

للتسلية

العب منزلية

١ - سباق الأحذية

يخلع كل لاعب حذاءه ، ثم تخطط الأحذية جميعها وتوضع على هيئة كومة عند أحد طرفي الحجرة ، ويقف اللاعبون في صف واحد عند الطرف الآخر من الحجرة . وعند الإشارة بيده السباق يجري كل لاعب الى كومة الأحذية ، ويبحث عن أحذائه فيه ، ثم يلبسه ، ويمود مسرعاً إلى مكانه . والفائز من يمود أولاً لايسك حذاءه كما ينبغي . وهذه اللعبة مسلية بنوع خاص لصغار التلاميذ .

٢ - التهام الحلوى

يؤتى بخيط طويل نظيف ، ويربط في وسطه تماماً قطعة من الحلوى ثم يأتي لاعبان ، فيمسك كل منهما بأسنانه أحد طرفي الخيط . بينما تكون يدها متماسكتين من خلفه . وعند الاذن بيده السباق يحاول كل من اللاعبين سحب الخيط تدريجاً داخل فيه ، حتى يصل إلى قطعة الحلوى قبل خصمه فيلتهمها ويفوز بالجائزة .

٣ - ما هو ؟

يخرج أحد اللاعبين من الحجرة ، ويتفق الباقيون على اسم شيء ما (لشخص أو حيوان أو جاد) . ثم يطلبون من اللاعب الذي خرج أن يدخل ، وأن يحاول معرفة الشيء الذي اتفقوا عليه ، بأن يسأل كل واحد منهم بالترتيب سؤالاً تكون الإجابة عليه دائماً كلمة واحدة ، إما « نعم » أو « لا » . ومن هذه الاجابات يستنتج اللاعب اسم ذلك الشيء . فإذا نجح في ذلك جلس مع باقي اللاعبين ، وخرج بدله لاعب آخر .

ويبدأ اللاعب أسئلته على هذا النحو :

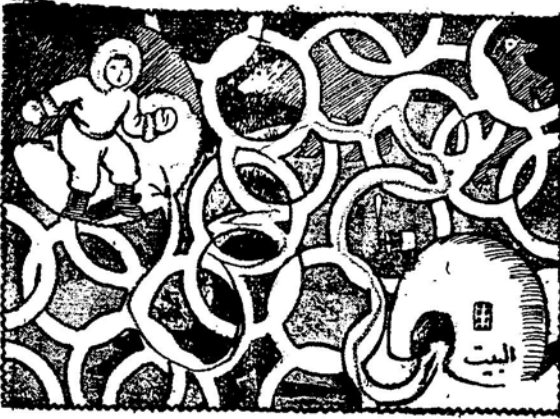
س : هل هو إنسان ؟ ج : لا . س : حيوان ؟ ج : نعم . س : أليف ؟ ج : نعم . س : يؤكل ؟ ج : نعم . س : له قرنان ؟ ج : لا . س : له أجنحة ؟ ج : لا . س : له فرو ؟ ج : نعم . س : أرب ؟ ج : نعم .

وهكذا .

٤ - الراعى :

توفي راعٍ وترك لأولاده الثلاثة ١٩ خروفاً . وأوصى أن يأخذ ابنه الأكبر النصف ، والأوسط الربع ، والأصغر

الحس . ولما لم يتمكن الأولاد من اقتسام الخرفان ، كما أوصى أبوم ، ذهبوا الى عمدة القرية ، فأمكنه بعد تفكير طويل أن يقسم بينهم الخرفان ، كما جاء في الوضبة بدون أن يحرز خروفاً منها . فكيف توصل العمدة إلى هذا الحل ؟



٥ - الإسكيمو التائه :

خرج طفل من أطفال الإسكيمو يتنزه فتاة عن منزله لأن الطريق كان متشعباً وغراً ، كما ترى في الصورة . فهل يمكنك أن تدل الطفل على الطريق ؟ وهل يمكنك البحث عن ثلاثة من الحيوانات القطبية في هذه الصورة ؟

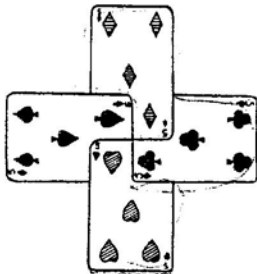
٦ - في الميزان : أمامك أمتال على شكل مكعبات وأهرام وكرات ، وزن بعضها مع بعضها الآخر ، فكان الوزن كما

هو ظاهر في الحالات الثلاثة المبينة في الرسم .
 والمطلوب معرفة وزن كل من المكعب والمهرم والكرة ، مع العلم أن المكعبات كلها متساوية في الوزن ، وكذلك الأهرام والكرات .

١٧ رطلاً = $\square + \triangle + \square + \square$
 ١٤ رطلاً = $\square + \triangle + \triangle + \square$
 ١٢ رطلاً = $\square + \square + \triangle + \square$

٧ - أعقاب (السجائر) :

— متسول يجمع أعقاب لفائف التبغ (السجائر) ، ويصنع (سيجارة) كاملة من كل سبعة أعقاب . فإذا كان قد جمع ٤٩ عقباً ، فكيف (سيجارة) صنعها ودخنها ؟



٨ - الخمسة تصبح أربعة ١١

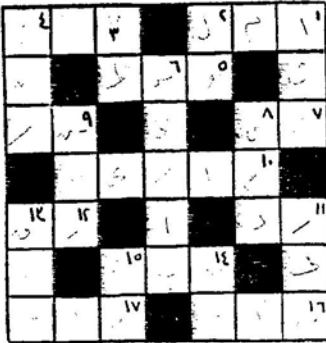
خذ أربع الورقات ذوات الخمسة من ورق اللعب ، وأطلب من إخوانك أن يرتبوا الورقات الأربعة بحيث لا يظهر من كل منها إلا أربع علامات فقط .



٩ - الملك وندماؤه

هذا الملك جالس على عرشه وأمامه خادمه
ومن حوله ندماؤه الثلاثة وزوجه وكلبه
وبالقرب منه (غليونيه) وطاسة الشرب . فهل
تستطيع أن تميز ما ذكر ؟

١٠ - مسابقة الكلمات المتقاطعة



الكلمات الرأسية

- ١ - ذنب
- ٢ - حرف شرط
- ٣ - حيوان منزل
- ٤ - كسر من الواحد
- ٦ - اسم عاصمة فرنسا معكوسا
- ٨ - لمس الأرض بجمه
- ٩ - جزء من العام
- ١١ - أبى
- ١٣ - مستقيم يقسم الدائرة إلى نصفين
- ١٤ - فعل الأمر من وضع
- ١٥ - أرجع

الكلمات الأفقية

- ١ - ضد يأس
- ٣ - شئ يستعمل للزجاجات
- ٥ - متصف
- ٧ - لمس
- ٩ - ضد خير
- ١٠ - فتاة مستعبدة
- ١١ - أجاب
- ١٢ - عبودية
- ١٤ - حيوان مفترس
- ١٦ - جزء من عظم الصدر
- ١٧ - بيت

لعبة البلى والدايس - بقية المنشور بصفحة ٢٩

الْفَتْحَةُ الَّتِي دَخَلَتْ فِيهَا (الْيَلِيَّةُ) .

(٢) لِكُلِّ لَاعِبٍ الْحَقُّ فِي عَشْرِ لَعِبَاتٍ مِنْ هَذَا

النَّوْعِ . وَمَنْ أَحْرَزَ مِنَ اللَّاعِبِينَ رُفْعًا أَعْلَى مِنْ الْآخَرِينَ
اعْتَبِرَ فَائِزًا .

(١) يَضَعُ اللَّاعِبُ (الْبَلِيَّةُ) فِي أَحَدِ الثُّقُوبِ

الْأَرْبَعَةِ عَلَى وَجْهِ (الصِّينِيَّةِ) ، ثُمَّ يَدْفَعُهَا بِإِصْبَعِهِ ، فَتَسِيرُ
بَيْنَ الدَّايِسِ حَتَّى تَصِلَ إِلَى (الْكُوْبَرِيِّ) ، وَتَدْخُلُ
فِي إِحْدَى فَتَحَاتِهِ . وَيُقَيَّدُ اللَّاعِبُ الرَّقْمَ الْمَكْتُوبَ عَلَى