ـ معسكر **صبية ـ فتية**

ينتخب ثلاثة لاعبين من المشتركين ويطلق عليهم اسم « العساكر » . تقف بقية الأفراد فى دائرة صغيرة ترسم على دائرة كبيرة بحيث تكون



المسافات بين الدوائر الصغيرة متساوية ، ويطلق عليهم اسم «حرامية» كما هو موضح بالشكل . يعطى أحد « الحرامية » كيس حب (وهو يمثل الجوهرة) .

بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يحاول (الحرامية) المحافظة على الجوهرة بأن يتبادلوها فى اتجاه دون أن يخرجوا من الدوائر الصغيرة. يحاول (العساكر) الحصول على الجوهرة وذلك :

١ ـ بلمس الحرامى الذى بيده الجوهرة قبل قذفها .
٢ ـ بالتقاطها من الأرض عند سقوطها .
٣ ـ بمسك الجوهرة أثناء تبادلها .

اذا استطاع أحد العساكر الحصول على الجوهرة باحدى الطرق السالفة الذكر أبدل مكانه مع :

١ ــ اللاعب الذى لمس وبيده الجوهرة .

٢ ــ اللاعب الذى يستطيع لقط الجوهرة أو الذى سقطت بجواره .

تستمر اللعبة على هذا النحو لمدة لا تزيد عن ربع ساعة .

١٨٢ ــ وابورات السكة الحديد

مدرسة ــ معسكر **صبية**

يرسم خطان متوازيان بينهما مسافة ثلاثة أمتار فى كل ركن من أركان الملعب ، ويطلق على كل ركن اسما من اسماء محطات السكة الحديد الكبيرة .

يقسم اللاعبون ثمانية أقسام متساوية . يحمل أفراد كل قسمين منها أشرطة من لون واحد . ويقفون عند ركن من الأركان الأربعة . ينتخب لاعب من كل قسم يقف عند أول كل خط ممسكا بطوق كبير ومواجها مكان اللعب . ويطلق عليه اسم (القاطرة) .

بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن ينشر اللاعبون ــ عدا الممثلين للقاطرة ــ عند سماع صفارة الرائد يقفون فى أماكنهم ، وتخرج القاطرات وأطواقهم فى وسطهم لتلمس أفرادها الحاملين لنفس اللون ، يتبع كل لاعب يلمس قاطرته وذلك بأن يمسك أول لاعب الطوق وتمسك بقية الأفراد كل فى دوره وسط اللاعب الذى أمامه . تذهب القاطرة بعد لمس نصف عدد اللون الخاص بها الى محطتها . وتقف على الخط الخاص بها مواجهة الملعب .

يفوز الأفراد الذين يصلون الى محطتها أولا وينادى باسم المحطة بصوت عال .

١٨٣ ــ اصابة هدف الكرة

مدرسة ــ معسكر **صبية ــ فتية**

يقسم اللاعبون أقساما متساوية ، ترسم مستطيلات مساحة كل منها

الحرف الأحمر
الحرف الأزرق
الفيروس الأحمر
الفيروس الأزرق

٢ × ٣ أمتار على حائط يكون الضلع الأسفل لكل مستطيل هومستوى أرض اللعب ، وأن تكون المستطيلات على أبعاد متساوية عن بعضها البعض الاخر . يرسم خط مواز للحائط على بعد من ٥ : ٨ امتار ، ويوضع عليه وأمام كل مستطيل كرة قدم ، كما هوموضح بالشكل . يقف أفراد كل قسم على هيئة قاطرة خلف الخط مواجهين الحائط عدا واحدا يقف بجوار المستطيل وبيده قطعة من الطباشير .

بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يركل أفراد كل قاطرة الكرة بأقدامهم بالترتيب بقصد لمس الحائط داخل المستطيلات بالكرة . يضع اللاعب الواقف بجوار الحائط علامة بالطباشير عن كل اصابة ناجحة على الحائط وذلك بالترتيب التالى :

يركل اللاعب الأول من كل قاطرة الكرة بقدمه ثم يذهب ليأخذ مكان اللاعب الواقف بجوار الحائط ، بعد أن يكون هذا اللاعب قد ترك مكانه وذهب الى آخر قاطرته . تستمر اللعبة الى أن يأخذ كل لاعب فى القاطرات دوره . يحصى عدد العلامات عند كل مستطيل .

يفوز القسم الحاصل على أكبر عدد من العلامات .

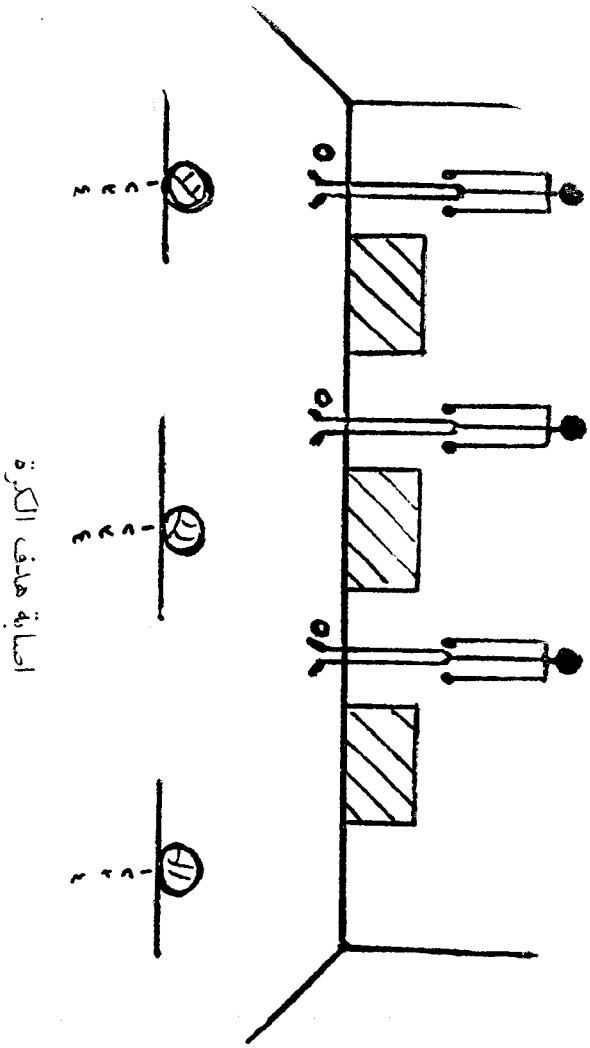
١٨٤ ـ هيا الى العمل

مدرسة ـ معسكر **صبية ـ فتية**

يقسم اللاعبون قسمين متساويين من ٦ : ٨ أفراد ، ويميز أفراد القسمين بلونين مختلفين (الأزرق والأحمر مثلا) . ينتشر اللاعبون فى أنحاء الملعب . ترسم دائرتان ، قطر الواحدة ثمانية أمتار بينهما مسافة قدرها أربعون مترا ، يوضع فى وسط كل دائرة هدف عبارة عن قطعتى خشب أو قالبى طوب فوق بعضهما ، كما هو موضح بالشكل .

غرض المسابقة هو حماية أفراد كل قسم لهدفهم ومهاجمة هدف القسم الآخر ، تجرى قرعة بين رئيسى القسمين ، ويعطى الفائز بالقرعة كرة قدم .

بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يجرى اللاعب الذى بيده الكرة محالاو الوصول الى دائرة القسم الآخر لاسقاط الهدف الموجود بها دون أن



اصابة هدف الكرة

يلمسه لاعب من الفريق المضاد . اذا نجح فى ذلك يمنح فريقه نقطة . أما اذا لمسه لاعب من الفريق المضاد فعليه أن يثبت مكانه ويمرر الكرة الى أقرب زميل ، الذى يحاول بدوره الجرى بها لاصابة الهدف . ويراعى فى هذه المسابقة :

١ ــ عدم استخدام العنف فى اللعب أو لمس اللاعب الذى بيده الكرة .

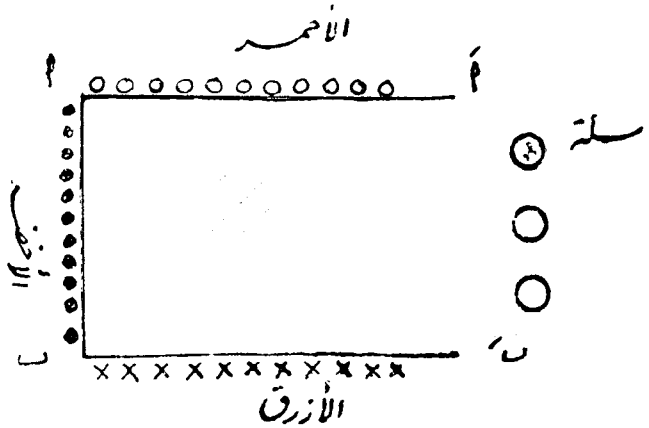
٢ ــ اذا وطئ قدما أو قدم اللاعب الذى بيده الكرة الدائرة وهو يحاول اصابة الهدف ، تعطى الكرة لأحد أفراد القسم الآخر الذى يبدأ اللعب من جديد .

٣ ــ يمكن لأى لاعب لحصول على الكرة أثناء تمريرها فقط .

٤ ــ تقام المسابقة لمدة ربع ساعة وتحصى بعدها نقط كل قسم . يفوز القسم الحاصل على أكبر عدد من النقط .

١٨٥ ــ تفادى الألغام

مدرسة ــ معسكر **صبية ــ فتية**



يقسم اللاعبون ثلاثة اقسام متساوية (الأحمر ، والأزرق والأخضر) يرسم خطان متوازيان ا ا َ ، ب ب َ بينهما مسافة قدرها ٨ : ١٠ أمتار . ثم يوصل الخط ا َ ب َ . يقف أفراد القسم الأحمر خلف الخط ا ا َ ، والأزرق خلف الخط ا َ ب ب َ والأخضر خلف الخط ا َ ب َ . توضع ثلاث سلال فى الجهة المقابلة للخط ا ب خارج حدود المستقبل ويوضع فى كل منها أشياء مختلفة بحيث يكون فى كل منها عدد مسار لعدد أفراد القسم الواحد .

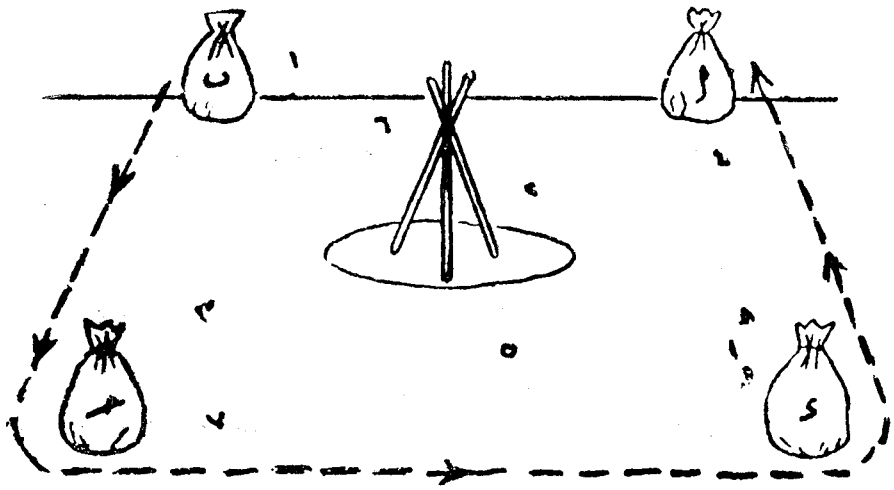
فيوضع فى السلة الأولى كرات تنس ، والثانية أكياس حب ، والثالثة قطع طباشير . يعطى الفريق الأحمر كرة قدم .

بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يجرى أفراد الفريق الأخضر نحو السلال ويحاول كل لاعب أخذ شيء واحد من احدى السلال ليعود به الى خطة ، ويحاول فى نفس الوقت أفراد الفريقين الأزرق والأحمر لمس أفراد الفريق الأخضر بالكرة تحت الوسط أثناء ذهابهم الى السلال والعودة منها ، اذا لمس أى لاعب الكرة ينضم للفريق الذى أصابه ، أما اذا لم يلمس فيحتسب نقطة لفريقه عن كل شيء يرجع به الى خطه . تستمر المسابقة الى أن يلمس أفراد الفريق الأخضر او ينتهى الأفراد الباقون ، دون لمس ، من نقل ثلاثة أشياء مختلفة . تتبادل الأقسام عمل الفريق الأخضر الى أن يأخذ كل قسم مكانه وراء الخط ا ب يحصى عدد النقط التى حصل عليها كل قسم .

يفوز القسم الحاصل على أكبر عدد من النقط .

١٧٦ — الطواف المصرى

مدرسة — معسكر **صبية — فتية**



توضع أربعة كراسى ا ، ب ، حـ ، د أو ما يقوم مقامها من أكياس مملوءة بالقش على هيئة مربع طول ضلعه ١٣ مترا . ترسم دائرة فى وسط

المربع قطرها ٥ أمتار . يوضع فى وسط الدائرة هدف (عبارة عن ثلاث عصى مربوطة مع بعضها من أعلى كما هو موضح بالشكل) . يرسم خط مواز للكرسيين ا ب ويطلق عليه خط البداية .

يقسم اللاعبون قسمين متساويين يطلق على أحدهما اسم فريق (الطواف) والآخر فريق (المنتشرين) يتخذ أفراد فريق (المنتشرين) أماكنهم داخل وخارج المربع ، بينما يقف اللاعب الأول من فريق (الطواف) عند خط البداية وبيده كرة قدم ، واللاعب الثانى أمام الهدف الذى بالدائرة ليدافع عنه ويحول دون اصابته .

بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يضرب اللاعب الأول الكرة بقدمه أو يقذفها بيديه الى أقصى مسافة ممكنة أمام خط البداية ثم يطوف حول الكراسى الأربعة فى اتجاه عقرب الساعة لكى يعود الى مكانه قبل أن يتمكن أفراد فريق المنتشرين من الحصول على الكرة وتمريرها فيمابينهم لاسقاط الهدف الموجود . اذا نجح اللاعب فى ذلك يمنح فريقه نقطة ، يأخذ اللاعب الأول مكان اللاعب الثانى عند الدائرة واللاعب الثالث مكان اللاعب الأول عندخط البداية ، وهكذا حتى يأخذ كل لاعب مكانه عند خط البداية ، يتبادل الفريقان عملهما فيصبح فريق (الطواف) (منتشرين) ، وبالعكس . ويحصى عدد النقط .

يفوز الفريق الحاصل على أكبر عدد من النقط مع مراعاة :

١ ــ ألا يلمس أى لاعب من فريق المنتشرين فى الدائرة أو يضع قدمه بداخلها ، وتعطى نصف نقطة لفريق الطواف جزاء لذلك .

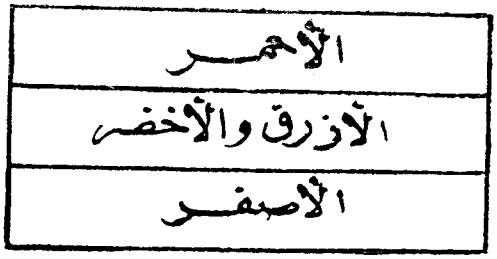
٢ ــ للاعب المدافع عن الهدف الحق فى وقف أى هجوم على الدائرة وذلك بصد الكرة بيديه ، كما يكون له الحق فى دخول الدائرة .

١٨٧ ــ اقتحام المناطق

نادٍ ــ مدرسة ــ معسكر **صبية ــ فتية**

يقسم اللاعبون أربعة أقسام متساوية (الأحمر ، والأزرق ، والأخضر والأصفر) ترسم أربع مناطق . كما هو موضح بالشكل ، تقف بها الأقسام الأربعة ، عند الاشارة تبدأ اللعبة بأن يتبادل أفراد قسمى الأحمر والأصفر

الكرة غير المنطقة الوسطى ، اذا نجح أحد أفراد قسمى منطقة الوسطى (الأزرق والأخضر) فى مسك الكرة يستبعد من اللعب . تستمر اللعبة

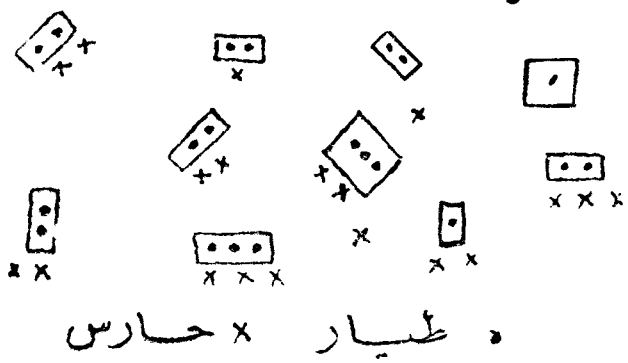


على هذا الشكل حتى يستطيع أفراد أحد القسمين ــ الأزرق والأخضر ــ الخروج من المنطقة الوسطى ، ويعتبر حينئذ فائزا . يتبادل القسمان الأحمر والأصفر أماكنهما مع القسمين الأزرق والأخضر ، وتبدأ اللعبة من جديد للحصول على الفائز من القسمين الأزرق والأخضر .

يتقابل القسم الفائز من الأحمر والأصفر مع القسم الفائز من الأزرق والأخضر للحصول على القسم الفائز فى اللعبة .

١٨٨ ــ المطارات

مدرسة ــ معسكر ــ ناد **صبيبة**



يقسم اللاعبون قسمين متساويين ، يطلق اسم « الطيارين » على أفراد أحد القسمين ، واسم (الحراس) على أفراد القسم الآخر . وترسم مستطيلات بالطباشير أو توضع قطع من السجاد على أرض الملعب ، وتسمى (مطارات) (كما هو موضح بالشكل) . ويوزع الطيارون أنفسهم على المطارات وينتشر الحراس بين المطارات .

عند الاشارة يحاول الطيارون الانتقال من مطار الى آخر فى اتجاه عقرب الساعة ويحول الحراس دون ذلك بلمسهم فى المسافات بين المطارات. يجب أن يعود كل طيار يلمس الى المطار الذى خرج منه قبل اللمس .

تستمر اللعبة لمدة عشر دقائق ثم يتبادل القسمان العمل . يفوز القسم الذى يتمكن أكبر عدد من أفراده من العودة الى مطاراتهم التى بدأوا منها فى مدة العشر الدقائق .

١٨٩ ـ الكرة الدائرة

ناد ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ فتية**

يقسم اللاعبون أقساما متساوية تقف فى دائرة . تعطى كل دائرة كرة قدم . عند الاشارة تبدأ اللعبة بأن يمرر أفراد كل دائرة الكرة فى اتجاه عقرب الساعة الى أن ينادى الرائد (غير) . فيجرى اللاعب الذى وصلت عنده الكرة حول خارج الدائرة عكس عقرب الساعة ، ويعود الى مكانه ثم يبدأ تمرير الكرة من جديد الى أن ينادى الرائد مرة أخرى (قف) فيوقف تمرير الكرة ويحصى عدد التمريرات لكل دائرة .

يفوز القسم الذى تمكن من الحصول على أكبر عدد من التمريرات.

١٩٠ ـ الطوق والكرة

ناد ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ فتية**

يقسم اللاعبون قسمين متساويين . يقف أفراد القسم الأول فى قاطرة ويعطى اللاعب الأول طروقا خشبيا ويقف أفراد القسم الثانى فى دائرة، ويعطون كرة قدم .

عند الاشارة تبدأ اللعبة بأن يمر أفراد القسم الأول داخل الطوق بينما يمرر أفراد القسم الثانى الكرة فى اتجاه عقرب الساعة .. يحصى عدد التمريرات التى حصل عليها القسم أثناء مرور أفراد القسم الآخر داخل الطوق . يتبادل القسمان العمل بعد الانتهاء . يحصى عدد التمريرات بعد التبديل .

يفوز القسم الذى يحصل على أكبر عدد من التمريرات .

١٩١ ـ بوصلة الجرى

ناد ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ فتية**

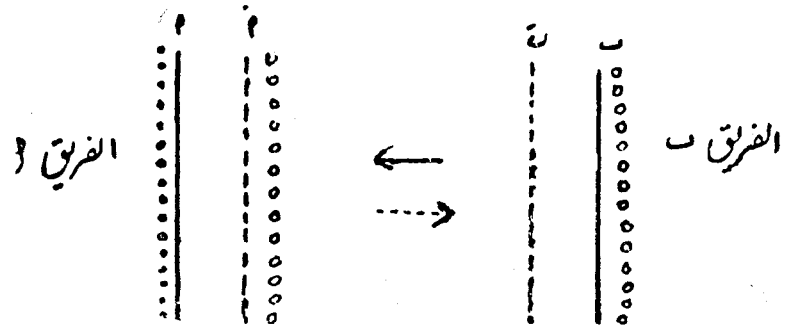
يقف اللاعبون فى صف . يسمى جدران الملعب (أو ما يعادلها فى

المعسكر) بأسماء الاتجاهات الأصلية (الشمال ، والجنوب ، والشرق ، والغرب) .

ينادى الرائد اتجاها من الاتجاهات السالفة الذكر وعلى جميع اللاعبين الجرى نحو الحائط الذى يرمز لهذا الاتجاه . يستبعد من اللعب كل من يتباطأ فى الجرى أو يتجه اتجاها خاطئا . يفوز اللاعب الذى يستمر الى نهاية اللعبة .

١٩٢ — مشاهير الرجال

مدرسة — معسكر **صبية**



يقسم اللاعبون قسمين متساويين . يرسم فى الملعب خطان متوازيان ا ب بينهما مسافة من ١٥ : ٢٠ مترا ، ويرسم أمام كل منهما خطان آخران موازيان لهما اَ ، بَ وعدى بعد مترين منهما (كما هو موضح بالشكل) .

يتفق القسم الواقف خلف الخط (ا) على اسم أحد مشاهير الرجال، ثم يتقدمون جميعا نحو الخط (ب) ، حتى اذا ما وصلوا الى هناك قالوا ان الاسم يبدأ مثلا بحرف (س) . يحاول أفراد القسم الواقف على الخط (ب) معرفة الاسم فيذكر كل فرد اسما يبدأ بحرف (س) حتى اذا ما استدل عليه أحدهم ، وهو « سعد زغلول » . ويقول الرائد كلمة « نعم » فيجرى أفراد الفريق (ا) بأقصى سرعة للوقوف خلف خطهم . ويحاول فى نفس الوقت أفراد الفريق (ب) لمس أكبر عدد من أفراد القسم (ا) قبل وصولهم الى المنطقة المحصورة بين الخطين (اا َ) . كل لاعب يلمس من القسم (ا) ينضم الى القسم (ب) ، وتكرر اللعبة لفترة ١٠:٥

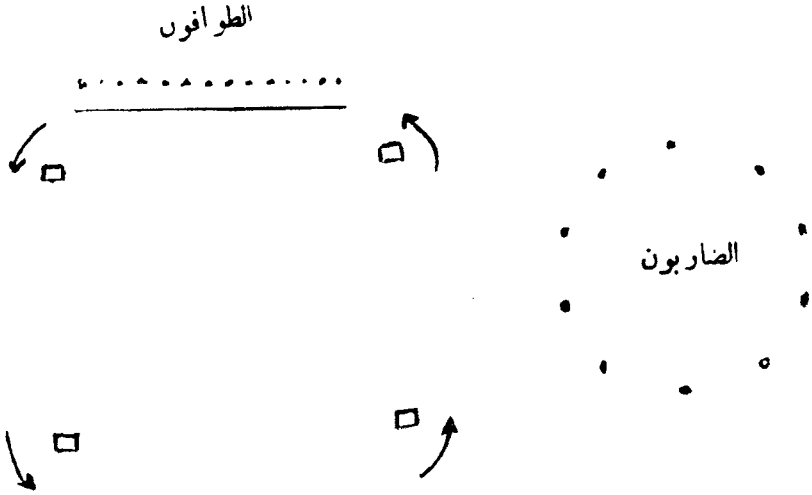
دقائق يتبادل القسمان دوريهما ويحصى عدد الأفراد الذى استطاع كل قسم لمسه عندما كان خلف الخط (ب) .

ويفوز القسم الذى لمس أكبر عدد من أفراد القسم الآخر وأخـذه معه .

١٩٣ ـ طواف الدائرة

مدرسة ـ معسكر **صبية ـ فتية**

يقسم اللاعبون قسمين متساويين ، يطلق على أحدهما « الضاربون» والآخر «الطوافون» . يقف الضاربون فى دائرة ويبيد أحدهم كرة قدم، ويقف الطوافون فى صف واحد أمام أربع قوائم (أو كراسى) توضع على هيئة مربع طول ضلعه خمسة أمتار ، يعطى اللاعب الأول من الطرفين كيس حب أو كرة تنس كما هو موضح بالشكل .



بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يطوف اللاعب الأول من فريق الطوافين حول القوائم الأربع ، ثم يعود ليعطى كيس الحب للاعب الثانى الذى يفعل المثل . وهكذا حتى آخر لاعب فى الصف . يقوم فى نفس الوقت قسم الضاربين بتمرير الكرة فى اتجاه عقرب الساعة ليحصلوا على أكبر عدد من التمريرات حتى ينتهى آخر لاعب من القسم الآخر من الطواف حول القوائم . يتبادل القسمان العمل ويحصى عدد التمريرات لكل قسم .

يفوز القسم الذى يحصل على أكبر عدد من التمريرات .

١٩٤ ـ الخطوة الصامتة

ناد ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ فتية**

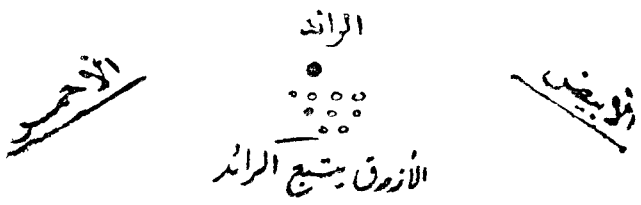
يقسم اللاعبون أقساما متساوية تجلس فى دوائر وتتخذ وضع الجلوس مع تربيع الرجلين ، عدا لاعبين من كل قسم يجلسان فى منتصف الدائرة . تعصب أعين لاعبى الوسط ، ويطلب من أفراد كل دائرة خلع فردة حذاء لوضعها بجانب لاعبى الوسط ثم يعطى اللاعبون أرقاما مسلسلة .

تبدأ اللعبة بأن يذكر الرائد أحد الأرقام فيتقدم صاحب الرقم بخفة من مكانه بالدائرة ويذهب ليأخذ فردة حذائه دون أن يشعر به لاعبا الوسط . فاذا استطاع أخذها يغير مكانه مع لاعب الوسط الذى كانت فردة الحذاء قريبة منه . أما اذا فشل ـ وذلك حين يشير لاعب الوسط بيده نحو اتجاه قدومه ـ فانه يعود الى مكانه ـ وتستمر اللعبة بعد تغيير (أماكن) اللاعبين .

يفوز اللاعب الذى يمكث أطول مدة فى وسط الدائرة خلال فترة اللعب .

١٩٥ ـ الألوان

مدرسة ـ معسكر **صبية ـ فتية**



الأزرق

يقسم اللاعبون ثلاثة أقسام متساوية (الأحمر والأبيض والأزرق). يقف أفراد كل قسم خلف خط (كما هو موضح بالشكل) ويقف الرائد فى المنتصف وبيده كيس حب .

تبدأ اللعبة بأن يذكر الرائد لون أحد الأقسام فيجرى أفراده وراءه

حتى اذا ما رمى كيس الحب على الأرض عادوا الى مكانهم خلف الخط قبل أن يلمس الرائد أكبر عدد منهم .

يفوز القسم الذى يلمس من أفراده أقل عدد طوال مدة اللعب .

١٩٦ ـ الثعلب والجحر

ناد ـ مدرسة ـ معسكر **صبية**

يقف اللاعبون داخل دائرة مرسومة على أرض الملعب عدا واحدا يقف داخل دائرة مرسومة فى وسط الدائرة الكبيرة ، ويطلق عليه اسم (الثعلب) .

بعد اشارة تبدأ اللعبة بان يقترب اللاعبون من الدائرة الصغرى ويقولون معا (اخرج من جحرك أيها الثعلب) فيخرج الثعلب من الدائرة الصغرى ويحجل على قدم واحدة محاولا لمس أحد اللاعبين . اذا نجح فى ذلك أخذ كل منهما مكان الآخر . أما اذا فشل أو غير قدمه أو لمس الأرض بالقدم المرفوعة فانه يعود الى جحره ، ثم تعاد اللعبة .

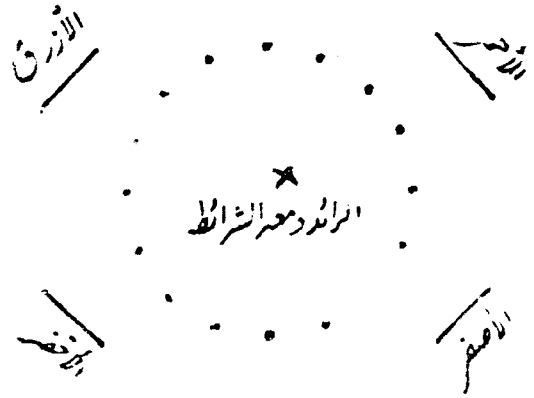
تستمر اللعبة بنفس الطريقة لفترة قدرها عشر دقائق .

١٩٧ ـ الشرائط الملونة

ناد ـ مدرسة ـ معسكر **صبية**

ترسم لعى أرض الملعب أربعة خطوط عند أركانه الأربعة ويكتب على كل خط اسم لون (الأصفر ـ الأحمر ـ الأزرق ـ الأخضر) .

يقف الرائد فى الوسط ومعه أربعة شرائط ملونة بنفس الألوان السابقة كما هو موضح بالشكل .

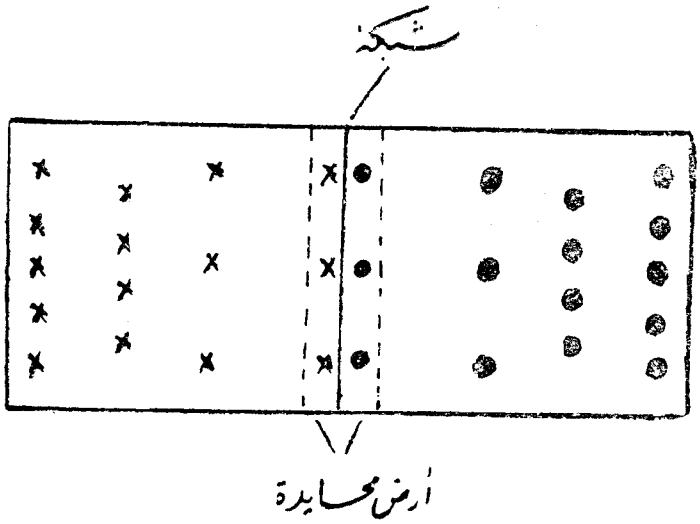


تبدأ اللعبة بأن يقلب الرائد الأشرطة فى يديه ثم يختار لونا من بينهما فجأة ، فيجرى الجميع نحو الخط الدال على نفس اللون .

يفوز اللاعب الذى يصل الى الخط أولا ويأخذ مكان الرائد والأشرطة الأربعة ويبدأ اللعبة من جديد ، تستمر اللعبة لفترة قدرها عشر دقائق .

١٩٨ — كرة الحبل

مدرسة — معسكر **صبية — فتية**



يقسم اللاعبون قسمين متساويين . يرسم مستطيل على أرض الملعب طوله ٢١ مترا وعرضه ستة أمتار . يثبت حبل على قائمين فى منتصف المستطيل على ارتفاع ١٨٠ سم . يرسم خطان موازيان للحبل ، وعلى جانبية ، على بعد ٣٠ سم ، ويطلق على المنطقة المحصورة بين الخطين « المنطقة الحرام » . يقف أفراد كل قسم فى أحد أقسام الملعب كما هو موضح بالشكل . تجرى قرعة لمعرفة القسم الذى سيبدأ اللعب .

عند الاشارة تبدأ المعبة بأن يمرر أفراد القسم الحاصل على القرعة الكرة بغرض الحصول على نقطة ، وذلك بطيران الكرة فوق الحبل والهبوط على أرض القسم الآخر بالشروط الآتية :

١ — لايسمح لأى لاعب بالجرى بالكرة .

٢ — يمكن لأى لاعب دخول المنطقة الحرام ولكن لا يسمح له

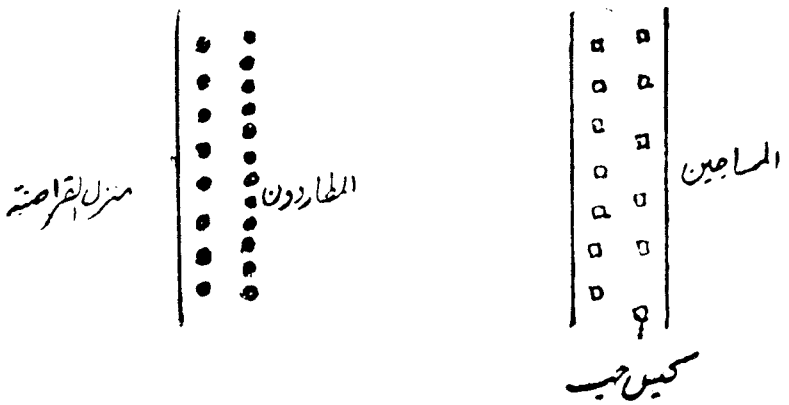
برمى الكرة فوق الحبل بل يجب ان يرميها لأى لاعب خلف المنطقة ليقوم بذلك .

٣ ــ يمكن للقسم تمرير الكرة أى عدد من التمريرات .

يفوز القسم الحاصل على خمس عشرة نقطة أولا .

١٩٩ ــ مطاردة القراصنة

مدرسة ــ معسكر **صبية ــ فتية**



يقسم اللاعبون قسمين متساويين يطلق على أحدهما اسم (القراصنة) وعلى الآخر اسم (المطاردون) يرسم عند نهاية أرض الملعب خطان متوازيان بينهما مسافة متر . يوضع فى هذه المسافة عدد مساو لعدد افراد القراصنة من أكياس الحب . يطلق على المسافة التى توجد خلف الخطين اسم « السجن » يرسم خط عند نهاية أرض الملعب المقابلة ، يقف أمامه أفراد قسم « المطاردون » ، يطلق على المسافة التى توجد خلف هذا الخط « منزل القراصنة » . ينتشر أفراد قسم « المطاردون » فى المسافة المحصورة بين خطهم وخط القراصنة كما هو موضح بالشكل .

عند الاشارة تبدأ اللعبة بأن يحاول القراصنة أخذ أكياس الحب والعودة بها الى بيتهم فى وقت واحد بالشروط الآتية :

١ ــ يمكن للمطاردين مسك القراصنة بمجرد تركهم لمكانهم . فاذا مسكوا وليس معهم أكياس حب فانهم يعودون ثانية الى مكانهم . أما اذا مسكوا ومعهم أكياس الحب فانهم يعودون ليرجعوها الى مكانها ويمكثوا بالسجن .

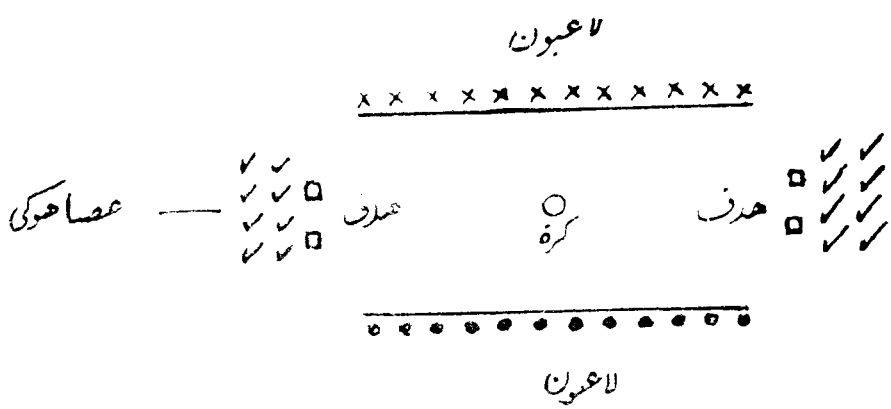
٢ ــ يجوز انقاذ القراصنة المسجونين بواسطة زملائهم الذين يمكنهم العودة بهم بدلا من أكياس الحب . ولا يمكن مسك المسجونين أثنـاء عملية انقاذهم .

٣ ــ لا يجوز القبض على القراصنة وهم فى بيتهم أو أثناء رجوعهم من محاولة انقاذ قراصنة مسجونين .

تستمر اللعبة لمدة عشر دقائق ، ويتبادل الفريقان العمل ثم يحصى عدد المسجونين وأكياس الحب لدى فريق المطاردين فى كل حالة .

٢٠٠ ــ هوكى الأرقام

مدرسة **فتية**



يقسم اللاعبون قسمين متساويين يقفون فى صفين متواجهين على جانبى الملعب عند الوسط . تعطى أرقام مسلسلة لكل من أفراد القسمين. يوضع قائمان فى كل من نهاية الملعب لتحديد لهدف ، وخلفهما عدد من عصى الهوكى . توضع كرة هوكى فى منتصف الملعب (كما هو موضـح بالشكل) .

تبدأ اللعبة بأن ينادى الرائد بعض الأرقام فيجرى أصحابها نحـو هدفهم ليأخذوا العصى ويعودوا الى الكرة محاولين اصابة هدف القسم المضاد ، وذلك بتمريرها بينهم بالعصى مع مراعاة عدم رفع العصا أعلى عن الوسط ، وعدم لمس الكرة بالقدم . تستمر اللعبة لفترة من الزمن قدرها ربع ساعة . يفوز لقسم الحاصل على أكبر عدد من الأهداف .

٢٠١ ـ اختراق الحصون

نادٍ ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ فتية ـ شباب**

يقف اللاعبون فى دائرة مع فتح الرجلين وتلاصق الأقدام . يعطى ثلاثة منهم كرات قدم . بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يحاول اللاعبون الثلاثة تمرير الكرة بين الرجلين المفتوحة. يستبعد من اللعب كل لاعب تمر الكرة بين رجليه . يعاد تكوين الدائرة وتستمر اللعبة بنفس الطريقة مع ملاحظة عدم ثنى الركبتين أو رفع الكرات عن الأرض أو حملها .

يفوز اللاعب الذى يبقى حتى آخر اللعبة دون أن تمر الكرة بين رجليه .

٢٠٢ ـ أمسكنى

نادٍ ـ مدرسة ـ معسكر **صبية**

يقسم اللاعبون قسمين متساويين يعطى أفراد كل منهما أرقاما مسلسلة يقف أفراد القسم الأول مواجهين أحد الحوائط ، وأفراد القسم الآخر عند الحائط المقابل .

بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يتقدم أفراد القسم الثانى نحو القسم الأول لكى يلمس كل فرد زميله الذى يحمل نفسه رقمه ويعود الى مكانه لكى يلمس الحائط الخاص به قبل أن يلمسه اللاعب المقابل له فى القسم الأول . تكرر اللعبة عشر مرات وتعطى نقط للفريق الأول بعدد الأفراد الذين يلمسون من القسم الثانى . كل مرة . تبادل الأقسام العمل وتحصى النقط .

يفوز القسم الذى يحصل على أكبر عدد من النقط .

٢٠٣ ـ حامل العلم

نادٍ ـ مدرسة ـ معسكر **صبية**

يحمل أحد اللاعبين علما فى يده . بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يحاول بقية اللاعبين لمس حامل العلم قبل أن يسلمه للاعب آخر ، يستبعد من اللعب كل لاعب يلمس وهو يحمل العلم . مع ملاحظة تسليم العلم باليد فلا يجوز القاؤه على الأرض . تستمر اللعبة لمدة خمس دقائق .

٢٠٤ — حظيرة الطائرات

ناد — مدرسة **صبية — فتية**

يقسم اللاعبون أقساما متساوية تقف على هيئة قاطرات وراء خط البداية وفى يد كل لاعب بالون . ترسم دائرة قطرها متران أمام القاطرات وعلى بعد عشرة أمتار منها .

بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يحاول اللاعب الأول من كل قاطرة تحريك البالون من خط البداية حتى داخل الدائرة ، بواسطة احداث هواء صناعى ، بتحريك قطعة من الورق المقوى . فاذا أدخل اللاعب بالونه يذهب **ليلمس اللاعب الثانى الذى يكرر** نفس الشىء . (وهكذا حتى آخر **لاعب فى القاطرة**) .

تفوز الدائرة التى تصل بالوناتها الى الدائرة أولا دون أن يخرجوا أى بالون من البالونات الموجودة .

٢٥٠ — الجرى بالمونوكل

مدرسة — معسكر **صبية — فتية**

يقسم اللاعبون اقساما متساوية تقف فى قاطرات على خط البداية ، يرسم خط آخر على بعد عشرة امتار من القاطرات ويسمى خط الدوران.

بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يثبت اللاعب الأول من كل قاطرة حلقة نحاسية أو قطعة نقود من فئة لخمسة قروش أمام عينه اليمنى ، ممثلا بذلك لبس المونوكل ، ثم يجرى الى خط الدوران ويعود ليعطى قطعة النقود أو الحلقة النحاسية الى زميله الثانى فى القاطرة ، ثم يذهب ليقف خلف القاطرة .

تفوز القاطرة التى تنتهى أولا .

٢٠٦ — لقط المنديل

ناد — مدرسة — معسكر **صبية — فتية**

يقسم اللاعبون أقساما مساوية تقف فى صفوف متشابكة الأيدى، يوضع أمام كل صف منديل على مسافة معينة .

بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يتقدم الصف كوحدة وأفراده متشابكون الأيدى نحو المنديل كى يلتقط اللاعب الذى فى وسط الصف المنديل بأسنانه ثم يرجع الصف كوحدة ايضا الى مكانه دون أن تتحرك الأيدى .

يفوز الصف الذى يرجع الى مكانه أولا مع عدم الاخلال بالشرط السابق ذكره .

٢٠٧ — دائرة المطاردة

ناد — مدرسة — معسكر **صبية — فتية**

يقف اللاعبون فى دائرة ثم يعطون أرقاما من ١ : ٤ .

بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يذكر الرائد أحد الأرقام من ١ : ٤ وعلى اللاعبين الذين يحملون هذا الرقم أن يخرجوا خارج الدائرة وفى اتجاه عقرب الساعة كى يلمس كل لاعب منهم اللاعب الذى أمامه . يستبعد اللاعبون الذين يلمسون ، ويعاد توزيع الأرقام وتبدأ اللعبة من جديد .

٢٠٨ — هيا معى

مدرسة — معسكر **صبية — فتية**

يقف اللاعبون فى دائرة عدا واحدا يقف خارجها . يدور الجميع جهة اليمين مع رفع الذراع اليمنى ووضعه على كتف اللاعب الأمامى .

بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يجرى اللاعب الذى خارج الدائرة ، وبعد مسافة قصيرة يمسك ذراع أحد اللاعبين المكونين للدائرة ويقول له « هيا معى » فيجرى خلفه ويضع ذراعه اليمنى على كتفه . يكرر نفس العمل على لاعبين آخرين حتى يصبح عددهم خمسة أو ستة (حسب ما يتراءى له) فيقول « هيا الى المنزل » فيحاول كل منهم الذهاب الى أى مكان خال بالدائرة . يبدأ اللاعب الذى لم يتمكن من الحصول على مكان له ، اللعبة من جديد . تستمر اللعبة لمدة عشر دقائق .

٢٠٩ — الأفعى

ناد — مدرسة — معسكر صبية

يقف اللاعبون فى دائرة عدا واحدا يقف خارجها وبيده حبل طوله متر ونصف ويمثل (الأفعى) .

بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يجرى اللاعب الذى بيده الأفعى حول الدائرة ويلمس أحد اللاعبين . يجرى اللاعب الذى لمس وراءه كى يمسك الأفعى ـ فاذا نجح فى مسكها يأخذها منه ويبدأ اللعبة من جديد . أما اذا لم يستطع واستطاع اللاعب الممسك بالأفعى أن يصل الى المكان الخالى فيبدأ اللعب مرة أخرى . تستمر اللعبة لمدة عشر دقائق .

٢١٠ ـ الاخوة

ناد ـ مدرسة ـ معسكر **صبية**

يقسم اللاعبون قسمين متساويين ويقفون فى دائرتين متداخلتين بحيث يقف كل لاعب مواجها للاعب آخر .

بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يقول الرائد « الى البحر » فيجرى أفراد الدائرتين جهة اليسار ، حتى اذا قال الرائد الى « لشاطىء » توقفوا عن الجرى وبحث كل لاعب عن زميله ليجلس معه على الأرض مع ثنى الركبتين بالكامل .

يستبعد آخر زوج يجلس على الأرض وتبدأ اللعبة من جديد للحصول على الزوج الفائز .

٢١١ ـ كرة الطباشير

مدرسة ـ ناد **صبية ـ فتية ـ شباب**

يقسم اللاعبون قسمين يشتمل كل منهما على ١١ لاعبا يقفون فى الملعب كالنظام المتبع فى لعبة كرة القدم العادية ، يتبارى الفريقان لمدة عشرين دقيقة على شوطين بينهما خمس دقائق للراحة .

بعد الاشارة تبدأ المباراة بأن يقذف الرائد قطعة من الطباشير بين وسطى الهجوم ، وعلى الأفراد تبادل قطعة الطباشير والجرى بها لعمل علامة بها فى المسافة المحددة للهدف مع مراعاة الآتى :

١ ـ لا يجوز لأى لاعب الاحتفاظ بقطعة الطباشير بعد أن يلمس من لاعب آخر ، بل عليه ان يمررها للاعب آخر .

٢ ـ لا يجوز أخذ قطعة الطباشير بعد سقوطها على الأرض اثر محاولة فاشلة للقفها بل يجب اعطاء رمية حرة للفريق المنافس من نفس المكان .

يفوز الفريق الذى يحصل على أكبر عدد من العلامات داخل منطقة هدف الفريق الآخر .

١٢ ٢ـ دائرة اللمس

نادٍ ـ مدرسة ـ معسكر **صبية**

يقف اللاعبون فى دائرة عدا واحدا يقف خارجها . يحدد اللاعب الواقف خارج الدائرة أحد اللاعبين ليلمسه .

بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يحاول اللاعب الخارجى أن يلمس اللاعب الذى حدده . ويحول فى نفس الوقت أفراد الدائرة دون ذلك بالدوران عكس اتجاهه . فاذا استطاع لمسه يحل محله ، أما اذا لم يستطع فيحدد لاعب آخر ، وهكذا الى أن يلمس أحدهم . تستمر اللعبة لمدة عشر دقائق .

١٣ ٢ـ تقاطع اللمس

مدرسة ـ معسكر **صبية**

يعين الرائد أحد اللاعبين ليمثل دور « اللامس » ينشر الباقون بالمكان المعد للعب .

بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يجرى اللاعب « اللامس » وراء الآخرين ليلمس أحدهم . يحول اللاعبون دون ذلك بأن يقطع أحدهم المسافة بينه وبين اللاعب الذى يجرى وراءه وذلك ليجبره على تركه ليلمسه هو . وهكذا تستمر الى أن يستطيع لمس أحد اللاعبين فيتبادل اللامس والملموس العمل . تستمر اللعبة لمدة عشر دقائق

٢١٤ ـ هبوط النيل

مدرسة ـ معسكر **صبية**

يقسم اللاعبون أقساما متساوية يقف كل منهـا فى دائرة . تعطى أفراد كل دائرة كرة .

بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يتبادل أفـراد كل دائرة رمى والقف

الكرة . فاذا سقطت الكرة من أحدهم ركع على ركبتيه وتستمر اللعبة. واذا سقطت مرة ثانية يجلس على الأرض مربع الساقين . ثم مع وضع يده اليسرى على ركبتيه فى المرة الثالثة . واذا استمر خطأه بأن تسقط الكرة مرة رابعة فيشبك ذراعيه على صدره ويعد خارجا عن اللعب . تكرر الأوضاع السابقة على التوالى بالنسبة لكل لاعب يخطىء وتستمر اللعبة لمدة معينة . يحصى عدد الأفراد الواقفين فى كل دائرة .

يفوز القسم الذى يحتفظ بأكبر عدد من أفراده دون خطأ خلال المدة المعينة .

٢١٥ ـ اللمس الخارجى

مدرسة ـ معسكر **صبية**

يقف اللاعبون فى دائرة عدا واحدا يقف خارجها .

عند الاشارة يمرر اللاعبون كرة تنس بين بعضهم والبعض الآخر بسرعة حتى لا يتمكن اللاعب الخارجى من لمس ظهر أحدهم وهو يحملها . فاذا استطاع أن يلمس ظهر أى لاعب فعلى اللاعب الملموس أن يقذف الكرة الى أعلى . ومن يتمكن من لقفها من اللاعبين يأخذ مكانه خارج الدائرة لكى يبدأ اللعبة من جديد ، أما اذا سقطت على الأرض فيبدأ نفس اللاعب الخارجى اللعبة مرة أخرى .

٢١٦ ـ اخلاء المكان

مدرسة ـ معسكر **صبية**

ينتشر اللاعبون فى مكان اللعب . يطلب الرائد البحث عن مكان أو أى شىء أعلى من الأرض كى يقف عليه أو يتسلقه اللاعبون .

بعد الاشارة يقف كل لاعب فى مكانه ويستبعد كل لاعب لم يستطع الحصول على مكان له . تستمر اللعبة لمدة خمس دقائق .

٢١٧ ـ الاختفاء

مدرسة ـ معسكر **صبية**

ينتشر اللاعبون فى مكان اللعب . يطلب الرائد منهم الاختفاء فى أى

مكان قبل أن ينتهى من عد عشرة أرقام . يستبعد من اللعب كل من يفشل منهم فى الاختفاء تستمر اللعبة لمدة خمس دقائق .

٢١٨ ـ الدوائر المتداخلة

ناد ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ فتية**

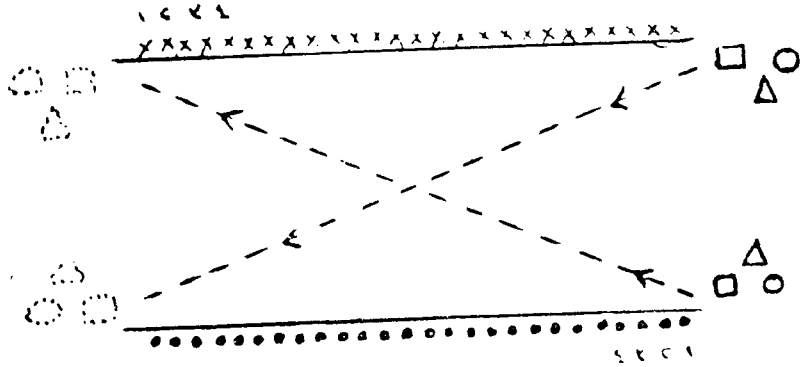
يقف اللاعبون فى دائرة مع ترك مسافة خطوة بين كل لاعب وآخر. يعطى الأفراد أرقاما مسلسلة بحيث يكون عدد الأرقام الفردية مساويا لعدد الأرقام الزوجية ، فيكون الأفراد بذلك دائرتين فى دائرة واحدة، الدائرة الفردية والدائرة الزوجية . يعطى اللاعب الأول من الدائرة الفردية واللاعب الأخير من الدائرة الزوجية كرة قدم .

بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يمرر أفراد الدائرتين الكرتين فى اتجاه عقرب الساعة بسرعة كى تلحق احداهما الأخرى . واذا نجح أحد الفريقين فى ذلك احتسبت له نقطة . تستمر اللعبة لمدة معينة تحصى بعدها نقط كل دائرة .

تفوز الدائرة التى تحصل على أكبر عدد من النقط .

٢١٩ ـ الكلب والعظام

ناد ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ فتية**



يقسم اللاعبون قسمين متساويين يقفون فى صفين متواجهين . يعطى أفراد كل منهما أرقاما مسلسلة بحيث يقف اللاعب الأول على اليمين

واللاعب المقابل له من الصف الثانى على اليسار . يوضع بجوار اللاعب الأول من كل صف ثلاثة أشياء مختلفة ثم كرة طبية فى منتصف المسافة بين الصفين كما هو مبين بالشكل .

تبدأ اللعبة بأن ينادى الرائد أى رقم فيخرج صاحبا هذا الرقم من الصفين ويجرى كل منهما الى المكان المقابل له الموضوع عنده الثلاثة أشياء لينقلها على ثلاث دفعات الى المكان العكسى المقابل لها . يعود بعد ذلك لأخذ الكرة الطبية ويحملها معه الى مكانه فى الصف قبل أن يلمسه اللاعب الآخر . ولا يجوز لأى لاعب لمس اللاعب الذى سيحمل الكرة الطبية الا اذا انتهى هو شخصيا من نقل الثلاثة أشياء الخاصة به . تمنح نقطة عن كل محاولة ناجحة . تستمر اللعبة لمدة عشرة دقائق تحصى بعد انتهائها النقط .

يفوز الصف الذى يحصل على أكبر عدد من النقط .

٢٢٠ - حماية العلم

معسكر - رحلة خلوية **صبية - فتية - شباب**

يقسم اللاعبون ثلاثة أقسام متساوية ، يعطى كل منها بالونا مربوطا فى طرف عصا . يقسم رئيس كل قسم أفراده الى مجموعتين احداهما تمثل المدافع ويقف أفرادها فى دائرة نصف قطرها ثلاثة أمتار حول العصا لحمايتها . ينتشر أفراد المجموعة الثانية فى مكان اللعب للهجوم على البالونات الأخرى والاستيلاء عليها . يعطى كل قسم صوف تريكو بلون مخالف لألوان الأقسام الأخرى ليربط كل فرد قطعة منه حول ذراعه الأيسر فوق المرفق بشكل ظاهر . تثبت البالونات فى الأرض على أبعاد متفاوتة لا تقل عن خمسمائة متر مربع .

بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يحاول أفراد الهجوم من كل قسم مراوغة بقية أفراد الأقسام الأخرى لانتزاع البالون والعصا من الأرض والذهاب بها الى مكان قسمهم مع مراعاة الآتى :

١ - عدم التعرض لأى لاعب ينجح فى دخول الدائرة حول البالون .

٢ ــ يعتبر كل لاعب قطعت قطعة الصوف الخاصة به خارجا عن اللعب .

ولايجوز له الاشتراك فيه ثانية الا اذا ذهب للرائد ونجح فى الحصول على الأشياء التى يطلبها منه أو يجيب على الأسئلة التى يوجهها له (وتكون اما عن المعلومات العامة أو الكشفية) ، فاذا نجح فى ذلك يعطيه الرائد قطعة صوف أخرى ويستأنف اللعب .

٣ ــ لكل لاعب الحق فى نزع قطعة الصوف المثبتة على أذرع الآخرين دون أفراد قسمه .

٤ ــ بعد انتهاء الفترة المحددة للعب (لا تزيد عن نصف ساعة) تحصى النقط الممنوحة لكل قسم بالطريقة التالية : ١٥ نقطة للقسم الذى حصل على البالون والعصا معا فى حالة جيدة ، ٥ نقط للعصا فقط ، ١٠ نقط للقسم الذى لم يؤخذ منه البالون ، نقطة واحدة عن كل فرد يحمل قطعة الصوف على ذراعه .

يفوز القسم الذى يحصل على أكبر عدد من النقط .

٢٢١ ــ البطاطس الساخنة

حفلة سمر ــ ناد ــ مدرسة ــ معسكر **فتية ــ شباب**

يقف اللاعبون فى دائرة حول أحدهم .

بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يقذف أحد الواقفين بالدائرة منديلا الى زميل فى نفس الدائرة غير الشخص الواقف فى الوسط . فاذا استطاع لاعب الوسط لمس المنديل أو مسكه أخذ اللاعب الذى قذف المنديل مكانه فى الوسط . تستمر اللعبة لمدة دقائق على أن يبذل أفراد الدائرة جهدهم فى عدم تمكين لاعب الوسط من لمس المنديل أو مسكه .

٢٢٢ ــ امسك البالون

حفلات سمر ــ ناد **صبية**

يعطى اللاعبون أرقاما مسلسلة ويقفون فى دائرة حول الشخص الذى يحمل آخر رقم . يعطى لاعب الوسط بالونا .

بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يقذف لاعب الوسط البالون الى أعلى

ويذكر رقما من الأرقام المكونة للدائرة ، وعلى الشخص الذى يحمل الرقم الذى ذكره أن يجرى الى وسط الدائرة ليلتقط البالون قبل أن يلمس الأرض . اذا نجح فى التقاط البالون عاد الى مكانه أما اذا فشل أو انفجر منه البالون عند مسكه أخذ مكان لاعب الوسط. يحسن أن تعد مجموعة من البالونات قبل بدء اللعبة .

تستمر اللعبة بنفس الطريقة لمدة عشر دقائق .

٢٢٣ ـ أثاث المنزل

حفلات سمر ـ ناد **صبية ـ فتية**

تحتاج هذه اللعبة الى مكان فسيح داخل الجدران . يقسم اللاعبون قسمين متساويين ، يقفون فى صفين متواجهين بينهما مسافة ثلاثة أمتار تحدد بالطباشير .

تبدأ اللعبة بأن يقول رئيس الصف الأول « ان المنزل فى حاجة الى قطعة من الأثاث تبدأ بحرف (..) وذلك بعد أن يكون قد اتفق هو وزملاؤه على اسم شىء موجود بمكان اللعب . يبدأ أفراد الصف الثانى فى ذكر أسماء الأشياء التى تبدأ بالحرف الذى ذكر ، حتى اذا استدل أحدهم على الاسم المتفق عليه جرى أفراد الفريق الأول ليلمسوا الحائط الخلفى لمكان وقوفهم قبل أن يلمسهم أفراد الفريق الثانى . يضم العدد الملموس الى أفراد الفريق الثانى وتستمر اللعبة بأن يتناوب القسمان الاتفاق على اسم خاص .

يفوز القسم الذى يحصل على أكبر عدد من أفراد القسم الآخر بعد انتهاء مدة اللعب التى تكون عادة عشر دقائق .

٢٢٤ ـ المصيدة

حفلات سمر ـ ناد **صبية**

يوضع عدد من الكراسى مساويا لعدد اللاعبين على هيئة دائرة . يجلس اللاعبون على الكراسى مع ترك أحدها خاليا . يقف صاحب الكرسى الخالى خارج الدائرة وخلف هذا الكرسى ، وينادى أحد الجالسين

بالدائرة ليجلس على الكرسى الخالى . يمنع اللاعب الواقف ، خارج الدائرة اللاعب الذى استدعاه من الجلوس ، وذلك بوضع يده على ظهره وهو يقوم بمحاولته . فاذا تمكن من مراوغته والجلوس قبل أن يتمكن من منعه . يستأنف اللاعب الخارجى اللعبة من جديد من خلف الكرسى الذى خلا . أما اذا تمكن اللاعب الخارجى من منع الآخر من الجلوس فعلى اللاعب الأخير بدء اللعبة بنفس الطريقة . تستمر اللعبة لمدة عشر دقائق مع ملاحظة عدم منع أى لاعب من الجلوس باستخدام يد واحدة حتى لا تتمزق الملابس .

٢٢٥ ـ مباراة البالون

حفلات سمر ـ ناد **صبية ـ فتية**

يقسم اللاعبون قسمين متساويين يقف كل منهما عند حائط مواجه للقسم الآخر .

بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يقذف الرائد بالونا فى منتصف مكان اللعب فيجرى أفراد القسمين نحو البالون لضربه باليد المفتوحة فى اتجاه الحائط الخاص بالقسم الآخر . تحتسب نقطة لكل فريق يلمس حائط الفريق الآخر بالبالون . تقام المسابقة لمدة عشرين دقيقة على شوطين بينهما خمس دقائق للراحة يبدأ اللعب من الوسط بعد كل اصابة .
يفوز القسم الذى يحصل على أكبر عدد من النقط . لزيادة صعوبة اللعبة تحدد مساحة الهدف بالطباشير على الحائط .

٢٢٦ ـ تغيير اماكن الارقام

حفلات سمر ـ ناد **فتية ـ شباب**

يعطى اللاعبون أرقاما مسلسلة ويجلسون فى دائرة عدا اللاعب الذى يحمل آخر رقم فيقف فى وسطها .

تبدأ اللعبة بأن يذكر لاعب الوسط رقمين بصوت عال حتى يتمكن كل من صاحبى الرقمين من تبديل مكانه مع الآخر ، ويحاول اللاعب الوسط أثناء هذا التبديل أن يأخذ مكان أحدهما ، فاذا نجح فى ذلك أصبح

اللاعب الذى كان عليه أن يجلس فى هذا المكان هــو لاعب الوسط . نستمر اللعبة لمدة عشر دقائق .

يمكن تغيير عمل لاعب الوسط بأن تغمى عيناه بمنديل ثم يحاول لمس أحد اللاعبين أثناء تبديل الأماكن ، ويصبح اللاعب الملموس فى هــذه الحالة هو لاعب الوسط .

٢٢٧ ــ هل يعجبك جارك ؟

حفلات سمر ــ ناد **فتية ــ شباب**

يجلس اللاعبون فى دائرة حول أحدهم .

تبدأ اللعبة بأن يسأل لاعب الوسط أحد اللاعبين « هــل يعجبك جارك ؟ » فاذا كانت اجابته (أبدا) يعجبنى (محمد وعلى) تحتم على صاحبى هذين الاسمين تغيير أماكنهما . أما اذا كانت اجابته (نعم . . يعجبنى) تحتم على الجميع تغيير أماكنهم .

ويحاول لاعب الوسط فى الحالتين انتهاز فرصة تغيير الأماكن ليأخذ لنفسه مكانا خاليا لم يصل اليه صاحبه . فاذا نجح فى ذلك اصبح الأخير لاعب وسط ويجب ملاحظة ألا يذكر اللاعب الذى يوجه له الســؤال اسم لاعب الوسط .

٢٢٨ ــ سلة الفاكهة

حفلات سمر ــ ناد **صبية**

يجلس اللاعبون فى دائرة حول أحدهم . يعطون أرقاما من ١ : ٤ . يطلق على اللاعب الذى يحمل رقم (١) « برتقال » ورقم (٢) « تفاح » ورقم (٣) « موز » ورقم (٤) « ليمون » .

تبدأ اللعبة بأن يذكر لاعب الوسط اسم نوعين من الفاكهة السالفة الذكر . وعلى اللاعبين الذين يحملان هذين الاسمين تبديل أماكنهما . أما اذا قال (سلة الفاكهة) فيتحتم على اللاعبين جميعا تبديل أماكنهم قبل أن يحتل لاعب الوسط أحد الأماكن الخالية . فاذا نجح لاعب الوسط فى ذلك أصبح الشخص الذى كان فى طريقه لأخذ هذا المكان لاعب وسط يحمل اسمه .

٢٢٩ ـ ساعى البريد

حفلات سمر **صبية**

تشبه هذه اللعبة سابقتها « سلة الفاكهة » ولكنها تختلف عنها فى الأسماء التى تعطى اللاعبين ، اذن ينتخب كل لاعب اسم بلدة لنفسه .

تبدأ اللعبة بأن يقول لاعب الوسط « عندى خطاب أرسل من بلدة .. الى بلدة .. » وعلى اللاعبين اللذين يحملان هذين الاسمين تبديل أماكنهما . أما اذا قال « لدى خطاب مستعجل ، فيتبادل جميع اللاعبين أماكنهم . وفى الحالتين ينتهز لاعب الوسط الفرصة ليأخذ لنفسه مكانا خاليا .

٢٣٠ ـ عصا الارقام

ناد ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ شباب**

يقف اللاعبون فى دائرة ويعطون أرقاما مسلسلة . ويقف الرائد فى الوسط ويبيده عصا .

تبدأ اللعبة بأن يذكر الرائد رقما ثم يترك العصا رأسية ويبتعد عنها وعلى صاحب هذا الرقم أن يجرى نحو العصا ليلتقطها قبل أن تسقط على الأرض . فاذا نجح يمنح نقطة . أما اذا فشل فيرجع الى مكانه وتخصم منه نقطة اذا كان له نقط . وهكذا تستمر اللعبة لمدة عشر دقائق .

٢٣١ ـ الكلب والعصا

ناد ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ فتية**

يقسم اللاعبون قسمين متساويين يقفون فى صفين متواجهين بينهما مسافة أربعد أمتار . يعطى أفراد كل صف أرقاما مسلسلة بحيث تبدأ فى الصف الأول من اليمين لليسار وفى الصف الثانى من اليسار الى اليمين. يقف الرائد فى وسط المسافة بين الصفين ويبيده عصا .

تبدأ اللعبة بأن يذكر الرائد رقما ثم يترك العصا رأسية ويبتعد عنها، وعلى صاحب هذا الرقم الجرى نحو العصا ليلتقطها قبل سقوطها على الأرض تمنح نقطة للاعب الذى يستطيع أن يلتقط العصا قبل أن تسقط على الأرض . تستمر اللعبة ويحصى عدد النقط . يفوز القسم الذى يحصل على أكبر عدد من النقط .

٢٣٢ ـ القردة والكرة

ناد ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ فتية**

تقف الأقسام فى قاطرات متوازية متساوية العدد وفى يد اللاعب الأول كرة ، تبدأ اللعبة بأن يجرى اللاعب الأول الى خط معين على بعد عشر أمتار من خط البداية ، ثم يرمى الى اللاعب الثانى الذى يكرر المثل ، وهكذا حتى تنتقل القاطرة الى خط النهاية .

يفوز القسم الذى ينتهى أولا .

٢٣٣ ـ ملء السلة

ملعب كرة سلة ـ فناء **صبية ـ فتية**

يشترك فى هذه اللعبة من ١٠ : ١٤ لاعبا يقسمون الى فريقين يقف كل منهما فى نصف ملعب قانونى لكرة السلة أو مساحة مماثلة الأبعاد ، وتوضع سلة على خط الهدف .

يتبارى الفريقان فى حدود قوانين لعبة كرة السلة وبغرض وضع الكرة داخل السلة للحصول على نقطتين لكل اصابة .

٢٣٥ ـ راقب الكرة

ناد ـ مدرسة **صبية ـ فتية**

يشترك فى هذه اللعبة عدد يتراوح بين ١٠ : ٢٠ لاعبا ، يقفون فى دائرة بحيث يبعد كل لاعب عن الآخر بمقدار خمسة أمتار يقف أحدهم وسط الدائرة .

تبدأ اللعبة بأن يمرر اللاعبون الكرة فيما بينهم وفى أى اتجاه دون أن تلمس الارض . يراقب لاعب الوسط الكرة محاولا مسكها أولمسها ، فاذا تمكن من ذلك حل محل اللاعب الذى كانت بيده الكرة .

يمكن التغيير فى اللعب بأن يستعاض عن التمريرة (العلوية) للكرة بين اللاعبين ، بالتمريرة (المرتدة) ـ أى يلمس الأرض لمسة واحدة فقط .

٢٣٥ ـ كرة المنادى

ملعب كرة سلة **صبية ـ فتية ـ شباب**

يتبارى فى هذه اللعبة فريقان يتكون كل منهما من ثمانية أفراد يختار كل فريق اسما أو رقما أو لونا معينا . ينتشر أفراد كل فريق فى

النصف المحدد له من ملعب كرة السلة ويقف الرائد فى دائرة الوسط وبيده كرة سلة أو كرة مماثلة .

يقذف الرائد الكرة عالية فى الهواء حتى اذا ما بدأت فى السقوط، ينادى بصوت وضح (اسم أو رقم أو لون) أحد الفريقين . يسرع على أثر ذلك أحد لاعبى الفريق الذى يحمل هذا الاسم أو الرقم أو اللون نحو الكرة لالتقاطها وهى فى الهواء أو بعد لمسها الأرض ، مرة فقط . فاذا نجح فى التقاطها استمر اللعب بين الفريقين وفقا للقوانين الرسمية للعبة (وفيما عد شرط الجرى بالكرة) اذ يجب أن يمرر أعضاء نفس الفريق الكرة فيما بينهم من الوقوف أى لا يجوز لأ ىلاعب تصل اليه الكرة أن يتحرك بها ، بل عليه أن يمررها لأقرب لاعب له وللهدف كى يصيبه من الوقوف أيضا .

أما اذا فشل أحد أفراد نفس الفريق فى التقاط الكرة ، فتعطى الكرة للفريق الآخر كى يبدأ اللعب من خلف أحد خطى الجانب وعند المكان المقابل لسقوط الكرة .

يفوز الفريق الذى يحصل على أكبر عدد من الاصابات خلال الزمن الرسمى لمباراة كرة السلة (بالنسبة للشباب) أما بالنسبة للصبية فتلعب على شوطين كل منهما لمدة سبع دقائق بينهما خمس دقائق للراحة .

٢٣٦ - كرة القفز

ملعب - كرة سلة - فناء **صبية - فتية - شباب**

يشترك فى هذه اللعبة من ١٠ - ١٤ لاعبا يقسمون الى فريقين متساويين يقف كل منهما فى نصف ملعب كرة السلة أو مساحة مماثلة . توضع سلة عند منتصف خط الهدف .

تقيد ارجل اللاعبين بحزام او قطعة قماش عند الكعبين ويتبارى الفريقان فى حدود قانون لعبة كرة السلة بغرض وضع الكرة داخل السلة للحصول على نقطتين لكل اصابة . يسمح للمشتركين بالوثب بالقدمين معا بدون استخدام اليدين . أو باستخدامها فى الجرى (قفزة الأرانب). أو بالدحرجة على الأرض .

وتمتاز هذه اللعبة باشاعة روح المرح بين كل من اللاعبين والمطاردة.

٢٣٧ — احترس !!

فناء — صالة تدريب **صبية — فتية**

تعتبر هذه اللعبة من الألعاب المحببة لدى الصبية حيث انها لا تخضع لأى قانون من قوانين الألعاب المعروفة ، وتعتبر فى الوقت نفسه من الألعاب الهامة التمهيدية للعبة كرة السلة .

يقسم المشتركون الى قسمين متساويين على أن يميز أفراد كل قسم بعلامات موحدة (أشرطة ملونة . ملابس موحدة ان أمكن) . كما يلاحظ أن تحدد مساحة اللعب اذا ما استخدم الفناء ، حتى لا يدفع الحماس اللاعبين الى الابتعاد عن بعضهم مما يقلل من بهجة اللعبة .

تبدأ اللعبة بعد اجراء القرعة بأن يتبادل أفراد الفريق الذى أحرز أولوية البدء ، كرة السلة فيما بينهم محاولين عدم عطاء الفرصة لأفراد الفريق الآخر للحصول عليها ، وبشرط ألا تبقى الكرة فى يد أى لاعب أكثر من خمس ثوان . وللتقدم باللعبة يراعى اتباع القوانين الاساسية لطرق التدريب على لعبة كرة السلة تدريجيا (تنطيط الكرة — المحاورة — الدفاع التمرير بانواعه .. الخ) على أن يكون جزاء كل خطأ — هو اعطاء الكرة للفريق المضاد .

ولما كان الغرض من هذه اللعبة هو التدريب العام على فنون لعبة كرة السلة — عدا التصويب على الهدف — فانها لا تنتهى بتحديد فوز لأحد الفريقين .

٢٣٨ — الزم الحدود

فناء — صالة تدريب **صبية — فتية**

تقام هذه اللعبة داخل مساحة من الأرض مقسمة الى قسمين متساويين بين فريقين بنفس الطريقة المستخدمة فى اللعبة السابقة(احترس) وبشرط ألا يتعدى أى لاعب الحدود الخاصة بالمساحة المحددة له .

ويعتبر الخروج عن حدود الملعب أو لمس خطوطه خطأ فنى تعطى الكرة على أثره للفريق الآخر .

٢٣٩ ـ التمريرات العشر

فناء ـ صالة تدريب **صبية**

تحدد مساحة من أرض الفناء مساوية لمساحة ملعب كرة السلة أو قسمين متساويين داخل صالة التدريب .

يقسم المشتركون الى قسمين متساويين على أن يميز أفراد كلا الفريقين بعلامات موحدة (أشرطة ملونة أو ملابس متشابهة ان أمكن) .

يعطى أحد الفريقين كرة سلة أو كرة مشابهة ، وتبدأ اللعبة بعد الاشارة بأن يمرر أفراد هذا الفريق الكرة فيما بينهم (عشر تمريرات) متصلة وبشرط ألا يأخذ الكرة لاعب من الفريق المضاد أو تلمس الكرة الأرض خلال التمرير اذا نجح الفريق فى ذلك يذكر رئيسه كلمة (واحد ..) ، ثم (اثنان) ، ثم (ثلاثة ..) وهكذا حتى اذا ما وصل الى رقم (عشرة) اعتبر فائزا وتنتهى المباراة .

أما اذا أخطأ أى لاعب من الفريق الذى بيده الكرة بأن يحيد عن قوانين اللعبة ، أو اذا ستطاع أحد أفراد الفريق المضاد الحصول على الكرة خلال (العشر تمريرات) فتعطى الكرة للفريق المضاد .

٢٤٠ ـ لمس الكرة

ملعب ـ مدرسة **صبية**

يشترك فى هذه اللعبة من ٨ : ١٠ لاعبين لكل فريق يقفون داخل مساحة مناسبة من ملعب أو فناء مدرسة بغرض تمرير كرة أو كيس حب بين أعضاء الفريق الواحد . تبدأ اللعبة بعد القرعة بأن يمرر اللاعب الذى بيده الكرة أو كيس الحب الى أفراد فريقه بينما يطارده أفراد الفريق الآخر . فاذا تمكن أحدهم من لمس الكرة أثناء جريه فعلى اللاعب أن يترك الكرة على الأرض ليلتقطها لاعب آخر . وهكذا تستمر اللعبة لفترة من الزمن .

ويمكن اللاعب الذى بيده الكرة ، اذا ما اشتدت عليه وطأة المطاردة أن يتخلص من الكرة بتمريرها الى أحد أفراد فريقه قبل لمسها .

٢٤١ ـ المس السلة

ملعب ـ مدرسة ـ صالة تدريب **صبية**

تقام هذه اللعبة بين مجموعات متساوية من الصبية على أن تقف كل مجموعة على دائرة ترسم فى وسطها سلة ويقف بجوارها أحد اللاعبين وبيده كرة تنس أو شراب أو جلد .

تبدأ اللعبة بأن يضرب اللاعب الكرة نحو السلة ثم يعيدها لاعب الوسط الى اللاعب الذى يليه فى اتجاه عقرب الساعة الى أن ينتهى جميع أفراد الدائرة . ويحتسب عدد الاصابات الصحيحة لكل فريق .

تستخدم هذه اللعبة للتدريب على التصويب بين أكثر مجموعة وذلك بحصر عدد **الاصابات فى زمن معين ، أو بين أفراد** مجموعة واحدة بحصر عدد اصابات **كل فرد فى حدود عدد مرات الرمى** المتساوية الممنوحة لكل منهم .

٢٤٢ ـ اصابة المربع

ملعب ـ مدرسة ـ صالة **صبية ـ فتية**

ترسم دائرتان متداخلتان بينهما مسافة قدرها متران ، ومربع حول المركز طول ضلعه متناسب مع قطر الدائرتين . تتكون كل جماعة من ٦:٨ أفراد .

يقف أفراد المجموعة على محيط الدائرة الداخلية عدا واحدا يقف عند المربع وبيده كرة أو كيس حب ، وتبدأ اللعبة بأن يمرر لاعب الوسط الكرة الى أحد اللاعبين لكى يضربها بدوره الى المربع ليلمسه داخل حدوده . فاذا نجح فى ذلك انتقل الى محيط الدائرة الخارجية فى نفس المكان المقابل للمكان الذى كان يقف عنده وينتظر دوره الثانى . فاذا نجح للمرة الثانية فى التصويب من الدائرة الخارجية بقى فى مكانه . أما اذا فشل فيرجع الى الدائرة الداخلية .

وهكذا تستمر اللعبة بالنسبة للدائرة الداخلية الى أن ينتهى جميع الأفراد من التصويب بترتيب عقرب الساعة ثم بالنسبة للدائرة الخارجية وبعد انتهاء الدورتين يختار لاعب الوسط أحد اللاعبين الواقفين على محيط الدائرة الخارجية ليحل محله وتبدأ اللعبة من جديد .

٢٤١ - القط والفأر

فناء - ملعب - صالة **صبية**

ترسم دائرة مناسبة لكل مجموعة مكونة من أى عدد من الصبية تقف على محيطها .

تبدأ اللعبة بأن يعطى الرائد كرة تنس ويطلق عليها اسم (الفأر) الى أحد اللاعبين كى يمررها اتجاه عقرب الساعة حتى اذا ما وصلت الكرة الى منتصف الدائرة تقريبا يمرر الرائد كرة السلة ويطلق عليها اسم (القط) الى نفس اللاعب لكى يمررها الى اللاعبين فى اتجاه عقرب الساعة أيضا ، بغرض لحاق (القط بالفأر) فاذا تم ذلك منح اللاعب الذى بيده كرة السلة (نقطة) أما اذا حدث العكس فلحق الفأر القط فيمنح اللاعب الذى بيده كرة التنس (نقطة) .

تستمر اللعبة مع حصر عدد النقط التى حصل عليها اللاعبون فى زمن معين ويحدد الفائز .

٢٤٤ - كلب الصيد والارنب

ملعب - مدرسة - ناد **صبية**

يقسم المشتركون الى مجموعات متساوية تقف على محيط دائرة مناسبة . ويقف الرائد فى وسط الدائرة ومعه كرتان : كرة تنس ويطلق عليها اسم (الأرنب) وكرة قدم أو سلة ويطلق عليها اسم (كلب الصيد) .

تبدأ اللعبة بأن يقذف الرائد كرة التنس الى لحد المشتركين ليمررها بدوره فى اتجاه عقرب الساعة ، حتى اذا ما وصلت الكرة الى منتصف الدائرة تقريبا . قذف كرة السلة الى نفس اللاعب كى يمررها أيضا الى زملائه ولكن فى اتجاه مضاد لعقرب الساعة بغرض لحاق كلب الصيد بالأرنب ، فاذا تمكن من ذلك احتسب نقطة للاعب الذى بيده كرة السلة والعكس بالعكس . اذ تحتسب نقطة للاعب الذى بيده كرة التنس .

ويجوز لكل من الكلب والأرنب أن يغير اتجاه سيره فجأة لتفادى اللحاق به ، وتستمر اللعبة لفترة معينة ثم يحصى عدد النقط لكل مشترك ويفوز صاحب أكبر عدد منها .

٢٤٥ ـ الكرات الاربع

ملعب ـ مدرسة ـ ناد **صبية**

يرسم خط بالطباشير أو الجير على الأرض مناسبا لوقوف اللاعبين. وعلامة أخرى على بعد أربعة أمتار منه ، وتوضع عندها أربع كرات (تنس ـ شراب ـ سلة ـ قدم) .

تبدأ اللعبة بأن يذهب اللاعب الأول فى الصف من اليمين الى العلامة ويبدأ فى رمى كرة التنس الى اللاعبين حسب ترتيب وقوفهم حتى اذا انتهى الجميع من لقف ورد الكرة تبادل اللاعب الواقف عند العلامة مكانه مع اللاعب الذى يليه فى الصف كى يكرر رمى ولقف الكرةالشراب وهكذا حتى يأخذ كل لاعب على الخط دوره عند العلامة .

يحصى الرائد عدد المرات التى لم يوفق فيها كل لاعب سواء فىلقف الكرة أو اعادتها ويفوز صاحب أقل عدد .

٢٤٦ ـ تحديد الاسم

ملعب ـ مدرسة ـ صالة **صبية**

ترسم دائرة مناسبة لعدد المشتركين من كل مجموعة . يقف أحدهم فى وسطها ومعه كرة بينما ينتشر الباقى خارج الدائرة .

تبدأ اللعبة بأن يمرر لاعب الوسط الكرة عاليا فى الهواء مع ذكر اسم احد المشتركين ، فاذا تمكن صاحب الاسم من لقف الكرة قبل أن تلمس الارض احد مكان لاعب الوسط . أما اذا فشل فيعيد لاعب الوسط الكرة مع ذكر اسم آخر .

والرمية الصحيحة هى التى ترتفع عاليا بما لا يقل عن ثلاثة أمتار داخل الدائرة . فاذا فشل لاعب الوسط فى أداء الرمية صحيحة أخذ صاحب الاسم مكانه فى وسط الدائرة . تستمر اللعبة لفترة معينة من الزمن .

٢٤٧ ـ لمسة الجزاء

ملعب ـ مدرسة ـ صالة **صبية ـ فتية**

ترسم دائرة مناسبة لعدد المشتركين من كل مجموعة . يقف أحدهم فى وسط الدائرة تماما وبيده كرة ، بينما ينتشر الباقون حوله داخل الدائرة .

تبدا اللعبة بأن يرمى لاعب الوسط الكرة عاليا فى الهواء ذاكرا اسم أحد المشتركين وعلى الجميع أن ينتشروا خارج الدائرة بمجرد ارتفاع الكرة وقبل أن يذكر الاسم عدا صاحب هذا الاسم الذى عليه ان يرجع نحو الكرة لمحاولة لقفها قبل أن تامس الأرض . فاذا نجح فى ذلك ينادى بصوت عال (قف !!) .

يقف كل مشترك فى مكانه دون حركة لكى يحاول اللاعب الذى بيده الكرة أن يلمس أقرب المشتركين اليه بقذف الكرة نحوه تحت الوسط. فاذا نجح احتسبت (لمسة جزاء) ضد هذا المشترك ، أما اذا فشل فيعاد اللعب بالطريقة سالفة الذكر .

يستبعد من اللعب كل مشترك لمس ثلاث لمسات ولا يجوز له الاشتراك مرة أخرى الا اذا لمس مشترك آخر ثلاث لمسات .

تستمر اللعبة لفترة معينة من الزمن ولأى عدد من المجموعات .

٢٤٨ ـ حلقة السمك

ملعب ـ مدرسة ـ صالة **صبية**

يحدد مكان اللعب (البحر) ، وترسم فيه دوائر صغيرة بعدد المشتركين عدا القائد . ويتخذ كل منهم مكانا له داخل احدى هذه الدوائر ويسمى باسم أى نوع من أنواع الأسماك المعروفة .

تبدأ اللعبة بأن يجرى القائد فى أنحاء المكان وهو ينادى على أسماء الأسماك الواحدة تلو الأخرى ـ حتى اذا تجمع خلفه عدد منها صاح (البحر هاج !!) . فيحاول كل شخص بما فى ذلك القائد ان يتخذ لنفسه مكانا داخل احدى الدوائر ويصبح الشخص الذى لا مكان له قائدا وهكذا .

واذا كان العدد كبير فيستعاض عن ذكر أسماء الأسماك بلمس المشتركين داخل الدوائر .

٢٤٦ ـ مطاردة الاعمى

ملعب ـ مدرسة ـ صالة **صبية**

يعطى كل مشترك منديلا وتعصب عينا أحدهم ويطلق عليه اسم (الأعمى) ، ويقف داخل دائرة مرسومة على بعد مناسب من أحد حوائط المكان ويقف باقى المشتركين خلفه على بعد بضع خطوات منه .

تبدأ اللعبة بأن يرمى كل لاعب منديله بين ساقى (الأعمى) ، وعند الانتهاء من رمى المناديل يحاول (الأعمى) التقاط احداها فاذا نجح فى ذلك استرد كل مشترك منديله ليضرب به الشخص الذى فقد منديله ، حتى يصل الى الحائط فيصبح هو (الأعمى) تكرر اللعبة .

تستمر اللعبة لفترة معينة .

٢٥٠ ـ التيار الكهربائى

ملعب ـ مدرسة ـ صالة **صبية**

يجلس المشتركون على ركبهم على هيئة دائرة متجهين للداخل (وضع ركوع) ويقف أحدهم خارج الدائرة ممسكا منديلا بيده .

تبدأ اللعبة بأن يجرى هذا اللاعب حول الدائرة ملوحا بالمنديل فوق أيدى المشتركين بحيث يتمكنون من لمسه . فاذا تمكن أحدهم من التقاطه تبادل الاثنان أماكنهما واستمرت اللعبة .

٢٥١ ـ الفول المقلى

ملعب ـ مدرسة ـ صالة **صبية**

ترسم دائرة مناسبة يقف بداخلها نصف عدد المشتركين ويقف النصف الآخر خارجها ويعطى كرة .

تبدأ اللعبة بأن يحاول الفريق الواقف خارج الدائرة تمرير الكرة بين

أفراده بغرض لمس أفراد الفريق الآخر الموجود بداخلها بينما يحاول هذا الفريق بدوره تفادى ذلك بتحركهم أو قفزهم او انحنائهم ما عدا الخروج من الدائرة .

يستبعد اللاعب الذى تلمسه الكرة فى حدود زمن معين ثم يتبادل الفريقان مكانيهما ويبدأ اللعب مرة أخرى لفترة مماثلة . يفوز الفريق الذى يستمر أكبر عدد من أفراده داخل الدائرة بانتهاء الزمن المحدد .

٢٥٢ ـ التقاط الحلق بالدراجة

ناد ـ حفلة ـ رحلة **فتية ـ شباب**

يعطى اللاعب عصا خيزران طولها عشرة اقدام يقبض عليها بعيدا عن نهايتها بمقدار ثلاثة أقدام .

يقف عشرة لاعبين أو مشرفين بعيدين بعضهم عن البعض الآخر خمس وعشرين قدما ، ويحمل كل منهم حلقة من الخيزران أو المطاط فى ارتفاع ذراعه تماما ويمكن أن يعلق الحلق بدوبارة فى قوائم تثبت فى الارض وتبعد عن بعضها بنفس المسافة المذكورة .

يركب اللاعب الأول دراجته ليحاول التقاط الحلقات بعصاه ، ولا يسمح له بأكثر من محاولة واحدة لالتقاط كل حلقة . وبعد أن ينتهى هذا اللاعب يمنح نقطة عن كل حلقة التقطها ، ويعاد وضع الحلق ويبدأ اللاعب الثانى وهكذا .. حتى يأخذ كل لاعب دوره . ويفوز من يحصل على أكبر عدد من النقط . ويبلغ طول المسافة ٢٥٠ قدما .

٢٥٣ ـ الشموع المضاءة

ملعب **فتية ـ شباب**

يحمل كل لاعب شمعة موقدة ، وعند الاشارة يركب دراجته ويقودها بأسرع ما يمكن ، وتبلغ مسافة السباق مائة ياردة . ويفوز اللاعب الذى يصل الى خط النهاية أولا وشمعته موقدة .

٢٥٤ ـ شد الراكب

اجتماع ـ صالة تدريب ـ ملعب **شباب**

يتنافس المتسابقون أزواجا . يمثل لاعب من كل زوج (حصانا) وذلك

بأن يركع على ركبتيه وجذعه موازيا للارض ، ويمثـل اللاعب الثانى (راكبا) أى يركب فوق ظهر زميله مع لف رجليه حول جسمه . تجلس الأزواج ظهرا لظهر ويميل الراكبان خلفا ويمسك كل منهـا معصمى الآخر .

وعند الاشارة يشد كل منهما الآخر محاولا ايقاعه من فوق حصانه ويفوز المتسابق الذى ينجح فى ذلك أولا .

٢٥٥ ـ شد الزميل

اجتماع ـ ملعب ـ صالة تدريب **شباب**

يرسم خطان بينهما مسافة ثلاثة أمتار ونصف ، ويقف المتسابقان ظهرا لظهر فى منتصف المسافة بين الخطين ، ويقوم كل متسابق بالقبض على معصمى زميله .

وعند الاشارة يحاول كل متسابق شد زميله الى الخط الذى أمامه، ويفوز المتسابق الذى ينجح فى ذلك أولا .

٢٥٦ ـ شد القردة

اجتماع ـ ملعب ـ صالة تدريب **صبية ـ شباب**

يرسم خط على الأرض ويقف متسابقان على احدى جانبيه ظهـرا لظهر ، ثم ينحنيان الى أسفل ، ويقوم كل متسابق بمسك يد زميله اليمنى خلفا من بين الرجلين .

وعند الاشارة يبدأ كل منهما فى شد الآخر فوق الخط ، ويفوز الذى ينجح فى ذلك أولا .

٢٥٧ ـ قتال الديكة

اجتماع ـ ملعب ـ صالة تدريب **صبية ـ فتية ـ شباب**

يقسم المشتركون الى قسمين متساويين ، يقفون فى صفين متواجهين بحيث يكون كل متسابق مواجها لزميل له فى الصف الآخر . يرفـع المتسابقان رجليهما اليسرى خلفا ويقبض كل مهما رجله بيده اليسرى، وتكون الذراع اليمنى مرفوعة مع احتفاظه بها بجانب الجسم فلاتستخدم فى رفع أو شد الخصم .

وعند الاشارة يكتف أو يدفع المتسابق خصمه محاولا اخلال توازنه

وايقاعه أو جعله يطأ الأرض بقدمه المرفوعة ، ولزيادة صعوبة اللعبة يمكن اقامتها داخل دائرة قطرها متران لكل زوج ، وحينئذ يفوز المتسابق الذى يجعل زميله يطأ الأرض بقدمه المرفوعة أو يخرج من الدائرة .

٢٥٨ — نزع السلاح

اجتماع — ملعب — صالة تدريب **صبية — فتية — شباب**

تقام هذه المنافسة بين لاعبين أو بين مجموعتين فى صفين متواجهين. يمسك أفراد أحد الصفين عصاتين طول كل منهما ٣٠ سم كل عصا فى يد .

وعند الاشارة يحاول أفراد الصف الآخر نزع العصاتين من الخصم، واذا فقد متسابق احدى العصاتين لا يسمح له باستخدام يده الحرة فى نزع العصا الأخرى ، وينذر المتسابق الذى ينجح فى نزع العصاتين من خصمه أولا ، وتفوز المجموعة التى حصلت على أكبر عدد من العصى .

٢٥٩ — مصارعة الرجل واليد

اجتماع — ملعب — صالة تدريب **فتية — شباب**

يقف المشتركون فى صفين متجهين كل فرد أمام الآخر ، ويرفع كل منهما رجله اليسرى خلفا ويمسكها بيده اليسرى . ثم يمسك كل منهما يد الآخر اليمنى بشدة .

وعند الاشارة يحاول كل لاعب جعل خصمه يلمس الأرض بأى جزء من جسمه عدا القدم التى يقف عليها ، أو يجعله يطأ الأرض بالقدم الأخرى .

٢٦٠ — مصارعة الاذرع المقيدة

اجتماع — ملعب — صالة تدريب **فتية — شباب**

يجب أن يكون اللاعبان فى قوة متقاربة . يجلس كل منهما ظهرا لظهر على الأرض مع مد الرجلين أماما ، ويقوم كل منهما بتشبيك ذراعيه فى ذراعى خصمه عند المرفقين .

وعند الاشارة ينثنى كل منهما الى يساره محاولا الوصول بخصمه الى الأرض وجعله يلمسها بكتفه أو يده اليمنى ، وهكذا يحاول اللاعب دفع خصمه للجهة الأخرى أيضا ، ويفوز اللاعب الذى ينجح فى ذلك أولا .

٢٦١ ـ قتال الحجل

اجتماع ـ ملعب ـ صالة تدريب **فتية ـ شباب**

ترسم دائرة قطرها متران ونصف على الأرض يقف داخلها متسابقان ويشبك كل منهما ذراعيه أمامه ويرفع احدى قدميه أماما .

وعند الاشارة يحاول اللاعب ايقاع خصمه أو اخراجه من الدائرة باستخدام الرجل المرفوعة فقط بتشبيكها فى رجل الخصم وله أن يدفعه أو يجره مع عدم الضرب بالرجلين أو لمس جسم الخصم .

٢٦٢ ـ معركة البالونات

اجتماع ـ ملعب **صبية ـ فتية ـ شباب**

تربط بالونة فى وسط كل متسابق من الأمام . وترسم دائرة قطرها خمسة أمتار ، ويشترك فى هذه اللعبة من ٦ : ٨ لاعبين يقفون داخل الدائرة .

وعند الاشارة يجرى كل منهم خلف الآخر لتحطيم بالونته . ويخرج من الدائرة فورا اللاعب الذى تحطم بالونته كما لا يستمر فى اللعب المشترك الذى يخطو فوق محيط الدائرة أو يخرج منها ، ويفوز آخر لاعب يبقى فى الدائرة وبالونته سليمة .

٢٦٣ ـ البالونة الارضية

اجتماع ـ صالة تدريب **صبية ـ فتية**

تربط بالونة فى عقب كل متسابق ، ويقف المشتركون داخل دائرة مناسبة لعددهم ، وعند الاشارة يهاجم كل لاعب بقية اللاعبين محاولا فرقعة كل بالونة تقع فى طريقه باستخدام اليدين فقط . تستخدم جميع طرق الخداع والتغرير .

ويفوز آخر لاعب يبقى بالدائرة وبالونته سليمة بعد استبعاد كل من فقد بالونته أو خرج عن الدائرة .

ويمكن اجراء اللعبة بربط البالونة فى المعصم ولكن المعركة تكـون حينئذ بطيئة .

مسابقات التتابع

تحتل مسابقات التتابع مكانا ملحوظا فى برامج دروس التربيـة الرياضية والحفلات الرياضية والاجتماعية . لما تتميز به من اثارة حماس اللاعبين ، وتدريبهم على التعاون .

ومراعاة الأمانة فى هذه المسابقات من الأهمية بمكان . فقد يدفع الحماس اللاعب الى تجاوز خط البداية قبل حلول دوره ، وبذلك تصبح مسافة السباق بالنسبة اليه أقل من غيره من اللاعبين ، الأمر الذى قد يؤدى الى فوزه فوزا غير شريف .

وقد تنقص احدى الجماعات فردا عن غيرها من الجماعات . ويمكن حينئذ لأحد لاعبيها أن يجرب مرتين ، فذلك أفضل من ابعاد فرد من كل جماعة من الجماعات الأخرى حتى تصبح الجماعات متساوية فى عـدد أفرادها .

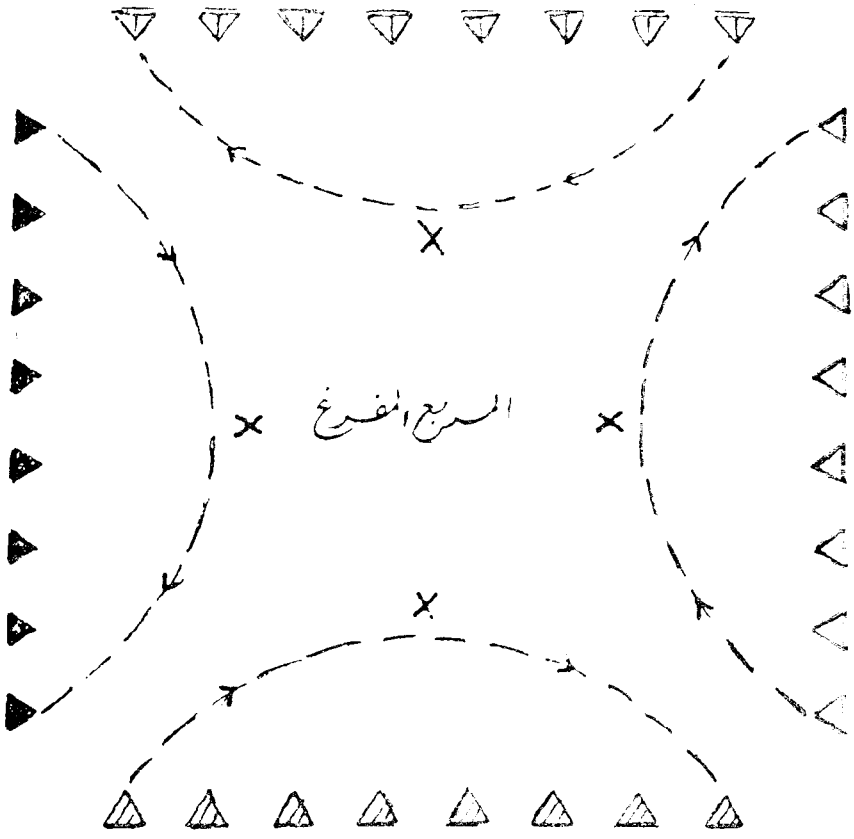
٢٦٤ — تمرير المنديل

ناد — مدرسة — معسكر **صبية — فتية**

تقام هذه المسابقة فى مسافة صغيرة . يقسم اللاعبون قسمين متساويين يجلسان متواجهين على كراسى ، ويمكن تقسيمهم أربعة أقسام يجلسون على هيئة مربع مفرغ كما فى الشكل ، أى يجلس أفراد كل قسم أمام احدى جدران الحجرة وحدود المكان ، اذا سمح العدد بذلك . ويرسم على الأرض علامة « × » أمام كل قسم فى منتصف المسافة التى يشغلها أفراد القسم وعلى بعد مترين من مكان جلوسهم ويعطى اللاعب الأول من اليسار بكل قسم منديلا .

عند الاشارة يبدأ اللاعب الأول من كل قسم الجرى حول العلامـة

الى نهاية الصف ، وبمجرد تحرك هذا اللاعب يترك اللاعب الثانى من اليسار كرسيه ويجلس على كرسى اللاعب الأول ويترك اللاعب الثالث كرسيه ويجلس على كرسى اللاعب الثانى ، وهكذا يترك كل لاعب كرسيه ويجلس على الكرسى المجاور ، حتى اذا ما وصل اللاعب الأول الى نهاية الصف ،وجد كرسيا خاليا يجلس عليه ، ثم يسلم المنديل الى جاره الذى يمرره بدوره الى جاره الأيسر ، وهكذا حتى يصل الى بداية الصف .



ويقوم اللاعب الأول من اليسار فى الصف بالجرى بمجرد تسلمه المنديل، ويكرر ما فعله اللاعب الأول وهكذا تستمر اللعبة الى أن يأخذ كل لاعب دوره .

ويفوز القسم الذى يعود جميع أفراده أولا الى أماكنهم الأولى عند بداية اللعبة .

٢٦٥ ـ تمرير الاوراق

ناد ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ فتية**

يقسم اللاعبـون قسمين أو أربعة أقسام يجلسون كما هـو مبين بالمسابقة السالفة الذكر . يعطى اللاعب الأول من كل قسم أربع أوراق مقواة بحجم ورق الكوتشينة .

وعند الاشارة يضع اللاعب الأول الأوراق الأربع بين أصـابع اليد اليسرى لزميله المجاور ، ويقوم هذا الزميل بدوره بوضع الأوراق بين أصابع اليد اليسرى لزميله المجاور ، وهكذا حتى نهاية الصف .

يفوز القسم الذى ينتهى أولا .

٢٦٦ ـ نقل الزجاجة

ناد ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ فتية**

يجلس اللاعبون كما هو موضح بتتابع « تمرير المنديل » مع وضع كرسى عند العلامة « × » ، توضع على الكرسى زجاجة أو أكثر مقلوبة ـ أى تكون قاعدتها الى أعلى . ويعطى اللاعب الأول من كل صف منديلا.

عند الاشارة يجرى اللاعب الأول الى الكرسى الموضوع عند العلامة ويسلمه المنديل : فيقوم الجار بالجرى الى الزجاجة ويتناولها من الأرض ويضعها مقلوبة . ثم يجرى الى جاره ويسلمه المنديل . فيقوم الجـار بالجرى الى الزجاجة ويتناولها من الأرض ويضعها مقلوبة على الكرسى، ثم يجرى الى جاره الآخر ويسلمه المنديل . وهكذا حتى يأخذ كل فرد فى الصف دوره . ويجب على اللاعب أن يصلح وضع الزجاجة ـ أو الزجاجات ـ اذا سقطت قبل أن يسلم المنديل الى جاره .

يفوز القسم الذى ينتهى أولا .

٢٦٧ ـ نقل المشبك

ناد ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ فتية**

يجلس اللاعبون كما هو موضح باللعبة السالفة الذكـر . ويعطى اللاعب الأول من كل قسم خمسة مشابك غسيل .

عند الاشارة يثبت اللاعب الأول المشابك فى أصابع يد جاره اليسرى

بحيث يكون المشبك على امتداد الاصبع ، ثم يقوم هذا الجار برفع المشابك وتثبيتها فى يد جاره على يساره مشبكا تلو الآخر ، وهكذا حتى نهاية الصف فينتزع اللاعب الأخير فى الصف المشابك من أصابع يده اليسرى ويثبتها فى يده اليمنى ثم يرفع يده عاليا معلنا الانتهاء .

يفوز القسم الذى ينتهى أولا .

٢٦٨ ـ الفول السودانى

ناد ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ فتية**

يقسم اللاعبون قسمين أو أربعة أقسام يجلسون فى مربع مفرغ ، ويترك كرسى خال فى بداية ونهاية كل صف ، يوضع على الكرسى الخالى الأيمن فى كل صف عشر حبات من الفول السودانى . يجلس اللاعبون على الكراسى متشابكى الأذرع من المرفقين .

عند اللعب يلتقط اللاعب الأول حبة فول بيده اليمنى ويناولها الى جاره الذى يتسلمها بيده اليسرى وهى متشابكة . وتنتقل الحبة من لاعب الآخر حتى نهاية الصف فيضعها اللاعب الأخير على الكرسى الخالى بجواره. وتستمر المسابقة حتى يتم نقل الحبات العشر من الكرسى الأول الى الكرسى الأخير . وعلى اللاعب الأول أن يواصل التقاط الحبات وتمريرها دون انتظار وصولها الى نهاية الصف ويجب على اللاعب أن يلتقط الحبة اذا ما سقطت منه على الأرض وهو متشابك الأذرع .

يفوز القسم الذى ينتهى أولا .

٢٦٩ ـ تناول العنب

ناد ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ فتية**

يقسم اللاعبون قسمين أو أربعة أقسام . يعطى كل لاعب خشبة رفيعة من النوع الذى يستخدم فى تخليص الأسنان مما علق بها من فضلات الطعام . ويعطى اللاعب الأول من كل قسم اناء به عدد من حبات العنب النباتى مساويا لثلاثة أضعاف أفراد القسم ، وعند الاشارة يلتقط اللاعب

الأول ثلاث حبات من العنب ويضعها فى فم اللاعب المجاور له ليأكلها ، يتناول اناء العنب . يقوم اللاعب الثانى بوضع ثلاث حبات فى فم اللاعب الثالث ، ثم يناوله اناء العنب وهكذا حتى نهاية الصف . ويقوم آخر لاعب فى الصف بالجرى الى اللاعب الأول ليضع فى فمه ثلاث حبات ويناوله الاناء ويعود سريعا الى مكانه .

يفوز القسم الذى سيعود آخر لاعب به الى مكانه أولا .

٢٧٠ — كرسى البلاج

ناد — مدرسة — معسكر **صبية — فتية**

يقسم اللاعبون قسمين أو أربعة أقسام يقفون فى مربع مفرغ .يوضع كرسى بلاج مطبقا فوق العلامة «×» . يعطى اللاعب الأول منديلا .

عند الاشارة يجرى اللاعب الأول الى الكرسى ويمده ثم يجلس عليه ويرفع رجليه عاليا ويضرب قدميه بعضهما فى البعض الآخر ، ثم يطبق الكرسى ويضعه على الأرض ، ويجرى الى اللاعب الثانى فى الصف ويناوله المنديل ، يجرى اللاعب الثانى الى الكرسى بمجرد تسلمه المنديل ويكرر ما فعله اللاعب الأول . وهكذا حتى يأخذ كل لاعب دوره .

يفوز القسم الذى ينتهى أولا .

٢٧١ — ربطة الذراع

ناد — مدرسة — معسكر **صبية — فتية**

يقسم اللاعبون قسمين أو أربعة أقسام يجلسون فى مربع . يعطى اللاعب الأول من كل قسم منديلا كبيرا .

عند الاشارة يقوم اللاعب الأول بربط المنديل حول ذراع جاره الأيسر فى المنطقة بين المرفق والكتف . يقوم اللاعب الثالث بفك المنديل بيده اليمنى فقط من ذراع جاره ، ثم يربطه حول ذراع اللاعب الرابع. وهكذا تستمر اللعبة حتى يربط ذراع آخر لاعب فى الصف فيجرى الى اللاعب الأول لفك المنديل . ثم يعود الى مكانه .

يفوز القسم الذى يعود آخر لاعب منه الى مكانه أولا .

٢٧٢ — شرب الغازوزة

ناد — مدرسة — معسكر **صبية — فتية**

يقسم اللاعبون أربعة أقسام يجلسون على هيئة مربع مفرغ . وتوضع منضدة عليها عدد من زجاجات الغازوزة والقش الذى يستخدم فى الامتصاص — مساويا لعدد أفراد القسم — فوق العلامة «×» .

وعند الاشارة يجرى اللاعب الأول من اليمين نحو المنضدة ثم يتناول قشة وزجاجة ويمتص ما بها ، وبمجرد الانتهاء من ذلك يجرى نحو اللاعب الثانى ليلمسه ثم يقف مكانه . وبمجرد أن يلمس اللاعب الثانى يجرى نحو المنضدة ويكرر ما فعله اللاعب الأول ، وهكذا حتى نهاية الصف .

٢٧٣ — الفول والملعقة

ناد — مدرسة — معسكر **صبية — فتية**

يقسم اللاعبون أربعة أقسام يجلسون فى مربع مفرغ ، يوضع كرسيان خاليان أحدهما فى بداية الصف وعليه اناء به ضعف عدد أفراد القسم من حبات الفول . والآخر فى نهاية الصف وعليه اناء خال . يعطى اللاعب الأول من اليمين ملعقة .

عند الاشارة يقوم اللاعب الأول بالتقاط حبة فول بالملعقة ويجرى بها ويضعها بالاناء الخالى فى الصف ثم يعود الى مكانه ويمرر الملعقة الى اللاعب الثانى الذى يكرر ما فعله الأول ، وهكذا حتى نهاية الصف فيقوم اللاعب الأخير بالجرى لمناولة الملعقة الى اللاعب الأول ، ثم يعود الى مكانه . ويفوز أسرع قسم .

٢٧٤ — عارض الازياء

ناد — مدرسة — معسكر **صبية — فتية**

يقسم اللاعبون أربعة أقسام يجلسون فى مربع مفرغ كما فى الشكل. ويختار لاعب من كل قسم ليقف أمام قسمه على العلامة «×» ليمثل عارض الأزياء . يوضع أمام عارض الأزياء حقيبة مغلقة بها قطع مختلفة

من الملابس (حذاء . رباط رقبة . جورب . قميص الخ ..) مساويا لعدد أفراد القسم .

عند الاشارة يجرى اللاعب الأول نحو الحقيبة ويفتحها ويخرج منها قطعة من الملابس ويضعها فى المكان المخصص لها من جسم عارض الأزياء ثم يغلق الحقيبة ويعود الى مكانه ويلمس اللاعب الثانى الذى يكرر ما فعله الأول . وهكذا تستمر المسابقة الى أن توضع جميع قطع الملابس الموجودة بالحقيبة على عارض الأزياء ويجب ألا يساعد عارض الأزياء اللاعبين فى انجاز مهمتهم . ويمكن أن نضيف الى اللعبة قيام اللاعبين بخلع الملابس واعادتها ثانية الى الحقيبة بنفس الترتيب السابق ذكره .

ويفوز القسم الذى ينتهى اولا .

٢٧٥ ـ البيضة والملعقة

ناد ـ مدرسة ـ معسكر صبية ـ فتية

يقسم اللاعبون قسمين أو أربعة أقسام يجلسون فى مربع مفرغ يعطى كل لاعب ملعقة يقبض عليها بفمه .

يعطى اللاعب الأول البيضة بملعقته الى اللاعب الثانى دون استخدام اليدين . وهكذا تستمر المسابقة الى نهاية الصف . ويمكن للاعب الذى تسقط منه البيضة أن يثبتها على الأرض بيديه ثم ينلقها بملعقته فقط دون استخدام اليدين .

يفوز القسم الذى تصل بيضته الى آخر لاعب منه أولا .

٢٧٦ ـ اشعال الشمعة

ناد ـ مدرسة صبية ـ فتية

يقف اللاعبون فى قاطرات متساوية على بعد ١٢ مترا من خط الدوران ويعطى اللاعب الأول شمعة وعلبة ثقاب .

عند الاشارة يشعل اللاعب الأول الشمعة ويجرى بها حتى خط الدوران ثم يعود ويسلم الشمعة وعلبة الثقاب للاعب الذى يليه . يقوم اللاعب الثانى بتكرار ما فعله الأول ، وهكذا تستمر اللعبة حتى آخر لاعب فى القاطرة . يجب أن يقف اللاعب الذى ينتهى من دوره خلف القاطرة ، ويأخذ اللاعب الذى عليه الدور خطوة للامام .

تفوز القاطرة التى تنتهى أولا .

٢٧٧ ـ اطفاء الشمعة

ناد ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ فتية**

يقف اللاعبون فى قاطرات متوازية كما ذكر فى اللعبة السابقة الذكر. توضع شمعة مشتعلة عند خط الدوران أمام كل قاطرة ، يعطى اللاعب الأول علبة ثقاب .

عند الاشارة يجرى اللاعب الأول من كل قاطرة نحو خط الدوران ويطفىء الشمعة ثم يعيد اشعالها ويعود ليلمس الثانى الذى يكرر مافعله الأول ، وهكذا حتى نهاية القاطرة .

تفوز القاطرة التى تنتهى أولا .

٢٧٨ ـ رباط العنق

ناد ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ فتية**

يقف اللاعبون فى قاطرات متساوية متوازية . عند الاشارة يربط اللاعب الأول رباط عنق حول عنقه ثم يصافح اللاعب الثانى . يقوم اللاعب الثانى بفك رباط العنق ثم يتناوله ويربطه حول عقه ثم يصافح اللاعب الثالث وهكذا تستمر اللعبة حتى نهاية القاطرة فيقوم اللاعب الأخير بعد ربط رباط العنق حول رقبته بالجرى الى اللاعب الأول ليصافحه ويعود الى مكانه بعد أن يفك اللاعب رباط عنقه .

تفوز القاطرة التى تنتهى أولا .

٢٧٩ ـ حمل الورق

ناد ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ فتية**

يقف اللاعبون فى قاطرات متوازية متساوية ، يعطى اللاعب الأول من كل قاطرة ورقة مقواة .

عند الاشارة يحمل اللاعب الأول الورقة بين أنفه وشفته العليا ، ويجرى حتى خط الدوران ثم يعود لينا ولها الى اللاعب الثانى دون أن يستخدم أحدهما الأيدى ، وهكذا تستمر اللعبة حتى نهاية القاطرة .

ويمكن للاعب الذى تسقط ورقته أن يضع حافتها على الأرض وينحنى ليلتقطها من هذا الوضع بنفس طريقة الحمل السابقة - أى بين أنفه وشفته العليا .

تفوز القاطرة التى تنتهى أولا .

٢٨٠ - الجرى بالاطار

ناد - مدرسة - معسكر **صبية - فتية**

يقسم اللاعبون قسمين أو أربعة أقسام . يقف أفراد كل قسم فى قاطرتين متلاصقين . يعطى الزوج الأول من كل قسم اطارا من الكاوتشوك وعند الاشارة يمرر الزوج الأول من كل قسم الاطار فوق الرأس ليستقر فى وسطهما ثم يجريان حتى خط الدوران ، ثم يعودان الى خط البداية حيث يرفعان الاطار ويمرراته الى الزوج الثانى الذى يكرر نفس العمل. وهكذا تستمر اللعبة حتى نهاية القاطرتين ، ويجب أن يقف الزوج الذى ينتهى من دوره فى نهاية القاطرتين وأن يأخذ باقى الأفراد خطوة للامام .

يفوز القسم الذى ينتهى أولا .

٢٨١ - تمرير الطوق

ناد - مدرسة - معسكر **صبية - فتية**

يقف اللاعبون فى قاطرات متساوية . متوازية ، يعطى اللاعب الاول من كل قاطرة طوقا من الخيزران ، أو طوق برميل .

عند الاشارة يضع اللاعب الأول الطوق فى رأسه ليهبط على الأرض حول الرجلين . ثم يتناوله من الأرض ويمرره الى زميله الذى خلفه . وهكذا تستمر اللعبة حتى نهاية القاطرة . يقوم اللاعب الأخير بالجرى لتسليم الطوق الى اللاعب الأول من القاطرة ثم يعود الى مكانه .

٢٨٢ - المرور بالطوق

ناد - مدرسة - معسكر **صبية - فتية**

يقسم اللاعبون قسمين أو أربعة أقسام يقفون فى قاطرات خلف خط البداية ، يقف رئيس كل قسم فى منتصف المسافة بين خط البداية وخط

الدوران ومعه طوق ، على أن يمسك الطوق عموديا على الأرض وملامسا لها ومواجها القسم .

عند الاشارة يجرى اللاعب الأول ويمر بجسمه على الطوق ، ثم يسير الى خط الدوران ثم يعود ليلمس اللاعب الثانى الذى يكرر ذلك ، وهكذا حتى نهاية القاطرة . وعلى اللاعب الذى ينتهى من دوره أن يقف فى نهاية القاطرة وعلى أفراد القافلة أخذ خطوة الى الأمام بمجرد أن يبدأ أحدهم دوره .

تفوز القاطرة التى تنتهى أولا .

٢٨٣ — فرقعة البالون

ناد — مدرسة — معسكر **صبية — فتية**

يقسم اللاعبون أقساما متساوية . يقف أفراد كل قسم فى قاطرتين متلاصقتين يوضع عند خط الدوران عدد من البالونات أو أكياس الورق الصغيرة بقدر نصف عدد كل قسم .

عند الاشارة يجرى الزوج الأول من كل قسم حتى خط الدوران ، ثم يلتقط أحدهما بالونا أو كيسا ، ثم ينفخه أو يربط حرفه ويناوله لزميله ليفرقعه على ظهره ، ثم يرجعان ثانية الى الزوج الثانى فيسلمان عليه ويقفان فى نهاية القاطرة . وهكذا تستمر المسابقة حتى آخر زوج. ويمكن أن يشترك البنون مع البنات فى هذه اللعبة ، فينفخ البنون البالونات وتقوم البنات بفرقعتها على ظهورهم .

ويفوز القسم الذى ينتهى أولا .

٢٨٤ — البالون والسلة

ناد — مدرسة — معسكر **صبية — فتية**

يقسم اللاعبون أقساما متساوية تقف فى قاطرات متوازية . يوضع أمام كل قاطرة عدد مساو لعدد أفراد القسم من البالونات أو أكياس الورق الصغيرة ، وتوضع سلة مهملات عند خط الدوران .

عند الاشارة يتناول اللاعب الأول من كل قسم بالونا ثم يجرى الى خط الدوران وينفخ البالون أثناء الجرى ، حتى اذا وصل الى سلة

المهملات يفرقع البالون ويضعه فيها . ثم يعود ويلمس اللاعب الثـانى فى نهاية القاطرة ،

وهكذا تستمر المسابقة حتى آخر لاعب .

تفوز القاطرة التى تنتهى أولا .

٢٨٥ ـ البالون والمكنسة

ناد ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ فتية**

يقسم اللاعبون أقساما متساوية تقف فى قاطرات متوازية . ويوضع أمام كل قاطرة بالون منفوخ وبجواره مكنسة .

عند الاشارة يدحرج اللاعب الأول البالون بالمكنسة الى خط الدوران ثم يعود بها ثانية الى مكانه ويضع المكنسة على الأرض ويلمس زميله الثانى الذى يكرر نفس العمل ، وهكذا تستمر اللعبة حتى نهاية القاطرة.

تفوز القاطرة التى تنتهى أولا .

٢٨٦ ـ بالون الهواء

ناد ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ فتية**

يقسم اللاعبون أقساما متساوية تقف فى قاطرات متوازية . ويعطى اللاعب الأول من كل قسم بالونا .

عند الاشارة يضرب اللاعب الأول من كل قاطرة البالون عاليا فى الهواء ويستمر فى ضربه حتى خط الدوران ، ثم يعود ثانية الى قاطرته بنفس الطريقة ويلمس اللاعب الثانى الذى يكرر نفس العمل قبل أن يلمس البالون الأرض وهكذا تستمر اللعبة حتى نهاية القاطرة .

تفوز القاطرة التى تنتهى أولا .

٢٨٧ ـ المنديل والنفق

ناد ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ فتية**

يقسم اللاعبون أقساما متساوية تقف فى قاطرات مع فتح الرجلين والانحناء أمام وأسفل . ويعطى اللاعب الأخير من كل قاطرة منديلا .

عند الاشارة يمرر اللاعب الأخير المنديل الى اللاعب الذى أمامه بين الرجلين ، يقوم هذا اللاعب بتمرير المنديل الى اللاعب الذى أمامه وهكذا يمرر المنديل حتى يصل الى اللاعب الأول من القاطرة فيتناوله ويجرى الى خط الدوران ثم يعود خلف اللاعب الأخير ويمرر اليه المنديل ، وهكذا حتى يأخذ كل فرد فى القاطرة دوره ويعود اللاعب الأول على رأس القاطرة مرة أخرى .

يفوز القسم الذى ينتهى أولا .

٢٨٨ - الجرى والجلوس

ناد - مدرسة - معسكر **صبية - فتية**

يقسم اللاعبون أقساما متساوية تقف فى قاطرات متوازية .

عند الاشارة يجرى اللاعب الأول الى خط الدوران ثم يجلس على الأرض ويرفع قدميه ليضرب الأرض ثلاث مرات ثم ينهض على القدمين ويعود ليلمس اللاعب الثانى . يكرر ذلك ، وهكذا تستمر اللعبة حتى يأخذ كل لاعب دوره .

يفوز القسم الذى ينتهى أولا .

٢٨٩ - الترنح

ناد - مدرسة - معسكر **صبية - فتية**

تثير هذه اللعبة الغبطة والسرور فى نفوس اللاعبين والنظارة على السواء ، لكنها تتطلب مراقبة دقيقة .

يقسم اللاعبون أقساما متساوية تقف فى قاطرة متوازية . يعطى اللاعب الأول من كل قاطرة عصا مكنسة صغيرة يبلغ طولها ٦٠ سم .

عند الاشارة يمسك اللاعب الأول العصا عمودية ويضع احدى نهايتها على الأرض ويسند رأسه على النهاية العليا ثم يدور حول العصا خمس مرات ، ويقوم المراقب الذى بجانبه بعد كل دورة بصوت عال . وعند نهاية الدورة الخامسة يربت على ظهره مؤذنا بالجرى فيلقى اللاعب العصا ويجرى الى خط الدوران ثم يعود ويلمس اللاعب الثانى الذى يكرر ذلك ، وهكذا تستمر اللعبة مع توجيه العناية الكبيرة نحو عدم رفع العصا عن الأرض وضرورة وضع الرأس على قمة العصا .

ويلاحظ أن ترنح اللاعب أثناء الجرى الى خط الدوران وأثناء العودة يثير الضحك بين الحاضرين .

٢٩٠ - الرسالة

ناد - مدرسة - معسكر **صبية - فتية**

يقسم اللاعبون أقساما متساوية تقف فى قاطرات متوازية ويقف رئيس كل قسم على خط الدوران أمام قسمه ، يعطى كل رئيس رسالة داخل ظرف مغلق لا يزيد عدد كلماتها على عشر كلمات . ويجب أن تكون محتويات جميع الرسائل واحدة .

عند الاشارة يفض الرئيس الظرف ويقرأ الرسالة ، وبمجرد أن يتحقق من محتوياتها يلقيها على الأرض ويجرى الى اللاعب الأول من قسمه ويعود به الى خط الدوران . يقوم بتبليغ الرسالة اليه أثناء الطريق ، وعندما يصل الاثنان الى خط الدوران يبقى الرئيس ويعود اللاعب الأول ليحضر اللاعب الثانى ويبلغه الرسالة بالطريقة السالفة الذكر . وهكذا تستمر اللعبة الى أن يأخذ كل لاعب دوره ، وعندما تصل الرسالة الى اللاعب الأخير يجرى الى الرائد الذى يقف قريبا من خط الدوران ويروى له الرسالة . ولما كانت الرسائل تنقل محرفة عادة فان الفريق الذى يروى أقرب رسالة الى الصحة يعتبر فائزا . ويحق على رئيس الفريق أن يقرأ الرسالة بعناية كبيرة مترويا قبل الجرى . كما يجب على الرائد التقاط الرسائل عقب رميها على الأرض مباشرة .

٢٩١ - ترتيب الحبوب

ناد - مدرسة - معسكر **صبية - فتية**

يقسم اللاعبون أربعة أقسام متساوية تجلس على شكل مربع مفرغ وتوضع منضدة عند العلامة «×» وفوقها خمس حبات لأنواع مختلفة من الحبوب وذلك أمام كل قسم ، على أن تكون أنواع الحبوب مساوية فى عددها لعدد أفراد القسم .

عند الاشارة يجرى اللاعب الأول من كل قسم نحو المنضدة عند العلامة «×» ويبحث فى الحبوب ليخرج مها خمس حبات متشابهة (من الفول مثلا) ويضعها بجوار بعضها على المنضدة ، ثم يجرى ليلمس اللاعب

الثانى ويجرى اللاعب الثانى نحو المنضدة ليخرج خمس حبات لنوع آخر من الحبوب (ولتكن أرزا مثلا) ويضعها بجانب حبات الفول ويعود ليلمس اللاعب الثالث ، وهكذا تستمر اللعبة حتى آخر لاعب فى القسم .

يفوز القسم الذى ينتهى أولا .

٢٩٢ - الاسماء المتلازمة

ناد - مدرسة - معسكر صبية - فتية

يقسم اللاعبون قسمين متساويين يقف كل منهما فى صف مواجها الآخر ، ويوضع عند نهايتى كل صف سلتان بأحدهما منديل . يلقب كل لاعب من القسم الأول ومن يقابله من القسم الثانى باسمين من الأسماء المتلازمة (ملح وفلفل . ورقة وقلم . قفل ومفتاح . ليل ونهار . قمر ونجوم الخ ..) .

عند الاشارة يذكر الرائد الاسم الأول من الأسماء المتلازمة مثل (ملح ..) وعلى كل من اللاعبين المسميين بالاسمين (ملح وفلفل) أن يجريا الى السلة التى بها المنديل ويتناولاه ثم يعودا لمحاولة وضعه فى السلة الأخرى . ومن ينجح منهما فى وضع المنديل فى السلة الأخرى يحصل على نقطة .

يفوز القسم الذى يحصل على عشر نقط أولا .

٢٩٣ - حبل الغسيل

ناد - مدرسة - معسكر صبية - فتية

يقسم اللاعبون أقساما متساوية تقف فى قاطرات متوازية ، ويوضع أمام كل قاطرة سلة عند خط البداية ، ويعلق حبل غسيل عليه عدد من المشابك مساو لعدد أفراد كل قاطرة عند خط الدوران . ويلاحظ أن تكون رؤوس المشابك متجهة الى أعلى وأن تكون أعلى من مستوى اللاعبين .

عند الاشارة يجرى اللاعب الأول من كل قاطرة نحو الحبل ويثب عاليا ليلتقط المشبك بفمه ويعود به الى قاطرته ليضعه فى السلة ثم يلمس زميله الذى يليه ليكرر نفس العمل ، وهكذا حتى نهاية القاطرة .

تفوز القاطرة التى تنتهى أولا .

٢٩٤ — الجمع والتفريق

نادٍ — مدرسة — معسكر **صبية — فتية**

يقف اللاعبون فى أربع قاطرات متساوية . ويعطى اللاعب الأول من كل قاطرة ١٥ عود ثقاب أو حبات فول .

عند الاشارة تبدأ اللعبة بأن يضع اللاعب الأول ما يحمله على الأرض أمام اللاعب الذى يليه . فيرفعها هذا بدوره بعدجمعها من الأرض ويضعها أمام اللاعب الثالث وهكذا حتى آخر لاعب فى القاطرة .

تفوز القاطرة التى تنتهى أولا .

٢٩٥ — المنشار

نادٍ — مدرسة — معسكر **صبية — فتية**

يقسم اللاعبون أقساما متساوية تقف فى قاطرات مع فتح الرجلين . عند الاشارة تبدأ اللعبة بأن يمر اللاعب الأخير من كل قاطرة بين ساق زميله الذى أمامه ثم يقفز فوق ظهر الذى يليه . ويستمر فى ذلك مرة بين الساقين وأخرى فوق الظهر حتى أول القاطرة حيث يقف مع فتح الرجلين تستمر اللعبة بنفس الطريقة حتى يأخذ كل لاعب فى القاطرات دوره .

تفوز القاطرة التى تنتهى أولا .

٢٩٦ — كرة النفق

نادٍ — مدرسة — معسكر **صبية — فتية**

يقسم اللاعبون أقساما متساوية تقف فى قاطرات مع فتح الرجلين ويعطى اللاعب الأخير من كل قاطرة كرة قدم .

عند الاشارة تبدأ اللعبة بأن يمرر اللاعب الأخير الكرة بين أرجل زملائه المفتوحة حتى تصل الى اللاعب الأول فى القاطرة . فيأخذ اللاعب الأول الكرة ويجرى بها حتى آخر القاطرة ويفعل ما فعله اللاعب السابق. تستمر اللعبة حتى ينتهى جميع الأفراد من تمرير الكرة .

تفوز القاطرة التى تنتهى أولا .

٢٩٧ ـ التكتل

ناد ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ فتية ـ شباب**

يقسم اللاعبون أربعة أقسام متساوية تقف فى صفوف . يعطى اللاعب الأول من كل صف حبلا أو شريطا ملفوفا على هيئة كرة .

عند الاشارة تبدأ اللعبة بأن يسلم اللاعب الأول الكرة الى اللاعب الثانى المجاور له فى الصف مع القبض على طرف الحبل ، ويقوم هـذا الزميل بتمرير الكرة الى جاره . وهكذا تستمر اللعبة حيث تفلت الكرة كلما مرت من زميل الى آخر حتى نهاية الصف فيلقها اللاعب الأخير خلف ظهره بنفس الطريقة حتى تصل الى اللاعب الأول من الصف ثانية . يقوم اللاعب الأول بتمريرها ثانية حتى تنتهى الكرة ثم يعيد أفراد كل صف تكوين حزمة محكمة الربط .

ويفوز الصف الذى ينتهى من فك الكرة وتكوين الحزمة أولا . ويمكن المضى فى اللعبة باعادة فك الحزمة وتكوين الكرة .

٢٩٨ ـ تنظيط الكرة

ملعب ـ مدرسة ـ معسكر **فتية ـ شباب**

يقسم اللاعبون أربعة أقسام متساوية (أ ، ب ، حـ ، د) وتقف على هيئة قاطرات خلف الخط (ا ا'). توضع كرة قدم أمام كل صف وكرسيان على بعد عشرة أمتار من الخط (ا ا') بين كل قاطرتين كما هو موضح بالرسم .

عند الاشارة تبدأ اللعبة بأن يلتقط اللاعب الأول من كل قاطرة الكرة وينطظها على الأرض بيد واحدة ، كما هى الحال فى لعبة كرة السـلة . ويدور بها حول الكرسى بحيث يدور أفراد القاطرتين (ا د) بعيدا عن الكرسى ، وأفراد القاطرتين (ب ، حـ) أقرب ما يكون منه . يعود كل منهما بعد دورانه حول الكرسى ليعطى الكرة الى زميله الثانى فى القاطرة ثم يذهب ليقف فى مؤخرها ثم يكرر اللاعب الثانى نفس العمل وتستمر اللعبة حتى آخر لاعب فى القاطرة .

تفوز القاطرة التى تنتهى أولا بأن يرفع لاعبها الأول الكرة فوق رأسه ويمكن الاستعاضة عن الكرة ، فى حالة التغيير فى اللعبة ، بأطواق أو حبال الوثب أو بدحرجة الكرة على الأرض بالقـدم كما فى لعبـة كرة القدم .

٢٩٩ - الكرات المتتابعة

ملعب - مدرسة - نادٍ **صبية**

يقسم اللاعبون أقساما متساوية العدد تقف كل منها على خط مرسوم بالطباشير أو الجير عدا أحدهم يقف مواجها لهم بعد أربعة أمتار ويجواره أربعة أنواع من الكرات أو ما شابهها (كرة تنس - قدم - سلة - كيس حب) .

تبدأ اللعبة بأن يرمى اللاعب المواجه (كرة التنس) الى اللاعبين حسب ترتيب وقوفهم ، حتى اذا انتهى الجميع من لقف وارجاع الكرة بدأ بكرة أخرى (كرة القدم) وهكذا حتى ينتهى من الأربع كرات فيعود ليأخذ مكانه فى آخر الصف ويذهب اللاعب الاول ليحل مكانه بجوار الكرات . وهكذا حتى يأخذ كل لاعب دوره عند الكرات .

تفوز المجموعة التى تنتهى أولا :

٣٠٠ - تتابع الجمع بالدراجة

ملعب - نادٍ **صبية - فتية**

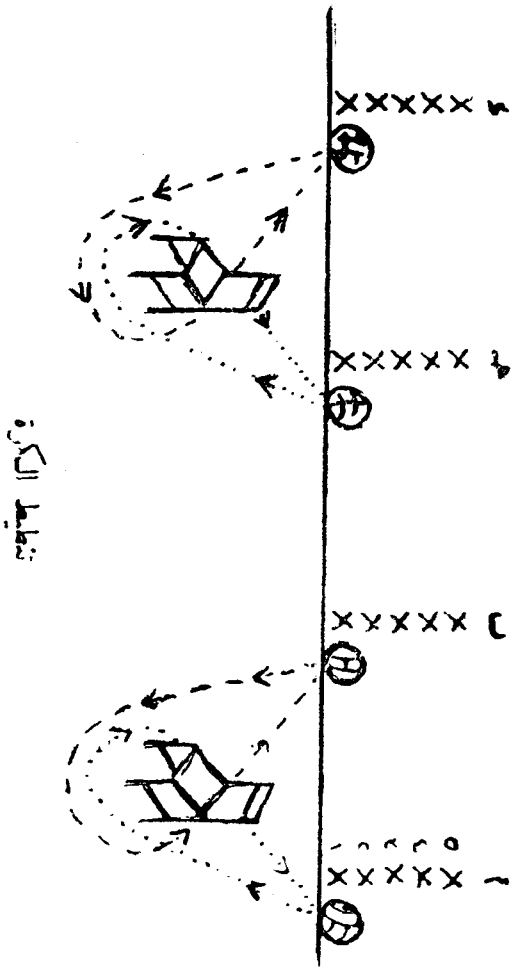
يستخدم خط البداية أيضا . يوضع على هذا الخط طوق أو سلة أو طبق لكل متسابق على أن تبعد هذه الأشياء عن بعضها البعض بمقدار ثمانى أقدام وتوضع كرة شراب أو برتقالة أو أى شىء مماثل على بعد ١٠ ، ٢٠ ، ٣٠ ، ٤٠ ياردة من الخط ، وبذا يكون أمام كل لاعب أربعة أشياء .

عند الاشارة يركب اللاعب دراجته الى الكرة الأولى فينزل ويلتقطها ثم يركب عائدا ليضعها فى سلة ، وهكذا الى أن يجمع الثلاث كرات الأخرى ، ويفوز اللاعب الذى يجمع كراته أولا .

٣٠١ - بولو البطاطس بالدراجة

ملعب - حفلة - رحلة **فتية - شباب**

بنفس النظام المتبع فى اللعبة السابقة وباستخدام البطاطس وعصا طولها ثلاث أقدام يثبت فى نهايتها مسمار ، تؤدى هذه اللعبة . يركب اللاعب الى البطاطسة الأولى ويحاول التقاطها دون أن ينزل عن دراجته بدفع مسمار العصا فى البطاطسة واذا حدث أن تدحرجت منه فعليه أن يعيد المحاولة دون أن ينزل عن دراجته أو يلمس الأرض بقدمه ثم يعود ويضعها فى سلته دون النزول أيضا .



شكل (٥٣)

٣٠٢ — تمرير الكرة بين اليدين

ناد — مدرسة — معسكر **صبية — فتية — شباب**

يقسم اللاعبون أقساما متساوية تقف فى دوائر مع رفع الذراعين أماما وتشبيك الأصابع . ويعطى الرئيس كرة قدم .

بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يترك الرئيس مكانه ويمرر الكرة بين أذرع اللاعبين الممتدة أمامه من أسفل الى أعلى . ثم يلتقطها دون أن تلمس الأذرع حتى يصل الى مكانه ، يعطى الكرة للفرد الذى على يساره ويرفع ذراعيه أماما ، وهكذا تستمر اللعبة .

يفوز القسم الذى ينتهى أولا .

٣٠٣ — الكوبرى المعلق

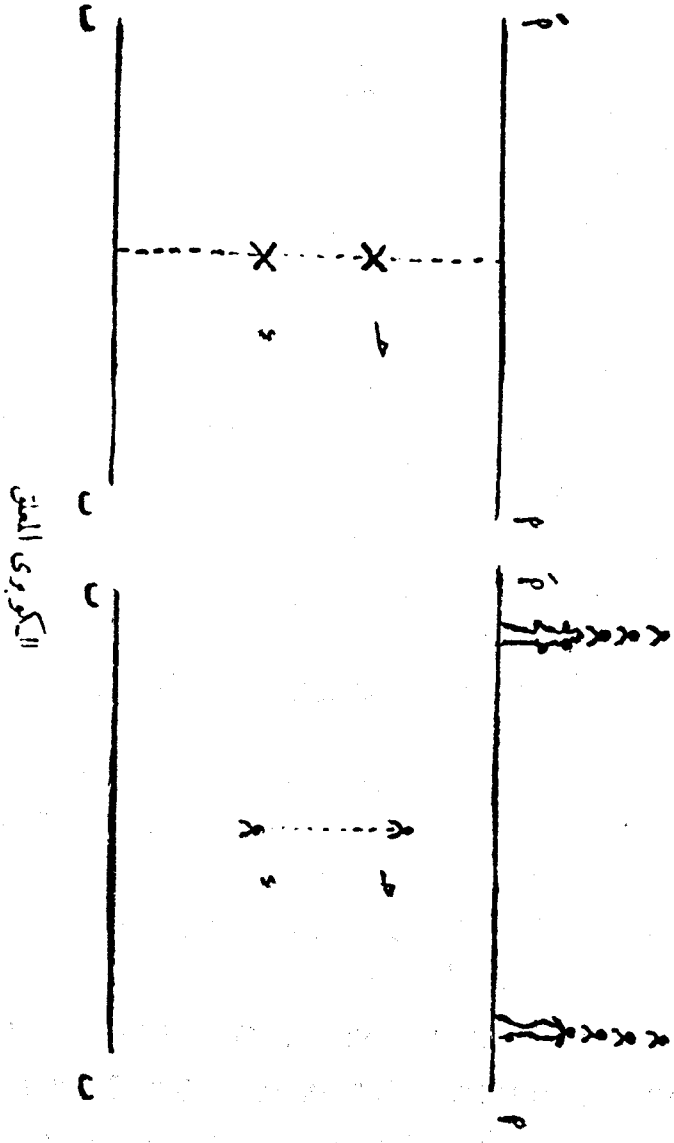
ملعب — مدرسة — معسكر **فتية — شباب**

يرسم على الأرض خطان متوازيان (ا ا' — ب ب') بينهما مسافة قدرها ١١ متر . ترسم علامة «×» داخل المسافة المحصورة بينهما على بعد أربعة أمتار من كل من الخطين (حـ ، د) كما هو موضح بالشكل .

تقام المسابقة بين أقسام يشتمل كل منها على أربعة أزواج ويحمل كل منها اسم معين ، يقف الزوج الأول عند (جـ ، د) ممسكا حبلا طوله ثلاثة أمتار يرفعه الى أعلى فى مستوى الرأس . وتقف الأزواج الثلاثة الأخرى خلف الخط (ا ا') على هيئة قاطرتين متجاورتين على أن يمسك كل من لاعبى الزوج الثانى كرة فى يده .

بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يجرى الزوج الثانى من كل قسم نحو الحبل (على أن يكون الحبل بينهما) ثم يقذف كل منهما الكرة فوق الحبل كى يلتقطها الآخر ثم يخطوان خطوة يكرران بعدها قذف والتقاط الكرتين مرة أخرى ثم يجريان حتى الخط (ب ب') حيث يلمسان الأرض خلفه ويعودان بسرعة ليعطيا الكرتين للزوج الثالث ويقفان خلف القاطرتين وهكذا تستمر اللعبة حتى يصل الزوج الثانى الى مكانه عند الخط (ا ا') مرة ثانية ، ويعلن عن لونه بصوت عال . تكرر اللعبة أربع مرات حتى يأخذ كل زوج مكانه عند الحبل (جـ د) .

يفوز القسم الذى ينتهى أولا بعد انتهاء الأدوار الأربعة .


الكهرباء الساكنة

٣٠٤ - داخل وخارج النافذة

نادٍ - مدرسة - معسكر **فتية - شباب**

تقام هذه المسافة بين أقسام متساوية العدد . يقف كل قسم على هيئة قاطرتين خلف الخط (ا) وتترك مسافة كافية بين قاطرتى كل قسم ، يرسم خط آخر (ب) مواز للخط (ا) وعلى بعد مناسب لسن اللاعبين وقدرتهم . يعطى كل قسم طوقا خشبيا يحمله اللاعب الاول من القاطرة اليمنى كما هو موضح بالشكل .

بعد الاشارة تبدأ المسابقة بأن يضع اللاعب الأول الطوق أمام زميله فى القاطرة اليسرى رأسيا وعلى ارتفاق قليل من الأرض ليقفز من وضع القرفصاء داخل الطوق . يكرر وضع الطوق رأسيا والقفز بداخله حتى يصل اللاعبان الى الخط (ب) ويتبادل اللاعبان الطوق ويرجعان الى الخط (ا) بأن يضع اللاعب الطوق أفقيا فى هذه المرة أمام اللاعب الآخر الذى يشب برجليه معا ليدخل الطوق ثم يخرج منه بنفس الطريقة ، وهكذا حتى الخط (ا) فيعطيان الطوق الى الزوج الثانى ويذهبان للوقوف فى مؤخرة القاطرتين . يكرر نفس العمل حتى يأخذ كل زوج دوره .

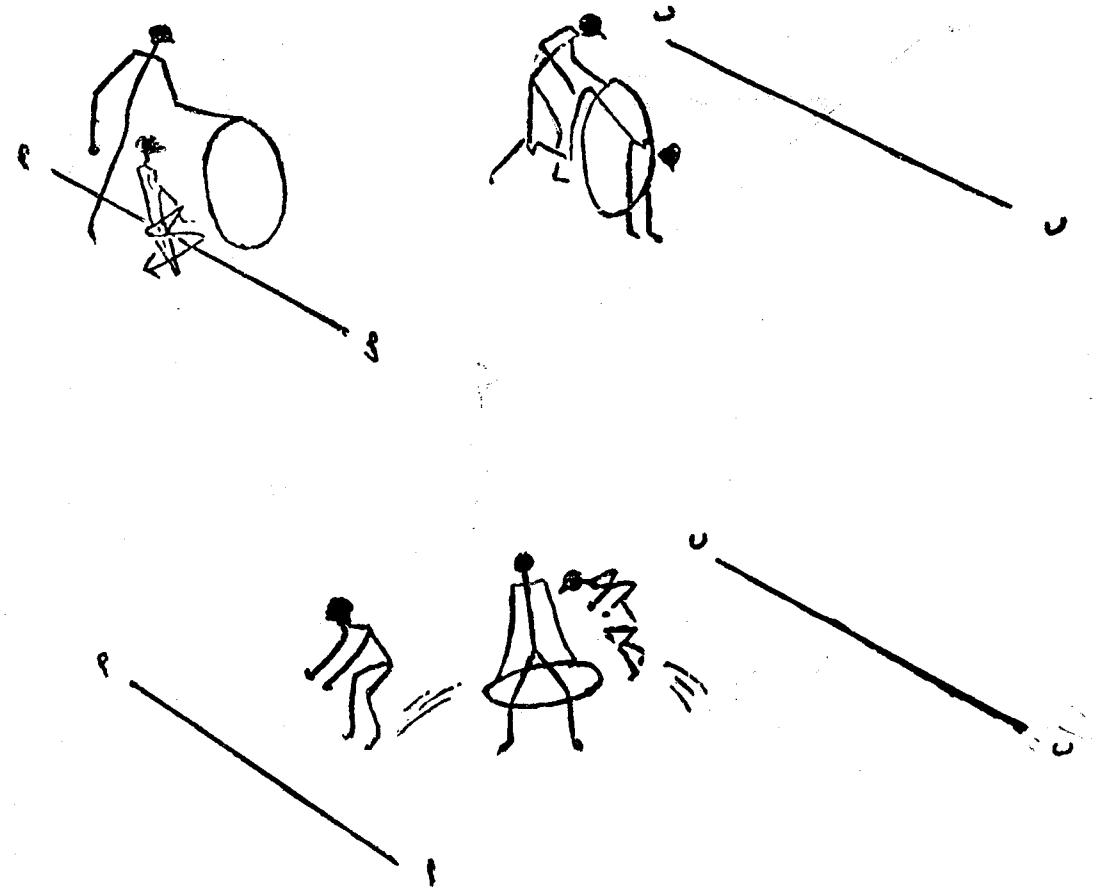
٣٠٥ - تبادل العصا

نادٍ - مدرسة - معسكر **صبية - فتية**

يقسم اللاعبون أقساما متساوية تقف أو تجلس فى قاطرات . ويعطى اللاعب الأول من كل قاطرة عصا (أو يد مكنسة) يمسكها بيديه عاليا فوق الرأس .

بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يمرر اللاعب الأول من كل قاطرة العصا الى زميله الواقف أو الجالس خلفه بثنى الجذع خلفا قليلا ويكرر اللاعب الثانى نفس العمل بعد تسلمه . وهكذا حتى تصل الى آخر لاعب فيجرى بها مع احتفاظه بوضعها فوق الرأس ليقف فى مقدم القاطرة ويبدأ العمل من جديد . تستمر اللعبة حتى يعود اللاعب الأول الى مقدم القاطرة مرة أخرى .

يفوز القسم الذى ينتهى أولا .



داخل وخارج النافذة

٣٠٦ ـ الوثب فوق العصا

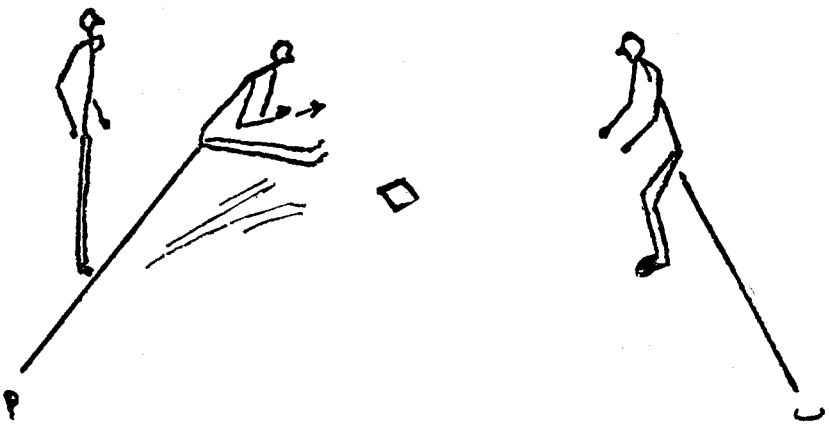
نادٍ ـ مدرسة ـ معسكر **صبية ـ فتية ـ شباب**

يقسم اللاعبون أقساما متساوية تقف فى قاطرات ، توضع أمام كل قاطرة عصا . بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يمسك اللاعب الأول والثانى من كل قاطرة العصا على ارتفاع ٣٠ سم من الأرض ويمرا بها حتى آخر القاطرة وذلك بأن يثب فوقها بقية اللاعبين . ويعود اللاعب الثانى بالعصا الى مقدم القاطرة ويبقى اللاعب الأول فى المؤخرة . يمسك اللاعب الثالث العصا مع اللاعب الثانى ويكرر نفس الشىء حتى يقف اللاعب الثانى فى مؤخرة القاطرة ويعود اللاعب الثالث الى مقدمتها . وهكذا تستمر اللعبة حتى يعود اللاعب الأول الى مقدم القاطرة مرة أخرى .

يفوز القسم الذى ينتهى أولا .

٣٠٧ ـ الكانجرو

مدرسة ـ معسكر **صبية ـ فتية**



يرسم خطان متوزيان ا ، ب بينهما مسافة خمسة أمتار . تقسم المجموعة أقساما متساوية تقف فى قاطرات خلف الخط (ا) . ويوضع أمام كل قاطرة كيس حب كما هو موضح بالشكل .

بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يلتقط اللاعب الأول من كل قاطرة

كيس الحب ويقذفه أمامه فى المسافة المحصورة بين الخطين ثم يثب بقدميه معا (كوثبة حيوان الكانجرو) ليلتقط كيس الحب مرة أخرى بقدميه ويقذفه أمامه ، وهكذا حتى يصل بالكيس خلف الخط (ب) ، يدور اللاعب ويلتقط كيس الحب بقدميه ويثب بنفس الوثبة مع احتفاظ الكيس بين قدميه حتى يصل الى الخط (ا) . يكرر بقية اللاعبين نفس العمل حتى ينتهى جميع أفراد القاطرة .

تفوز القاطرة التى تنتهى أولا .

٣٠٨ - كرسى فوق كرسى

ناد - مدرسة - معسكر **صبية**

يقسم اللاعبون أقساما متساوية تقف فى قاطرات خلف خط البداية .

ويوضع كرسيان أمام كل قاطرة على بعد عشرة أمتار من خط البداية.

بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يجرى اللاعب الأول من كل قاطرة الى الكرسيين ليضع أحدهما فوق الآخر ويعود جريا ليلمس اللاعب الثانى ثم يجرى ليقف فى مؤخرة القاطرة ، وذلك بأن يضع أحدهما كرسيا فوق الآخر مرة وينزل الثانى الكرسى ليضعه بجوار الآخر مرة أخرى .

يفوز القسم الذى ينتهى أولا .