القسم الرابع

# ألعاب كشفية وإرشادية

ان كثيرا من تأخر النشء وضعف نشاطه العقلى يرجع الى عدم تدريب الحواس الأساسية ، وهى : البصر ، والسمع ، واللمس ، والشم والذوق .

وألعاب هذا القسم تهذب تلك الحواس ، وتقوى الملاحظة والانتباه الى الأشياء ، والموازنة بينها والحكم عليها وسرعة التصرف .

## حاسة الشم

### ٣٠٩ ـ تمييز الروائح

**ناد ـ معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

تدع عشر زجاجات غازوزة متساوية الأحجام . يوضع فى كل منها أحد أصناف العطارة أو الروائح الطيارة ( كالمذكورة فيما بعد ) . توضع كل زجاجة فى كيس من الورق . يكتب على الأكياس أرقام مسلسلة .

يعطى كل مشترك ورقة وقلما لتسجيل اسم الأصناف التى تحتوى عليها الزجاجات وتقام هذه المسابقة بين أزواج من اللاعبين اذا كان عدد المشتركين كبيرا . تعصب عينا المتسابق ويعطى المتسابق الآخر الورقة والقلم ليسجل ما يمليه عليه معصوب العينين . أما اذا كان عدد المشتركين قليلا ، فيقوم القائد بعملية التسجيل .

الأصناف • فانيليا • نعناع • ليمون • برتقال • لوز • بصل • ثوم • فلفل • خردل • شاى • زيت زيتون • خل • أثير • تربنتينا..الخ.

### ٣١٠ ـ تمييز الروائح فى الظلام

**ناد ـ معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

يجلس المتسابقون فى دائرة ويعطى كل منهم ورقة وقلما ثم تطفأ الأنوار .

تمرر الزجاجات ، التى ورد ذكرها فى اللعبة السابقة على المتسابقين، فيشم كل منهما زجاجة ثم يناولها لجاره ثم يسجل اسم الصنف الذى تحتوى الزجاجة عليه فى ورقته . وهكذا تستمر المسابقة الى أن تصل آخر زجاجة الى آخر متسابق فى الدائرة . ثم تضاء الأنوار . ويفوز من يذكر أسماء جميع الأصناف .

### ٣١٠ ـ رائحة النباتات

**ناد ـ معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

تقام هذه المسابقة بين من لهم دراية بعلم النبات . تعد عشرة أنواع مختلفة من أوراق الشجر وأوراق الأزهار وأوراق النباتات .

تعصب عينا المتسابق ، ويقرب القائد نوعا فآخر الى أنف المتسابق ليذكر اسم النبات دون أن يلمسه ويفوز من يذكر أسماء جميع الأنواع.

### ٣١١ ـ صندوق الدنيا

**ناد ـ معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

تملأ عشر زجاجات بأنواع من العطارة مختلفة الروائح ، كالسابق ذكرها فى المسابقة الأولى . ويعد صندوق خشبى ينزع عنه غطاؤه وأحد جوانبه ، ثم يوضع بدل الغطاء قطعة من القماش تثقب عند الوسط .

يتقدم كل متسابق فى دوره نحو الصندوق ، ثم يضع الرائد الزجاجات بالترتيب داخل الصندوق من الجانب المنزوع وتحت الثقب مباشرة ليتعرف عليها المتسابق . يهمس المتسابق فى أذن القائد باسم كل نوع ويفوز من يذكر أسماء جميع الأنواع .

### ٣١٢ ـ رائحة الزهور

**ناد ـ معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

تعد مجموعة من الزهور المختلفة . ثم تعصب أعين المتسابقين . تمرر عليهم الزهور للتعرف عليها ، يفوز من يتعرف على أكبر عدد منها ، وتقدم اليه مجموعة الزهور كجائزة .

### ٣١٣ - تبع الرائحة

**ناد - معسكر** **فتيان - مرشدات**

تختار عدة طرق مختلفة الاتجاهات ويوضع فى أماكن مختلفة من كل طريق أحد أنواع العطارة ذات الرائحة الخاصة ، فمثلا تحت أشجار وأعمدة وحوائط احدى الطرق بمسحوق الفانيليا ، ويطلب من كل متسابق أن يتبع رائحة معينة يحددها القائد له ، ليصل الى آخر أثر لها.

ويمنح كل متسابق نقطة عن كل مكان يستدل عليه فى الطريق ، وتضاف خمس نقط الى المجموع لمن يصل الى نهاية الطريق ويعود أولا.

### ٣١٤ - رائحة البصل

**ناد - معسكر** **فتيان - مرشدات**

يخرج أحد الأفراد ومعه بعض قطع البصل ليترك آثارا لرائحته على بعض الأشجار أو الأبنية أو الأعمدة .

وبعد فترة معينة يتفق عليها ، تخرج بقية الأفراد للبحث عن هذا الشخص وذلك بتتبع رائحة البصل . ويفوز من يتوصل الى معرفة مكانه أولا .

## حاسة السمع

### ٣١٥ - الاعمى البصير

**ناد - معسكر** **فتيان - مرشدات**

يجلس المشتركون فى دائرة ، وتعصب عينا أحدهم ، ويقف فى وسط الدائرة ، عند الاشارة يغير المتسابقون أماكن جلوسهم . وعند توقف الحركة يشير الأعمى الى أحدهم . وعلى المتسابق المشار اليه أن يقلد صوتا معينا . وعلى الأعمى أن يستدل على المتسابق من صوته ، ثم عليه أيضا أن يصف البدلة أو القميص الذى يلبسه . فاذا نجح فى ذلك يتبادل كل منهما مكانه مع الآخر أما اذا فشل فتكرر اللعبة .

### ٣١٦ ـ دقات الساعة

**ناد ـ معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

توضع ساعة فى وسط دائرة بمكان الاجتماع . يرسم خط داخل الدائرة بعيدا عن الساعة بمسافة تسمح بسماع دقاتها . يقف كل متسابق فى دوره عند خط البداية ، بعد أن تعصب عيناه . ويطلب منه الاستدلال على مكان الساعة ، فى أقل وقت ممكن ، دون أن يستخدم اليدين فى ذلك . يحسب الزمن الذى يستغرقه كل متسابق فى الاهتداء الى مكان الساعة بوساطة ساعة توقيتية ، ويفوز من يستدل عن الساعة فى أقصر وقت .

ويمكن تنفيذ اللعبة المذكورة بوضع الساعة فى أى مكان بالنادى ويطلب الى المتسابق التقدم اليها والاهتداء اليها عن طريق تتبع دقاتها.

### ٣١٧ ـ الحارس النائم

**ناد ـ معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

ترسم على الأرض دئرة قطرها أربعة أمتار ، تعصب عينا أحد المتسابقين ، ثم يرقد داخل الدائرة ، وتوضع بجانبه عصى صغيرة أو قطعة من الخشب ( تشبه المسدس ) .

يتقدم كل متسابق فى دوره فيدخل الدائرة من أى اتجاه دون احداث أى صوت ويحاول سرقة السلاح من الحارس النائم ، فاذا نجح فى ذلك تباد لكل من الحارس والمتسابق مكانيهما . واذا تمكن الحارس من تحديد مكان زحف السارق وأشار اليه وكانت اشارته صحيحة تستبعد السارق من اللعب .

### ٣١٨ ـ أين صاحب الصفارة

**ناد ـ معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

تعصب أعين المتسابقين ثم ينتشرون فى أنحاء الملعب ، ويقف القائد فى مكان بعيد عنهم ويصفر بصفارته ، ثم يكرر الصفير كل ثلاثين ثانية. يفوز المتسابق الذى يهتدى الى مكان الرائد ويلمسه أولا ، ويجب أن

تقام هذه اللعبة بمكان فسيح خال من العوائق كالأحجار والأشجار ، أو فى ليلة شديدة الظلمة حتى يستعاض بالظلام عن عصب العينين .

### ٣١٩ ـ أين الصفارة

**ناد ـ معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

يرسم خط للبداية ، ويقف الرائد على بعد خمسين خطوة من هـذا الخط ،تعصب أعين المتسابقين ، ويقفون على خط البـداية . يصـفر صفارة واحدة ، يحاول المتسابقون عند سماعها أن يتجهوا اتجاهها فى حدود خمسين خطوة . ثم ترفع الغمامة عن أعينهم ويفوز المتسابق الذى يصل الى أقرب مكان من القائد .

### ٣٢٠ ـ معرفة المغنى

**ناد ـ معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

يجلس المتسابقون فى دائرة ، ويقف أحدهم فى وسطها معصـوب العينين تختار الجماعة أغنية مشهورة ، ثم يبدأ أحـدهم بالكلمة الأولى منها ثم يليه جاره بالكلمة الثانية ، وهكذا وعلى لاعب الوسط أن يتبين صاحب الصوت ويشير اليه ذاكرا اسمه ، فاذا كان صحيحا تبادل اللاعبان أماكنهما ، أما اذا أخطأ فتستمر اللعبة .

### ٣٢١ ـ الاذن الموسيقية

**حفل ـ سمر ـ اجتماع** **فتيان ـ مرشدات**

يجلس المشتركون فى دائرة أو حفلة للسمر عدا واحدا يطلب اليـه الذهاب بعيدا حتى يستدعى مرة أخرى ، يتفق الحاضرون أثناء اختفاء اللاعب على أغنية معينة مشهورة وتتكون من ثلاثة مقاطع مثل ( قلنـا حنبنى ودحنا بنينا السد العالى ) ويحدد القائد مقطعا لكل مجموعة من المجموعات الثلاث المكونة للدائرة .

تبدأ اللعبة بعد استدعاء اللاعب المختفى وبعد الاشـارة ، بأن تغنى كل مجموعة المقطع الخاص بها فى وقت واحد . يعطى هذا اللاعب ثلاث

فرص لمعرفة الأغنية والا طلب اليه أن يختفى مرة أخرى . تستمر اللعبة على هيئة منافسة بين من يجدون فى أنفسهم الاستعداد الموسيقى لمعرفة الأغانى .

### ٣٢٢ - الوعـل

**معسكر - ساحة** **فتيان - مرشدات**

يوقم القائد بدور ( الوعل ) الذى يروح ويجيىء فى أرض الملعب حيث يزحف المشتركون للبحث عنه ، يحاول كل منهم الوصول اليـه زحفا ، فان رآه ( الوعل ) أمره بالوقوف والبقاء فى مكانه دون حراك.

عند انتهـاء الوقت المحدد يتقدم القائد الى أقربهم اليه ويعطيـه الجائزة ، ويجوز فى هذه اللعبة أيضا أن يغمض القائد عينيه ويقف فى أرض فيها عيدان يابسة أو حصى ثم يتقدم المشتركون نحوه من نقطة تبعد عنه مائة متر . ويفوز من يلمسه قبل أن يسمع صوته ويأمره بالوقوف .

### ٣٢٣ - تحديد الصفير

**معسكر - ساحة** **فتيان - مرشدات**

يقف فى طرف المكان فردان وهما مغمضا العينين وفى الطرف الآخر مرشد بيده صفارة . يصفر المرشد من حين لآخر منبها الفردين الى مكانه فيتجهان نحوه والذى يتمكن من الوصول اليه ويلمس يده يرفع المنديل عن عينيه ويعد فائزا . يسمح للمرشد أن ينحنى أن ينتصب واقفا دون أن يغير وقفته .

### ٣٢٤ - القناع

**حفل - سمر - اجتماع** **فتيان - مرشدات**

يعطى كل مشترك قناع تنكرى أو كيس ورق يثقب عنـد أماكن العينين والأنف .

تبدأ اللعبة بعد أن يحاول كل فرد تغيير معالمه ( ملابسه ) ويلبس القناع ، بأن يحاول معـرفة أكبر عدد من المشتركين بالتحـدث اليهم للاستدلال عليهم عن طريق أصواتهم .

تستمر اللعبة لفترة معينة ويمنح الشخص الذى سجل أسماء أكبر عدد من المشتركين جائزة . يلاحظ أن يعلن هذا الفائز الأسماء بصوت عال للتأكد من أنه تحدث فعلا معهم قبل منحه الجائزة .

### ٣٢٥ ـ اتبع الدليل

**ناد ـ معسكر** **فتية ـ مرشدات**

تقسم الجماعة الى أقسام متساوية ، ويختار كل قسم رئيسا له ، يقف رؤساء الأقسام على خط واحد ، ويقف أفراد الأقسام معصوبى الأعين على خط مواجه لخط رؤساء الأقسام وعلى بعد عشرة أمتارمنه. عند الاشارة يصفر الرؤساء صفارات مختلفة الاشارة ، ومصطلحا عليها قبل بدء المسابقة ، وعلى أفراد كل قسم أن يذهبوا الى مكان رئيسهم على الخط المواجه . يفوز القسم الذى يذهب جميع أفراده الى رئيسهم أولا .

### ٣٢٦ ـ دائرة العميان

**ناد ـ معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

يقف اللاعبون معصوبى العينين فى دائرة ، على أن تكون المسافة بين كل شخص وآخر نصف متر . يقف فى وسط الدائرة لاعبان مربوطى الساقين المتقاربين . وعند الاشارة يحاول لاعبا الوسط الخروج من بين العميان دون أن يلمسا أى شخص ودون أن يشعر أى شخص بخروجهما من الدائرة ، فاذا لمسا أى شخص وشعر بهما واستطاع أن يلمس أحدهما ، حل هذا الشخص هو وزميله محل الاعبى الوسط .

### ٣٢٧ ـ اعرف جارك

**ناد ـ معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

تعصب عين نصف أفراد الجماعة . ويترك النصف الآخر مبصرا . يقف جميع الأفراد فى دائرة على أن يكون بجوار كل شخص أعمى شخص مبصر . عند الاشارة يتبادل اللاعبون المبصرون أماكنهم ويحاول

معصوبو الأعين أن يتعرفوا على جيرانهم على اليمين عن طريق سؤال واحد فقط . يستبدل اللاعب الأعمى الذى ينجح فى معرفة جاره مكانه مع اللاعب المبصر ، فيصبح الأعمى مبصرا والمبصر أعمى .

### ٣٢٨ ـ التقاط الرسالة

**ناد ـ معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

تقسم الجماعة الى أربعة أقسام متساوية تقف على شكل مربع . يعين القائد قسمين متواجهين ليملى أحدهما رسالة قصيرة على الآخر . خلال زمن محدد . بينما يحاول القسمان الآخران أن يحولا دون ذلك باحداث ضوضاء .

تتبادل الأقسام دورها فى اللعبة بعد انتهاء الزمن المحدد . يفوز من ينجح فى كتابة الرسالة كتابة صحيحة .

### ٣٢٩ ـ استراق السمع

**ناد ـ معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

تعصب عينا أحد أفراد الجماعة . ويقف داخل دائرة قطرها ثلاثة أمتار ، وعند الاشارة يتقدم عدد من أفراد الجماعة كل فى دوره نحو معصوب العينين بخطوات بطيئة ما أمكن ، حتى لا يسمعها ، ثم يقف كل فرد بالقرب منه الى أن ينتهى العدد المذكور . يطلب من الأعمى أن يحدد عدد اللاعبين الواقفين بجواره وهكذا تستمر اللعبة حتى يأخذ كل لاعب دور الأعمى ، مع ملاحظة تغيير العدد الذى يتقدم نحو الأعمى فى كل مرة .

يفوز اللاعب الذى يستطيع التعرف على أكبر عدد يقف بجواره .

### ٣٣٠ ـ الانغام الموسيقية

**ناد ـ معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

يقسم أفراد الجماعة الى أقسام متساوية تقف فى جماعات متفرقة فى أنحاء المكان . ينتخب القائد شخصا من كل قسم ويطلعه على نغمة

أغنية مشهورة . يذهب كل مندوب الى حيث يقف قسمه ، ثم يحدث أنغام الأغنية المحددة بواسطة النقر على الأرض أو المنضدة أو أى شيء آخر ما عدا الآلات الموسيقية .

يفوز القسم الذى يستدل على الأغنية الخاصة به أولا .

### ٣٣١ - هجوم الليل

**ناد - مدرسة - معسكر** **فتيان - مرشدات**

يقف أحد أفراد الجماعة معصوب العينين داخل حصن يعد بوضع بعض الكراسى أو أغصان الأشجار أوما شابه ذلك حول اللاعب فى مكان مظلم . يعطى اللاعب مصباحا كهربائيا « بطارية » . عند الاشارة يحاول أفراد الجماعة كل فى دوره التسلل داخل الحصن دون احداث صوت بينما يحاول الأعمى تحديد المكان الذى تصدر منه الحركة باضاءة المصباح . فاذا كانت الاضاءة مباشرة على الشخص استبعد من اللعب . يمنح كل شخص يتمكن من التسلل نقطة ، وتكرر اللعبة عددا من المرات. ويفوز من يحصل على أكبر عدد من النقط .

### ٣٣٢ - أسرع متحدث

**ناد - مدرسة - معسكر** **فتيان - مرشدات**

يقف اللاعبون فى دائرة ، ويقف لاعبان يواجه كل منهما الآخر داخل الدائرة . عند الاشارة يتحدث أحدهما عن أى موضوع بصوت مرتفع لمدة دقيقتين دون توقف أو اشارة باليد أو أى جزء من جسمه أو ضحك . تحدث الجماعة أصواتا لتحجب أصوات المتسابقين . يبدأ اللاعب الآخر حديثه بمجرد انتهاء حديث اللاعب الأول . يفوز اللاعب الذى يستدل على موضوع حديث الآخر فى أقل وقت ممكن .

### ٣٣٣ - اصابة الهدف

**ناد - مدرسة - معسكر** **فتيان - مرشدات**

يجلس أحد أفراد الجماعة على مقعد ، ثم تعصب عيناه ويعطى مسدسا

مائيا ، ويضع فوق رأسه اناء به ماء يحاول كل فرد من أفراد الجماعة فى دوره الاقتراب من الأعمى بحذر حتى لا يتمكن من تحديد مكانه . يحاول الأعمى أن يحدد مكان اللاعب المقترب . فاذا تحقق من ذلك صوب المسدس نحوه وأطلق الماء . يخرج من اللعب كل لاعب يصاب. أما اذا أفلح فى الاقتراب من الأعمى فعليه تناول اناء الماء وسكبه على الأعمى .

يفوز اللاعب الذى ينجح فى ذلك .

## حاسة النظر

### ٣٣٤ - وصف النظر

**ناد - مدرسة - معسكر** **فتيان - مرشدات**

يجلس أفراد الفريق فى دائرة . يعين بعض منهم للقيام بدور سرى عند الاشارة المصطلح عليها قبل بداية اللعبة . يقوم هؤلاء الأفراد فجأة باحداث اضطراب وشغب ومشاجرة بين بعضهم والبعض الآخر ، ثم ينسحبون من مواضع متفرقة بالدائرة .

يطلب من الأفراد الجالسين بعد خروج الجماعة التى مثلت الاضطراب السابق ، أن يكتبوا كل ما شاهدوه من بداية الاضطراب حتى خروج الجماعة مع تحديد الأسماء . ويمكن التغيير فى اللعبة باعداد كرسى يطلق عليه « كرسى الاعتراف » ، يوضع فى وسط الدائرة ، ويطلب من كل مشترك أن يتقدم الى الكرسى ويدلى بما رآه أمام الآخرين .

وفى كلا الحالين ستختلف شهادة كل فرد عن الآخر ، ويتضح لنا من هذه اللعبة مدى تفاوت الأفراد فى دقة تقدير الأحداث المرئية ، كما يتضح لنا أهمية التدريب على مثل هذه اللعبة حتى يتعود الفتيان والفتيات دقة وصف الحوادث .

### ٣٣٥ - وصف الضيف

**ناد - مدرسة - معسكر** **فتيان - مرشدات**

يدعى أحد الأفراد للتقدم فجأة الى مكان الاجتماع ليتحدث بضع

دقائق مع القائد . يطلب من أفراد الفريق بعد مرور فترة من الوقت أن يصفوا هذا الضيف باحدى الطريقتين التاليتين .

٢ — أن يجيب كل شخص كتابة عما يأتى : السن على وجه التقريب ، اللون • الطول • الحجم • لون العينين • لون الشعر • لون البدلة • لون رباط العنق • وما الى ذلك من الأوصاف الجسمانية وأوصاف الملابس .

ويفوز الشخص الذى يكون وصفه أكثر مطابقة للحقيقة .

### ٣٣٦ — النظرة الخاطفة

**منزل — ناد — معسكر** **فتيان — مرشدات**

يعطى كل فرد من أفراد الفريق ورقة مقسمة الى مربعات محددة تحديدا خفيفا ، يرفع قائد الفريق ورقة بيده عاليا وبصورة واضحة ليتبين كل فرد بها من المربعات المطموسة ، ثم يخفى الورقة ويطلب من الأفراد طمس المربعات المشابهة بالأوراق التى معهم . يفوز الشخص الذى يطمس أكثر عدد من المربعات .

### ٣٣٧ — لم رقعة الشطرنج

**منزل — ناد — معسكر** **فتيان — مرشدات**

تعد رقعتان من رقع الشطرنج وست عشرة قطعة خشبية صغيرة تتناسب ومساحة مربعات رقع الشطرنج . يضع القائد ثمانى قطع على مربعات مختلفة باحدى الرقع ويغطيها بجريدة أو قطعة من القماش ، ثم يطلب من أحد الأفراد أن يلمح القطع الخشبية بمجرد رفع الغطاء لمدة عشرين ثانية ، ثم يقوم بوضع الثمان قطع الخشبية الأخرى على الرقعة الأخرى بنفس الترتيب الموضوعة به القطع فوق رقعة القائد. يكرر ذلك مع باقى أفراد الفريق بعد تغيير أوضاع القطع الخشبية فى كل مرة • ويفوز من يضع الثمان قطع على المربعات الصحيحة كما هى موضوعة برقعة القائد .

ولزيادة صعوبة المسابقة تختار القطع الخشبية من لونين مختلفين كاللون الأبيض والأسود مثلا .

### ٣٣٨ ـ ترتيب الكراسى

**منزل ـ ناد** **فتيان ـ مرشدات**

توضع ثلاثة كراسى تزيد عن الحاجة فى وضع معين بمكان الاجتماع. تغير أوضاع الكراسى الثلاثة بعد مرور بعض الوقت دون أن يتنبه الأفراد ثم يطلب من كل فرد أن يحاول اعادة الكراسى الثلاثة الى وضعها السابق .

ويفوز من ينجح فى ذلك أولا .

### ٣٣٩ ـ وصف الصورة

**منزل ـ ناد** **فتيان ـ مرشدات**

تعلن صورة أمام أفراد الفريق لبضع دقائق ثم يطلب منهم النظر اليها وملاحظتها جيدا . يقف كل فرد بعد مرور الزمن المحدد ليصف الصورة ويفوز من يكون وصفه للصورة أقرب الى الحقيقة .

### ٣٤٠ ـ تصويب الاعمى

**ناد ـ مدرسة ـ منزل** **فتيان ـ مرشدات**

ترسم عدة دوائر ، أنصاف أقطارها متفاوتة الطول ، من مركز واحد على سبورة أو قطعة من الورق المقوى . توضع أرقام المسافات بين الدوائر ابتداء من الدائرة الداخلية ، على أن يكون ترتيب الأرقام ترتيبا تنازليا من الداخل الى الخارج .

يقف أفراد الفريق معصوبى العينين على بعد عشرة أقدام من السبورة ، ويسمح لكل منهم أن تعصب عيناه ، بالنظر بضع دقائق الى الدوائر ، ثم يعود الى الصف . يتقدم كل فرد فى دوره الى السبورة ليضع أصبعه السبابة على الدائرة .

يمنح الفرد عددا من النقط يساوى الرقم الموضح بالدائرة التى يضع اصبعه فى أى موضع داخلها . ويفوز من يحصل على أكبر عدد من النقط خلال ثلاث محاولات .

### ٣٤١ - عبور الممر

**نادٍ - منزل** **فتيان - مرشدات**

يحدد ممر متعرج بواسطة وضع كراسى فى صفين متوازيين . يسمح لكل فرد من أفراد الفريق بالنظر الى الممر لمدة ثلاثين ثانية ، ثم تعصب عيناه ويطلب منه عبوره دون أن يلمس أحد الكراسى .

ويفوز من يؤدى ذلك بنجاح ، أو من يصل الى أبعد ما يمكن داخل الممر .

### ٣٤٢ - وضع العصا

**مدرسة - معسكر - نادى** **فتيان - مرشدات**

يلقى الرائد عصاه على الأرض ، ويقف الفتيان على خط البداية بعيدا عن العصا بمقدار عشرين مترا . يتقدم كل فرد فى دوره الى خط البداية ثم يلقى نظرة على عصا الرائد ثم تعصب عيناه ويعطى عصا ، ثم يطلب منه وضع عصاه أقرب ما يمكن من عصا الرائد .

ويفوز من يضع عصاه أقرب ما يمكن من عصا الرائد .

### ٣٤٣ - ضرب الكيس

**نادٍ - مدرسة - معسكر** **فتيان - مرشدات**

يلقى كيس خيمة على الأرض على بعد سبعة أمتار من خط البداية. يتقدم كل فرد فى دوره الى خط النهاية ليلقى نظرة على مكان الكيس ثم تعصب عيناه ويعطى دقماق . يطلب اليه أن يتقدم نحو الكيس ليضربه بالدقماق ، ويمنح لذلك عشر محاولات . ويفوز من يضرب زوايا الكيس الأربع فى أقل عدد ممكن من المحاولات .

### ٣٤٤ - المربع السحرى

**نادٍ - مدرسة - معسكر** **فتيان - مرشدات**

يرسم على الأرض بالطباشير مربع طول ضلعه مترا . يقف أفراد الفريق بعيدا عن المربع . تطفأ الأنوار ويختلط الأفراد بعضهم بالبعض

الآخر ويطلب منهم التقدم نحو المربع للوقوف بداخله . تضاء الأنوار فنجد أن معظم أفراد الفريق أخطأ التقدير . تكرر اللعبة عددا من المرات.

يفوز من ينجح فى الوقوف داخل المربع أكثر عدد من المرات . .

### ٣٤٥ - تتابع دوائر العميان

**مدرسة - ناد - معسكر** **فتيان - مرشدات**

يقسم أفراد الفريق الى أقسام متساوية يقف كل منهم فى قاطرة ترسم أمام كل قاطرة وعلى بعد عشرة أمتار منها دائرة ، عند الاشارة تعصب عينا اللاعب الأول من كل قاطرة بعد أن يلقى نظرة على الدائرة. ثم يتقدم نحوها ليقف بداخلها يمنح كل فرد ينجح فى ذلك نقطة ، وتمنح نقطة اضافية للقاطرة التى ينتهى أفرادها أولا .

ويجب ألا يستعد كل فرد فى دوره عند خط يرسم للبداية بعد أن يتحرك الفرد الذى أمامه . ويمنح من يقف خارج الدائرة أو على محيطها شيئا .

## حاسة اللمس

### ٣٤٦ - مسابقة اللمس

**مدرسة - ناد - معسكر** **فتيان - مرشدات**

يقسم أفراد الفريق الى أقسام متساوية . يقف أفراد كل قسم أمام منها كيس به أشياء بعدد أفراد كل قاطرة ، ومن ممتلكاتهم . عند الاشارة يجرى الشخص الأول من كل قاطرة نحو الكيس ويدخل يده ليتحسس الشيء الخاص به فيخرجه ثم يعود للمس الفرد الثانى فى القاطرة الذى ينهض الى الكيس ويكرر ما فعله زميله السابق ، وهكذا حتى نهاية القاطرة . وتفوز القاطرة التى تنتهى أولا .

### ٣٤٧ - سلسلة الورق

**ناد - مدرسة - معسكر** **فتيان - مرشدات**

تعد قطع كثيرة من الورق العادى مختلفة الطول ، وعدد مماثل من الدبابيس ، تقسم الصبية الى أقسام متساوية . يطلب من كل قسم تشبيك الورق بالدبابيس لتنظيم أطول سلسلة من الورق فى زمن قدره عشر دقائق .

### ٣٤٨ ـ الاشكال الهندسية

**ناد ـ مدرسة ـ معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

يقسم أفراد الفريق الى أقسام متساوية . يقف أفراد كل قسم أمام منضدة يوضع عليها لوحة خشبية عليها أشكال هندسية مفرغة ، والقطع الخشبية المفرغة وعند الاشارة تعصب عينا الشخص لأول من كل قسم، ويطلب منه وضع القطع الخشبية فى مكانها مرة أخرى ، فاذا نجح فى ذلك يمنح نقطة وهكذا تستمر اللعبة حتى يأخذ كل متسابق دوره فى كل قسم .

يفوز القسم الذى يحصل على أكبر عدد من النقط .

### ٣٤٩ ـ اختبار الصنفرة

**ناد ـ معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

يقسم الفريق أقساما متساوية تقف فى قاطرات . تعد قطع خشبية على شكل مستطيلات متساوية تلصق على أحد وجهيها صنفرة درجة خشونتها مختلفة . وتوضع هذا المستطيلات مقلوبة أمام كل قاطرة . توضع غمامة على أعين اللاعبين بالتناوب كل فى دوره . ثم يطلب منهم ترتيب المستطيلات حسب خشونتها مبتدئة بالأقل خشونة . تمنح نقطة للاعب الذى ينجح فى ذلك ، يحصى عدد نقط كل قسم . يحسن أن يضع القائد أرقاما أو علامات معروفة لديه على ظهر المستطيلات حتى يسهل عليه تحديد النتيجة ، يفوز القسم الذى يحصل على أكبر عدد من النقط.

## حاسة الذوق

### ٣٥٠ ـ تذوق الاشياء

**ناد ـ مدرسة ـ معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

تعصب أعين المشتركين ثم تعرض عليهم أشياء مختلفة الذوق لتذوقها ، ويفوز من يتعرف على أكبر عدد ممكن من هذه الأصناف .

أمثلة : فانيليا ـ تعناع ـ ليمون ـ برتقال ـ لوز ـ خردل ـ بصل ـ شاى ـ بن ... الخ .

# مهارات حياة المعسكر

لمعسكرات نهاية الأسبوع ، ومعسكرات الأجازات السنوية ، قيمة ترويحية وتربوية كبيرة . وتتحقق تلك القيمة نتيجة المام الفرد بطرق وأساليب حياة الخلاء ، وبرامج نشاط المعسكرات الناجحة هى التى تتيح فرص التدريب على مختلف تلك المهارات ، وأفضل طريقة لاخراج هذه المهارات هى الألعاب والمسابقات التى تجذب النفوس ، وتستثير نشاطها وحماسها . واليك عددا من تلك الألعاب والمسابقات .

## استخدام البلطة

### ٣٥١ — شق الكتلة الخشبية

**معسكر** **فتيان — مرشدات**

يعطى كل فرد عصا من قطع خشب الأشجار المتساوية الحجم ( يتراوح قطر القطعة ما بين ١٨ و ٢٥ سم ويبلغ طولها حوالى ٤٥ سم )، كما يعطى بلطة زنتها رطلان ونصف . يحمل القائد ساعة توقيتية .

ويضع كل مشترك كتلة من الخشب فوق كتلتين أخريين ويثبتها فوقهما ثم يضع علامة بالقلم على الكتلة تقسمها الى شقين متساويين .

عند الاشارة يضع كل فرد الكتلة بين رجليه ثم يبدأ استخدام البلطة . يقوم الرائد باحتساب الزمن . ويفوز من يشق الكتلة فى أقل زمن . ويشترط أن يكون شقا الكتلة متساويين تقريبا .

### ٣٥٢ — تصويب البلطة

**معسكر** **فتيان — مرشدات**

تقام هذه المسابقة بين الأشخاص الذين تتوافر لديهم الدراية الكافية فى استخدام البلطة . ويجب أن يكون الرائد يقظا جدا فى تنفيذها ، كما تجب مراعاة الدقة فى اختيار مكان المسابقة لخطورتها . ويجب أن يقف النظارة خلف خط البداية ، كما يجب ألا يبدأ أى لاعب قذف البلطة

الا بعد أن يحضر اللاعب السابق له بلطته من الهدف . ويكون الهدف اما شجرة مثبتة أو لوحا من الخشب يبلغ حجمه ( ٢٤ بوصة × ٣٦ بوصة × ٧٢ بوصة ) وتثبت الشجرة أو اللوح على مسافة خمسةأمتار من خط البداية .

وعند الاشارة يقذف اللاعب البلطة خمسا وعشرين مرة بطرق مختلفة ويترك للاعب حرية اختيار تلك الطرق . وتحتسب قطعة واحدة لكل قذيفة تصيب الهدف . ويفوز من يحصل على أكبر عدد من النقط.

أنواع الضربات :

١ ــ الضربة العالية المستقيمة ٢ ــ الضربة المنخفضة المستقيمة
٣ ــ الضربة الخلفية (والظهر للهدف) ٤ ــ الضربة بين الرجلين
٥ ــ الضربة من الجلوس ٦ ــ الضربة من الرقود .

### ٣٥٣ ــ قطع الدوبارة

**معسكر** **فتيان ــ مرشدات**

تربط قطع من الدوبارة حول الهدف المذكور فى المسابقة السالفة الذكر ( كتلة خشبية ) . وعند الاشارة يقوم اللاعب بقذف البلطة نحو الهدف لقطع الدوبارة . وللاعب عشر محاولات . وتحتسب عشر نقط لكل محاولة صائبة .

ويفوز من يحصل على أكبر عدد من النقط .

### ٣٥٤ ــ رمى البلطة

**معسكر** **فتيان ــ مرشدات**

يرسم خط على بعد خمس خطوات من الهدف المشار اليه فى المسابقة السالفة ويرسم خط آخر على بعد عشر خطوات من الهدف . يمنح كل متسابق ثلاث محاولات لرشق البلطة فى الهدف من الخط الأول .

فاذا نجح فى ذلك يسمح له بالتحرك خلفا الى الخط الثانى . وهكذا يسير المتسابق خلفا الى أن يفشل فى رشق البلطة فى المحاولات الثلاث.

ويفوز المتسابق الذى يرشق البلطة من أبعد مسافة

# ايقاد النـــار

## ٣٥٥ ـ النار الهرمية

**معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

تقام هذه المسابقة بالمعسكرات الخلوية التى تحيطها الأشجار أو الحقول التى تكثر فيها الأشجار . يحضر كل متسابق البلطة ، والمطواة، وعودين من الثقاب . وعند الاشارة ينطلق جميع المتسابقين للحصول على بعض الأخشاب والأغصـــان أو الحشائش الجافة ، ثم يقـــوم كل متسابق باشعال ناره بالطريقة الهرمية . ويفوز من يشـــعل النار أولا بشرط أن تستمر فى الاشتعال دقيقتين .

## ٣٥٦ ـ حرق الحبل

**معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

تثبت بعض العصى الكشفية فى الأرض على أن تترك مسافة قدرها مترا بين الواحدة والأخرى ، لايجاد مسافات بعدد المتسابقين . تربط العصا بحبلين ، الأول على ارتفاع نصف متر من الأرض والآخر على ارتفاع ٦٥ سم .

يعطى كل متسابق كتلة من خشب الشجر يبلغ طولها ١٢ بوصـــة وسمكها ٨ بوصات تقريبا ، أو بعض الأغصان الجافة ، بشرط أن يكون مقدارها متساويا بالنسبة لجميع المتسابقين . ويعطى كل متسابق بلطة ومطواة وعودين من الثقاب . وعند الاشارة يبدأ جميع المتسابقين فى اعداد خشب النار واشعالها مستخدمين فى ذلك الأدوات السالفة الذكر، ولا يسمح باستعمال أدوات أو مواد أخرى . ويجب ألا يتجاوز ارتفاع الحبل الأول عند بداية الاشتعال ، وألا يحاول أى متسابق الاقتراب من النار بعد اشعالها .

ويفـــوز من تحـــرق ناره الحبلين أولا . ويمكن اقامة المسابقة بين جماعات لا يزيد عدد أفرادها عن ثلاثة متسابقين !

## ٣٥٧ ـ غلى المـــاء

**معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

تحتاج هـــذه المسابقة الى عدد من أوانى الطهى المتساوية الحجم

وعدد من البلط والمطاوى مساو لعدد المتسابقين ، وضعف هذا العدد من عيدان الثقاب . يوضع بكل اناء ماء يعادل ربع حجمه ، ويضع القائد مقدارا من الصابون المبشور بقدر ملعقة طعام فى كل اناء .

عند الاشارة يقوم المتسابقون بجمع الأخشاب اللازمة لاشعال النار ولغلى الماء بوضع الاناء فوقها . ويستعين المتسابق فى مسك الاناء بقطع من الخشب أو بتثبيته بحبل معلق على حامل ثلاثى من العصى أو بأية طريقة يختارها .

ويفوز من يغلى ماء انائه ويصل الى حافته أولا . ويمكن اقامة المسابقة بين جماعات يبلغ عدد أفراد كل منها أربعة أشخاص .

### ٣٥٨ ـ الشمعدان

**معسكر ـ ناد** **فتيان ـ مرشدات**

يوضع على عدد كل من مائدتين متباعدتين ست شمعات وعلبتاثقاب ( كبريت ) منهما عدد محدد من العيدان ويقف على ست ياردات منها الطليعتان المتباريتان . وعند الاشارة يسرع (١) من كل من الطليعتين الى مائدته حيث يشعل الست شمعات ثم يثبتها على المائدة رأسيا ثم يعود الى مكانه ويليه رقم (٢) فيطفىء الشموع الست ثم يوقدها ويعود الى مكانه وهكذا .. الى أن يفعل الباقون المثل . والفائز من الطليعتين أسرعهما فى ايقاد الشموع وتثبيتها باستخدام العدد المحدد من الثقاب .

### ٣٥٩ ـ طهى الارز

**معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

تعد مقادير متساوية من الأرز والملح والمسلى والماء وآنية الطهى بعدد المتسابقين وتعد الأدوات اللازمة لاشعال النار ، كما هو موضح فى المسابقة السالفة الذكر .

وعند الاشارة يقوم كل متسابق بجمع الوقود اللازم لطهى الأرز واشعال النار .

ويفوز من ينتهى من طهى الأرز أولا بشرط أن يكون الطهى جيدا.

## العقـــد

### ٣٦٠ ـ التقصيرة

**معسكر ـ ناد ـ مدرسة** **فتيان ـ مرشدات**

يقف لاعبان ويمسك كل منهما بطرف حبل واحد . عنـد الاشارة يحاول كل منهما تقصير الحبل من جهته ومعاكسة الآخر بجذب الحبل. ويفوز من يقوم بأداء عقدة التقصيرة أولا .

### ٣٦١ ـ سباق العقد التتابعى

**معسكر ـ ناد ـ مدرسة** **فتيان ـ مرشدات**

يقسم اللاعبون الى أقسام متساوية ، تعطى قطعة حبل لكل متسابق. يرسم على الأرض خط بالطباشير ، وتوضع عليه قطع من الورق المقوى بعدد الأقسام ويكتب فى كل ورقة ثمانية أرقام ، وأمام كل رقم اسـم عقدة معينة . تقف الطلائع على بعدعشرة أمتار من الخط. وعند الاشارة يجرى اللاعب الأول من كل طليعـة الى الخط ويطلع على الورقـة ويربط فى طرف حبله العقدة المدونة أمام رقمه ، ثم يعود ليعطى حبله الى اللاعب الثـانى الذى ينهض بدوره الى الخط ، ويربط العقـدة الموضحة أمام رقمه بالورقة ثم يعود ليعطى الحبلين الى اللاعب الثالث، وهكذا تستمر المسابقة الى آخر لاعب فى الطليعة .

تمنح نقطة عن كل عقدة صحيحة . وتضاف نقطة الى مجموع نقط الطليعة التى تنتهى أولا . وتفوز الطليعة التى تحصل على أكبر عدد من النقط .

### ٣٦٢ ـ الخلبة والوتدية

**معسكر ـ ناد ـ مدرسة** **فتيان ـ مرشدات**

يقسم اللاعبون قسمين متساويين . يقف كل قسم فى قاطرة تواجه الأخرى . تترك مسافة خمسة أمتار بين القاطرتين ، ويثبت فى منتصف هذه المسافة قائم من الخشب أو عصا .

عند الاشارة يجرى اللاعب الأول من احدى القاطرتين نحو اللاعب الأول من القاطرة الأخرى ليسلمه حبلا ويجرى حول القاطرتين ويعود ليلمسه قبل أن يتمكن من ربط عقدة الخلبة حول وسطه ثم عقدة الوتدية حول القائم . فاذا تمكن من ذلك يحتسب لفريقه نقطة ، أما اذا فشل فان فريقه يخسر نقطة . يقوم اللاعب الذى معه الحبل بفكه ثم يجرى ليسلمه الى اللاعب الثانى بالقاطرة الأخرى ليربط به عقدة الخلية حول وسطه ثم عقدة الوتدية حول القائم قبل أن ينتهى اللاعب الأول من الجرى حول القاطرتين والعودة ليسلمه . وهكذا يستمر السباق الى آخر فرد فى القاطرتين .

تفوز القاطرة التى تحصل على أكبر عدد من النقط .

### ٣٦٣ — السلسلة

**معسكر — ناد — مدرسة** **فتيان — مرشدات**

يقسم اللاعبون أقساما متساوية . يرسم خطان أحدهما للبداية والآخر للنهاية ويترك بينهما مسافة قدرها عشر خطوات . تقف الأقسام فى صفوف على خط البداية وبيد كل لاعب حبل .

وعند الاشارة يربط اللاعب الأول من كل صنف عقدة الوتدية حول رجله اليمنى ، ثم يسلم طرف حبله الى جاره الذى يقوم بربط طرف حبله بطرف حبل جاره بعقدة التوصيلة ثم يربط عقدة الوتدية حول رجله اليمنى ثم يسلم طرف الحبل الى جاره ، وهكذا تستمر المسابقة حتى ينتهى آخر لاعب فى الصف من ربط عقدته ثم يجرى أفراد الصف معا الى خط النهاية .

تفحص العقد ويحتسب نقطة لكل عقدة صحيحة ، وتضاف الى مجموع نقط الصف الذى يصل الى خط النهاية أولا .

يفوز القسم الذى يحصل على أكبر عدد من النقط .

### ٣٦٤ — دائرة العقد

**معسكر — ناد — مدرسة** **فتيان — مرشدات**

يقف اللاعبون فى دائرة عدا لاعبا واحدا يبقى خارجها ويعطى حبلا. عند الاشارة يقوم اللاعب الخارجى بربط أى عقدة ثم يجرى حول

الدائرة ويضع الحبل خلف أى لاعب فى الدائرة . وعلى هـذا اللاعب أن يلتقط الحبل ويفحص العقدة ثم يذكر اسمها بصوت مرتفع ، ويقرر ما اذا كانت العقدة صحيحة أم خطأ قبل أن يدور اللاعب الآخر حول الدائرة ويعود ليلمسه ، واذا نجح لاعب الدائرة فى ذلك يقوم اللاعب الخارجى بتكرار ربط عقدة والقاء الحبل خلف أى لاعب فى الطائرة ، أما اذا فشل فعلى كل من اللاعبين أخذ مكان الآخر . وهكذا .. تستمر اللعبـة .

### ٣٦٥ ـ ربط العقد الزوجى

**معسكر ـ ناد** **فتيان ـ مرشدات**

تقام المسابقة بين أزواج من اللاعبين . يعطى كل لاعب حبلا ، يضع كل لاعب يده اليسرى خلف ظهره . ويحاول أن يربط طرف حبله بأى عقدة فى طرف حبل زميله مستخدما فى ذلك يده اليمنى . يفوز الزوج الذى ينتهى أولا وتكون عقدته صحيحة .

### ٣٦٦ ـ العقدة الليلية

**معسكر ـ ناد** **فتيان ـ مرشدات**

يقسم اللاعبون أقساما متساوية ، تبعثر عدة قطـع من الحبال فى أرجاء المكان ثم تطفأ الأنوار . وعند الاشارة تقوم الأقسام بجمع الحبال وربط أكبر مجموعة من العقد خلال زمن محدد . يفـوز القسم الذى ينجح فى ذلك أولا .

### ٣٦٧ ـ ربط الدورات

**معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

يقسم اللاعبون أقساما متساوية . يطلق على كل قسم اسم معين . عند الاشارة تقوم الأقسام بكتابة أسمائها باستخدام العصى والحطب والدورات المختلفة .

يفوز القسم الذى ينجح فى ذلك أولا .

### ٣٦٨ ـ انقاذ البحارة

**معسكر ـ مدرسة** **فتيان ـ مدرسة**

يقسم اللاعبون أقساما متساوية . يرسم خط يطلق عليه ( البر ) ،

ويرسم على مسافة ثلاثة أمتار منه خط آخر يطلق عليه ( البحر) . تقف الأقسام فى قاطرات أمام خط البحر .

يمثل اللاعبون بحارة على ظهر باخرة يعلن قائد السباق . بأن الباخرة اصطدمت بصخرة وأنها ستغوص فى قاع البحر بعد دقيقتين . ثم يعطى الاشارة معلنا بداية السباق .

يجـرى اللاعب الأول من كل قاطرة الى خط البر مقلدا حركات السباحة وبيده حبل طويل ، حتى اذا ما وصل الى البر قـذف الحبل الى اللاعب الثانى فى قاطرته . فيقوم بربط عقدة الخلبة حول وسـطه حتى يجذبه اللاعب الأول نحو البر . وهكذا يستمر السباق ، ويفوز القسم الذى يصل جميع بحارته الى البر قبل مرور دقيقتين .

## ٣٦٩ ـ صيد الفيل

**معسكر ـ ناد** **فتيان ـ مرشدات**

يقسم اللاعبون أقساما متساوية لا يزيد عدد أفراد كل منهـا على ستة لاعبين ، يرسم خط البداية ويطلق عليه ( الكوخ ) يعطى كل لاعب قطعة حبل طولها متر .

تقف الأقسام فى قاطرات خلف خط البداية . ويوضع أمام كل قسم وعلى بعد ستة أمتار من خط البداية كرسيا ويطلق عليه ( الفيل ) .

وعند الاشارة يتقدم اللاعب الأول من كل قاطرة نحو الفيـل بخطوات بطيئة . ويربط احدى أرجله بعقدة الخلبة ثم ينادى زملاءه بصوت مرتفـع لمساعدته فى سحب الفيل لقصر حبلـه ، فيهرعون اليه ويحاول كل منهم ربط حبله فى حبل الآخر بعقدة التوصيلة ثم يسحبوا الفيل ( الكرسى ) نحو الكوخ ( خط البداية ) . ويفوز القسم الذى يسحب فيله الى خط البداية أولا .

## ٣٧٠ ـ الحبل والحلق

**معسكر ـ مدرسة** **فتيان ـ مدرسة**

تقسم أفراد الجماعة الى أقسام متساوية . يربط حبل بين قائمين أو شجرتين على ارتفاع متر من الأرض ، ومرر فى حلقة تربط بحبلين على جانبها . ويمسك لاعبان بأطراف هـذين الحبلين ، بحيث يتقاطع

امتداد حبلى الحلقة مع الحبل الممتد . يأخذ كل لاعب من الأقسام المختلفة مكانا على جانبى الحبل ، عدا لاعبى أحد الأقسام فيؤجل اشتراكهم فى المسابقة الى الدور التالى . ويقوم بمسك حبلى الحلقة لاعبان من هذا القسم ، ويبد كل منهما قطعة من الورق المقوى ( على شكل عصا ) . تعصب أعين اللاعبين المشتركين فى المسابقة كما تعصب أعين ماسكى حبلى الحلقة .وعند الاشارة يحاول اللاعبون ربط عقدة يحددها قائد الجماعة على الحبل الممتد بين القائمين . واذا نجح اللاعب فى ربط العقدة على الحبل قبل وصول الحلقة اليه تحتسب نقطةويرفع العمامة عن عينيه . أما اذا فاجأته الحلقة أثناء ربطه العقدة وتمكن أحد اللاعبين الممسكين بحبل الحلقة من ضربه بالعصى يخرج من اللعب ، واذا مرت الحلقة أثناء قيامه بربط العقدة ولم يتمكن أحد لاعبى الحلقة من لمسه بالعصى استأنف ربط العقدة . تستمر اللعبة لفترة من ( ٥ — ١٠ دقائق ) . وفى نهاية الزمن المحدد تحصى النقط . ويفوز القسم الذى يحصل على أكبر عدد منها .

### ٣٧١ — دورى العقدة

**معسكر — مدرسة** **فتيان — مدرسة**

تقام المسابقة بين أزواج من اللاعبين . يعطى كل لاعب حبلا . يعلن قائد السباق اسم عقدة فيقوم كل لاعب بربط العقدة وقذف الحبل أمامه على الأرض .

ويفوز من ينجح فى ذلك أولا وتكون عقدته صحيحة .

ويمكن تنفيذ هذه المسابقة بطريقة الدورى بين الأزواج لتحديد ترتيب كل لاعب .

### ٣٧٢ — عقدة ثم خطوة

**معسكر — ناد — مدرسة** **فتيان — مرشدات**

يرسم خط للبداية وآخر للنهاية . يقف اللاعبون على خط البداية وفى يد كل منهم حبل طوله أربعة أمتار . يذكر قائد السباق اسم عقدة ثم يحدد لأدائها عددا معينا من العدات ، فيخصص للأفقية مثلا عدات، وحينئذ يقول : ( عقدة الأفقية ٠ ، ١٠ ، ٢ ، ٣ ) ومن يستطيع أن يربط العقدة ويرميها على الأرض باتنهاء العد يأخذ خطوة للأمام .

ويفوز من يصل الى خط النهاية أولا ويستحسن أن تكون العدات كثيرة عند بداية المسابقة ، ثم تقل تدريجيا كلما اكتسب اللاعبون قدرا من المهارة .

**٣٧٣ - تتابع ربط العقد**

**معسكر - ناد - مدرسة** **فتيان - مرشدات**

يرسم خط للبداية ، ويرسم على بعد ١٥ مترا منه خط النهاية . يقسم اللاعبون أقساما متساوية خلف خط البداية . يقف على خط النهاية عدد من الحكام بقدر عدد الأقسام . ويعطى اللاعب الأول من كل قاطرة حبل طوله ٤ أمتار ويعلن قائد السباق اسم عقدة فيقوم من بيدهم الحبال من اللاعبين بربط العقدة ثم الجرى نحو الحكام لاختبارها ثم العودة وتسليم الحبال الى اللاعب الثانى من كل قاطرة ، وهكذا يستمر السباق الى نهاية القاطرة . تحتسب نقطة لكل عقدة صحيحة ويضاف نقطة الى مجموع نقط القاطرة التى تنتهى أولا .

تفوز القاطرة التى تحصل على أكبر عدد من النقط .

**٣٧٤ - تتابع العقد الافقية**

**معسكر - ناد - مدرسة** **فتيان - مرشدات**

يرسم خط للبداية وآخر للنهاية كما هو موضح بالمسابقة السالفة الذكر . يقسم اللاعبون أقساما متساوية تقف فى قاطرات متوازية خلف خط البداية . يعطى كل لاعب حبلا طوله ٤ أمتار . وعند الاشارة يقوم اللاعب الأول من كل قاطرة بربط عقدة الأفقية ثم يناول الحبل الى زميله الذى يليه فى القاطرة ليربط نفس العقدة بتمرير حبله فى الدائرة الموجودة فى عقدة حبل اللاعب الأول . وهكذا يستمر السباق حتى تصل جميع الحبال الى اللاعب الأخير فى القاطرة فيربط عقدته ويحمل جميع الحبال الى خط النهاية .

تختبر العقد وتحتسب نقطة لكل عقدة صحيحة ، وتضاف نقطة الى مجموع نقط القاطرة التى تنتهى أولا .

**٣٧٥ - تتابع العقد الوتدية**

**معسكر** **فتيان - مرشدات**

يرسم خط للبداية وآخر للنهاية كما ذكر سابقا . يقسم اللاعبون

أقساما متساوية تقف فى قاطرات متوازية خلف خط البداية . يعطى كل لاعب حبلا طوله ٤ أمتار ، يقف أمام كل قاطرة على خط النهاية حكم رافعا ذراعيه أماما .

عند الاشارة يجرى اللاعب الأول من كل قاطرة نحو القائد ثم يربط عقدة الوتدية حول احدى ذراعيه ثم يجرى عائدا الى القاطرة ويلمس اللاعب الثانى الذى يجرى بدوره نحو القائد فينزع الحبل من ذراعه بفك العقدة ثم يربط عقدة وتدية حول ذراعه الأخرى . وهكذا يستمر السباق حتى نهاية القاطرة ، وتحتسب نقطة لكل عقدة صحيحة وتضاف نقطة الى مجموع القاطرة التى تنتهى أولا .

تفوز القاطرة التى تحصل على أكبر عدد من النقط .

### ٣٧٦ ـ الحبل اللانهائى

**معسكر ـ مدرسة ـ ناد** **فتيان ـ مرشدات**

يقسم اللاعبون أقساما متساوية ، يقف كل منها فى دائرة . يعطى لكل لاعب حبلا عند الاشارة ، يبدأ كل لاعب يربط طرف حبله فى حبل زميله المجاور له وعلى يمينه باستخدام أى عقدة من العقد . ترفع الدائرة التى تنتهى من ذلك حبالها عاليا ، تمنح نقطة لكل عقدة صحيحة وتضاف نقطة الى مجموعة نقط الدائرة التى تنتهى أولا .

تفوز الدائرة التى تحصل على أكبر عدد من النقط .

### ٣٧٧ ـ الصياد

**معسكر ـ مدرسة ـ ناد** **فتيان ـ مرشدات**

يقف اللاعبون فى دائرة عدا واحد منهم يقف خارجها ويسمى ( الصياد ) يعطى كل لاعب حبلا . عند الاشارة يذكر قائد الجماعة اسم عقد معينة فيجرى الصياد حول الدائرة ثم يلمس ظهر أحد اللاعبين الذى يجرى بدوره فى عكس اتجاه الصياد . يحاول كل منهما الوصول الى المكان الخالى قبل الآخر بعد ربط العقد المذكورة أثناء الجرى سيبقى فى الدائرة من ينجح منهما فى أداء عقدة صحيحة . ويقوم الآخر بدور الصياد .

وهكذا تستمر اللعبة لفترة من الزمن .

### ٣٧٨ ـ انقاذ حزمة الحطب

**معسكر ـ مدرسة ـ ناد** **فتيان ـ مرشدات**

يرسم خـط للبداية وآخر للنهاية كما سـبق ذكره فى المسابقات السالفة الذكر . يتبارى اللاعبون أزواجا يقف أحد اللاعبين خلف خط البداية ويقف اللاعب الآخر خلف خط النهاية . تعد حزم من الأغصان الجافة متساوية القدر لعدد الأزواج وتوضع أمام كل لاعب على خط البداية كما يعطى كل لاعب على خط النهاية حبلا يزيد طوله قليلا عن طول المسافة بين خطى البداية والنهاية .

عند الاشارة يقذف لاعب خط النهاية أحد طرفى الحبل الى زميله على خط البداية ، فيقوم الزميل بربط حزمة الحطب ثم يقوم لاعب خط النهاية بجذب الحزمة نحوه . يفوز الزوج الذى تصل حزمته كاملة ، ومربوطة بعقدة صحيحة . الى خط النهاية أولا .

ويمكن اقامة هذه المسابقة بين جماعات من اللاعبين . وتحسب نقطة لكل زوج يفوز منها . وتفوز الجماعة التى تحصل على أكبر عدد من النقط .

### ٣٧٩ ـ التوازن بالعقد

**قاد ـ معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

يجلس كل متسابق على زجاجة سعة لتر مائلة على جانبها طوليا ، مع مد الركبتين ووضع أحد قدميه فوق أصابع القدم الأخرى .

يطلب القائد من الجالسين عقد عقدة معينة مع عدم ثنى ركبتيه . وتعتبر هذه اللعبة من الألعاب المفيدة لمراجعة برنامج العقد .

### ٣٨٠ ـ حزم العصى

**قاد ـ معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

تقام هـذه اللعبـة على شكل تتابع بين طليعتين تقفان خلف خط مرسوم وبيد كل فرد حبل . وتوضع على بعد عشرة أمتار مجموعتان من العصى تشتمل كل منهما على ٣٤ عصا .

تبدأ اللعبة بأن يجرى الفرد الأول ويأخذ أربع عصى ثم يحزمها باستخدام عقدة ( الحطاب ) ثم يعود بها جريا خلف أفراد طليعتـه . وهكذا حتى يأخذ كل فرد من أفراد الطليعة الستة دوره

تفوز الطليعة التى تنتهى أولا .

### ٣٨١ ـ خط النجاة

**معسكر ـ مدرسة ـ ناد** **فتيان ـ مرشدات**

يرسم خط للبداية وآخر للنهاية كما سبق ذكره ، يقسم اللاعبون أقساما متساوية تقف فى قاطرات خلف خط البداية ، يعطى كل لاعب حبلا طوله ٣ أمتار ، يوضع كيس رمل زنته ثلاثون كجم على الأقل أمام كل قاطرة على خط النهاية .

عند الاشارة يربط اللاعب الأول من كل قاطرة حد طرفى حبله بحبل زميله الذى يليه فى القاطرة مستخدما فى ذلك العقدة الأفقية . وهكذا يستمر ربط حبال اللاعبين بعضها بالبعض الآخر حتى نهاية القاطرة ، ثم يجرى اللاعب الأول من القاطرة بطرف الحبل الذى فى يده نحو الكيس ويربطه بعقدة الخلبة .

وتفوز القاطرة التى تسحب الكيس الى خط البداية أولا .

### ٣٨٢ ـ العبان

**معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

يقف اللاعبون فى قاطرات متساوية العدد خلف خط البداية . يعطى كل لاعب حبل طوله ( ٥ أمتار ) . عند الاشارة يقوم اللاعب الأول من كل قاطرة بربط عقدة الخلبة حول وسطه ثم يصيح فى وجه اللاعب الثانى من القاطرة قائلا « استعد » ، يقوم اللاعب الثانى بربط عقدة الخلبة حول وسطه ثم يقبض على الحبل الذى فى وسط اللاعب الأول ثم يصيح فى وجه اللاعب الذى يليه فى القاطرة ( الثالث ) « استعد » فيقوم هذا اللاعب بربط عقدة الخلبة حول وسطه وللقبض على الحبل الذى فى وسط زميله الذى يقف أمامه ، ثم يصيح فى وجه زميله الذى يليه فى القاطرة ، وهكذا يستمر السباق حتى نهاية القاطرة فتصبح متماسكة ، ثم تجرى الى خط الدوران الذى يبعد عن خط البداية بحوالى ( ٢٠ مترا ) ، ثم تعود ثانية الى مكانها

تفوز القاطرة التى تعود الى مكانها أولا .

# قوة الملاحظة

## ٣٨٣ ـ التذكر

**ناد ـ معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

يوضع عشرون أو ثلاثون شيئا مختلفا على منضدة ، ويسمح للاعبين بالنظرة اليهـا لمدة دقيقة . ويقوم كل لاعب بعد رؤية الأشياء بكتابة قائمة بما رآه . يقتصر على مجرد كتابة أسماء الأشياء مع المبتدئين ، ويطلب من اللاعبين الذين سبق لهم ممارسة اللعبة أن يضيفوا الأشياء وصفا دقيقا ويفوز من يقدم أدق قائمة .

ويمكن تكرار اللعبـة باضافة شيئين جديدين أو نقص شيئين من الأشياء الموجودة ويطلب من اللاعبين وضع علامة أمام الأشياء التى أضيفت أو أنقصت .

## ٣٨٤ ـ تذكر التبعية

**ناد ـ معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

يوضـع أربعة وعشرون شيئا مختفا على منضدة . يسمح للاعبين برؤية الأشياء مدة دقيقة . يطلب من اللاعب كتابة قائمة بأسماء أشياء تتعلق بالأشياء التى رآها ؛ فاذا كان بين الأشياء ( بوصلة ) مثلا يكتب ( الشمال أو النجم القطبى ) ويفوز من يكتب أكبر عدد من الأسـماء التى تتعلق بما رآه من الأشياء يستبعد من اللعب من يكتب أقل من ست عشرة كلمة .

## ٣٨٥ ـ التذكر بالرسم

**ناد ـ معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

يقف اللاعبون فى دائرة حول قائد الجماعة ، يقوم القـائد برسم أربعة وعشرين شكلا لأشياء مختلفة على سبورة أو على الأرض . وعلى القائد أن ينتظر برهة من الزمن بعد رسم كل شكل ثم يزيله . يطلب من اللاعبين بعد الانتهاء من رسم العدد المذكور من الأشكال أن يكتبوا أسماءها .

### ٣٨٦ ـ السير المتعرج

**مدرسة** **فرد واحد**

تستخدم هذه اللعبة للتدريب على قوة الملاحظة . يبدأ أحد الأفراد بالسير فى أحد الشوارع بحيث يعرج فى مشيه عند كل شارع أو (حارة) تصادفه جهة اليمين . يستمر فى السير لمدة عشرة دقائق أو ربع ساعة ثم يحاول الرجوع الى مكان البداية مستخدما نفس الطريق ، سيفشل فى بادىء الأمر ثم ينجح بعد التدريب على ذلك .

### ٣٨٧ ـ أسماء الاشياء

**رحلة طويلة ـ سيارة ـ قطار** **فتيان ـ مرشدات**

تستخدم هذه اللعبة أثناء رحلة طويلة بالسيارة أو القطار لقتل الوقت والمسافة وذلك بملاحظة الأشياء التى يمر عليها القطار أو السيارة وحصر أسمائها أو أنواعها . على أن يؤدى هذه اللعبة فرد واحد أو عدة أفراد وذلك بأن يحددوا الشىء أو الأشياء التى يراد حصرها ( عدد أشجار الكافور ـ الجازورينا ) أو ماركات السيارات ( فورد ـ أوستن ـ أوبل ) ـ عدد المآذن . المزلقانات أنواع الحيوانات .. الخ .

### ٣٨٨ ـ الاثر المجهول

**مكان خلوى ـ مزرعة** **فتيان ـ مرشدات**

يتقدم اثنان من الحاصلين على شارة ( طبعى ) ويسيران فى طريق ما وسط مكان خلوى أو مزرعة تاركين رموزا من العلامات السرية أو آثارا تدل على خط سيرهما ( أرقام ـ أنواع من الطيور أو الحيوانات ـ أشكار مختلفة لبعض الأشياء المعروفة ) على أن يتفقا على تسجيل رمز معين على بعض الأشياء .

وبعد أن يعودا الى مكان الفريق يبدأ الأفراد فى اقتفاء آثارهما وبيد كل منهم قلم ودفتر لتسجيل الرموز التى يشاهدونها ، وعندما يرى أحدهم الرمز المعين يكتب اسم الشىء الذى ترمز اليه الاشارة من غير أن يتصل برفيق له .

### ٣٨٩ ــ الاشياء المعلقة

**معسكر ــ مدرسة ــ ناد** **فتيان ــ مرشدات**

تعلق بعض الأشياء على أشجار أو مبان مرتفعة . يقف اللاعبون على بعد مناسب منها ، ثم يطلب منهم كتابة أسماء الأشياء التى يمكنهم رؤيتها يحاول القائد زيادة صعوبة اللعبة بأن يخفى بعض أجزاء الأشياء المعلقة.

يفوز من يكتب أكبر عدد ممكن من الأشياء المعلقة خلال زمن محدد

### ٣٩٠ ــ تتابع التذكر

**معسكر** **فتيان ــ مرشدات**

يقف أفراد الجماعة فى قاطرات متساوية عند خط البداية ، ويقف فى مواجهة كل قاطرة وعلى بعد عشرة خطوات منها رئيسها يحمل كيسا أو حقيبة بها عدد من الأشياء المختلفة مساو لعدد أفراد القاطرة .

عند الاشارة يجرى اللاعب الأول من كل قاطرة نحو الحقيبة ، ويخرج منها أحد الأشياء ويفحصه ثم يعيده مكانه ، ثم يعود الى زميله الثانى فى القاطرة ويدلى اليه باسم الشىء الذى رآه ، يجرى اللاعب الثانى نحو الحقيبة فيخرج شيئا يفحصه ويعيده ، ثم يعود الى اللاعب الثالث فى القاطرة ليدلى اليه باسم الشىء الذى رآه اللاعب الأول واسم الشىء الذى رآه هو . وهكذا يستمر السباق الى نهاية القاطرة وعلى اللاعب الأخير من القاطرة أن يكتب قائمة بأسماء الأشياء التى سمعها مضافا اليه الشىء الذى رآه : تحتسب نقطة لكل اسم صحيح ، وتضاف نقطة الى مجموع نقط القاطرة التى تنتهى أولا .

تفوز القاطرة التى تحصل على أكبر عدد من النقط .

### ٣٩١ ــ تذكر الافراد

**ناد ــ معسكر** **فتيان ــ مرشدات**

يقف أفراد الجماعة فى دائرة ، وفى يد كل منهم شىء يختاره . عند الاشارة يحاول كل لاعب التعرف على الأشياء التى يحملها غيره من

اللاعبين . وبعد خمس دقائق يقف كل لاعب فى مكانه بالدائرة ويداه خلف ظهره . يسأل القائد كل لاعب فى دوره عن اسم عشرة أشياء مع ذكر اسم صاحب كل شيء فمثلا ( عباس معه قطعة طباشير . أحمد معه قلم ، عثمان معه بوصلة ) وهكذا .

ويفوز من يجيب اجابة صحيحة .

### ٣٩٢ ـ التذكر بالمرآة

**ناد ـ معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

يوضع أربعة وعشرون شيئا مختلفا على منضدة تحت غطاء وعلى مسافة منها مرآة معلقة على حائط بزاوية قدرها ٤٥° يقف اللاعبون فى مواجهة المرآة يرفع الغطاء عن الأشياء لمدة ثلاثين ثانية . يطلب من اللاعبين كتابة أسماء الأشياء التى انعكست أشكالها أمامهم على المرآة . يفوز من تشتمل قائمته على أكبر عدد من الأشياء ويفشل من يسجل أقل من ستة عشر شيئًا .

### ٣٩٣ ـ التذكر بالجراموفون

**ناد ـ معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

يوضع أربعة وعشرون شيئا مختلفا على أسطوانة الجراموفون ، وتغطى بغطاء . يدير الرائد الجراموفون ثم يرفع الغطاء لمدة ثلاثين ثانية يطلب من اللاعبين كتابة أسماء الأشياء التى تمكنوا من رؤيتها .

يفوز من تشتمل قائمته على أكبر عدد من الأشياء ، ويفشل من يقل عدد الأشياء التى كتبها عن ستة عشر شيئا . ويلاحظ ادارة الجراموفون ببطء مع المبتدئين ، وتزداد السرعة كلما اكتسبوا قدرا من المهارة .

### ٣٩٤ ـ الحبل المعلق

**ناد ـ معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

تربط عدة أشياء مختلفة لا يقل عددها عن أربعة وعشرين شيئا فى احدى نهايتى حبل طويل يعلق على ارتفاع مناسب . وتخفى هذه الأشياء فى صندوق وعند الاشارة يرفع الرائد الأشياء بجذب نهاية الحبل الآخر الى أسفل فترتفع الأشياء رويدا رويدا كما يحدث فى رفع العلم ، حتى

اذا ارتفعت جميع الاشياء تركت معلقة فترة لاتزيد عن ثلاثين ثانية . ثم تخفض لتعود الى داخل الصندوق يطلب من كل لاعب كتابة أسماء مارآه من الأشياء . ويفوز من يكتب أكبر عدد من الأشياء ، ويفشل من يقل العدد الذى يسجله عن ستة عشر شيئا .

### ٣٩٥ ـ البوليس واللصوص

**ناد ـ معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

يقسم أفراد الجماعة الى فريقين متساويين أحدهما « اللصوص » والآخر « البوليس » . توضع عدة أشياء مختلفة أمام اللصوص . ويسمح لرجال البوليس برؤية هذه الأشياء لفترة لاتزيد عن ثلاثين ثانية ثم يديروا ظهورهم للصوص . يخفى اللصوص أحد الأشياء الموجودة أمامهم ، ثم يعيد رجال البوليس النظر الى الأشياء ، فاذا استدل أحدهم على الشىء الذى اختفى ذكر اسمه بصوت مرتفع ، وحينئذ يجرى اللصوص ليلمسوا حائطا على بعد مناسب ، قبل أن يتمكن رجل البوليس الذى نجح فى معرفة الاسم من لمس أحدهم .

واذا تمكن رجل البوليس من لمس أحد اللصوص تحتسب نقطة لفريقه ، أما اذا فشل فتحتسب نقطة اللصوص وتستمر اللعبة فترة محددة ثم يتبادل الفريقان دوريهما .

ويفوز الفريق الذى يحصل على أكبر عدد من النقط فى نهاية اللعبة.

### ٣٩٦ ـ الدلال

**ناد ـ معسكر ـ مدرسة** **فتيان ـ مرشدات**

يقف اللاعبون فى نصف دائرة حول القائد الذى يضع أشياء مختلفة فى صندوق أمامه . وعند الاشارة يخرج القائد أحد الأشياء من الصندوق ويرفعه عاليا حتى يراود جميع اللاعبين . مناديا اسم شىء آخر بداخل الصندوق ، كأن يخرج قطعة طباشير وينادى قائلا : ( مفتاح ) . ثم يضع الشىء فى الصندوق ويخرج شيئا آخر . وهكذا حتى يتم عرض جميع الأشياء الموجودة بالصندوق . ويطلب من اللاعبين كتابة أسماء ما رأوه من الأشياء ويفوز من يسجل أسماء أكبر عدد منها، ويمكن زيادة صعوبة اللعبة بكتابة أسماء الأشياء وفق ترتيب عرضها .

## ٣٩٧ ـ البحث عن الكنز

**معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

تعتبر هذه المسابقة من أحب المسابقات الى الفتيان ، وتقام بطرق شتى ويعتمد فيها على قوة الملاحظه وحسن توجيه النشاط ، وافتفاء الاثر والعلامات السريه للوصول الى الكنز المخبأ بمكان ما حول المعسكر او المساحة المحددة . وعلى ضوء فهم هذه المسابقة يمكن التقدم فى ممارسة المسابقات الأكثر صعوبة .

يقسم اللاعبون الى جماعات صغيرة ( لاعبان الى أربعة لاعبين ) ، ويطلب من كل جماعة البحث عن الكنز والرجوع به الى أرض المعسكر. يختار القائد عددا من اللاعبين الذين يتوافر لديهم قدر من المهارة ، والذين لن يشتركوا فى المسابقة ، ويسند اليهم اعدادها . ويعين القائد لكل منهم طريقا يخالف طرق الآخرين لوضع العلامات والخطابات التى تقود كل جماعة الى مكان بعيد يحدده القائد ، وهو مكان الكنز .

ونضرب المثل الآتى للطريق الذى تسلكه احدى الجماعات للوصول الى الكنز :

١ ـ يكتب فى الخطاب الأول الذى يسلم للجماعة قبل مبارحتها المعسكر « أيها الفتى ، اتبع رئيسك الى بناء قريب من المعسكر تفتح أبوابه خمس مرات خلال الأربع والعشرين ساعة لمن ينتمى الى محمد ، ثم ابحث عن علامات سرية هناك »

٣ ـ يفهم من الخطاب الأول السير نحو جامع وفقا لبعض العلامات السرية التى تنتهى بالعلامة (٤) ← ، أى يوجد خطاب على بعد أربع خطوات من السهم .

٣ ـ تبحث الجماعة عن الخطاب حتى تعثر عليه فتقرأ ما به : « ويكتب به قصة أو موضوع ثقافى على أن يضغط على أحرف الكلمات التى يراد بها تكوين جملة تشير الى المكان أو الطريق الذى ستتبعه الجماعة ، ولكن الجملة : ابحث عن أقصر نخلة تجد خطابا معلقا عليها »

٤ ـ تسير الجماعة الى النخلة فتعثر على الخطاب المعلق ، وتقرأ

ما به ، فتجد العبارة الآتية : « من سار على الدرب وصل ، اهنئك ، أهنئك أيها الفتى بسلامة الوصول وباستحقاقك هدية الكنز ، عد الى القائد لتتسلمها » .

### ٣٩٨ ـ الكنز الصغير

**معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

يعد الرائد أربع أو خمس أوراق مربعة الحجم ، ويكتب عليها اسم الجائزة التى تمنح لمن يعثر عليها ، تدفن الأوراق فى أماكن مختلفة من أرض المعسكر ، بحيث تظهر احدى زوايا الأربع ورقات فوق سطح الارض .

عند الاشارة يحدد الرائد المساحة التى يبحث فيها اللاعبون عن الكنز الأول ، ولتكن دائرة نصف قطرها خمسة أمتار حول سارى العلم ، ثم عشرة أمتار بالنسبة للكنز الثانى ، وهكذا .. ومن يحصل على الورقة يذهب الى القائد ليتسلم الجائزة .

### ٣٩٩ ـ شخصية المتنكر

**ناد ـ معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

يعطى كل فرد كيسا من الورق يحمل رقما مسلسلا وقطعة من الورق للكتابة وقلما . يطلب من كل فرد أن يثقب أمكنة لعينيه وأنفه فى الكيس وأن يغطى رأسه ووجهه به . يقوم كل فرد بمحاولة التعرف على أسماء أكبر عدد ممكن من الأفراد الآخرين عن طريق التحدث اليهم ويسجل فى ورقته رقم من يتعرف عليه واسمه . يقوم الرائد بعد انتهاء المدة المحددة باعلان أسماء الافراد وأرقامهم .

يفوز من استطاع جمع أكبر عدد من الأسماء الصحيحة .

### ٤٠٠ ـ جمع الأشياء

**معسكر ـ رحلة** **أشبال ـ زهرات**

يعطى كل فرد ثمرة البطاطس ويطلب اليه التجول حول مكان الرحلة أو المعسكر لجمع عيدان الثقاب المستعملة وغرسها فى الثمرة ، تحدد فترة من الزمن تتراوح بين ١٠ ـ ١٥ دقيقة لانهاء المسابقة .

يفوز الفرد الذى يجمع أكبر عدد من عيدان الثقاب .

### ٤٠١ ــ الصور

**ناد ــ معسكر** **فتيان ــ مرشدات**

تعد صــور بها أخطاء ظاهرة وتعلق على لوحات . تعرض هــذه اللوحات على الأقسام لمعرفة الأخطاء الموجودة بها . يفوز القسم الذى يستدل على أكبر عدد من هذه الأخطاء .

### ٤٠٢ ــ عجائب الطبيعة

**رحلة خلوية** **فتيان ــ مرشدات**

يقسم اللاعبون الى جماعات متساوية : يسر القائد باسم شىء معين الى أذن رئيس كل جماعة . وعند الاشارة ينطلق أفراد كل جماعة للبحث عن هذا الشىء فاذا تمكنوا من العثور عليــه يحضرونه الى الرائد ، ثم يحدد لهم الرائد شيئا آخر يجدون فى الحصول عليه . وهكذا تستمر المسابقة . يحسن أن يعد الرائد كشفا بأسماء الأشياء المطلوبة ، على أن تكون الأشــياء بعيدة عن تفكير اللاعبين وأن يتحقق من وجود تلك الأشياء بالمكان الذى تنفذ به المسابقة قبل القيام بالرحلة . تمنح الجماعة التى تحصل على جميع الأشياء أولا ، عشر نقط ، ثم يطلب الرائد من الجماعات بعد انتهاء المسابقة أن يرتبوا أشياء وفق ترتيب طلبها ، وتمنح الجماعة التى تنجح فى ذلك اثنتى عشرة نقطة . تفــوز الجماعة التى تحصل على أكبر عدد من النقط .

## الاشارة

### ٤٠٣ ــ الاشارة بالدوبارة

**معسكر ــ ناد** **فتيان ــ مرشدات**

يقسم اللاعبون الى جماعتين متساويتين تقف كل منهما فى صف مواجهة الأخرى ، وتترك مسافة بين الصفين . يمسك اللاعب الأول من الصفين باحدى طرفى قطعة من الدوبارة يبلغ طولها طول المســافة بين الصفين . يمثل أحد الصفين فريق « المرسل » والاخر « المستقبل » ؛

وعند الاشارة يرسل اللاعب الأول من الفريق المرسل حرفا أو كلمة ( حسب ما يعلنه الرائد ) الى اللاعب المواجه له ( فى الفريق الآخر . وذلك بشد الدوبارة شدة قوية ( للشرطة ) وشدة خفيفة ( للنقطة ) . فاذا استدل عليه يمنح نقطة . ثم تنتقل الدوبارة الى اللاعبين التاليين من الصفين . وهكذا حتى نهاية الصفين ، ثم يتبادل الصفان الارسال والاستقبال . ويفوز الصف الذى يحصل على أكبر عدد من النقط .

### ٤٠٤ ـ الفول والثقاب

**معسكر ـ ناد** **فتيان ـ مرشدات**

يقسم اللاعبون جماعات متساوية ، تقف فى صفوف مواجهة الرائد. يعطى أفراد الجماعات أرقاما مسلسلة ، ويعطى كل منهم بعضا من حب الفول وعيدان الثقاب . يذكر الرائد أحد الحروف الهجائية ثم يعين رقما من الارقام التى يحملها اللاعبون ، وعلى صاحب هذا الرقم بكل جماعة أن يخطو خطوة أمام صفه ويكتب الحرف المطلوب على الأرض مستخدما الفول ( للنقط ) وعيدان الثقاب ( للشرط ) كما هو الحال فى كتابة الحروف بالمورس . يمنح اللاعب الذى ينتهى أولا نقطة . وتفوز الجماعة التى تحصل على أكبر عدد من النقط .

### ٤٠٥ ـ حدوة الحصان

**معسكر ـ ناد** **فتيان ـ مرشدات**

يجلس اللاعبون حول الرائد على هيئة حدوة حصان . ثم يذكر كل منهم اسمه بصوت عال يسمعه الجميع .

يرسل القائد بوساطة علم ( المورس . أو السيمافور ) أحد الحروف، وعلى كل لاعب يبدأ اسمه بهذا الحرف أن يجلس أو يرفع يديه عاليا ( حسب ما يحدده الرائد ) ومن يبطىء فى التنفيذ أو يخطىء يستبعد من اللعب .

### ٤٠٦ ـ اشارة العقدة

**معسكر ـ ناد** **فتيان ـ مرشدات**

يقسم اللاعبون الى جماعات متساوية تقف فى قاطرات متوازية على خط البداية فى مواجهة القائد . يعطى كل لاعب فى كل قاطرة رقما

مسلسلا . يرسل القائد بوساطة المورس أو السيمافور ، أحد الأرقام التى يحملها لاعبو القاطرات ثم اسم عقدة ، وعلى صاحب الرقم من كل قاطرة أن يجرى نحو القائد ويربط العقدة ويضعها أمامه على الارض .

ويمنح اللاعب الذى ينتهى أولا نقطة ، وتفوز القاطرة التى تحصل على أكبر عدد من النقط .

### ٤٠٧ ـ مصدر الاشعاع

**معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

ينتشر اللاعبون فى مكان الاجتماع عدا لاعبا واحدا يعطى مصباحا كهربائيا (بطارية) . يقف فى مكان مظلم . يخطر صاحب المصباح بمدلول بعض الحروف الهجائية ولتكن عشرة حروف مثلا . يقوم هذا اللاعب بارسال الحروف بالمصباح .

ويحاول كل لاعب أن يستقبل هذه الحروف ويسجلها على قطعة من الورق . ويفوز من يحصل على مدلول جميع الاشارات التى أرسلت . ويمكن زيادة صعوبة اللعبة بارسال جمل بسيطة ثم رسالة .

### ٤٠٨ ـ الهجاية

**معسكر ـ ناد** **فتيان ـ مرشدات**

يقف اللاعبون فى دائرة حول الرائد. يذكر الرائد اسم أحد اللاعبين ثم كلمة مكونة من ثلاثة حروف ، وعلى هذا اللاعب أن يذكر مدلول هذه الكلمة بالاشارة ( المورس أو السيمافور ) ، ثم يجرى حول الدائرة ليعود الى مكانه قبل أن يتم الرائد عد عشرة ، ويمنح اللاعب الذى ينجح فى ذلك نقطة ، ويفوز من يحصل على أكبر عدد من النقط فى نهاية الزمن المحدد للعبة . وعلى الرائد أن يمنح اللاعبين فرصا متساوية العدد فى الارسال ، ويمكن زيادة صعوبة اللعبة بذكر كلمات مكونة من أربعة أو خمسة حروف .

### ٤٠٩ ـ اللمس بالاشارة

**معسكر ـ ناد** **فتيان ـ مرشدات**

يقف اللاعبون فى صفوف متساوية ويعطى كل لاعب فى كل صف

رقما مسلسلا يرسل الرائد بوساطة المورس أو السيمافور كلمة ثم يذكر أحد الأرقام . وعلى حامل هذا الرقم من الصفوف الجرى للمس أى شيء يبدأ اسمه بأول حرف فى الكلمة المرسلة ، يستبعد اللاعب الذى يخطيء ثم تستمر اللعبة ولا يجوز لمس شيء واحد مرتين.

### ٤١٠ — الكلمات الخاطئة

**معسكر — ناد** **فتيان — مرشدات**

يقسم اللاعبون الى جماعات فى قاطرات متساوية متوازية فى مواجهة الرائد . يرسل الرائد بواسطة المورس أو السيمافور كلمات ينقصها بعض الحروف تحتسب نقطة للجماعة التى تستدل على الحرف أو الحروف الناقصة من الكلمة ، ويعلن ذلك بصوت عال أولا. وتفوز الجماعة التى تحصل على أكبر عدد من النقط .

### ٤١١ — التذكر بالاشارة

**معسكر** **فتيان — مرشدات**

يقسم اللاعبون الى جماعات تقف فى صفوف على خط واحد. يقف رئيس كل جماعة فى مواجهتها وعلى بعد بضعة أمتار منها ، يوضع أمام كل رئيس جماعة كيس به أربعة وعشرين شيئا . وعند الاشارة يفتح رؤساء الجماعات الأكياس ويلقون نظرة على محتوياتها لمدة دقيقة ، ثم تغلق الأكياس ويقوم رئيس كل جماعة بارسال أسماء الأشياء التى رآها بواسطة المورس أو السيمافور الى أفراد جماعته . وعلى كل لاعب أن يكتب أسماء الأشياء . ويمنح اللاعب نقطة على كل اسم صحيح يكتبه ، ويحصى عدد نقط كل جماعة وتضاف نقطة الى مجموع نقط الجماعة التى تستقبل أكبر عدد من أسماء الأشياء .

وتفوز الجماعة التى تحصل على أكبر عدد من النقط .

### ٤١٢ — لوحة الاشارة

**معسكر — ناد** **فتيان — مرشدات**

يجلس اللاعبون على شكل حدوة أمام القائد الذى يحمل قطعة من الورق المقوى مكتوبا عليها مدلول الحروف الهجائية ( المورس — شرطة ونقطة ) . يرفع القائد احدى الأوراق بيده عاليا ، وعلى اللاعبين

محاولة ذكر الحرف الدال على ما كتب بالورقة . ومن ينجح فى ذلك يحصل على الورقة وفى نهاية اللعبة يحصى كل لاعب عدد الأوراق التى حصل عليها • ويفوز من يحصل على أكبر عدد منها •

### ٤١٣ ـ نقل الزجاجة

**معسكر ـ ناد** **أشبال ـ زهرات**

يقسم اللاعبون جماعات متساوية تقف فى قاطرات ، يعطى كل لاعب ورقة مكتوبا عليها أحد الحروف الهجائية ، وعلى أن تكون الحروف متماثلة فى جميع القاطرات . ترسم أمام كل قاطرة دائرتين تبعد احداهما عن الأخرى بمقدار ٥ أمتار • توضع زجاجة فى احدى الدائرتين •

يرسل الرائد حرفا من الحروف التى يحملها اللاعبون ، وعلى أصحاب هذا الحرف أن ينهضوا نحو الدائرة التى بها الزجاجة لنلقها الى الدائرة الأخرى ثم العودة الى أماكنهم • يمنح اللاعب الذى يعود الى مكانه أولا نقطة .

وتفوز القاطرة التى تحصل على أكبر عدد من النقط •

### ٣١٤ ـ تكوين الكلمات

**معسكر ـ ناد** **أشبال ـ زهرات**

يقسم اللاعبون الى جماعات متساوية تقف فى صفوف على خط واحد ، يقف الرائد فى مواجهة الصفوف وعلى بعد عشرة أمتار منها يعطى كل لاعب ورقة مكتوبا عليها حرف من الحروف الهجائية يرفعها بالقرب من صدره •

يرسل الرائد بعض الكلمات ( بالسيمافور أو المورس ) ، وعلى من يحمل حروف الكلمة المرسلة من لاعبى كل جماعة أن يتقدموا خطوة الى الأمام بترتيب ورود حروفها . تمنح نقطة لأسرع جماعة ثم نقطة لكل كلمة صحيحة •

وتفوز الجماعة التى تحصل على أكبر عدد من النقط •

### ١١٥ ـ المشار اليه

**معسكر ـ ناد** **فتيان ـ مرشدات**

يقسم اللاعبون جماعتين متساويتين تقف كل منهما فى صف مواجهة

الأخرى ، وبينهما مسافة قدرها متران . يقف الرائد فى منتصف هذه المسافة وبيده أعلام الاشارة ، ثم يملى اسم أحد الأشياء الموجودة بمكان الاجتماع ، ثم ينادى : « تقدم » فيأخذ اللاعب الذى يعرف الاسم أولا خطـوة للأمام ، ثم ينادى الرائد : « المس » فيحاول كل لاعب لمس الشىء المحدد . ويمنح اللاعب الذى ينجح فى ذلك أولا نقطة .

وتفوز الجماعة التى تحصل على عشرين نقطة أولا .

### ٤١٦ — عكس المطلوب

**معسكر** **فتيان — مرشدات**

يجلس اللاعبون فى صف أمام الرائد . يقوم الرائد بارسال كلمة بأعلام السيمافور . تمنح نقطة لمن يذكر عكس الكلمة المملاة أولا .

ويفوز من يحصل على خمس نقط أولا . مثال ذلك أن يملى الرائد كلمة ( طويل ) فيصيح اللاعب الفائز بصوت واضح : « قصير » .

### تقليد الاشارة

**معسكر** **أشبال — زهرات**

تؤدى هذه اللعبة كما هو موضح باللعبة السابقة ، الا أن الرائد يملى اشارته بالأعلام معبرا عن بعض الأفعال مثل ( اجلس . اجر . ارم . شهيق . زفير ) وبعد الانتهاء من املاء هذه الأفعال ينادى : « خطوة للأمام » ، يخطو أثرها من تمكن من معرفة الفعل خطوة للأمام،ثم ينادى القائد مرة أخرى : « قلد » فيقلد من خطا للأمام ما يدل عليه الفعل . تمنح نقطة لمن يقلد تقليدا صحيحا مع ملاحظة عدم النظر الى الآخرين أثناء التقليد .

ويمكن استخدام بعض الجمل القصيرة بدلا من الأفعال مثل ( اجر الى الأمام ،اقترب منى ، ارفع الذراعين ) . ويفوز من يحصل على خمس نقط أولا .

### ٤١٨ — الاشارة بالكلمات

**معسكر — ناد** **فتيان — مرشدات**

يقف اللاعبون فى صف أمام القائد . يقوم الرائد بارسـال جملة

بأعلام الاشارة . وعندما يصل الى نهاية الجملة يقتصر على املاء الحرف الأول من الكلمة الأخيرة . وعلى اللاعبين أن يسجلوا الجملة مع ذكر الكلمة الأخيرة بحيث تتمشى مع الجملة وتبدأ بالحرف الذى أملاه . مثل ذلك ( يرسل القائد : الى البقال لشراء م ) فيذكر اللاعبون كلمة ( مربة أو ملح أو مكرونة : ... مخ ) يمنح نقطة من يجيب اجابة صحيحة .

ويفوز من يحصل على أكبر عدد من النقط فى الزمن المحدد للعبة .

**٤١٩ ـ الاشارة بالحروف**

**معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

تعد بعض الأوراق المقواة ، حجم كل منها يتراوح بين ١٠ ، ١٥ سم، ويكتب على أحد وجهيها اسم حرف وعلى الوجه الآخر الاشارة المميزة له بالمورس أو بالسيمافور . يرفع الرائد هذه الأوراق واحدة تلو الأخرى عاليا ، بحيث يكون الوجه المبين به الاشارة مواجها للاعبين . ومن يذكر الحرف أولا يعطى الورقة .

ويفوز من يحصل على أكبر عدد من الورق فى نهاية اللعبة .

**٤٢٠ ـ المشتريات**

**معسكر ـ ناد** **فتيان ـ مرشدات**

تعد لافتات مكتوبا عليها أسماء بعض المحلات العامة ( بقال ـ جزار ـ فكهانى ـ اجزاخانة .. الخ ) وتلصق على حائط . يقف اللاعبون فى قاطرات متساوية متوازية فى مواجهة اللافتات ، أو على بعد عشر أمتار منها يقف الرائد أمام اللافتات ويرسل اسم أحد الأصناف التى تباع بالمحلات المذكورة . تمنح نقطة للقاطرة التى يتمكن لاعبها الأول من معرفة الصنف أو الجرى للمس اللافتة التى تحمل اسم المحل الذى يبيع هذا الصنف أو يعود اللاعبون الذين انتهوا من دورهم الى نهاية قاطراتهم .

وتفوز القاطرة التى تحصل على أكبر عدد من النقط .

**٤٢١ ـ الانتباه للاشارة**

**معسكر ـ ناد** **أشبال ـ زهرات**

يقسم اللاعبون الى جماعتين متساويتين تقف كل منهما فى صف فى

مواجهة الأخرى ، يحمل كل لاعب ورقة بها حرف يماثل الحرف المسجل على ورقة اللاعب المواجهة له فى الصف الآخر . يملى الرائد أحد الحروف التى يحملها اللاعبون ، وعلى من يتمكن من اللاعبين من معرفة حرفه حين املائه أن يجرى للمس الحائط المقابل ثم يعود الى مكانه ويقف معتدلا . ومن ينجح فى ذلك أولا يمنح نقطة .

وتفوز الجماعة التى تحصل على أكبر عدد من النقط .

### ٤٢٢ ــ الانتقال بالاشارة

**معسكر** **فتيان ــ مرشدات**

يجلس اللاعبون فى دائرة على مقاعد ، ويعطى كل منهما حرفا من الحروف الهجائية ، ويقف أحدهم وسط الدائرة . وتبدأ اللعبة بأن يملى لاعب الوسط حرفين ، وعلى اللاعبين اللذين يحملان هذين الحرفين أن يتبادلا مكانيهما ، وعلى لاعب الوسط أن يحاول احتلال أحد مقعديهما ، فاذا نجح فى ذلك يأخذ الحرف الذى كان يحمله اللاعب الذى احتل مقعده .

### ٤٢٣ ــ تلبية الاشارة

**معسكر ــ ناد** **أشبال ــ زهرات**

ينتشر المشتركون فى أرض الملعب على أن يؤدى كل منهم أية حركة يرغبها ( حجل ــ جرى ــ رقص ) مع توجيه نظره الى الأعلام التى يحملها القائد .

يرسل القائد بعض التعليمات باستخدام حروف السيمافور مثل ( امش ، اقفز ــ اضحك .. الخ ) وعلى المشتركين تنفيذ هذه الأوامر فورا . يستبعد كل من تأخر فى التلبية . وتستمر اللعبة الى أن يتبقى اللاعب الفائز .

### ٤٢٤ ــ السوق

**معسكر ــ ناد** **أشبال ــ زهرات**

يتخذ كل سداسى مكانا له فى أركان المكان متخذا اياه متجرا لبيع أصناف ( البقالة ــ الجزارة ــ الخضار ــ الفاكهة .. الخ ) .

يقف القائد فى منزله ( مكان ظاهر ) وبيده أعلام سيمافور ليقلب بها

الأصناف فى حوانيت السوق . يدفع لأحسن تاجر يرسل الصنف الى القائد عملة فضية ( دوائر ، نالكرتون أو البلاستيك ) . يفوز السداسى الذى يجمع أكبر عدد من النقود .

### ٤٢٥ ـ تتابع الاشارة

**معسكر** **أشبال ـ زهرات**

يقسم اللاعبون الى جماعات متساوية تقف فى قاطـرات متوازية ، وفى يد اللاعب الأول من كل قاطرة أعلام الاشارة . يرسم أمام القاطرات وعلى بعد خمسة أمتار خط للدوران .

عند الاشارة يجرى اللاعب الأول من كل قاطرة الى خط الدوران ثم يقف فى مواجهة قاطرته ويملى حرف ( ا ) ثم يجرى الى قاطرتهويلمس اللاعب الثانى ثم يقف فى نهاية القاطرة . وعلى اللاعب الثانى أن يكرر ما فعله اللاعب الأول مماليا حرف ( ب ) ، وهكذا حتى تنتهى القاطرة . تمنح نقطة لكل حرف صحيح وتمنح ثلاث نقط للقاطرة التى تنتهى أولا، ونقطتان للقاطرة الثانية ، ونقطة للقاطرة الثالثة .

وتفوز القاطرة التى تحصل على أكبر عدد من النقط ويمكن زيادة صعوبة اللعبة بأن يملى كل مشترك اسمه .

### ٤٢٦ ـ تبادل الاشارة

**معسكر ـ ناد** **فتيان ـ مرشدات**

ويقف اللاعبون فى صفين يواجه كل منهما الآخر . ويقف أمام كل صف رئيسه ، ويبـده أعلام الاشـارة . تبدأ اللعبة بأن يملى رئيس الصف ( ا ) أحد الحروف ،فاذا عرفه اللاعب الأول من الصف (ب) يقف مكانه . واذا لم يعرفه ينضم للصف ( ا ) . يكرر ذلك قائد الصف (ب) مع اللاعب الأول من الصف ( ا ) وهكذا حتى نهاية الصفين .

وتفوز الجماعة التى تضم أكبر عدد من اللاعبين فى نهاية اللعب .

### ٤٢٧ ـ الحروف المتداخلة

**معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

يقسم اللاعبون الى جماعات متساوية تقف فى صف على خط واحد، ويقف أمامها الرائد حاملا أعلام الاشارة . يعلن الرائد نوع الكلمة ( فعل .. اسم .. صفة .. الخ ) التى سوف يملى حروفها ، ثم يقوم باملاء الحروف دون ترتيب ورودها فى الكلمة . تمنح الجماعة التى تتمكن من تكوين الكلمة أولا نقطة . وتفوز الجماعة التى تحصل على أكثر عدد من النقط . مثال ( اسم بلد : ت ـ م ـ ر ـ غ ـ ى : ميت غمر ).

### ٤٢٨ ـ الاشارات التلغرافية

**معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

يقسم اللاعبون الى جماعات متساوية : ويعطى كل منها ورقة وقلما. يملى الرائد الحروف الأولى لعشر كلمات . تحاول كل جماعة أن تكتب صيغة تلغراف مكون من عشر كلمات تبدأ بالحروف التى أرسلها الرائد وذلك خلال عشر دقائق . وعند انتهاء الزمن المحدد يعلن الرائد نص الاشارة ويطلب من كل جماعة قراءة . ما كتبه . وتفوز الجماعة التى ترتب رسالتها من معنى الرسالة الأصلية .

## ألعاب البوصلة

### ٤٢٩ ـ اعرف مكانك

**معسكر** **أشبال ـ زهرات**

تعين الأركان الأربعة للمعسكر حسب اتجاهات البوصلة الأربعة. تعصب عينا كل لاعب فى دوره ، ويصدر اليه الرائد بعض الأوامر مثل ( أمام سر ـ قف ، لليمين در ـ خطوتين للأمام سر ... وهكذا ) . ثم ترفع الغمامة عن العينين ويطلب من اللاعب تحديد مكان بالنسبة للشمال، فيكون فى هذه الحالة شمال ، شمال شرقى . ويعتبر اللاعب فائزا اذا حدد الاتجاه بالضبط .

## ٤٣٠ — وردة الرياح

**معسكر — ناد** **فتيان — مرشدات**

توضع ثمانى عصى على الأرض بحيث تشكل نجمة . يقف على كل طرف منها كشاف أو مرشدة على أن يحمل اسم الجهة التى يشغلها ( شمال شرقى — جنوب غربى .. الخ ) .

تبدأ اللعبة بأن يحدد القائد اتجاهين وعلى صاحبيهما أن يتبادلا المركز على الفور دون أن يمسا العصى .

تخصم نقطة من الفرد الذى يترك مكانه دون أن يناديه القائد ، أو من يتردد عن سماع اسمه . ويستبعد الفرد الذى يخصم منه ثلاث نقط. سيصبح تغيير الأماكن صعبا بعد خروج بعض اللاعبين . وهنا تلعب النقط دورها .

## ٤٣١ — البوصلة السحرية

**معسكر . فتيان — مرشدات**

يختار أحد اللاعبين عن طريق القرعة . ويطلب منه أن يختار أحد اتجاهات البوصلة الستة عشر . ثم يأخذ وضع ثنى الجذع أماما أسفل مع فتح الرجلين ووضع اليدين على الركبتين . يقف باقى اللاعبين فى قاطرة على بعد مناسب من اللاعب المختار . يقوم كل لاعب فى دوره بالقفز فو ق اللاعب المختار على أن يذكر أحد اتجاهات البوصلة أثناء القفز . مع مراعاة عدم تكرار ذكرها . واذا أخطأ أحد اللاعبين وذكر الاتجاه الخاص باللاعب المختار يتبادل معه مكانه ، وهكذا تكرر اللعبة حتى يجيد اللاعبون معرفة جميع الاتجاهات .

ويجب ألا يزيد عدد أفراد الجماعة عن ستة عشر لاعبا . والا فتكون حينذ قاطرة أخرى .

## ٤٣٢ — كراسى البوصلة

**معسكر** **فتيان — مرشدات**

تحدد اتجاهات البوصلة الأصلية والفرعية على الأرض بالطباشير . ثم يوضع كرسى على كل اتجاه . يقف اللاعبون خارج دائرة تبعد عن

الكراسى بمقدار عشرة أمتار .وعند الاشارة يجرى اللاعبون حـول الدائرة حتى اذا ما سمعوا الرائد ينادى أحد الاتجاهات . يحاول كل لاعب الجلوس على الكرسى الموضوع فى هذا الاتجاه . ويمنح اللاعب الذى ينجح فى ذلك نقطة . تكرر اللعبة عددا من المرات .

ويفوز اللاعب الذى يحصل على أكبر عدد من النقط .

### ٤٣٣ ـ التقاط الاتجاه

**معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

تحدد اتجاهات البوصلة الأصلية والفرعية بواسطة ست عشرةقطعة من الحجارة ، على أن تكون القطعة المحددة للشمال أكبرها حجما .

يقسم اللاعبون الى جماعات تتكون كل منها من خمسة لاعبين : يقف اللاعبون خارج دائرة تبعد عن الحجارة بمقـدار عشرة أمتار . يذكر الرائد اسم اتجاه ثم ينادى ( اجر ) . فيجرى اللاعبـون لمحاولة التقاط قطعة الحجر التى تحدد الاتجاه المذكور . واللاعب الذى ينجح فى ذلك يحتفظ بقطعة الحجر التى معه الى نهاية الشـوط . ومن يخطىء ويلتقط حجرة أخـرى يردها مكانها كما يرد أيضا احدى القطع التى سبق له الحصول عليها الى مكانها . اذا كانت معه قطعة حجر . ويشتمل الشوط على خمسة أدوار .

ويفوز من اللاعبين من يحصل على أكبر عدد من قطع الحجارة . كما تفوز الجماعة التى يحصل أفرادها على أكبر عدد من القطع .

### ٤٣٤ ـ لمس البوصلة

**معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

تحدد اتجاهات البوصلة الاصلية والفرعية بواسطة ستعشرة قطعة من الحجارة . على أن تكون القطعة المحددة للشمال أكبرها حجما . ويقف اللاعبون خارج الدائرة . كما فى اللعبة السابقة .

تعصب عينا كل لاعب فى دوره ويطلب منه تحديد الاتجاهات الأربعة الأصلية أو أربعة اتجاهات فرعية . أو أربعة اتجاهات بعضها أصليـة

والأخرى فرعية . على ألا يستغرق فى تحديد كل اتجاه أكثر من ثلاثين ثانية . وذلك بوساطة لمس الحجارة .

ويفوز من ينجح فى تحديد أكبر عدد من الاتجاهات .

### ٤٣٥ ـ القبطان واللغم

**معسكر ـ رحلة خلوية** **فتيان ـ مرشدات**

يقسم اللاعبون ثلاث جماعات . تمثل احداها ( الألغام ) والثانية ( البواخر ) والثالثة ( القباطنة ) ، ينتشر لاعبو الجماعة الأولى ( الألغام ) فى أنحاء المكان متخذين وضع الوقوف على اليدين والقدمين . وتعصب أعين لاعبى الجماعة الثانية ( البواخر ) ويصاحب كل لاعب منهم لاعبا من الجماعة الثالثة ( القباطنة ) .

عند الاشارة يقوم كل قبطان بقيادة باخرته عبر الألغام عن طريق ابقاء اتجاهات السير . حسب اتجاهات البوصلة المعروفة . على الباخرة. ويجب على اللاعب الذى يمثل الباخرة أن يسير وفق الاتجاهات التى يحددها قبطانه ( وألا يلمس الألغام بأى جزء من جسمه والا اعتبرت الباخرة مفقودة و لايمكنها مواصلة السير ) . وتمنح نقطة للقبطان الذى يصل بباخرته سالما الى خط يرسم عند نهاية الألغام . وتتبادل الجماعات وظائفها ثم تحصى النقط التى حصل عليها أفراد كل جماعة وتفوز الجماعة التى تحصل على أكبر عدد من النقط .

### ٤٣٦ ـ بوصلة العميان

**معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

يقسم اللاعبون الى أربع جماعات . يرسم ملعب مستطيل الشكل تمثل أركانه الأربعة اتجاهات البوصلة الأربعة . ترسم دائرة صغيرة فى وسط المستطيل تتسع لوقوف رؤساء الجماعات . يقف لاعبو كل جماعة فى أحد أركان الملعب وتعصب أعين اللاعبين .

وبعد الاشارة ينادى رئيس كل جماعة من مكانه فى الدائرة على أفراد جماعته ويطلب منهم الذهاب الى الركن المضاد لهم ( الشمالى الى الجنوبى ـ والشرقى الى لغربى ) . ويستبعد من الملعب من تطأ قدمه محيط دائرة الرؤساء أثناء انتقاله .

وتفوز الجماعة التى يصل أكبر عدد من لاعبيها الى المكان المضاد .

### ٤٣٧ ـ تغيير الاتجاهات

**معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

تحدد الاتجاهات الأربعة ( شمال . جنوب . شرق . غرب ) . على الأرض بالجير ، يقف اللاعبون خارج محيط الدائرة المكونة للاتجاهات الأربعة . ويقف أحدهم فى مركز الدائرة .

وعند الاشارة يجرى اللاعبون فى اتجاه عقرب الساعة الى أن ينادى لاعب المركز ( قف ) ثم ( شمال ـ غرب ) مثلا ، فيحاول اللاعبان الموجودان فى هذين الاتجاهين تبادل مكانيهما ، ويحاول لاعب المركز حينئذ انتهاز الفرصة وأخذ مكان أحدهما ، وهكذا تستمر اللعبة فترة محددة من الزمن .

### ٤٣٨ ـ البوصلة الخشبية

**معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

يقسم اللاعبون جماعتين تقفان فى قاطرتين متوازيتين بحيث لا يزيد عدد أفراد كل قاطرة عن خمسة عشر لاعبا ، ويرسم أمام كل منها دائرة قطرها أربعة أمتار ويحدد عليها الشمال فقط وتوضع بجانب الدائرة ست عشرة قطعة مربعة من الخشب مكتوبا عليها الاتجاهات الأصلية والفرعية .

وعند الاشارة يجرى اللاعب الأول من كل قاطرة ويأخذ قطعة من الخشب ويقرأ ماكتب عليها بصوت مسموع ، ويضعها فى المكان الصحيح لها على الدائرة ثم يعود ويلمس زميله التالى له فى القاطرة ، وهكذا حتى نهاية القاطرة ، وتمنح نقطة لكل اتجاه صحيح ، وتضاف نقطة الى مجموعة نقط الدائرة التى تنتهى أولا وتفوز القاطرة التى تحصل على أكبر عدد من النقط .

### ٤٣٩ ـ معرفة الشمال

**معسكر** **أشبال ـ زهرات**

يعطى كل لاعب عصا عند الاشارة يشير كل لاعب الى الشمال بعصاه.

ويعين الرائد الشمال بواسطة البوصلة ، ويفوز من تكون اشارته أقرب الى الاتجاه الصحيح .

ويمكن تكرار ذلك بالاشارة نحو بقية الاتجاهات الأصلية .

### ٤٤٠ ـ مسك العصا

**مدرسة ـ معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

يقسم اللاعبون جماعات ، يبلغ عدد لاعبى كل جماعة أربعة أفراد عدا الرئيس يقف أفراد كل جماعة حول دائرة يحدد عليها الشمال فقط وعلامات لبقية الاتجاهات الأصلية الأربعة . يقف رئيس الجماعة فى وسط الدائرة وبيده عصا .

وعند الاشارة ينادى الرؤساء اسم اتجاه ويتركون العصا لتسقط على الأرض ، فاذا نجح اللاعب الموجود بالعلامة المحددة لهذا الاتجاه المذكور فى مسك العصا قبل أن تلمس الأرض يمنح نقطة ، ويعود الى مكانه . وعند وصوله الى مكانه يقوم جميع لاعبى الدائرة بالتحرك فى اتجاه عقرب الساعة الى المكان الذى على يمينه . أما اذا فشل فى مسك العصا قبل أن تلمس الأرض فتخصم منه نقطة اذا كان قد حصل على نقط قبل ذلك . ويعود الى مكانه ثم يتحرك اللاعبون الى الأماكن التى على يمين كل منهم كما سبق ذكره . وهكذا تستمر اللعبة فترة من الزمن .

يفوز اللاعب الذى يحصل على أكبر عدد ممكن من النقط . ويمكن زيادة صعوبة اللعبة بتقسيم اللاعبين الى جماعات يبلغ عدد كل منها ثمانية أو ستة عشر فردا ، وفى هذه الحالة ترسم العلامات بعدد جهات البوصلة التى تتساوى مع العدد .

### ٤٤١ ـ تتابع الأربطة

**معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

يقسم اللاعبون جماعات متساوية تقف كل منهـا صـفين متواجهين متساويين ، يمثل أحدهما صف المرضى والآخر صف المسعفين . يعطى كل لاعب من الصف الثانى ( المسعفين ) رباطا .

تبدأ اللعبة بأن يعين الرائد العضو المصاب ، ونوع الإصابة . فيجرى المسعفون كل الى مريضه ليربط الرباط الصحيح للاصابة . تمنح نقطة لكل رباط صحيح ، وتضاف نقطة الى مجموع نقط الجماعة التى ينتهى جميع لاعبيها من أداء الربطة أولا .

وتفوز الجماعة التى تحصل على أكبر عدد من النقط .

### ٤٤٢ ـ الأربطة والنقالة

**معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

يقسم اللاعبون مجموعات متساوية يتراوح عدد أفرادها من ستة الى ثمانية لاعبين ، تزود كل جماعة بأربطة ونقالة . يعطى رئيس كل جماعة خطابا مغلقا يوضح به طرق الربط المطلوبة .

وعند الاشارة تفض كل جماعة خطابها ، وتقوم بتنفيذ الربطات المطلوبة على المصاب ( أحد لاعبى الجماعة ) ثم ينقل المصاب الى حيث يقف الرائد . تمنح نقطة لكل ربطة صحيحة ، وتضاف نقطة الى مجموع نقط الجماعة التى تنتهى أولا .

وتفوز الجماعة التى تحصل على أكبر عدد من النقط .

### ٤٤٣ ـ اكتشاف الخطأ

**معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

يقسم اللاعبون جماعات متساوية ، يصف الرائد حادثة تصادم سيارتين موضحا أنواع الاصابات التى حدثت للركاب ، ثم يصف نوع الربطات التى تستخدم فى اسعاف كل اصابة وصفا خاطئا . وتمنح الجماعة نقطة عن كل خطأ تتبينه .

وتفوز الجماعة التى تحصل على أكبر عدد من النقط .

### ٤٤٤ ـ الأسئلة والأجوبة

**معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

يقسم اللاعبون جماعتين متساويتين تجلسان فى صفين متواجهين . يعين لكل جماعة رئيس : يبدأ السباق بأن يسأل رئيس الجماعة الأولى

اللاعب الأول من الجماعة الأخرى سؤالا فى الاسعاف الأولى ، فاذاأخطأ الاجابة انتقل الى الجماعة الأولى ، ثم يسأل رئيس الجماعة الأخرى لاعبا من الجماعة الأولى سؤالا ، وهكذا يتبادل الرئيسان الأسئلة حتى آخر لاعب فى كل جماعة .

تفوز الجماعة التى تضم أكبر عدد من لاعبى الجماعة الأخرى فى نهاية السباق .

### ٤٤٥ — تمثيل الاصابة

**معسكر** **فتيان — مرشدات**

يقسم اللاعبون جماعتين متساويتين تجلسان فى صفين متواجهين يحمل كل لاعب ورقة مذكورا بها اصابة معينة . تبدأ اللعبة بأن يقف اللاعب الأول من الجماعة الأولى ويمثل الاصابة الموضحة بورقته ، وعلى اللاعب الأول من الجماعة الأخرى أن يقوم بأداء الاسعاف الذى تتطلبه الاصابة ، فاذا نجح فى ذلك منح نقطة ، ثم يمثل اللاعب الأول من الجماعة الأخرى الاصابة الموضحة بورقته ، وعلى اللاعب الأول من الجماعة الأخرى الاصابة الموضحة بورقته ، وعلى اللاعب الأول من الجماعة الأولى أن يقوم بأداء الاسعاف الصحيح ، وهكذا يتبادل لاعبى الجماعتين تمثيل الاصابة وأداء الاسعاف المناسب حتى يأخذ كل لاعب دوره .

وتفوز الجماعة التى تحصل على أكبر عدد من النقط .

### ٤٤٦ — حمل المصاب

**معسكر** **فتيان — مرشدات**

يقسم اللاعبون جماعات متساوية تقف فى قاطرات متوازية بحيث يقف اللاعب الأثقل وزنا من كل جماعة فى بداية القاطرة ، ثم يليه الأخف منه وزنا وهكذا . يرسم خطان أحدهما للبداية ، والآخر للدوران بينهما مسافة خمسة عشر مترا .

وعند الاشارة يحمل اللاعب الأول من كل قاطرة اللاعب الثانى فى قاطرته مستخدما طريقة حمل المصاب المعروفة « يدخل ذراعه الأيمن بين رجلى المصاب ويمسكه من معصمه الأيسر ، ويحمله على ظهره ، ويجرى حتى خط الدوران ، ثم يعود به الى خط البداية ، فيقوم اللاعب الثانى

« الذى كان محمولا » يحمل اللاعب الثالث وهكذا حتى نهاية القاطرة فيجرى اللاعب الأخير ليحمل اللاعب الأول ويعود به .

وتفوز القاطرة التى تنتهى أولا .

### ٤٤٧ - الحمل بالذراعين

**معسكر** **فتيان - مرشدات**

يقسم اللاعبـــون جماعات متساوية تقف فى قاطرات متوازية بحيث يقف اللاعب الأخف وزنا فى بداية القاطرة يليه الأثقل منه وزنا مباشرة وهكذا . يرسم خطـــان أحدهما للبداية والآخر للدوران بينهما مسافة عشرة أمتار .

وعند الاشارة يحمل اللاعب الأول من كل قاطرة ( المسعف ) اللاعب الثانى فى قاطرته ( المصاب ) على ذراعه ( وذلك بوضع ذراعيـــه خلف فخذى المصاب ، بينما يتعلق المصاب به بلف ذراعيه حول عنقه ) ثم يجرى الى خط الدوران ، ويعود به الى خط البداية ، ويستمر السباق كما هو موضح بالسباق السالف الذكر .

وتفوز القاطرة التى تنتهى أولا .

### ٤٤٨ - الحمل بالكرسى

**معسكر** **فتيان - مرشدات**

يقسم اللاعبون جماعات متساوية تقف فى قاطرات متوازية عند خط البداية . يرسم خط للدوران على بعد خمسة عشر مترا من خط البداية، وعند الاشارة يحمل اللاعبان الأول والثانى اللاعب الثالث من القاطرة بطريقة الكرسى ، وذلك بأن يمسك كل من اللاعب الأول والثانى باليد اليمنى الساعد الأيسر للآخر ثم يواجه كل منهما الآخر ويمسك بيـــده المفتوحة ساعد الآخر الغير ممسوك ثم يجلس المصاب على القاعدة التى تكونت بتشبيك أذرع اللاعبين بالطريقة السالفة الذكر على أن يلف ذراعيه حول رقبتهما ثم يجريان به الى خط الدوران ويعود به الى خط البداية كى يحمل اللاعب الثانى واللاعب الثالث ، واللاعب الرابع بنفس الطريقة وهكذا يستمر السباق حتى يحمل كل لاعب من الجماعة .

تفوز القاطرة التى تنتهى أولا .

## ٤٤٩ - تتابع نقل المصاب

**مدرسة - معسكر** **فتيان - مرشدات**

تقام هذه المسابقة بين أقسام متساوية من الكشافين . برسم خطان متوازيان بينهما مسافةقدرها عشرة أمتار . يطلق علىأحدهما خط البداية والآخر خط النهاية . يوضع على خط البداية قطعة مشمع أرضوعصاتان كشفيتان ، تقف الأقسام على هيئة قاطرات خلف خط البداية .

بعد الاشارة تبدأ المسابقة بأن يعد كل قسم نقالة بالأدوات الموضوعة أمامهعلى الخط . يحمل هذه النقالة الكشاف الأول والثانى ويصطف الباقون خلف خط البداية على هيئة قاطرة ، مرة أخرى ينقل الكشافان الأول والثانى الكشاف الثالث من خط البداية حتى خط النهاية حيث يجرى الأول ليقف خلف القاطرة ويحمل الثانى والثالث النقالة الى خط البداية ، يمسك اللاعب الثالث والرابع النقالة ليحملا الكشاف الثانىالى خط النهاية ،وهكذا تستمر اللعبة حتى يحمل جميع أفراد القاطرة ويعودوا الى أماكنهم . تفك أجزاء النقالة وتوضع على خط البداية ، ويقف الأفراد قاطرة خلفها .

يفوز القسم الذى ينتهى من ذلك أولا .

## ٤٥٠ - الجراح

**ناد - معسكر** **فتيان - مرشدات**

يقف الأفراد فى صفين متقابلين ، الأول يمثل ( الجرحى ) والثانى ( المسعفين ) تبدأ اللعبة بأن يصبح أفراد الفريق الأول ( جرحنا فى أصابعنا ! ) فيسرع كل فرد من الصف الثانى الى الزميل الذى يقابله لبسعفه ، ويستبعد من يتأخر أو لايتمكن من الاسعاف الصحيح .

وهكذا تستمر اللعبة لمراجعة برنامج الجروح أو الكسور .

## ٤٥١ - الفرسان

**معسكر** **فتيان**

يركب بعض الأفراد الصغار ظهور الكبار وعلى ظهورهم ورقةمكتوب

عليها نوع من أنواع الجروح ، وبيد كل منهم عصا ، مع وضع عدد من الحلقات الكاوتشوك على الأرض ، وعلى بعد ٥٠ مترا من الفرسان الذين اصطفوا على خط مرسوم .

تبدأ اللعبة بأن يجرى الفرسان نحو الحلق كى يلتقط كل منهم حلقة بالعصا التى بيده . فان نجح فى ذلك جرى به الحصان قليلا ثم نزل الفارس كى يقرأ نوع الجرح الذى كتب على الورقة المثبتة على ظهر (الحصان)، فيسعفه ويعود به مرة أخرى الى مكان البداية .

ويفوز من يصل أولا الى الخط .

## ٤٥٢ — مستشفى المعسكر

**معسكر** **فتيان — مرشدات**

فريقان يمثل الأول ( الهدف ) ويضع كل من أفراده شارة على كتفه مكتوب عليها أحد أنواع الجروح ، ويمثل الفريق الآخر دور (الهداف).

يقف الفريق الأول على هيئة صف مواجها أفراد الفريق الثانى على بعد ٢٥ مترا منه . وعند الاشارة يتقدم ( الهدافون ) واحدا تلو الآخر لاصابة الهدف بكرة مطاط صغيرة ، فان أصابت الكرة أحد أفراد الفريق الأول خر صريعا وأسرع الهداف الى اسعافه وفقا لنوع الجرح المكتوب على كتفه .

## ٤٥٣ — الكرة المسمغة

**ناد — معسكر** **فتيان — مرشدات**

يقف الأفراد فى صف أمام القائد الذى يحمل كرة بيده . تبدأ اللعبة بأن يقذف القائد الكرة نحو أحد الأفراد معلنا اسم ( جرح — كسر — حرق ) وعلى اللاعب أن يلتقف الكرة ويشرح الاسم المعلن قبل أن يعد القائد عشرة أرقام .

يستبعد اللاعب الذى لا يتمكن من ذلك وتستمر اللعبة .

## ٤٥٤ — أسر الأعداء

**معسكر — ناد** **فتيان — مرشدات**

يقسم اللاعبون الى فريقين متساويين يثبت أفرادها أوراقا مكتوبا

عليها اسماء الجروح والكسور والحروق على الكتف الأيسر .

تبدأ اللعبة بأن يهاجم أفراد الفريقين بعضهم البعض الآخر بغرض الحصول على أكبر عدد من الأوراق .

ويفوز الفريق الحاصل على أكبر عدد منهما خلال زمن محـدد .

تعتبر هذه اللعبة من الألعاب الهامة لمراجعة برنامج الاسعافات الأولية .

# الخيـام

## ٤٥٥ ـ اقامة الخيمة

**ناد ـ معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

يقسم اللاعبـون أقساما متساوية تقف فى قاطرات ويعطى اللاعب الأول من كل قاطرة كيسا به سبعة أوتاد ودقماق .

بعد الاشارة تبدأ اللعبة بأن يجرى اللاعب الأول من كل قاطرة نحو خط مرسوم على بعد مسافة معينة ، ويدق السبعة الأوتاد ثم يعودليعطى الكيس والدقماق للاعب الذى يليه يجرى نحو الأوتاد وينتزعها ويضعها داخل الكيس ويعود الى القاطرة ليعطيه للاعب الثالث ، وهكذا تستمر اللعبة بنفس الطريقة حتى آخر لاعب فى القاطرة .

يفوز القسم الذى ينتهى أولا .

## ٤٥٦ ـ تثبيت الوتد

**ناد ـ معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

تقف المجموعة فى قاطرات متساوية ، يرسم خط على بعد معين منهما على الأرض ، يثبت وتد عند الخط المرسوم أمام كل قاطرة .

تبدأ اللعبـة بأن يمشى اللاعب الأول نحـو الخط ويقيس المسافة بخطوته ثم يعود ثانية الى القاطرة . توضع غمامة على عينيه ويعطى دقماقا يطلب منه أن يدور ثلاث مرات فى المحل ثم يمشى نحو الوتد كى يدقه

بالدقماق . تمنح نقطةلكل محاولة ناجحة . يحصىعدد النقط لكل قاطرة.

تفوز القاطرة التى تحصل على أكبر عدد من النقط .

**٤٥٧ ـ خيام الأقسام**

**ناد ـ مدرسة ـ معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

يقسم اللاعبون أقساما متساوية تقف فى قاطرات . تعطى كل قاطرة خيمة داخل الكيس الخاص بها ودقماقا .

بعـد الاشارة تبدأ القاطرة فى اقامة الخيمة ، تفـوز القاطرة التى تنتهى أولا .

**٤٥٨ ـ اقامة ( الهايك )**

**ناد ـ معسكر ـ مدرسة** **فتيان ـ مرشدات**

يعطى كل فردين « هايك » ( خيمة تسع شخصين ) . تقام المسابقة بالطريقة السالفة الذكر فى لعبة « خيام الأقسام » .

**٤٥٩ ـ صناعة الخيام**

**مدرسة ـ ناد ـ معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

يقسم اللاعبون أقساما متساوية تقف فى صفوف . يعطى كل قسم غطاء أرض مشمعا ، من النوع الذى يحمل دوائر نحاسية على محيطه ، وبعض الأوتاد ودقماقا وعصاتين وبعض الحبال .

بعد الاشارة يبدأ كل قسم فى صنع خيمة من الأدوات المعطاة له . يفوز القسم الذى ينتهى من صنعها واقامتها على الأرض أولا .

**٤٦٠ ـ هدم الخيام**

**مدرسة ـ ناد ـ معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

تقام هذه المسابقة بنفس الطريقة المتبعة فى المسابقات السالفة الذكر بين الأقسام للحصول على أسرع قسم يتمكن من هدم خيمته :

### ٤٦١ — رفع العلم

**مدرسة — ناد — معسكر** **فتيان — مرشدات**

تقام هذه المسابقة بين أقسام متساوية . يعطى كل قسم عددا من العصى وبعض الحبال ويطلب منهم اقامة سارية للعلم باستخدام الربطات الخاصة بذلك .

يفوز القسم الذى يتمكن من اقامة السارية أولا .

### ٤٦٢ — اقامة البوابة

**مدرسة — ناد — معسكر** **فتيان — مرشدات**

يطلع الرائد الأقسام المتبارية على شكل معين لبوابة . يطلب الى كل قسم اقامة بوابة بنفس الشكل الذى اطلعوا عليه ، باستخدام العصى والحبال والأوتاد .

يفوز القسم الذى ينتهى أولا .

## ألعاب الفرق والطلائع

### ٤٦٣ — كلاب الصيد

**معسكر** **فتيان — مرشدات**

يختار القائد عددا من اللاعبين لا يزيد على ثلاثة ، ويطلق عليهم « الأرانب الجبلية » ، ويحدد لكل أرنب مكان خارج المعسكر ويذهب اليه . وعلى الأرنب أن يترك خلفه أثناء سيره أثرا يمكن تتبعه مثل قطع صغيرة من الورق .

عند الاشارة تخرج الأرانب من المعسكر قاصدة الأماكن المحددةلها.

وبعد مضى خمس دقائق ، ينطلق فى أثر الأرنب بعض اللاعبين (كلاب الصيد ) ويطلب منهم تتبع أثر الأرانب واللحاق بها قبل وصولها الى أماكنها المحددة .

يراعى فى اللعبة ما يأتى :

١ — أن تحاول الأرانب تضليل كلاب الصيد بنثر بعض الأوراق فى اتجاهات تخالف الاتجاه الصحيح .

٢ ــ ينبه على كلاب الصيد اما أن تعود بالأرانب قبل وصولها الى الأماكن المحددة أو تعود بعد مضى ربع ساعة من مغادرتهـا المعسكر ، بصرف النظر عن نجاحها فى الاهتداء الى الأرانب من عدمه ، حتى لا يضل أى لاعب طريق العودة .

٣ ــ لا يجـوز أن يقبض الكلاب على الأرانب التى وصلت الى الأماكن المحددة لها .

### ٤٦٤ ــ حامل الرسالة

**معسكر** **فتيان ــ مرشدات**

ينتخب الرائد أحد اللاعبين الأقوياء ويطلق عليه اسم «حامل الرسالة» ويميز عن غيره بمنديل معروف لدى الجميع ، كما ينتخب عشرة لاعبين آخرين يكونون خط دفاع فى دائرة نصف قطرها ربع كيلو من مركز المعسـكر .

وعند الاشارة يغادر حامل الرسالة المعسكر الى مكان ما توضع به رسالة ويبعد عن المعسكر مسافة كيلو متر ، ثم يعود ليسلم الرسالة الى الرائد : ينتشر لاعبو خط الدفاع فى منتصف المسافة بين المكان المحدد لحامل الرسالة والمعسكر بعد تجاوز حامل الرسالة تلك المسافة ، ليحولوا دون عودته الى الرائد .

ويحاول حامل الرسالة الوصول الى الرائد بأى طريقة ممكنة عدا استخدام وسائل النقل ، واذا استطاع أحد لاعبى الدفاع القبض عليه قبل وصوله الى الرائد ، فله آن يأخذ منديله ، وحينئذ يعتبر حامل الرسالة فاشلا .

ويمكن التغيير فى اللعبة بتعيين لاعب يلازم حامل الرسالة ، ويعمل كجاسوس له يتجول بين لاعبى الدفاع لينقل أخبارهم ونقط الضعف فيهم الى حامل الرسالة وللاعبى الدفاع الحق فى القبض عليه اذا تمكنوا من ذلك .

### ٤٦٥ ــ حامل الرسالة بين جماعتين

**معسكر** **فتيان**

يقسم اللاعبون الى جماعتين متساويتين ، وتنتخب كل منها واحدا منها ليكون حامل الرسالة ، ثم يخرج الجميع مع الرائد خارج المعسكر

الى مسافة نصف كيلو . يقف الرائد ، ويقف أمامه أفراد الجماعة الأولى ومن خلفه أفراد الجماعة الثانية بينمـا يقف حامل رسالة كل منهما على مسافة نصف كيلو من الرائد وخلف زملائه .

وعند الاشارة يتبـادل أفراد الجماعتين أماكنهم للبحث عن حامل الرسالة المنافس ، والقبض عليه قبل وصوله الى الرائد أو داخل مساحة دائرة نصف قطرها ربع كيلو متر تحدد وتكون معلومة لدى الجميـع قبل بدء اللعب .

ويفوز الفريق الذى ينجح فى القبض على حامل الرسالة المنافس ، أو ينجح حامل الرسالة فى الوصول الى الرائد قبل الآخر .

### ٤٦٦ ـ الهنود الحمر

**معسكر** **فتيان**

يقسم اللاعبون جماعتين متساويتين يطلق على أحدهما اسم « الهنود الحمر » ويعلق أفرادها قطعة من القماش الأحمر فى الحزام . ويطلق على الجماعة الثانية اسم « سكان المدينة » ويعلق أفرادها قطعة من القماش لونها أصفر .

وعند الاشارة ينتشر الهنود الحمر خارج المعسكر ، وبعد عشر دقائق ينطلق سكان المدينة للبحث عنهم . فاذا ما تقابلت الجماعتان يبدأ القتال بينهم فيحاول كل لاعب أخذ قطعة القماش من الآخر . وكل لاعب تؤخذ قطعة قماشه يعتبر ميتا ولا يشترك فى اللعب . وبعد مضى ربع ساعة من بدء القتال يعطى الرائد اشارة الانتهاء

وتفوز الجماعة التى تحصل على أكبر عدد من قطع القماش الخاصة بالجماعة الأخرى .

### ٤٦٧ ـ حرب الوسائد

**معسكر ـ رحلة خلوية** **فتيان ـ مرشدات**

يقسم اللاعبون الى جماعتين متساويتين ، تقف كل منهما فى مواجهة الأخرى . ويفصل بينهما خط واضح . ترسم فى حدود أرض كل جماعة دائرة يطلق عليها « دائرة الوسائد » . يعطى كل لاعب وسادة .

عند الاشارة تحاول احدى الجماعتين الاعتداء على الأخرى باختراق

حدودها وضرب أفرادها بالوسادة وانتزاع وسائدهم ويراعى فى اللعب ما يأتى :

١ — كل لاعب يحصل على وسادة أحد أفراد الجماعة المنافسة يضعها فى دائرة الوسائد .

٢ — يمكن استرداد الوسائد من الدائرة المنافسة بشرط أن يحمل اللاعب وسادته الخاصة وألا يأخذ أكثر من وسادة واحدة فى كل مرة .

٣ — كل لاعب يفقد وسادته يبقى فى الأرض المخصصة لفريقه ولا يشترك فى اللعب الا اذا حصل زميل له على وسادة .

وبعد مضى ربع ساعة من بدء القتال يعلن الرائد انتهاء اللعب ، وتفوز الجماعة التى تجمع دائرة وسائدها أكبر عدد من وسائد الجماعة الأخرى.

## ٤٦٨ — امسك الحرامى

**معسكر** **فتيان**

يعين الرائد أحد اللاعبين سرا دون أن يعرف ذلك لاعب آخر ويطلق عليه « الحرامى » ويطلب منه أخذ علم ثبت بجوار علم المعسكر أو أى مكان آخر دون أن يراه بقية اللاعبين . ثم يحمله ويجرى به الى مكان آخر يحدده له الرائد خارج المعسكر بمسافة قدرها ٣٠٠ ياردة .

يخطر الرائد اللاعبون أن لاعبا منهم سيأخذ العلم الموضوع بجوار علم المعسكر أو بالمكان المحدد فى خلال ساعة من الزمن ويطلب منهم أن يحولوا بينه وبين ذلك .

يسير نشاط المعسكر سيره العادى ، بينما يحاول « الحرامى » انتهاز الفرصة المناسبة خلال الزمن المحدد لأخذ العلم والوصول به الى المكان المحدد خارج المعسكر . فاذا تمكن من ذلك اعتبر فائزا . أما اذا استطاع اللاعبون رؤيته — فعليهم أن يقبضوا عليه . وبذلك يعتبر فاشلا.

## ٤٦٩ — السجين الهارب

**معسكر** **فتيان**

تحدد مساحة من الأرض خارج المعسكر . ينتخب أحد اللاعبين ويطلق عليه اسم « السجين » .

وعند الاشارة يغادر السجين المعسكر ليختفى فى أى مكان بالمساحة المحددة . وبعد عشر دقائق يخرج اللاعبون للبحث عنه خلال ربع ساعة. ويحسن أن يسيروا فى صفوف متباعدة عن الأخرى ، ولايجوز لأى لاعب أن يرجع الى مكان يكون قد تجاوزه فى تقدمه أماما ، كما لا يجوز أن يقبض أى لاعب على السجين اذا كان فى مكان أقرب للمعسكر من أى لاعب آخر .

ويفوز السجين اذا استطاع أن يحتفظ بمكانه حتى انتهاء الربع ساعة أو العودة الى المعسكر قبل انتهاء هذه الفترة دون أن يتمكن اللاعبون من رؤيته . ويفوز اللاعبون اذا نجحوا فى العثور على السجين .

### ٤٧٠ — الأمير المفقود

**معسكر** **فتيان**

يعين الرائد أحد اللاعبين ويطلق عليه اسم « الأمير » ويعلق شريطا أحمر فى حزامه من الخلف ، كما يعين خمسة لاعبين آخرين لحمايته من هجوم بقية اللاعبين .

وعند الاشارة يخرج الأمير وحرسه من المعسكر . وبعد عشرة دقائق يخرج بقية اللاعبين للبحث عنه وقتله وذلك بالحصول على شريطه.

ويجب ألا يخفى بقية الحراس الأمير بل يحيطونه ويدافعون عنه ويحولون دون تمكين المهاجمين من أخذ الشريط .

ويفوز المهاجمون اذا نجحوا فى الحصول على الشريط فى زمن لا يتجاوز ربع ساعة من لحظة مغادرتهم المعسكر ، أما اذا فشلوا فيعتبر الأمير وحراسه فائزين .

### ٤٧١ — صيد الثعالب

**معسكر — رحلة خلوية** **فتيان**

ينتخب خمسة لاعبين ويميزون بشرائط أو مناديل مخالفة للون باقى أفراد الجماعة . ويطلق عليهم « الثعالب » تحدد منطقة خارج المعسكر . يغادر الثعالب المعسكر للاختفاء فى أنحاء المنطقة المحددة ، وبعد ربع ساعة يخرج بقية اللاعبين ويطلق عليهم الصيادون ، ليبحثوا عن الثعالب

ويحاولوا اصطيادها بالجرى وراءهم ولمسهم . ومن يلمس من الثعالب يعتبر ممسوكا ويخرج من اللعب ، تستمر اللعبة الى أن تمسك جميع الثعالب .

## ٤٧٢ — تتبع المهر

**معسكر** **فتيان — مرشدات**

تقام هذه اللعبة فى الجهات التى تطول بها الحشائش أو توجد بهـا زراعات الأذرة والقصب .

يختفى الرائد فى منتصف المساحة المحددة للعب ، ويختفى اللاعبون أيضا فى مساحة لا تبعد أكثر من مائتى ياردة عن مكان الرائد .

وتبدأ اللعبة بأن يحاول كل لاعب تتبع المهر « الرائد » بالزحف نحوه بين الحشائش . وعلى المهر أن ينتهز فرصة ظهور أى لاعب فوق الحشائش أو الزراعات فينادى اسمه ، وبذلك يعد خارجا من اللعب

ويفوز اللاعب الذى يستطيع أن يذهب الى أقرب مكان من المهر دون أن يراه .

## ٤٧٣ — صيد الألوان

**معسكر — رحلة خلوية** **فتيان — مرشدات**

يعد الرائد عددا من الأوراق الملونة بالألوان : الأخضر ، الرمادى ، البنى ، الأزرق ، الأحمر ، الأبيض ، ومساحة كل منهما بوصة مربعة . ينثر الرائد الأوراق فوق الأشجار أو المبانى فى حدود مساحة اللعب .

وعند الاشارة يخرج اللاعبون الى المساحة المحددة للحصول على أكبر عدد من الألوان خلال ساعة من الزمن .

وعند انتهاء الزمن يعود اللاعبون الى المعسكر يحملون أوراقهم . وتمنح (٦) نقط لكل ورقة خضراء ، و(٥) نقط للون الرمادى ، و(٤) نقط للبنى و(٣) للأزرق و(٢) للأحمر و(١) للأبيض . ويفوز من يحصل على أكبر عدد من النقط .

### ٤٧٤ — صيد الأسود

**معسكر — رحلة خلوية** **فتيان**

يقسم اللاعبون قسمين ، ويطلق على أحدهما « الأسود » والآخر « الصيادون » تنطلق الأسود فى غابة ( مساحة يحددها الرائد ) ، وبعد مدة من الزمن يخرج الصيادون فى أثرهم مسلحين ، ويشتمل سلاح كل صياد على كرتين . ويضع كل منهم فوق ظهره ورقة مكتوبا عليها بالخط الكبير رقم أو حرف يختاره الصائد . وعندما يرى أحد الصيادين أسدا يسدد اليه كرتيه فان أصابتاه اعتبر فائزا ويصبح الأسد أسيرا . أما اذا فشل فى ذلك فانه يصبح فريسة للأسد ويخرج من اللعب . واذا تمكن الأسد من رؤية رقم الصياد أو حرفه وناداه اعتبر فريسة للأسد . ويجوز للأسد أن يختبىء فى أى مكان على أن ينتقل منه من وقت الى آخر ، وللصائد الحق فى الاستعانة بآخرين من زملائه اذا رأى أسدا وتمكن من مناداة زملائه بصفارته باشارة يتفق عليها . بشرط أن يكون ذلك قبل أن يقع فريسة الأسد .

وهكذا تستمر اللعبة فترة من الزمن تنتهى بسماع صفارة الرائد .

### ٤٧٥ — تتبع القرش

**معسكر** **فتيان**

يقسم اللاعبون قسمين ، يغادر كل منهما المعسكر فى اتجاه يعينه الرائد يختلف عن اتجاه القسم الآخر ، وكلما وصلت الجماعة الى مفترق طرق يقوم رئيسها بعمل قرعة بالطريقة المعروفة بقذف قرش فى الهواء ، فاذا هبط القرش وكان الوجه الذى يحمل الكتابةالى أعلى تتجه الجماعة يمينا ، أما اذا كان الوجه الذى يحمل الصورة الى أسفل ، تتجه يسارا وتعود الجماعتان الى المعسكر من أقرب طريق بعد مضى نصف ساعةمن بداية اللعبة .

ويفوز القسمالذى يصل أولا . وتعتمد هذه اللعبة على الحظ . فقد تدفع القرعة الجماعة الى مكان أقرب من المكان الذى تصل اليه الجماعة الأخرى بالنسبة الى المعسكر فى الزمن المحدد ، وبذلك تتمكن الجماعة الأولى من العودة الى المعسكر قبل الجماعة الأخرى وبالرغم من ذلك تعتبر من الألعاب المسلية جدا .

### ٤٧٦ ـ ابحث عن النور

**معسكر ـ رحلة خلوية** **فتيان**

تلعب هذه اللعبة فى الليالى الحالكة الظلام . يغادر أحـد اللاعبين المعسكر ويبيده مصباح كهربائى ( بطارية ) ، ويختفى بين الأشـجار أو المبانى فى مساحة يحددها القائد ، ثم يضىء المصباح لمدة عشر ثوان فقط ويحاول اللاعبون بعدئذ تحديد مكان الضوء .

ويفوز اللاعب الذى يصل الى حامل المصباح أولا . وتكرر اللعبة على أن يقوم اللاعب الفائز بدور الاخفاء .

### ٤٧٧ ـ الفراشة

**معسكر ـ رحلة خلوية** **فتيان**

تلعب هذه اللعبة فى الليالى الحالكة الظلام فى مساحات من الأرض المنبسطة تبلغ حوالى عشرة أفدنة . وهى كاللعبة السابقة « البحث عن النور » ، الا أنه يتحتم على اللاعب حامل المصباح أن يضيئه مرة كل ثلاثين ثانية وأن ينتقل فى كل مرة من مكان الى آخر .

ويفوز من يستطيع أن يصل الى حامل المصباح أولا . وتكرر اللعبة على أن يبدأ اللاعب الفائز اللعب .

### ٤٧٨ ـ الرسائل

**ناد ـ رحلة خلوية** **فتيان**

يقسم اللاعبون جماعات متساوية ، ويحدد لأفراد كل جماعة مكان معين من المدينة ليجتمعوا فيه فى وقت محدد ، يرسم لرئيس كل جماعة خط السير فى خطابات مرقمة أرقاما مسلسلة يحتوى كل منها على جزء من الطريق . يفتح الخطاب الأول فى مكان الاجتماع . ويعين فى نهاية هذا الخطاب المكان الذى يفتح فيه الخطاب الثانى ، وهكذا . ويحتوى كل خطاب ـ عدا خريطة السير ـ على عـدة أمور يجب على الجماعة ملاحظتها .

وتفوز الجماعة التى تصل الى نهاية خط السير أولا دون أن يراها أحد من الجماعات الأخرى أثناء الطريق ، وأن يكون التقرير الذى تقدمه عن سيرها أو فى التقارير ، فيقين به طريق السير بالتفصيل وما طلب من الجماعة ملاحظته .

ويجب أن يزور الرائد أو مساعده الأماكن التى سارت بها كل جماعة ويرسم لها خريطة تخطيطية مبينا عليها الأماكن الهامة ، وأن يجمع البيانات اللازمة قبل بدء اللعبة . وخير وقت تقام فيه هذه اللعبة هو الصباح الباكر فيجتمع أفراد كل جماعة فى أحد أطراف المدينة ويسيرون وفق الخطة المرسومة لهم ، على أن تتقابل الجماعات فى النهاية فى ناديهم أو فى مكان خلوى يقضون فيه بقية يومهم . وفى هذه الحالة تعطى لهم خطابات السير فى اليوم السابق على أن تفتح فى موعدها .

### ٤٧٩ — مهندس الزراعة

**معسكر — رحلة خلوية** **فتيان**

يجمع الرائد نماذج لأوراق الأشجار والزهور الموجودة بالبيئة ويطلع عليها اللاعبون ، يقسم اللاعبون الى جماعات . وعند الاشارة تنطلق كل جماعة للبحث عن نماذج مماثلة خلال زمن معين .

وتفوز الجماعة التى تعود بهذه النماذج أولا مع تحديد اسم كل نموذج .

### ٤٨٠ — الأبكم

**معسكر — مدرسة — رحلة خلوية** **فتيان — مرشدات**

يقسم اللاعبون جماعات متساوية . تعد أوراق صغيرة بعدد أفراد كل جماعة ويكتب عليها أشياء أو حوادث يمكن تقليدها . توضع الأوراق فى وسط المكان فى مواجهة كل جماعة .

وعند الاشارة يجرى رئيس كل جماعة الى الأوراق المقابلة لجماعته، ويسحب منها ورقة ثم يعود بها الى جماعته ويحاول تقليد المكتوب بها مستخدما فى ذلك الاشارة فقط . وعلى أفراد الجماعة أن يستدلوا على ما يقلده الرئيس . ولا يجوز لرئيس الجماعة أن يجيب أفراد جماعته بأكثر من كلمة « لا » اذا كان الاستدلال خاطئا ، أو « نعم » اذا كان

الاستدلال صائبا . وفى حالة نجاح الجماعة يجـرى الرئيس الى مكان الأوراق ويعود بورقة ثانية ليقلد ما بها ، وهكذا يستمر السباق وتعود الجماعة التى تنتهى أولا .

**٤٩١ ـ تتابع نقل الأشياء**

**مدرسة ـ معسكر ـ رحلة خلوية** **فتيان ـ مرشدات**

يقسم اللاعبون جماعات ، تقف كل منها فى قاطرة ويعطى أفراد كل قاطرة أرقاما مسلسلة . يوضع أمام وخلف كل قاطرة صندوقان يحتوى كل منهما على أشياء مختلفة يتساوى عددها مع نصف عدد أفراد القاطرة ويجب أن تكون الأشياء الموضوعة متشابهة النوع بالنسبة لصناديق جميع القاطرات . تعطى الفرصـة لكل قاطرة لمعرفة الأشياء الموجـودة بالصندوقين قبل بدء اللعبة .

عند الاشارة يذكر الرائد أحد الأرقام واسم أحد الأشياء فينطلق اللاعب الذى يحمل الرقم الى الصندوق الذى يعتقد أنه يحتوى على هذا الشيء ليأخذه ويجرى الى الصندوق الآخر فيضعه به ثم يعود الى مكانه بالقاطرة . تمنح نقطة للاعب الذى يصل الى مكانه أولا .

وتفوز القاطرة التى تحصـل على أكبر عـدد من النقط فى الفترة المحددة للعبة .

**٤٨٢ ـ تتابع الأرقام الملونة**

**مدرسة ـ معسكر ـ رحلة خلوية** **فتيان ـ مرشدات**

يقسم اللاعبون الى جماعات تجلس كل منها فى قاطرة . يعطى كل فرد رقما مسلسلا واسم لون معين مثل ( رقم ١ أبيض ، رقم ٢ أحمر ، رقم ٣ أصفر ، رقم ٤ أخضر ... وهكذا ) .

يذكر الرائد رقما أو لونا أو الاثنين معا كما يمكن ذكر أشياء تحمل اللون المعين ( النبات للأخضر ، والنار للأحمر ، وهكذا ) ، وعلى اللاعب الذى يحمل اللون المعين أو الرقم المعين أن ينهض من مكانه . ويجرى حول القاطرة ثم يعود ليجلس فى مكانه . تمنح نقطة للاعب الذى يجلس فى مكانه أولا .

تفوز الجماعة التى تحصل على أكبر عدد من النقط فى الزمن المعين للعب .

### ٤٨٣ ــ من أنت ؟

**حفل سمر** **فتيان ــ مرشدات**

ينتخب عشرة أفراد من المجتمعين . يعطى كل منهم ورقة وقلما ويضع على ظهره ورقة مكتوبا عليها اسم شخصية من الشخصيات البارزة فى المجتمع أو التاريخ أو الفن الخ .... وذلك دون أن يراه أى شخص من التسعة الآخرين .

تبدأ اللعبة بأن يتقدم كل لاعب على حدة الى مكان الاجتماع وبشكل لا يمكن من سبقه من رؤية الاسم المعلق على ظهره ، ثم يطلب من كل من العشرة لاعبين كتابة أكبر عدد من الأسماء المعلقة على ظهر الآخرين بالورقة التى بيده . تستمر اللعبة لمدة معينة يحصى بعدها عدد الأسماء المكتوبة بكل ورقة .

يفوز اللاعب الذى يدون أكبر عدد من أسماء الآخرين .

### ٤٨٤ ــ الرسائل الرمزية

**اجتماع ــ معسكر** **فتيان ــ مرشدات**

تستخدم الطريقة فى كتابة الرسائل المستعملة فى ألعاب الخلاء ولعبة ( البحث عن الكنز ) ، وتستبدل فيها الحروف الهجائية ترتيبها العادى بترتيب عكسى :

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ... الى ى .

ى لا و هـ ن م ل ق ف ، ع غ ... الى أ .

فاذا أريد كتابة رسالة رمزية بهذه الطريقة مثل ( احترس ) تكتب هكذا . ( ى م و ف ع ) .

### ٤٨٥ ــ حديقة الحيوان

**اجتماع ــ معسكر ــ رحلة** **فتيان ــ مرشدات**

يعد القائد عددا من الكلمات غير المرتبة الحروف ويذكر للأفراد أو الطلائع أنها أسماء ( حيوانات ــ مدن ــ مسارح ــ جرائد ... الخ ) وعلى كل طليعة أو فرد أن يكتبها ثانية مرتبة الحروف . مثال للحيوانات: ( بارن ــ أرنب ) .

**ف ل ى ــ فيل**

**ن ح ا ص ــ حصان**

**هـ ا و ج س م ــ جاموسة .**

### ٤٨٦ ـ الكرة الساخنة

**معسكر** **مرشدات**

ترسم دائرة على الأرض بالطباشير . تربط كرة سلة فى حبل يبلغ طوله طول قطر الدائرة . تقف اللاعبات فوق الدائرة ، وتقف المعلمة فى وسطها . تقوم المعلمة بتطويح الحبل بحيث ترتفع الكرة فوق محيط الدائرة حوالى ثلاثين سنتيمترا وتقوم كل مرشدة بالوثب فوق الكرة حينما تصل اليها. وتستبعد المرشدة التى تفشل فى ذلك . وتزيد المعلمة من سرعة تطويح الحبل شيئا فشيئا تفوز آخر مرشدة تستمر فى الدائرة.

### ٤٨٧ ـ الدوائر الموسيقية

**ناد ـ معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

تعد دوائر بعدد المشتركين قطر كل منها ٥٠ سم بحيث تبعد كل دائرة عن الأخرى بمقدار ٥٠ سم أيضا . يقف قائد اللعبة فى وسط دائرة كبيرة بينما يقف الباقون داخل الدوائر الصغيرة .

تبدأ اللعبة بأن يتحرك المشتركون فى اتجاه عقرب الساعة ليحتل كل فرد دائرة الآخر بينما يحاول قائد اللعبة ايجاد دائرة خالية له ، وعندما ينجح فى ذلك يأخذ اللاعب الذى لا دائرة له مكانه وسط الدائرة الكبيرة .

تستمر اللعبة لفترة معينة من الزمن مع تغيير اتجاه التحرك .

### ٤٨٨ ـ القنابل اليدوية

**معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

تتبارى فى هذه اللعبة طليعتان كشفتيان أو فرقة تقسم الى قسمين متساويين يتسلح كل منهما بعدد مماس من الكرات الورق أو الكاوتشوك وأطباق

ينبطح أفراد كل القسم فى مكان مقابل لأفراد القسم الآخر ويحملون أطباقهم عمودية على الأرض ويختبئون وراءها ثم يتراشقون بالقنابل ( الكرات ) وكلما وقع حصن ( طبق ) خرج صاحبه من اللعب . والفريق الفائز هو الذى يتمكن من اسقاط أكبر عدد من الحصون .

### ٤٨٩ ـ التصويب نحو البرج

**ناد ـ معسكر** **فتيان**

يعد حامل ثلاثى ـ وذلك بربط ثلاث عصى كشافة ببعضها قرب نهايتها ـ ويوضع على الأرض بينما يكون أفراد الفريق دائرة حوله بتماسك الأيدى عدا واحدا يقف عند الحامل ويطلق عليه اسم (الحارس).

يعطى أفراد الدائرة كرة قدم . وتبدأ اللعبة بأن تمرر هذه الكرة بين الأفراد بغرض اسقاط البرج ( الحامل الثلاثى ) مرة بالقدم اليسرى ومرة أخرى باليمنى ، بينما يحول الحارس دون حدوث ذلك .

اذا تمكن أحد اللاعبين من اسقاط البرج احتل مكان الحارس . أما اذا أسقط الحارس نفسه البرج بحركة لا ارادية فيتناول المكان مع آخر لاعب قذف الكرة نحو البرج .

### ٤٩٠ ـ قوة الدفع

**ناد ـ مدرسة ـ معسكر** **فتيان**

يقف اللاعبون فى صفين متواجهين بينهما مسافة تعادل طول عصا الكشاف مضافا اليها نصف متر ، بحيث يقبض كل زميلين على العصا قرب طرفها ويضعان القدم اليمنى أماما مائلا .

يحاول كل لاعب أن يحمل خصمه على التقهقر بدفعه الى الوراء . ويفوز اللاعب الذى ينجح فى ذلك . ويمكن التغيير فى اللعبة بأن يضع اللاعب قدمه اليمنى خلفا ويحاول شد خصمه .

### ٤٩١ ـ التحامل بالعصا

**معسكر** **فتيان**

يجلس لاعبان على الأرض متواجهان مع وضع نعل حذائه على نعل حذاء زميله ، ثم يقبضان على عصا أفقية فوق أصابع القدمين مع تلاصق القبضة .

يحاول كل منهما بعد سماع اشارة البدء أن يجذب زميله حتى ينف دون تحريك القدمين واللاعب الفاشل هو الذى ينجذب الى أعلى أو يترك العصا أو يحرك قدميه .

### ٤٩٢ ـ الشد الدائرى

**ناد ـ مدرسة ـ معسكر** **فتيات ـ مرشدات**

ترسم دائرة مناسبة على الأرض ، يقف اللاعبون حولها متشابكى الأيدى . تبدأ اللعبة بأن يدور اللاعبون حول الدائرة مع تشابك الأيدى محاولين ألا تطأ أقدام بعضهم محيط الدائرة . يستبعد اللاعب الذى تطأ قدمه الدائرة وتستمر اللعبة .

### ٤٩٣ ـ دخول السجن

**فناء ـ معسكر** **فتيان ـ مرشدات**

يرسم خطان على الأرض بالجير بينهما مسافة عشرة أمتار ، ويرسم مربع طول ضلعه متران ، وعلى بعد ١٥ خطوة من احدى نهايتى كل خط ويطلق على المربع ( السجن ) .

يقسم اللاعبون قسمين متساويين يقف كل منهما خلف خط فى الجهة المخصصة له .

تبدأ اللعبة بأن يحاول أفراد كل فريق لمس أفراد الفريق الآخر . ويذهب من يلمس الى سجن من لمسه . حتى اذا وصل عدد المسجونين ثلث الفريق أصبح الفريق الآخر فائزا . يلاحظ عدم الركل بالقدم أو الدفع من الظهر والا أصبح ذلك خطأ يعتبر مرتكبه أسيرا فى سجن الفريق الآخر .

### ٤٩٤ ـ البحث عن النباتات

**معسكر ـ رحلة خلوية ـ حدائق عامة** **فتيان ـ مرشدات**

وجه كشافيك سيرا على الأقدام أو على الدراجات ليحصلوا على بعض أوراق أشجار معروفة من أشجار البيئة ( كافور ـ فيكس ـ جازوارينا ... الخ ) مع ملاحظة أن تكون هذه الأشجار أو النباتات من الأنواع التى شرحت لهم من قبل . والفائز هو الذى يعود أولا اليك .

يمكن استبدال النباتات والأشجار بريش الطيور .

### ٤٩٥ - الهاربة

**مساحة شاسعة - حدائق عامة** **فتيان**

يؤدى هذه اللعبة أفراد طليعة كاملة ، يضع كل منهم على ظهره ورقة مقواة مكتوبا عليها رقم معين . ويطلق على أحدهم اسم (الهارب) ويضع رقمه بعيدا عنهم ، ويختفى مدة عشر دقائق . يسرع أفراد الطليعة خلف (الهارب) لمحاولة معرفة الرقم الذى يحمله على ظهره . فان تمكن أحدهم من ذلك أسره . وعلى ( الهارب ) أن يحاول معرفة أرقام منافسيه،وكلما قرأ رقما ذكره بصوت عال فيستبعد صاحب الرقم من اللعب ، وهكذا حتى تنتهى اللعبة .

### ٤٩٦ - النمس والأرنب

**حفل سمر - معسكر - ناد** **فتيان - مرشدات**

يربط حبلان متساويان فى وتد مثبت فى الأرض ويمسك بطرف كل منهما كشاف معصوب العينين ، يحمل أحدهما علبة بها بعض الحصى ويطلق عليه اسم ( الأرنب ) ويحمل الثانى وسادة أو ( طرة ) ويطلق عليه اسم ( النمس ) .

تبدأ اللعبة بأن يحرك ( الأرنب ) العلبة التى بيده لاحداث صوت يحدد مكانه ، بينما يحاول ( النمس ) تتبع الصوت لاصطياد الأرنب ( ضربه بالوسادة ) . وفى كلا الحالتين يجب أن يحتفظ كل منهما بطرف الحبل فى يده .

### ٤٩٧ - الباعوضة

**حفل سمر - معسكر** **فتيان - مرشدات**

يقف قائد السمر ويعلن على الحاضرين أن بجوار المعسكر مكانا مليئا بالباعوض ، وها هى احداها تقترب من حلقة السمر . ثم يطب منهم تقليد صوت الباعوضة ( أزيز ) بصوت عال لفترة معينة يعلن على أثرها أن الباعوضة وقفت على كتف كل منهم ويطلب منهم قتلها ، فيضرب كل منهم على كتفه ويعاد الأزيز ، وهكذا يحدد القائد أماكن مختلفة لوقوفها الى أن تنتهى بقوله - ( وقفت الآن على يد جارك .. أقتلها ) فيضرب كل فرد يد زميله. تنبعث على أثر ذلك موجة من الضحك والسرور.

### ٤٩٨ ــ الديك والصياد

**ناد ــ سمر ــ معسكر** **فتيان ــ مرشدات**

يجلس أحد اللاعبين على كرسى مع فتح ركبته ، ويأتى آخر فيركع أمامه على الأرض . عند الاشارة يمثل الراكع ( الديك ) ويمثل الجالس على الكرسى ( الصياد ) ويضع يديه على ركبتيه . يحرك الديك رأسه بأن يرفعها ويخفضها مارة بين ركبتى الصياد الذى يحول بكفيه دون ذلك بأن يقتنص رأس الديك بضم كفيه معا. وهكذا يصيح الديك ( كوكو ــ كوكو ) ويحرك رأسه ويحاول الصياد اقتناصه لمدة دقيقتين ثم يحل كل منهما محل الآخر .

### ٤٩٩ ــ ابحث عن حذائك

**ناد ــ معسكر** **فتيان ــ مرشدات**

يخلع جميع الأفراد أحذيتهم وتوضع على شكل ( كومة ) دون ترتيب . عند الاشارة يجرى كل فرد للبحث عن حذائه وفى نفس الوقت يطيح بما يقع من يده من أحذية ذات اليمين وذات الشمال الى أن يحصل على حذائه ــ والفائز من يعود الى القائد بحذائه أولا .

### ٥٠٠ ــ علامات الحائط

**ناد** **فتيان ــ مرشدات**

يقسم النادى قسمين متساويين تقريبا . يقسم اللاعبون الى قسمين متساويين يقف كل منهما فى النصف المحدد له بالنادى : يرمى القائد قطعة من الطباشير عاليا فيتنافس الفريقان فى الحصول عليها أو على جزء منها ليضع علامة بها على حائط الفريق الآخر بينما يحاول بقية الأفراد حماية الحائط . تحتسب كل علامة بنقطة . ويفوز الفريق الحاصل على أكبر عدد من النقط خلال زمن معين يجب أن يراعى القائد وقف اللعبة اذا أحس أنها وصلت الي درجة العنف .