العاب الكشافة

بقلم

اللورد روبرت بادن باول

تعريب

أنيس بكري

الطبعة الثانية — حقوق الطبع محفوظة

١٣٧١ هـ.

١٩٥١ م.

obeikandl.com

تمهيـــد

●

اخي الكشاف ،

للألعاب فوائد جمة : فهي الـــتي تقوي روح الجماعة ، وتعود الطاعة وحب النظام ، وهي التي تجعل من المرء مخلوقاً مرحاً قادراً على تذليل العقبات وعلى الابتسام في وجه الصعاب .

وهذه ألعاب كشفية مسلية ، ترجمتها لك ، لتلهو بها في أوقات راحتك : في بيتك وفي مخيمك ، في النادي وفي الهواء الطلق ، في الصيف وفي الشتاء ، في السهل وفي الجبل ، في البر وفي البحر .

ولقد تصرفت في نقلها الى اللغة العربية ليسهل تناولها فتتمكن من انتقاء ما يوافقك وتكيف ما يحلو لك مراعياً في ذلك الزمان والمكان .

وآمل ان يساعدك ما في هذا الكتاب على تكوين نفسك فتصبح كشافاً نيراً في عقلك ، كريماً في خلقك ، قوياً في جسدك .

انيس بكري

بيروت — الخميس ٢٥ نيسان ١٩٤٦

غايتنا

•

تهدف « جماعة فنون الغابة » الى خدمة النشء الجديد الطالع عن طريق التأليف والترجمة والنشر فتقدم اليه بين الفينة والفينة بعضاً من التراث التربوي الذي خلفه للعالم كبار رجال الكشف راجية من ذلك أن تتلافى نقصاً ما زال حتى اليوم يشين نظمنا التربوية الكشفية وتمهد أمام كل كشاف سبيلاً لا حباً نحو غايتين اثنتين : خدمة الوطن وخير الانسانية . والله ولي التوفيق .

علي فليفة الزائدي

مقدمة المؤلف

●

منهج الكشفية حافل بالالعاب المسلية ، والتمارين التي تروض مواهب الناشئة والوطنيين المخلصين .

وهدفنا في كتابنا هذا رياضي اخلاقي ، فقد ذكرنا فيه امثلة تعين مرشدي الكشافة على ابتكار ما يناسب المكان والزمان . ولهم بعد التفكير ان يحسنوا الاختيار او يبتكروا لعبة تماثل ما جاء في هذا الكتاب يقوون فيها ملكة كامنة في كشافيهم .

وعلى ولاة الامر ان يبتعدوا عن التكرار فهو ممل ، وأن يغيروا التفاصيل وفقاً لرغبات الظروف .

وبالرغم من كون هذه الالعاب مصدر فرح وصحة فانها وسيلة ناجعة لتعويد الصغار النظام ، واختيار مقدرتهم النفسية وتقويم ما اعوج في النفوس حتى يجعل منهم رجالاً رياضيين .

وفضلاً عن هذه الالعاب التي شرحنا في كتابنا ، فان للكشفية في السباحة وتسلق الجبال نشاطاً آخر لانهما يشتركان في تنمية المرء جسدياً واخلاقياً . ففي السباحة جرأة ، وفي تسلق الجبال مجابهة للصعاب ومن هنا ينشأ شعور المقدرة والثقة بالنفس .

فعلينا اذاً ، ونحن في عصر ضعف فيه الرجال ، ان نخدم البلاد ونهيء لها جيلاً وطنياً جديداً ، نقي العقل والجسد .

بادن باول

الباب الاول

العاب الكشافة

●

اخذ العلم

الحرب خدعة ، والحيلة مستحسنة في هذه اللعبة .

يشترك في هذه اللعبة طليعتان او اكثر ، وينقسم اللاعبون الى معسكرين (مهاجم ومدافع) كل منهما تحت امرة عريف ثم تغرس في ناحية ثلاثة اعلام بين الواحد والآخر عشرون متراً .

يعسكر المدافعون على بعد مئتي — ٢٠٠ — متر من الاعلام وعند الاشارة يتقدم مستطلعو المهاجمين لمعرفة :

١ — مكان الاعلام .

٢ — مكان طلائع العدو .

وبعدها يتسللون خفية نحو الاعلام حيث يقتلعونها قبل ان يراهم العدو ويرجعون بها الى معسكرهم . ولا يستطيع احدهم ان يأخذ الا علماً واحداً .

وللقبض على مهاجم يضطر مدافعان ان يصادفاه على مسافة عشرة امتار منهما فيصرخان : ارفع يديك !

وعند صافرة الانتهاء يلزم اللاعبون امكنتهم فيتقدم الحكم

لمعرفة المراكز واعلان النتيجة .

وفي الليل تستبدل الاعلام بقناديل .

الرسولان

يشترك في هذه اللعبة طليعتان متخاصمتان – طليعـــة الذئاب وطليعة الثعالب – وتنتخب كل منهما ناقل برقيات .

يقف المرشد في مكان مـــا . والكشافان المختاران – الذئب والثعلب – في نقطتين متقابلتين تفصل بينهما مسافه ثلاثة كيلومترات تقريباً . وعند الاشارة ينطلقـان نحو المرشد ويسعى كل منهما في الوصول اليه وتسليمه الرسالة .

وعلى بقيـة اللاعبين ان يمنع كل منهم عدوه من الوصول الى هدفه وذلك بلمسه وهو على بعد مئتي متر من المرشد .

الساعي

يختار احد الكشافين لنقل رسالة الى مكان محاصر يبعد ١٥٠٠ متراً – قرية ، بيت ، شخص ، الخ .. – ويعلق على كتفه شريطة ملونة طولها ٦٠ سم .

يتقدم الكشاف بخفة وهو متخف ، اذ يحق له ان يأخذ الزي الذي يريد ما عدا زي المرأة ، مع وضع الشريطة على كتفه .

يعلم العدو المحاصر ان هنالك كشافاً يحمل رسالة ، فيسعى لمنعه من الوصول من غير ان يجتاز خطوط الحصار الامامية – ٣٠٠ متر حول الحصار –

وينتصر المحاصر بأخذ شريطة الساعي الملونة .

قراءة الخريطة

تعود هذه اللعبة على قوة الملاحظة وعلى قراءة خريطة ومعرفة ما فيها .

يتناول (المرشد) ، او قائد الفرقة خريطة لقرية ، او لارض وعرة المسالك ويذكر للكشافة بعض ما فيها – مساجد ، كنائس ، دكاكين مدرسة الخ .. ثم ينتقل بهم الى المكان المعين ويوجه بعضهم الى نواح مختلفة ، يعودون بعدها لتقديم تقارير عما شاهدوه ، وافضل تقرير ينال الجائزة .

سباق البدل

تحتاج هذه اللعبة الى طليعتين من الكشافين العدائين .

تقف الطليعتان متقابلتين ، وبين الواحد من كل طليعة وبين الذي يليه مسافة معينة ، وفي يد الكشافين الاخيرين رسالتان .

وعند الاشارة ينطلق الكشافان الاخيران حيث يناول كل منهما رسالته الى الذي امامه فيجري هذا بدوره الى الامام وهكذا حتى تنتهي المباراة ، والطليعة التي توصل الرسالة اولا تربح الجائزة .

بامكان راكبي الدراجة القيام بهذه اللعبة المفيدة ، التي تحتاج الى تعاون وانتباه .

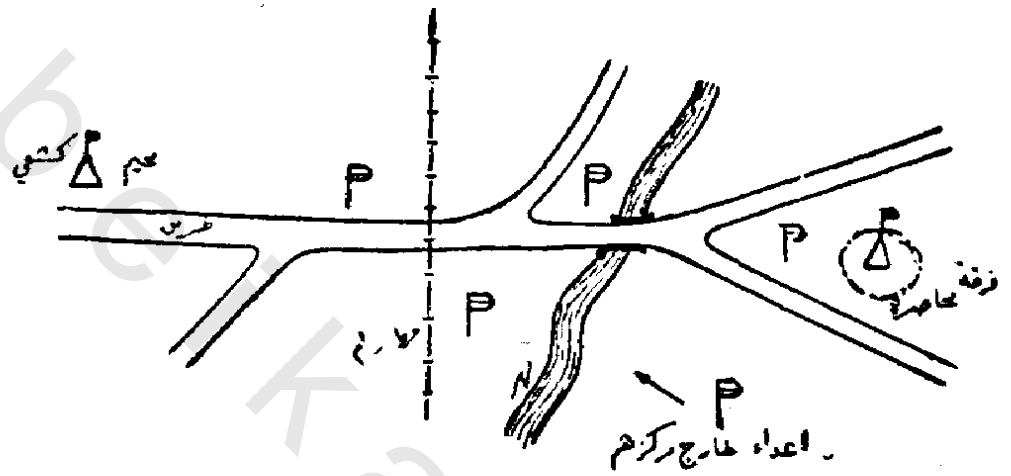
طلائع النجدة

يشترك في هذه اللعبة طلائع عديدة .

تحاصر طليعة ، وتصبح حالتها سيئة ، فينطلق احد راكبي الدراجات البخارية بسرعة متناهية لينقل اخبارها الى الطلائع الحليفة

واعلامها عن المكان المحاصر فتهب هذه لنجدتها ، فان اعترض احدها حاملي اعلام العدو عدت اسيرة ، والطليعة الرابحة هي التي تصل الى الهدف من غير ان يراها الاعداء .

وهذا المصور يعينك على القيام بمثل هذه اللعبة .



مهاجمة الاعداء

لعبة لذيذة تمرن على الانسلال وتظهر فيها حدة البصر .

يعلق كل كشاف لوحة صغيرة على مقدمة قبعته مكتوب عليها عدد مؤلف من ثلاثة ارقام يمكن قراءته من مسافة ٥٠ متراً .

ثم تنقسم الفرقة الى قسمين — طلائع هجوم وطلائع دفاع — يبتعد المهاجمون ٣٠٠ متر عن المخيم ، وتؤلف البقية خط الدفاع .

وعند الاشارة يتقدم المهاجمون نحو المخيم ويحاذر كل منهم ان يقرأ رقمه .

وعلى المدافعين ان يراقبوا حركات العدو بدقة وانتباه محاولين قراءة الاعداد وأسر اكبر عدد ممكن .

وفي هذه الحالة يجرب كلا الفريقين اكتساب اكبر عدد ممكن

من الارقام . وعند مشاهدة رقم ما يسارع العدو الى قراءته فيأخذ الحكم علماً بذلك .

وما ان تصبح المسافة بين الطرفين المتنافسين ٥٠ متراً حتى يعلن الحكم انتهاء اللعب ، ويخرج اسرى كل فريق والفرقة التي تحوز اكبر عدد من الارقام .. تربح الجائزة .

في لقـــاء العدو

لعبة صالحة للقرية او المدينة ، يكون للحيلة فيها دور هام .

تتخذ كل من فرقتين طريقاً معاكساً للثانية حتى تصبح المسافة بينهما — ٣ — ثلاثة كيلومترات وبعدها تتجه الواحدة نحو الاخرى ويكون الاتصال بين القائد ومرؤوسيه منتظما حتى لا يقعوا في أي خطأ ، ويحق لكل لاعب ان يستعمل الحيـــلة التي يريد — تسلق شجرة ، الاختفاء في عربة — شريطة ان لا يغيّر ثيابه الكشفية .

والفرقة التي يتمكن افرادها من رؤية العدو تنبيء قائدها فيبادر حالا الى رفع علم الانتصار .

تخريب التلغراف

قطع مواصلات العدو اول عمل يقوم به الجيش المنتصر ، لذا يبدأ بتخريب اسلاك التلغراف .

يختار القائد طريقاً معروفة ، على جانبها اسلاك تلغرافية ثم يقسم فرقته الى مهاجمين ومدافعين . بحيث يكون على كل عامود حارس .

وعند الاشارة ينقض المهاجمون ويسعون في الاستيلاء على العواميد .

ويجرب المدافعون ان يتعرفوا الى مواطن الضعف في عدوهم .

فان تمكن المهاجمون من الاستيلاء على عامود ربطوا حوله ثلاث عقد رقبة. اما المدافعون فان آنسوا في انفسهم قوة حافظوا على مراكزهم والا تقهقروا الى محطة ثانية لمساعدة رفاقهم ضد هجمات العدو .

ومن هنا ينشأ اتصال دائم بين اللاعبين ، واستعداد تام للتخلي عن المراكز الضعيفة وتقوية غيرها .

ينتصر المدافعون بلمس اكبر عدد ممكن من المهاجمين، وينتصر الآخرون في الاستيلاء على العواميد ، وعقد ثلاث عقد رقبة حول كل منها .

المخابرة بالاعلام

يقسم الكشافون الى ثلاث فرق متفاوتة العدد — الاسد ، الحصان ، الذئب .

تذهب فرقة الاسد الى مكان مشرف على مساحة معينة من الارض — جبل ، سطح بيت الخ .. — ويعد مخابروها اعلام سيمافور او اعلام مورس . ويختبىء كشافو فرقة الحصان في زوايا الارض التي يشرف عليها الاسود .

وبعد ربع ساعة تتقدم الذئاب باحثة عن الشاردين ، وعندها يقوم المخابرون بدورهم الهام فيرشدون تارة الباحثين الى مراكز المختبئين وطوراً المختبئين الى مراكز الباحثين .

فان تمكن كشافة الحصان من اجتياز الموقع والوصول الى مكان الاسود بمدة معينة كسبوا الموقعة ، والا توصل الباحثون اليهم والقوا القبض عليهم .

رسالة الخائن

يختار القائد غابة ، او ارضاً وعرة المسالك ثم يقسم كشافيه الى فئتين متساويتين – الذئاب ، الثعالب ، تأخذ كل منهما ناحية من الغابة ويصدف ان يتأخر ذئب خائن ليضع رسالة حربية باعلى شجرة معينة ترشد الثعالب الى مواطن الضعف عند الذئاب ، وينسحب الى معسكره تاركاً بعض الآثار التي تدل على عمله – وقع اقدام، غصن مكسور – تكتشف الخيانة ، ويحاكم الذئب الخائن فينكر الرسالة واخيراً يقرر اعدامه رمياً بالرصاص ، وعندها يصبح هذا الخائن شاهد عيان للعبة .

يصفر القائد فينطلق الفريقان المسلحان بالطابات للبحث عن الرسالة وما ان يلتقيا حتى يتراشقا بالطابات والمصاب يخرج من اللعبة . ومن يجد الرسالة ، او يحصل على اقل عدد من القتلى يربح الموقعة .

الحلفاء

ينقسم المعسكر الى اربع فرق متساوية العدد فتسير الفرقة الاولى الى نقطة تبعد ١٥٠٠ متر عن المخيم والثانية تعاكس الاولى اتجاهها . وتبقى الفرقتان الثالثة والرابعة في المعسكر لتناضلا معاً ضد الحليفتين اللتين تسعيان في الاتصال معاً . وهنا يقوم رجال الارتباط بمهامهم . فان تمكنت الفرقتان الاولى والثانية من التجمع دون ان يراهما العدو ربحتا المعركة والا كانتا من الخاسرين .

الذبابة والعنكب

الذبابة : طليعة من الكشافين او نصف طليعة .

العنكب : طليعة من الكشافين او نصف طليعة .

اللباس : لكل فريق لباس معين .

المكان : قطعة ارض ، او قسم من مدينة مساحته كيلومتر مربع .

تختفي العنكب في نقطة ما فتتقدم الذبابة للبحث عنها ويحق لافرادها التفرق على ان يتصلوا دائماً برئيسهم فان تمكنوا خلال مدة معينة من اكتشاف العنكب ربحوا المعركة والا خسرت الذبابة .

وفي اثناء اللعب يرافق كلا منهما حكم يدون ما يصله من تقارير لان كلا من الفريقين يسجل اسماء اعدائه الذين يراهم .

اقتناص الثعلب

لعبة مسلية، تعود الكشافين على السير في ارض وعرة، وتمرنهم على تتبع الاثر من غير ملل ولا ضجر .

المكان : ارض يعرفها الكشافون — منحدرة رابية ، طولها ٤ — ٧ كيلومترات —

يبكر أربعة ثعالب في الخروج سعياً وراء الرزق ويسيرون معاً او فرادى وعلى صدر كل منهم قطعة من القماش الأحمر. وبعد ساعة ينطلق الصيادون وعددهم ستة عشر ثعلباً — كشافاً — حيث يتقدمون زرافات او وحداناً ، ومعهم علم ازرق أو اصفر يميزهم من غيرهم. فان رأوا احد الثعالب الاربعة انقضوا عليه وأسروه .

صيادو النبات

ارسل كشافك سيراً على الاقدام ، او على الدراجات ليجلبوا

لك نوعا من النبات تعينه لهم – عليق – بلوط – واسع جهدك في ان يكون نباتك دافعاً لهم على تذكر ما درسوه في علم النبات او ما راوه في رحلاتهم .

والرابح هو اول من يعود ومعه النبات المطلوب .

ابحث عن الصافر

لعبة ممتازة تلعب في ساحة مكشوفة .

يقف في طرف الساحة كشافان وهما مغمضا العينين وفي الطرف الآخر مرشد في يده صافرة .

يصفر المرشد من حين الى آخر منبهاً الاعميين الى مكانه فيتجهان نحوه والذي يتمكن من الوصول اليه ولمس يده يرفع المنديل عن عينيه ، ويعد رابحاً .

يحق للمرشد ان ينحني او ينتصب واقفاً دون ان يغير مركزه.

الهـــارب

يقوم بهذه اللعبة افراد طليعة كاملة ، فيضع كل منهم على ظهره لوحة بيضاء كتب عليها عدد ما ثم ينفر احدهم – الهارب – وبعد عشر دقائق يتبعه الباقون ، ويسعى كل منهم في قراءة العدد الذي يحمله . فان تمكن احدهم من ذلك أسروه .

وعلى الهارب ان يجرب معرفة ارقام منافسيه وكلما قرأ عدد منافس أسره . وهكذا حتى تنتهي اللعبة .

اسحبوا الاذيال

كيف تسوي خلاف فرقتين نالتا نتيجة واحدة في لعبة ما ؟

هذه وسيلة ناجحة لترجيح احداهن على الاخرى، وهي مباراة تلعب فيها المهارة دورها الهام .

يعلق كشافو كل فرقة مناديلهم في الجهة الخلفية من احزمتهم وعند صافرة القائد يسعى كل منهم في نشل ذيل عدوه . ومن يخسر ذيله يخرج من اللعبة . والفرقة التي يجمع افرادها اكبر عدد ممكن من المناديل تربح الجائزة .

وردة الرياح

هاك طريقة حسنة لمعرفة الجهات : مدد على الارض ثماني عصي. بحيث تشكل نجمة يقف على كل طرف منها كشاف يحمل اسم الجهة التي يشغلها – شمال شرقي – جنوب غربي –

وبعدها يسمي المرشد جهتين وعلى الكشافين الموجودين فيها ان يتبادلا المراكز حالاً ومن غير ان يمسا العصي .

من يترك محله قبل ان يناديه المرشد ، ومن يتردد عند سماع اسمه يخسر علامة ، والخاسر ثلاث علامات يخرج من اللعبة .

يصبح الانتقال صعباً بعد خروج بعض اللاعبين . وهنا تلعب اليقظة دورها .

عنونوا عصيكم

صعيد يملك الثعالب فيه كمية عظمى من أوراق صغيرة مستديرة مصمغة ، تشبه الاوراق التي يستعملها التجار لنشر اسعار بضاعتهم.

يفر احد الثعالب تاركاً وراءه اوراقاً تدل على الطريق التي سلكها . وما ان يقتفي صياد أثره حتى يصفر فيتبعه رفاقه ويبحثون

عن الاوراق التي تركها الثعلب، وكلما وجد احدهم ورقة ألصقها على عصاه . ومن تحمل عصاه اكبر عدد ممكن من هذه الاوراق يعد فائزاً.

هذه شجرتي !

للقيام بهذه اللعبة ، يختار القائد ارضاً فيها اشجار تحيط بفسحة يطلق عليها اسم منطقة حصار .

ويقسم اللاعبون الى فئتين متساويتين — مدافعون، ومهاجمون يحمل بعضهم مناديل — تقومان بهذه اللعبة مدة ١٠ او ٢٠ دقيقة .

يصفر القائد فيبتعد المهاجمون الى مكان معين ، ويغادر المدافعون مركزهم للاستطلاع ومعرفة حركات العدو ثم يتسلل المهاجمون محاولين الوصول الى منطقة الحصار ويترصدهم المدافعون فمن وصل سالماً ربحت فرقته علامة ، وإلا سجن ونال المدافعون علامة . وهنا يجرب حملة الاعلام ان يصلوا الى مراكز الدائرة لانقاذ رفاقهم فمن تمكن منهم من الدخول اليها اعلن انقاذ اسير .

ويحق للمهاجمين ان يحتموا بالاشجار فمن لم تسعده الظروف بدخول الدائرة وتمكن من معانقة شجرة قبل ان يمسه عدو ، صاح هذه شجرتي فيجلو عنها المدافعون . ويترقبون مغادرته لها .

ما هذا ؟

هذه لعبة مفيدة تنمي قوة الملاحظة ، وتقوي الذاكرة وتعطي درساً شائقاً في علم النبات .

يتقدم كشافان — يستحسن ان يكونا حاملي وسام علم النبات — ويسيران في طريق ما ويرسمان بالطباشير رموزاً

واشارات تدل عليها : عدد ، صورة عصفور ، او حيوان الخ . او يرسمان الاشارات في الوحل او التراب ، او يرسمانها على جدار او شجرة ، على ان يتفقا على رمز معين يعني ما هذا ؟

وبعد عشر دقائق تقتفي الفرقة آثارهما وبيد كل من افرادها قلم ودفتر لتسجيل الرموز التي تشاهد . وعندما يرى احدهم : ما هذا ؟ يكتب اسم الشيء الذي ترمز اليه الاشارة من غير ان يتصل برفيق له — سنديان — حاجز حديدي — الخ ...

وبعد انتهاء اللعب تمحى الرموز وتطمس الآثار .

اكتشافات

تقوم الفرقة برحلة الى مكان ما ومع قائدها عدد من البطاقات يوازي عدد المشتركين . وفي اثناء الرحلة يسجل القائد على كل بطاقة وصفاً وجيزاً لبعض الامكنة التي تشاهد : مثلا : ثلاث شجرات صفصاف قائمة بالقرب من ساقية عليها عبارة خشبية ، باب مطروح بالقرب من بيت متهدم وفي النهاية يوزع القائد البطاقات على الكشافين ثم يعود منفرداً الى المكان الذي انطلقت منه الفرقة.

وبعد رجوعه بمدة معينة يسعى الكشافون في اكتشاف الامكنة الموصوفة على بطاقاتهم فيضع كل منهم تقريراً عما شاهده في بطاقته واول من يعود الى القائد يربح الجائزة .

الباب الثاني

●

في الزحف

الوعل

لعبة مسلية ، تحتاج الى دقة وانتباه وهي تعود الكشافين السير في أي مكان من غير احداث ضجة .

يقوم فيها المرشد بدور الوعل الذي يروح ويجيء في أرض مكشوفة حيث يزحف الكشافون للبحث عنه . فيسعى كل منهم في الوصول اليه زحفاً . فان رآه الوعل يأمره بالوقوف وبالبقاء في مركزه من دون حراك .

وعند انتهاء الوقت يتقدم المرشد الى أقربهم اليه ويعطيه الجائزة.

ويجوز فيها ان يغمض المرشد عينيه ويقف في أرض فيها عيدان يابسة ، او حصى ثم يتقدم الكشافون نحوه من نقطة تبعد عنه مقدار مئة متر ،فمن يلمسه قبل ان يسمع صوته وينادية يعد منتصراً.

زحف فتقرير

يقف الحكم في مكان منظور ، ويرسل كشافيه الى جهات عديدة تبعد عنه ٧٠٠ او ٨٠٠ متراً . وما ان يصلوا الى مراكزهم

حتى يحرك منديله فيختبئوا ويتقدموا نحوه زاحفين ، مراقبين حركاته وسكناته ومسجلين ما يرونه : — جلوس ، سجود ،مراقبة الافق البعيد ، اللعب بالنظارات ، الدوران حول نفسه — وبينما يكتب الكشافون تقاريرهم يلاحظهم الحكم حتى اذا رأى احدهم حسم له ثلاث علامات . وعند اشارة ثانية من المنديل ينتصب الجميع ويتقدمون كل بدوره لتقديم تقرير شفوي او كتابي حيث تنال كل فكرة صحيحة ثلاث علامات .

مطاردة الرجل

يترك لاحد الكشافين الوقت الكافي ليختبىء ثم يتقدم رفاقه بدورهم ، باحثين عنه ، وعليه ان يعود الى النقطة التي انطلق منها قبل ان يراه احد المطاردين .

وتكون المطاردة على شكل دائرة تتسع كلما ابتعد مخبأ الرجل الهارب حيث يفسح له مجال التسلل من بين الخطوط والعودة الى مركزه ظافراً .

مطاردة

تتلقى طليعة الامر بتتبع آثار طليعة منافسة ، وملاحظة حركاتها ، وأسرها ان امكن . .

والخطة المثلى هي ان يرسل المطاردون بعض المستطلعين للتعرف على مكان الاعداء . وفيما هم يتقدمون يسعى الهاربون في مشاهدة بعضهم فان رأوا احدهم منفرداً انقضوا عليه وأسروه بلمس يده . . .

وبعد مسيرة ثلاثة كيلومترات ينتهي اللعب وتعلن النتيجة .

كمين

تتقدم فرقة في طريق ثم ترسل عيونها ليحملوا اليها انباء السفر، ويعلموها عن مواطن الخطر .

وبعد ذلك تطاردها فرقتان لايقاعها في كمين . لهـــذا تحاصر الفرقة الهاربة من خلف ومن قدام حتى اذا حـان الوقت المناسب هجم الجميع على الهاربين واسروهم بلمس ايديهم .

احترس

ينقسم المتبارون الى فئتين متساويتين وتتسلح كل منهما بكميات متماثلة من طابات ورقية ومن صحون . وبعدها تنتخب نقطتان متقابلتان فتذهب الفئة الاولى الى جهة ، والفئة الثانية الى جهة .

وعند الصافرة ينبطح الكشافون . ويغرس كل منهم صحنه عامودياً ويختبىء وراءه . ثم يتراشقون بالطابات وكلما وقع صحن خرج صاحبه من اللعب .

والفريق الغالب هو من يتمكن من رمي اكبر عـدد من صحون خصمه .

الباب الثالث

●

القيافة

لنبحث عن المرشد

يستلم كل من عرفاء الطلائع مغلفاً مختوماً فيه خبر هام. وعند الاشارة يفض كل منهم مغلفه ويرى فيه خريطة تحتم على اللاعبين التجمع في مكان ما . ثم الانطلاق في طرق مختلفة توصل الى مركز المرشد المختبيء في مكان ما . — يستحسن ان يكون المكان رحباً، ذا مخابيء طبيعية حتى يجد الكشافون لذة في التفتيش —

تسير كل طليعة في الطريق المعينة لها ، والتي تصل قبل سواها تربح الجائزة .

واذا انتهى الوقت المحدد ولم تتمكن طليعة مامن معرفة مكان المرشد فعليه ان يصفر مشيراً الى انتهاء اللعب .

اين الكنز ؟

على من يريد الاشتراك بهذه المباراة ان يكون قوي الملاحظة مقدراً في القيافة . واليك التفصيل :

١ — تعلم كل طليعة ماهية الكنز ويعطى لها علامة توصلها الى

اخرى حتى تتمكن من الوصول الى الكنز المنشود. يجد اللاعبون مثلاً كتابة على عامود فحواها : — اذهبوا إلى الغرب وافحصوا الباب الثالث من على ضفة النهر الشمالية — وما ان ينتهوا من الفحص حتى يشاهدوا علامة ثانية تقول :— انتقلوا إلى الجنوب الشرقي حتى تصلوا الى عامود التلغراف الثاني والعشرين ...

ويستحسن ان تكون الاشارات والرموز مبهمة والانتقال من مكان الى آخر صعباً . وان تتبع كل طليعة طريقاً حتى لا يتجمع الكشافون ويسيرون معاً .

٢— تكون العلامات من قطع صوفية يسهل تعليقها على الابواب والجدران وتفصل بين الواحدة والثانية مسافة متر، وتوضع في اتجاه واحد حتى اذا اختفت آثارها منهم علموا ان الكنز اصبح قريباً .

٣ — يعطىَ لكل عريف او متبار وصف لطريقة مثلا: « اذهب الى اكبر شجرة موجودة في الحقل الفلاني ومنها انتقل الى الشمال وبعد مسيرة مئة متر عرج على قبة الكنيسة .. الخ »

والمهم ان تجرب كل طليعة الوصول قبل غيرها حتى تربح الجائزة

المخطوطة الممزقة

يعرف اللاعبون ان كنزاً مخبأ في ضاحية قريبة منهم وليس من وسيلة لمعرفة مكانه غير ورقة مقسومة الى قسمين متساويين فيهما معاً مفتاح الرصد — يكتب على هذه الورقة وصفاً لطريق الكنز ويشطرها اصحاب الكنز الى قسمين حتى يصعب على حامل قسم واحد معرفة المكان ثم يسلم كل شطر الى طليعة —

وهنا تلعب المهارة والاستنباط حتى اذا تمكنت احدى الطليعتين من معرفة ما في القسم الآخر تقدمت الى الكنز واخرجته .

صيد الأسد

الاسد : كشاف في قدميه حذاء فيه كلابات تترك اثراً عند المشي ، ومعه ست طابات وحفنة من الحمص .

يسير الاسد في برية مطلق الحرية ، يمشي تارة ويزحف اخرى ، يظهر مرة ويختبيء ثانية . واذا كانت الارض صخرية لا تؤثر فيها الكلابات فانه يرمي حبات من الحمص تدل على الطريق التي سلكها.

وبعد نصف ساعة تتبعه الفرقة مقتفية آثاره ومع كل فرد منها طابة ليرشق بها الاسد . فان دنا المطاردون من عرينه قاوموهم ورماهم بطاباته التي تقتل من تصيبه اما هو فيقتل بعد ثلاث اصابات. واذا لم تصله طابات العدو فانه يربح الموقعة .

لا يحق للمطارد ان يرشق الاسد الا مرة واحدة وبعد اللعب يجمع الكشافون طاباتهم .

اما في ايام الثلج فاننا نستعمل كتلا ثلجية .

اثر الصوف

يقطع الصوف الى خيوط طول الواحد منها ثلاثون سنتيمتراً ثم تمدد على طريق ، أو تعلق في الابواب والجدران وبين الاثر والأثر عشرون متراً .

وبعد ذلك تتقدم فرقة او فرقتان لالتقاط الخيوط المنتشرة هنا وهناك . ومن يرى بعضها يصفر منبهاً رفاقه ليلتحقوا به . والفرقة

الرابحة هي التي تجمع اكبر عدد ممكن من هذه الخيوط .

ولا بد من صعوبة في ابتداء اللعب غير ان الكشاف يتعود الملاحظة الدقيقة حتى يتوصل الى معرفة الطريق الواجب سلكها .

قوة الشم

يسير كشاف وفي يده بصلة يمرغ بها ما يصادفه في طريقه — عواميد ، صخور ، جذوع الشجر . — ويقف في نقطة معينة . ثم تقتفي فرقة معصوبة الاعين آثاره مستدلة برائحة البصل ، ويرافقها مرشد مبصر حتى يبعدها عن مواطن الخطر . وأول من يصل الى الهدف يربح الجائزة .

التسلق

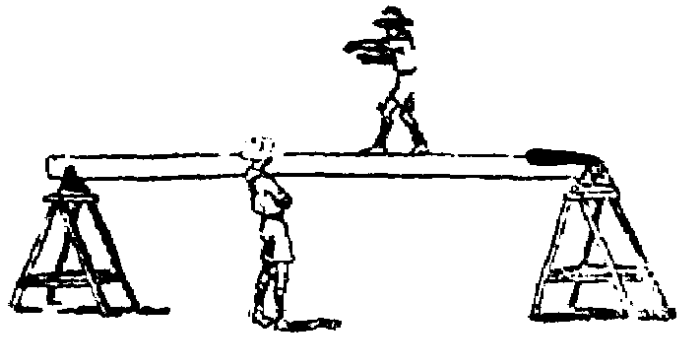
ليس بكشاف من لا يحسن السباحة وتسلق الاشجار او البيوت لان الفضل في انقاذ حياة الكثيرين يعود الى اتقان هذا النوع من الرياضة.

اظن انني واقع ...

ولا يسهى عن البال ان البراعة في هذا الفن تحصل بعد تمارين متواصلة والتوازن هو اول عمل يقوم به المتمرن :

١ ارفع لوحاً خشبياً واسنده الى متكأين ثم جرب ان تسير فوقه . واذكر

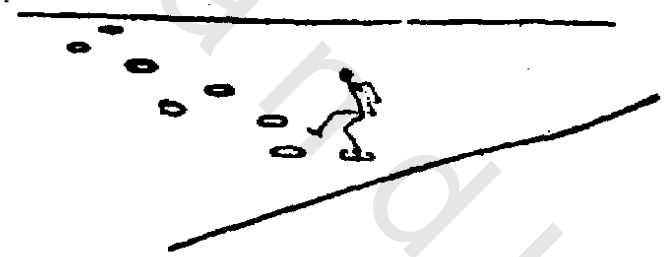
ان التردد يسيء اليك كثيراً .



تمرن على المشي فوق هذا اللوح الخشبي

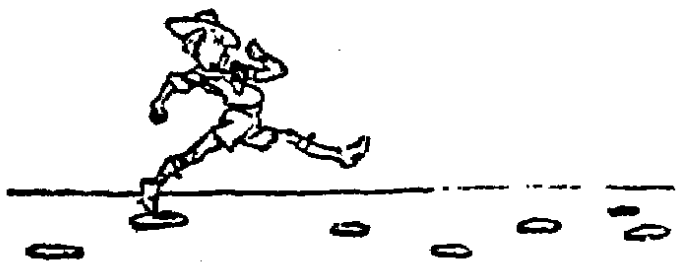
٢ ـ اجتياز الساقية :

ارسم على الارض دوائر متفرقة ثم احمـــل قطعة من الورق المقوى عليها طابة ، وجرب ان تتنقل ركضاً بين هذه الدوائر من غير ان تقع الطابة .



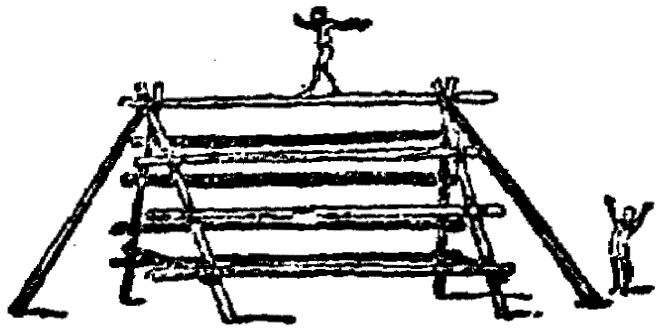
نقوم بتمرين ـ اجتياز الساقية ـ في أي مكان

والكشافون الذين يقومون بمثل هذا التمرين يصبحون قادرين على ضبط توازنهم ويتمكنون من اجتياز النهر والاماكن الصعبة، ومن تسلق الصخور والجبال .



أرأيتني وأنا أجتاز النهر

وعليه يستحسن ان تبني الفرقة جسراً من خشب يتمرن عليه افرادها . فيتسلقونه او يسيرون فوقه محافظين على توازنهم .



لم لا تصنع آلة من هذا النوع ؟

obeikandl.com

الباب الرابع

العاب داخلية

●

لعبة كيم

يضع القائد ، في صينية ، أو على منضدة ، عـدداً من اغراض متنوعة: اقلام ـ مساطر ـ ملعقة ـ كتابان ـ حصى .. الخ ... ثم يحجبها بغطاء. وعند الاشارة يرفع القائد الغطاء ويتقدم الكشافون لرؤية ما على المنضدة مدة دقيقة واحدة يعاد بعدها الغطاء الى مكانه، فيجلس الكشافون ليكتب كل منهم ما يتذكر انه لاحظه .

ومن يتمكن من ذكر اكثر هذه الاشياء يربح الجائزة .

مناظرة فدعوى

يستفاد من سهرة، او مخيم محلي للقيام بمناقشة حول موضوع يهم الجميع . ويرأس الاجتماع قائد او عريف طليعة .

يعرض احد الكشافين قضيته ويدعمها باراء وحجج فيتصدى له ثان ويدحض آراءه وحججه . وهنا ينقسم الجمع إلى فئتين كل منهما تحبذ رأياً. وبعد قتل الموضوع بحثاً يصوت برفع الايدي للموافقة على احد الرأيين .

ويستحسن ان يعلن القائد من قبل عن مسألة يستعد عليهـــا الكشافون . وبالامكان ان تستبدل المناقشة بدعوى يرفعها احد الكشافين الى القائد الذي يمثل عندئذ دور القاضي .

شطرنج كشفي

تحتاج هذه اللعبة الى مهارة ودقة ملاحظة. وتلعب اما في شطرنج عادي او يخترع الكشافون طريقة يقلدون بها الشطرنج المعروف .

وذلك برسم مصور الشطرنج في ساحة معينة حيث يقوم الكشافون بدور – احجار الشطرنج – وعند الاشارة يسرع كشافو كل طليعة إلى المربعات المخصصة لكل منهم ومنهـا يتقدمون حذرين . ومن يخطئه الحظ ويوصله الى زاوية يحاصرها عدوان يؤسر ويسجن .

ساحة المزرعة

أو تقليد اصوات الحيوان

هـــذه لعبة غير مبتكرة ولكنها مسلية للغاية . وهي تعود الكشافين تقليد اصوات الحيوان الداجن .

يعطى لكل كشاف دور حيوان . ثم يقص عليهم القائد حكاية يقلد فيها كل منهم صوت الحيوان الذي يمثله .

وها كم احدى القصص :

أرسل ولد مريض الى عم له في القرية لقضاء ايام النقاهة. وقبل ان يغادر القطار المحطة زوده والده بشتى النصائح التي تعود عـلى صحته بالنفع العميم .

ها هو في القرية يحافظ على وعده ، فلا يتعب نفسه ولا يعرض

صحته للانتكاس ، ولكن لا تمر عليه ايام حتى يزور اسطبل الحيوان وخم الدجاج فيؤلمه سجنها ويرتكب هفوات عديدة .

انظره يطلق سراح الخيل – يقلد من يمثل دور الحصان صوت الخيل الشارد – والبقر ، والدجاج ، ها هي فراخ البط تتراكض الى الماء – يقلد كل كشاف صوت الحيوان الذي يمثله –

انه قلب كل شيء رأساً على عقب فعمت الفوضى وداس الحيوان الزرع فخرب ما خرب – ومن حين الى آخر يصرخ الكشافون معاً ، مقلداً كل منهم صوت حيوانه فيحدثون موسيقى ناشزة مدهشة .

يعطى دور البطة والحمار الى من يخطيء أو يتردد .

الكشتبان المخفي

تغادر الطليعة غرفة ، ويبقى فيها كشاف واحد ليضع كشتباناً في مكان يصعب الانتباه اليه ، بالرغم من ظهوره .

ثم يدخل افراد الطليعة ويشرعون في التفتيش والذي يرى الكشتبان يجلس بعيداً عن رفاقه ، ومن غير ان يدلهم عليه .

وعند انتهاء الوقت يطلب العريف من أول جالس ان يأتيه بالكشتبان فان فعل عد فائزاً وقام بدور المخبيء وهكذا الى ان تتمكن الاكثرية من اكتشاف الكشتبان .

حاسة الشم

استحضر اكياساً صغيرة وضع في كل منها مادة لها رائحة : بصل ، توم ، بن ، قشر ليمون الخ ...

تصف الأكياس على طاولة بحيث يكون بين الواحد والآخر

مقدار نصف متر . وعند الاشارة يتقدم كل متسابق بدوره ويشم ما فيها وبعدها يعطى له دقيقة ليسجل ما يظن انه فيها شريطة ان يذكرها حسب وصفهـــا على الطاولة . ومن يتمكن من ذكر اكثرها يربح الجائزة .

اين هذا ؟

ضع تحت انظار كشافيك عدداً من صور الامكنة التي شاهدوها في احدى رحلاتهم .. ومن يعرف اكثرها يربح الجائزة .

تقادير

لعبة ممتازة يقوم بها الكشافون في اثناء التنجيم يأخـذ كل من المتسابقين قلماً وورقة ثم يجيب على الاسئلة التي يطرحها المرشد عن المسافات من طول وارتفاع وغير ذلك مثلاً ، ما ارتفاع هـــذه الطاولة ؟ كم يصبح طولي عندما ألبس قبعتي ؟ الخ ...

والرابح هو من يجيب على اكثر هذه الاسئلة .

النقاط السوداء

يستحضر القائد لوحات من ورق مقوى رسم على كل منها ١٢ مربعاً ويوزعها على المتبارين الذين تفصل بينهم مسافات قصيرة . ثم يأخذ لوحة مماثلة ويتناول دبابيس سوداء ويغرزها في مربعات .

وعند الاشارة يتقدم المتبارون لرؤية مكانها عن بعد ووضع نقطة في المكان المماثل لها في لوحته . وبعد انتهاء اللعب يجمع القائد اللوحات ويفحصها ليعلن اسم الفائز .

وتحتاج هذه اللعبة الى حدة في البصر لان تعود الكشافين قراءة الاشياء من مسافات طويلة .

عين الفهد

يقف الكشافون على مسافات غير بعيدة من قائدهم الذي يعرض عليهم لوحة من الورق المقوى ، حاوية على بعض الدوائر السوداء المنتشرة هنا وهناك .

وبعد امعان النظر فيها مدة خمس ثوان يباشر كل منهم بنقل ما عليها الى ورقته الخاصة ، ومن يقترب من الصواب يربح .

الطائرة

ينقسم اللاعبون الى فريقين متساويين يفصل بينهما خيط ممدود عـــلى ارتفاع الوجوه – لكل فريق اربعة او خمسة لاعبين – ثم يقذف احد الكشافين طابة فتتناولها ايدي كل فريق مجربة ايصالها من فوق الخيط الى ارض المنافسين .

وهذه اللعبة تنسيه لعبة الكرة الطائرة .

انفخ

يتطلب هذا اللعب نفساً قوياً ، ودراية عظمى ويحتم على اللاعب ان ينفخ الطابة من غير ضحك او سخرية .

ينقسم الكشافون الى فريقين متساويين يقف كل منهما وراء طرف من جانبي طاولة طولها متران تقريباً ثم توضع في منتصفها طابة صغيرة – طابة بنغ بونغ – او قطعة من قطن .

وعند الاشارة ينفخ كل منهما مجرباً ان يرمي الطابة من الجهة المعادية .

رسامون

يقف اللاعبون حول طاولة وبيد كل منهم قلم وورقة ثم يبدأ

العريف برسم مصور مؤلف من خطوط متقطعة يمثل شبحاً بسيطا، ويسعى جهده في ان يكون عمله صعب التحليل . وفي هذه الحال يشاهده الرفاق ويقوم كل منهم بتقليده ، حتى اذا انتهى من تصويره جمعت الاوراق وقوبل بينهما .

تمرين ذاكرة

تظهر في هذه اللعبة طلاقة لسان وقوة ذاكرة .

يجلس الكشافون مؤلفين حلقة ويتقـــدم احدهم فيلفظ بعض العبارات التي يصعب ترديدها ، ويقلده رفاقـــه كل بدوره ومن لايتمكن من ذلك يخرج من الحلقة .

وهاك بعض العبارات التي يحسن استعمالها .

١ ــ ميبرين ميبر ميبرنا . وميبر ما ميبرنا .

٢ ــ خشبة الحبس حبست خمس خشبات وخشبة .

٣ ــ شجرة العرنكرنكبة ، سنة بتحمل عرنكرنكبة ، سنة بتحمل عرنكرنكبتين . يا هل ترى سنة اللي بتحمل عرنكرنكبة أحسن والا سنة اللي بتحمل عرنكرنكبتين ؟

اسئلة

يجلس الكشافون مؤلفين حلقة . ثم يسأل المرشد أو عريف الطليعة كلاً بمفرده سؤالا . والجواب الصحيح ينال علامة واحدة والرابح هو من يحصل على اكبر عدد من العلامات .

تتغير الاسئلة بتغير المكان والزمان . وها نحن نسرد بعضها على سبيل الذكرى :

١ ــ ما هي مواد امتحان التخصيص الاطفائي ؟

٢ – على أي خط حديدي تقع رياق ؟
٣ – متى عيد ميلاد رئيس الكشافة ؟
٤ – كيف تسافر من بيروت الى دمشق ؟
٥ – لماذا يحمل الكشافون زهرة الزنبق ؟
٦ – ما رأيت على غلاف آخر عدد من مجلة الكشاف ؟
٧ – اين يقع بيت الكشاف ؟

من قالها ؟

تمرين ذاكرة يمكنك القيام به في آخر سهرة محلية . في أثناء السهرة ، ينفرد كشاف بتدوين عدد من العبارات التي يلفظها بعض المشتركين في الحفلة . واخيراً يكتب كلاً منها على ورقة بقلم أحمر أو أزرق وبخط كبير مقروء من مسافة معينة .

وفي النهاية يعرضها على الكشافين ورقة ورقـــة ويسألهم عن قائل كل عبارة تاركاً لهم الوقت الكافي لكتابة الجواب .

شهرة

اقتطع من الجرائد او المجلات مجموعة من صور مشاهير الرجال ، والصق كلاً منها على بطاقة منمرة .

وفي السهرة اعرضها على الحضور واحـدة واحدة طالباً اليهم تسمية اصحابها فتجدهم يعرفون الشخصيات الحربية والملوك ، ورجال الحكومات والرياضيين .

البيارق السود والبيض

يقوم بهذه اللعبة اثنان ، مع كل منهما دامة وعشرة احجار ، خمسة منها سوداء وخمسة بيضاء .

فبينما يكون احدهما غافلا يقوم الاخر بوضع احجاره على دامته بطريقة خاصة ، وبعد ان ينتهي يسمح لخصمه برؤية عمله مدة ثوان معدودات ثم يترك له دقيقتين لينفذ نفس العمل على دامته الخاصة .

المومياء

لعبة مسلية ومقوية للزند ولأصابع اليد ، يجلس فيها الكشافون على شكل دائرة وارجلهم ممدودة الى مركزها حيث ينتصب احدهم بلا حراك .

وعند الاشارة يرمي بنفسه الى الامام او الى الوراء فتتقاذفه ايدي اللاعبين . ومن يوقعه يأخذ مكانه ويمثل دوره .

الحبل في العنق

تلعب في الهواء الطلق وفي داخل النادي . يشترك فيها اثنان مربوطان معاً في عنقيهما بمنديل كشفي ثم يرسم بينهما خط ، وعند الاشارة يشد كل منهما الى جهته بجربا جر منافسه .

لا يجوز ان يمس احدهما المنديل ، او ساعد خصمه ويديه . ومن يتمكن من جر صاحبه يربح الجائزة .

الباب الخامس

العاب المخيم المشتركة

●

اقبضوا على اللص

في صباح باكر ، تعلق خرقة حمراء في احد اركان المخيم او في غرفة النادي .

وفي بحر النهار يتقدم الحكم من كل كشاف ويسر في اذنه . « انتبه ان في المخيم لصاً » وفي اثناء تنقله يهمس في أذن احدهم : «انت اللص، اهرب الى المحطة، او الى نقطة معروفة تبعد عن المخيم كيلو مترين تقريباً». فيتقدم هذا من الخرقة الحمراء فيتناولها ويولي الادبار .

وما ان يشعر احد الكشافين بسرقة الخرقة حتى ينذر الرفاق فيهبوا الى مطاردة اللص. ومن يقبض عليه او يرجع الخرقة الحمراء يعد فائزاً .

الدب والبالونة

يمثل دور الدب كشاف ضخم الجثة ، مسلح بمنديل معقود في طرفه ، معلق على ظهره بالون .

وعند الاشارة يهاجمه الكشافون بمناديلهم المعقودة الاطراف

مجربين ان ينفجر البالون فيقابلهم الدب بسلاحه مجرباً ان يوقع قبعاتهم عن رؤوسهم . ومن يخسر قبعته يخرج من اللعبة اما الدب فلا يموت إلا بعد انفجار بالونه .

وهنا يجب ان يقابل الدب اعداءه وجهاً لوجه وان لا يدير لهم ظهره حتى لا تطال ضرباتهم البالون .

قران توما

يشترك في هذه اللعبة طليعتان متسلحتان بالحصى ؛ وامام كل فرد منهما قرميدة او قنينة .

يقف كل فريق وراء تحصيناته . وعند اشارة « اطلق النار » يقذف كل واحد قرميدة خصمه فان وقعت خرج صاحبها من اللعب ، ومن يثبت حتى النهاية يعلن عقد قرانه اي زجه .

مصارعة الثيران

تحتاج هذه اللعبة الى اثني عشر لاعباً يمثلون مشهدين رائعين .

الممثلون : كشاف يقوم بدور الثور ، وثان يقوم بدور مصارع الثور — واربعة يقومون بدور المحرّض وستة متسابحون بمناديلهم الكشفية .

المشهد الاول

ينطلق الثور الى الميدان المحاط بدائرة الكشافين الجالسين جنباً الى جنب . وما ان يصل الى منتصفه حتى يبادر المحرضون الى اقتلاع الاوراق المعلقة على ظهره فيثور بدوره ويهجم عليهم ومن يلمسه منهم يخرج من اللعبة .

اما بقية الكشافين فيجربون حصر محرض بالقرب من الثور وما

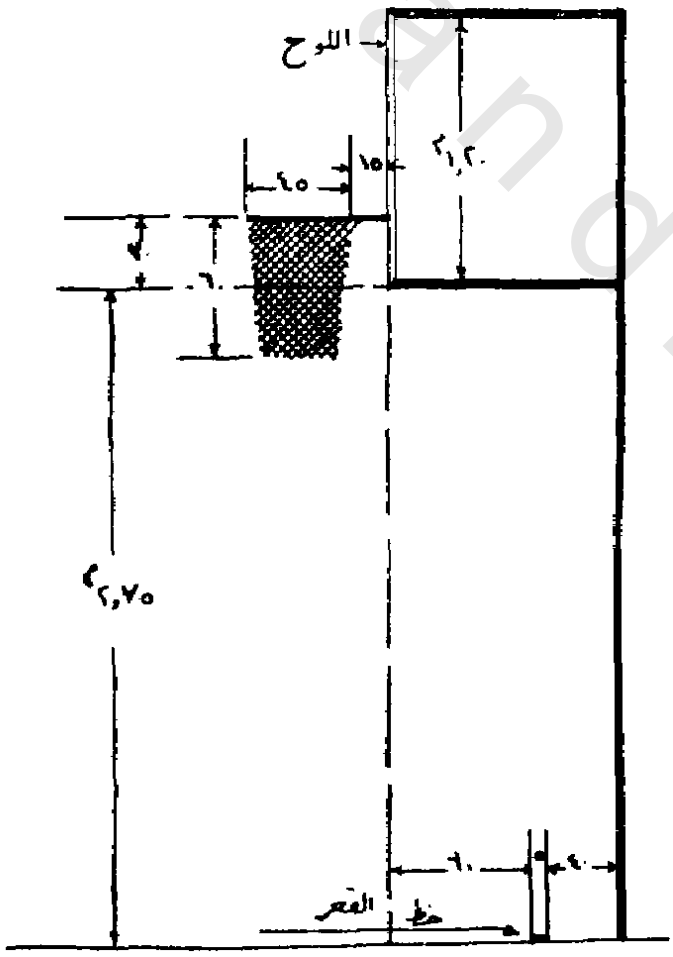
ان يوفقوا حتى يلوحوا بمناديلهم امام الثور الهائج الذي ينقض على المحرض مجرباً لمسه واخراجه من اللعبة .

ولا يحق للمحرضين الا ان يقتلعوا الاوراق ورقة ورقة .

المشهد الثاني

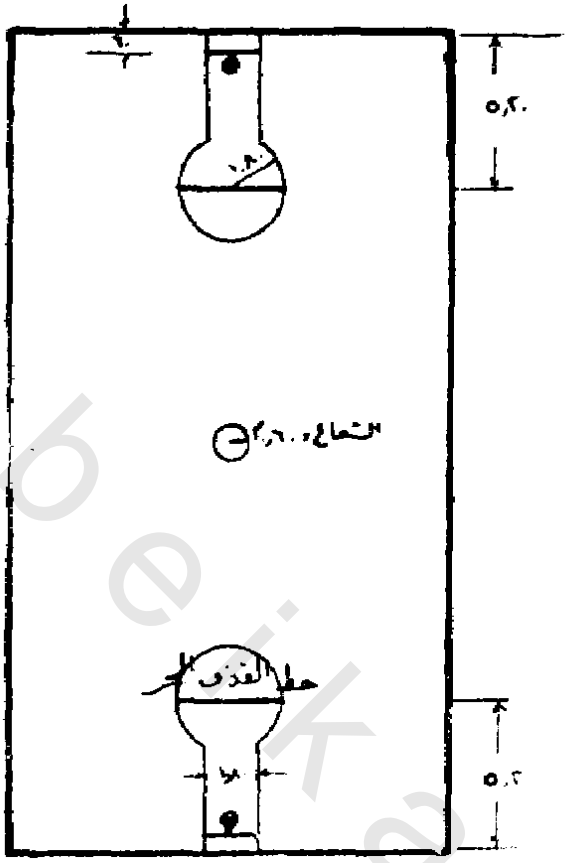
بعد اقتلاع الاوراق الخمس ، او بعد لمس المحرضين تغمض عينا الثور ويعقد حول عنقه منديل يحل بسهولة . وعندصافرة الحكم يدخل المصارع الى الميدان ويحاول ان يسحب المنديل من عنق الثور من غير ان يترك له مجالاً ليلمسه فان توفق ربح المعركة ووقع الثور ميتاً .

كرة السلة



لعبة مفيدة ومسلية ، يعرف قانونها كثيرون لذلك سنختصر شرحها . تقذف الكرة فيها باليدين ولا يحق للخصم ان يدفع خصمه بيديه ، او ان يركله برجله . ولهـا ملعب رسمي وبامكان الكشافين ان يخططوا ملعباً موقتاً في مخيمهم .

وهذا رسم يدلك على ابعاده :



١ — الملعب : طوله من ٢٦ — ٢٨ متراً، عرضه من ١٣ — ١٤ متراً ، في وسطه دائرة قطرها ٣ امتار، وفي كل منتصف طرفي طوله عامود ارتفاعه ٣ امتار في اعلاه طاوة حديدية اسمها سلة . ومن اراد زيادة ايضاح فليراجع مدرب الفرقة الرياضي .

الفرسان المخاطرون

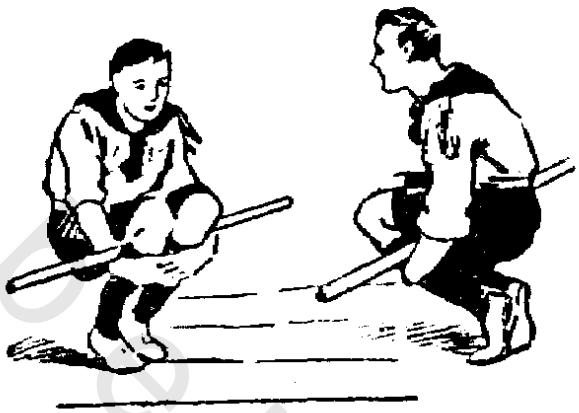
تنطلق طليعتان ، كل واحدة من جهة . وبعد مسيرة ثلاث ساعات تعودان وتقدم كل منهما تقريراً عما فعلته ، وعما شاهدته في اثناء رحلتها وبعد النتيجة ترفض الفرقة الفائزة الجائزة معلنة ان لا شكر على واجب .

اين الشمال

يوزع الكشافون الى نقط تبعد الواحدة ثلاثين متراً عن الاخرى ثم يطلب اليهم ان يضع كل منهم عصاه متجهة نحو الشمال. وبعد ذلك يحقق فيها المرشد . ومن كانت عصاه قريبة من الاتجاه الصواب يعد فائزاً .

عراك الدبكة

عراك الدبكة مشهد هزلي يضحك الحضور كثيراً والرسم الموجود ادناه يدلك على طريقة القيام بهذه اللعبة .



يعبر كل من كشافين متنافسين عصاه من بين ركبتيه ثم يشد عليها بيديه المتشابكتين كما ترى في الرسم . وعند الاشارة يقفز كل منهما من هنا وهناك ، مقترباً من خصمه مجرباً قلبه . ومن يتمكن من رمي صاحبه يعد رابحاً .

بليار المخيم

طاولة البليار عبارة عن كيس خشن موضوع في ارض مستوية وعلى اطرافه عصي كشافين .

اما الطابات فهي طابات قديمة للعبة الجولف ، يستعمل الكشافون عصيهم في قذفها .

المقعد الصغير

لعبة تحتاج الى لاعبين حذرين ، يقومون بها في غرفة او في الهواء الطلق .

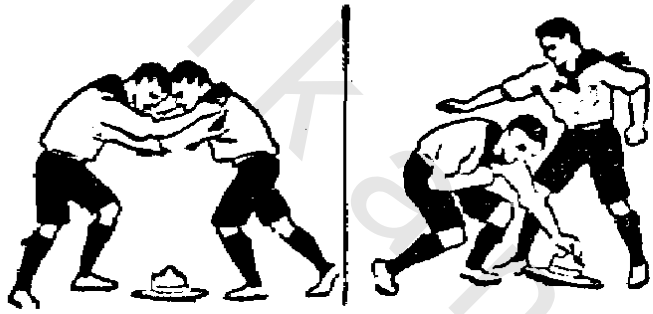
ستة ، او تسعة لاعبين يشكلون دائرة حول غرض موضوع بطريقة تسهل وقوعه عند لمسه — مقعد — طبلية — وعند الاشارة يمسك كل منهم يد جاره ويدورون بحيث يجرب كل منهم دفع

رفيقه الى الغرض المعين فان لمسه واوقعه خرج من اللعب .
تعاد اللعبة حتى لايبقى سوى لاعب واحد .

خذ القبعة

تلعبها طليعتان متنافستان

توضع قبعة على لوحة خشبية ويتقدم كشاف من كل طليعة وعند الاشارة ينحنيان فوقها ويضع كل منهما يده اليمنى على كتف خصمه الايسر . ثم يحتال كل منهما على اخذها بيده اليسرى والعودة بها الى طليعته قبل ان تطاله يد خصمه اليمنى . فان وصل غانماً ربحت طليعته والا عد مأسوراً .



وتعاد اللعبة حتى تؤسر احدى الطليعتين او اكثر من نصفها .

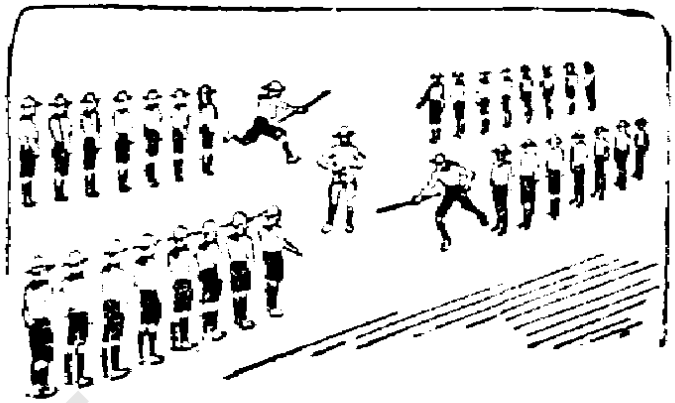
سباق البدل او « سباق العصي »

تلعبها اربع طلائع

يشترك في هذه اللعبة طليعتان ضد طليعتين — طليعتا الديك والحصان ضد طليعتي الذئب والثعلب .

يصطف افراد طليعة الديك على مسافة تبعد عشرين متراً عن حلفائهم افراد طليعة الحصان .

ويقابلهم على بعد خمسة امتار افراد الطليعتين الخصمتين كما ترى في الرسم :



يقف المرشد او رئيس اللعب في منتصف متوازي الاضلاع الذي يشكله الكشافون ، وينـــاول الى أول كشافين من طليعتين متنافستين عصا ، كما هو ظاهر في الرسم .

وعند الصفارة يسرع كل منهما الى حليفه فيسلمه العصا وينسحب فيقوم الحليف بدوره ويجري لتسليم العصا الى احد افراد الفرقـة الموالية له وهكذا حتى ينتهي اللعب فيعلن اسم الفرقة الفائزة .

الى من يلي

يشترك في هذه اللعبة طليعتان أو اكثر ، وتقام داخل النادي أو في الهواء الطلق .

يصطف اللاعبون على خطين متوازيين بينهما مسافة قدرهـــا ثلاثة امتار بحيث يكون عريف كل طليعة على رأس افراده وبيده كرة من كوتشوك ، أو قفاز ملاكمة .

وعند الاشارة تقذف الكرة من بـين فخذيه فيتناولها الذي يليه ويقذفها الى من خلفه ، وعندما يستلمها آخر كشاف يركض بها الى الامام ويسلمها الى عريفه .

والسابق هو الرابح ويعلن الفوز لفرقته .

من يأخذها ؟

فريقان متساويا العدد يشتركان في هذه اللعبة التي يستحسن فيها

ان يكون كل فريق مؤلفاً من طليعة واحدة .

واسهل طريقة للقيام بها هي ان ترصف القبعات في منتصف الساحة كما ترى في الرسم ، وان يقف المرشد في احد طرفيها .

اما لاعبو كل فريق فيقفون كل في جهة تبعد عن القبعات ٢٥ متراً

وعندما ينادي المرشد رقماً ينقض من يمثله في كل فريق نحو اقرب قبعة من المرشد محاولاً خطفها والعودة بها الى مركزه قبل ان يلمسه خصمه، فان تمكن ربحت فرقته علامة وإلا خرج من اللعب واعيدت القبعة الى مكانها .

وتنتهي اللعبة عندما يحصل احد الفريقين المتباريين على اكبر عدد من القبعات .

قاذفو القنابل

لعبة ممتازة يظهر فيها الصبر وتحتاج الى مهارة فائقة. تنقسم فيها الفرقة الى قسمين متساويين على رأس كل منهما عريف . ويتسلح كل من الافراد فقط بعصا احد اطرافها حاد لتغرس في الارض. وتمثل حياة كل منهم بمنديل معلق في الطرف الخلفي من الحزام بطريقة يسهل فيها سحبه .

وعندما يعين المرشد المكان تختار كل فرقة معسكرها الحاوي على مخابيء طبيعية، وتنصب علمها في منتصفه لتدل على مركزها وفي الليل تستبدل هذه الاعلام بقنابل .

يعلن المرشد ابتداء اللعب فيسعى كل كشاف في ان يغرس قذيفته – عصاه – في المعسكر المعاكس ، وان يربط منديله فيها. ومن يتمكن من الوصول الى هدفه يرجع حالا الى معسكره لينبيء عريفه فان نجا من لمس الاعداء سلم والا أجبر على العودة واقتلاع العصا فالخروج من اللعب .

وبعد مدة معينة يعلن المرشد انتهـــاء اللعب ويعطي كل ذي حق حقه .

النمس والارنب

لعبة لذيذة تقام في سهرة او في مخيم ، وتمثل داخل النادي وفي الهواء الطلق .

حبلان مربوطان في وتد – طول الواحد منهما ثلاثة امتار يطلب الى كشافين ان يمسك كل منهما طرف احد الحبلين – الاول يمثل النمس ويحمل في يده علبة من تنك فيها حصى ، والثاني يمثل الارنب وفي يده مخدة صغيرة يهاجم بها النمس. ثم يتقدم المرشد ويغمض عيني كل منهما وعند الاشارة يحرك النمس علبته محدثاً ضجة ويدور كما ترى في الرسم .

فيثور الارنب ويلحقه باحثاً عنه مجرباً ضربه بالمخدة وقتله. وفي الحال يحتفظ كل منهما بحبله مشدوداً حتى يتحاشيا الخطوات الخاطئة.

لعبة المحابس

تنمي قوة الملاحظة ، وتحتاج الى خفة ومهارة . ويقوم بها اثنان مع الاول اثنا عشر محبساً مصنوعة من حبال ، قطر الواحد من ١٠ — ١٥ سنتيمتراً . ومع الثاني عصا لالتقاط المحابس .

وعند الصافرة يباشر الاول بقذف محابسه الواحد تلو الآخر ، وعلى الثاني ان يلتقطها بعصاه . والسرعة في القذف واجبة حتى تظهر خفة اللاقط ومهارته وانتباهه .

لا يحق للقاذف ان يقترب من رفيقه اكثر من ثلاثة أمتار وبامكانه ان يقذف المحبس الى اية جهة اراد .

صيد الحمام

يتجمع الكشافون ضمن مربع كبير مرسوم في ساحة ويتخلى عنهم كشاف واحد متسلح بطابة يصطاد بها الحمام .

وعند الاشارة ينطلق الحمام من مكان الى مكان فيطلق الصياد طابته ويتحاشاها من في القفص بقفزة ، او انحناءة . ومن تصيبه يخرج من اللعب وينضم الى الصياد ، ليساعده في اعادة الطابة اليه.

وبعد قتل كثيرين يصبح الموقف دقيقاً وعلى الصياد ان يحسن الاصابة .

وتتمكن طليعتان من القيام بهذه اللعبة حيث يمثل العريف الصياد . فان ربح عدت طليعته فائزة .

حارس الكرة

تلعب في مكان مكشوف

يتمركز كشاف في بقعة ، وينتشر رفاقه في حرجة مجاورة .

وعند الصافرة يضع المرشد كرة قدم داخل البقعة فيتناولها الحارس ويقذفها في الحرجة ثم ينطلق مفتشاً عن فريسة . فان شاهد احد الكشافين انقض عليه واسره ، وفي اثناء المطاردة يقوم احد المختبئين بقذف الكرة واوجاعها الى مكانها الاول فان نجـــح صفر المرشد فيضطر المطارد الى العودة الى مركزه وقذف الكرة ثانية الى الحرجة وفي هذا الوقت يغير كل كشاف مخبأه تضليلاً للخصم .

اما الاسرى فيخلعون مناديلهم ، او يربطون في سواعدهم محارم بيضاء ويساعدون الخصم في مطاردة المختبئين واسرهم . ولا يحق لهم ان يلمسوا الطابة ، وعليهم ان يسرعوا الى المركز عند سماع الصافرة ولا يخرجون منه الا بعد قذف الكرة الى الحرجة . وآخر مقبوض عليه يعد رابحاً .

فرسان الخابية

هي احب لعبة الى كشافي اميركا . ابتكرها السيد ارنست تومبسون رئيس الكشاف الاميركي .

يمتطي كل من كشافين خابية او برميلاً ويتسلح بقصبة فارسية في طرفها قفاز ملاكمة .

وعند الاشارة يتلاكمان بالقفازين ويجرب كل منهما ان ينزل خصمه الى الارض .

التوازن

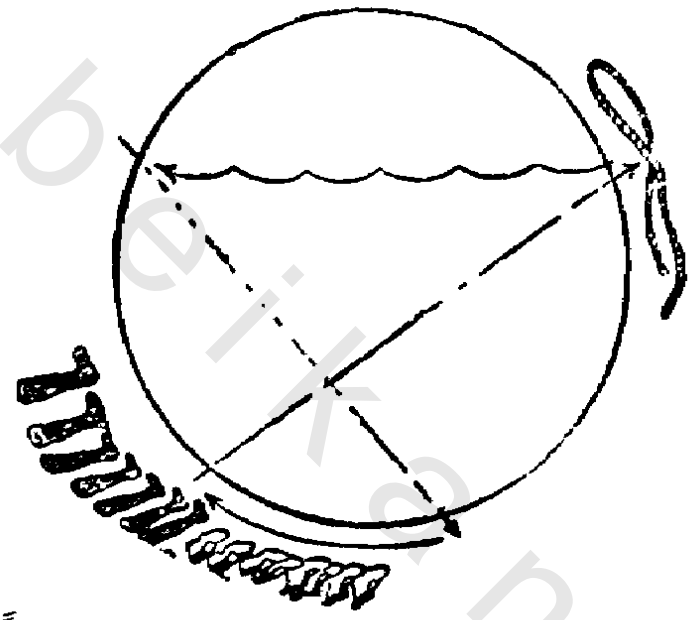
يصطف اللاعبون ويبد كل منهم عصا كشفية ولوحة صغيرة . وعند الاشارة يضع كل منهم لوحته على رأس عصاه وينطلق مجرباً

الوصول بها الى نقطة تبعد خمسين متراً .

ان الذين يصلون قلائل ، ولذا كان المشهد مسليا جداً .

سباق حواجز مبتكر

هذه لعبة حواجز تدفعنا الى ابتكار حواجز موافقة ومضحكة.



وهاك طريقة مسلية للقيام بها .

تنصب خيمة مستديرة كما هو مبين في الرسم يزحف من تحتها المتسابقون للوصول الى الاغراض الموجودة في الجهة اليمنى منها ، ومن ثم يرجع كل منهم ويبدء احد الاغراض زاحفاً الى المكان الموجود فيه الحبل .

اليانصيب

يظهر لنا هذا الرسم طاولة رسم عليها دوائر مختلفة . وعند الاشارة يتقدم اليها اللاعبون واعينهم مغمضة ، من مسافة خمسة وعشرين متراً .

ولا يحق لاحدهم ان ينطلق من مكانه قبل ان يدور حول نفسه ثلاثاً ثم يتجه نحو الطاولة ليضع اصبعه عليها فان اصاب دائرة ربح علامة والا ضاع تعبه .

يتمكن كل من اللاعبين من

الدوران حول الطاولة ووضع اصبع مرات يتفق عليها . ومن يحصل على اكبر مجموع يربح الجائزة .

لمن الفوطة ؟

فريقان – في كل منهما ثمانية كشافين – يقفان في صفين متقابلين تفصل بينهما مسافة خمسين متراً . وفي منتصف هذه المسافة تغرس عصا في رأسها فوطة وبقربها حكم اللعب .

وعند الصافرة يتقدم كشاف من كل فريق مجرباً خطف الفوطة والعودة بها سالماً الى معسكره ، فان نجا عد خصمه مأسوراً ، وان لمسه الخصم قاده اسيراً الى رفاقه .

ويبقى اللعب حتى يؤسر أكبر عدد من احد الفريقين .

الملك المعزول

لعبة هزلية مضحكة تحتاج الى دلو ، وطابة ولوحة خشبية طولها خمسون سنتيمتراً تقريباً .

عدد اللاعبين غير محدود ، يسمى احدهم ملكاً فيستوي على عرشه – الدلو المقلوب – ويبتعد الباقون عنه ، وعند الاشارة يقذف كل منهم بدوره الطابة مجرباً اصابة الدلو الذي يدافع عنه الملك بلوحته الخشبية .

فان اصاب احدهم الهدف ، او اختل توازن الملك فان الملك يخسر هيبته ويعزل ثم يستبدل عن قذف الطابة .

وعلى كل لاعب ان يقذف الطابة من الجهة التي ارسلتها اليه لوحة الملك .

الباب السادس

●

العاب واكبي الدراجات

لقد مر معنا عدد كبير من الالعاب التي يتمكن واكبو الدراجات من القيام بها مثل سباق البدل والقيافة وغيرها .

ده وايت

يشترك في هذه اللعبة اربع طلائع ، او اربعة اقسام متساوية القوى . تمثل احداها ده وايت والثانية الحفراء وما بقي رجال اسعاف تحت امرة كيتشنر .

يختار المرشد ثلاث نقط ويستحسن ان تكون ثلاث قرى يحرس كلا منها خفيران .

وهدف ده وايت تدمير اكبر عدد ممكن من القرى فما ان تدخل قرية حتى يغادرها الخفيران خوفاً من العدو الغفير. فيتناول احدهما دراجته وينطلق باحثاً عن رجال الاسعاف الذين يهبون الى نجدته ، اما الثاني فانه يبقى مراقباً حركات العدو لارشاد رجال الاسعاف الى المكان المهدد .

ويكون الخفيران عرضة للأسر اذ يتمكن اثنان من رجال

ده ويت من اسرهما . وتبقى مدة الحصار نصف ساعة يعلن بعدها خراب القرية ، اما اذا وصل رجال الاسعاف فانهم يخلصونها من ايدي ده ويت .

وللتخلص من رجال الاسعاف فان افراد ده وايت يتوزعون في طرق مختلفة تقودهم الى القرية المهددة .

اللص الهارب

اقسم اللاعبين الى فريقين متساويين وضع على رأس الفريق الاول رئيساً قديراً واعلمه ان فريقه موجود في ارض الاعداء وعليه ان يكون حذراً ، واخبره ان هنالك عدداً من الاعداء الراكبي الدراجات سيجتاحون هذه الارض .

وعند الاشارة يكمن الفريق الاول في مكان قريب من الطريق التي سيسلكها العدو .

اما الفريق الثاني فيقسم الى قسمين متساويين ايضاً يركب احدهما الدراجات ، ويذهب الآخر في اتجاه آخر بعد ان يعرف شيئاً عن الكمين ويجرب اكتشاف المكان المعد للايقاع براكبي الدراجات. فان نجح ارشد راكبي الدراجات الى الطريق الصواب واوقع افراده في شراك العدو .

لايخرج المأسورون من اللعب انما يلتحقون بالفريق الآسر .

مطاردة قطاع الطرق

تحدد ارض اللعب بطرق وممرات طولها من خمسة الى ستة كيلومترات . ثم تتقدم طليعة تحت امرة عريف قدير لتطارد قطاع الطرق .

اما قطاع الطرق فهم افراد طليعة ثانية يتفرقون في الطرق والممرات حيث يجرب كل منهم التخلص من الاعداء قبل ان يقع في أي كمين .

كمـــين

اقسم اللاعبين الى فئتين متساويتين ثم ارسل احداهن لتكمن في الطريق وتنصب شركاً للثانية وبعد عشر دقائق ينطلق افراد الفئة الثانية يتقدمهم المستطلعون ، فان اكتشفوا الكمين تبادلوا الادوار .

وهذا التمرين مفيد جداً يمكن القيام به في أمسية جميلة يظهر فيها قصر الطريق لكثير من اللاعبين .

مطاردة الجواسيس

يشترك في هذه اللعبة جاسوسان وطليعة للمطاردة .

يهرب راكبا دراجتين من المركز العام ، وبعد مسيرة ٨٠٠ متراً يباشران بوضع آثار تدل على الطريق التي سلكاها . وهـــذا العمل يشغلهما وقتاً كبيراً يسمح للمطاردين بالالتحاق بهما . ولما يجدا نفسيهما في خطر يختبئان ، وينتهزان فرصة مرور المطاردين . فان خلت الطريق منهم تقدم الجاسوسان من دراجتيهما وعادا الى المعسكر . فان تمكنا من الوصول قبل ان يراهما المطاردون ربحا المعركة .

الباب السابع

العاب المدينة

●

مطاردة

يجتمع افراد الطليعة في احد شوارع المدينة التي لا يكثر فيها ازدحام الناس . ثم يعين القائد طريدة — كشاف — تفر من وجه الصيادين .

وعند الاشارة يختبيء افراد الطليعة ما عدا اثنين يتبعان الهارب عن كثب لمعرفة الطريق التي سلكها. وبعد ثلاث دقائق يرجع احدهما لينبيء الرفاق ، اما الآخر فيتمم عمله بدقة وانتباه ، تاركاً وراءه بعض الآثار. وما ان يصل الخبر الى قائد الطليعة حتى يأمر بالمطاردة وتتبع الآثار . فان تمكنوا من القبض على الهارب ضمن مدة معينة ربحوا المعركة والا خسروها واعلن فوز الهارب .

وللحيلة دور هام في هذه اللعبة .

تتبع الأثر

ينطلق ثعلب — كشاف — على دراجة ، او مشياً على الاقدام ومعه كمية من الذرة الصفراء او من قشر الجوز ليترك منها آثاراً

ترشد طليعة تطارده . وبامكانه ان يستعمل الطباشير ليرسم بعض الرموز، على حائط او جذع شجرة وعند الاشارة يطارده الكشافون ويمحون الاثار التي يمرون عليها .

ولتسهل مهمة المطاردين، يترك الثعلب رموزاً واشارات ظاهرة لا عوج فيها ولا ابهام .

واحد ضد الجميع

ينتخب كشاف يعرفه اللاعبون ، وينطلق من نقطة تبعد عن النادي ثلاثة كيلو مترات ويستحسن ان يكون لها اتصال بالنادي.

يغادر هذا الكشاف مركزه باكراً ، ويحرب ان يعود الى النادي من غير ان يصدفه الاعداء ، وبمدة معينة .

اما الباقون فيتحينون الفرص للقبض عليه ، فيراقبون الممرات والمنعطفات شريطة ان لايقتربوا من نقطة الانطلاق وعلى الهارب ان يكون يقظاً ، محتالاً . فيقف في منتصف ممر ، على رصيف وذلك تضليلا للمطاردين ، غير انه لا يحق له الاختفاء في سيارة أو عربة .

ومن يصادفه ويعرفه ، يتقدم منه قائلا : « مرحبا » . فينقاد اليه الثعلب ويسير وراءه حتى ينتهيا الى النادي .

جامع الامضاءات

تعين مراكز في شارع مزدحم بالمارة، وفي كل مركز كشاف يحميه. ثم يطلب الى اثنين القيام بدور جامع الامضاءات وعلى كل منهما ان يتوصل الى حارس كل مركز من غير ان تعترضه طليعة الدفاع، فان تمكن من ذلك طلب الى الحارس ان يوقع على ورقة

معـه ، وانتقل الى حارس آخر وهكذا حتى يتم اللعب .

وعلى طليعة الدفاع ان تعرقل مسعاهما ، وتجرب ان تحول بينهما وبين الوصول الى بغيتهما . امـــا الحراس فيتمكنون من مراسلة بعضهم باشارات تدل على قرب المهاجم او بعده . وهـــاك بعض الامور التي تستحسن مراعاتها .

١ ــ لا يحق لاحد ان يختبيء في مخزن ما .

٢ ــ يحق لكل لاعب ان يبحث عن ملجأ طبيعي في الشارع .

٣ ــ تعين حدود المراكز .

٤ ــ عندما يتمكن جامع الامضاءات من الدخول الى مركز والحصول على امضاء يعتبر من فيه خاسراً ولا يحق له متابعة العمل او الانتقال الى اي مركز .

في الطريق

يتجمع الكشافون في نقطة معينة ، وينقسمون الى فريقـــين متساويين يسير كل منهما على رصيف احد الشوارع ويلتقيان في نهايته ثم يتبادلان الارصفة ويعودان الى مركزهما .

وفي اثناء السير ، يسجل كل كشاف ما يراه من اخطاء ، ومما يثير فضوله .

وبعد العودة يجمع الحكم الاوراق ويحقق فيها ثم يعلن النتيجة .

مشاهدات

تنمي هذه اللعبة قوة الملاحظة وتعود الكشافين تسجيل كل ما يشاهدونه .

يتقدم المرشد على رأس فرقته ، ويعلمهم انه نثر بعض الاغراض في امكنة مختلفة . وما ان يصل الى مكان ما حتى يطلب اليهم ان يتفرقوا ويبحثوا عن الاشياء . فينطلقون باحثين هنا وهناك حتى اذا رأى احدهم شيئاً اسرع الى قائده واخبره عنه ، والرابح هو من يدل على اكبر عدد من هذه الاغراض المعينة .

وهاك لائحة ببعض الاشياء التي يستحسن استعمالها عود ثقاب — ريش عصفور — حذاء — نعل حصان — دوري — مدخنة متداعية — بلاطة مكسورة الخ ...

اعلانات

يصدر الامر الى اللاعبين بالاتجاه الى مكان فيه لوحة اعلانات حيث يقفون امامها دقيقة واحدة ويتأملون ما كتب عليها وبعدها يعودون الى مركزهم فيسلم القائد كلا منهم قلماً وورقة ويطلب اليه ان يدون ما يتذكر انه قرأه في اللوحة .

واجهات

تنمي هذه اللعبة الذاكرة وقوة الملاحظة .

يقود المرشد او عريف الطليعة كشافيه الى شارع فيه ستة مخازن لمشاهدة واجهة كل منها مدة نصف دقيقة . ومن ثم ينتقل بهم الى مسافة بعيدة ويعطي كلا منهم قلماً وورقة ليكتب عليها ما يتذكر انه شاهده في احدى الواجهات والرابح هو من يتمكن من كتابة اكبر عدد ممكن من الاشياء المعروضة في لواجهات .

المراقب

كم من كشاف يفتخر بقوة ذاكرتـه ، وبقوة ملاحظته المتين تعودانه مراقبة حتى احقر الاشياء!

يجتاز كشاف احد الشوارع فيرى فيه مايثير فضوله من سيارات مسرعة ، واعلانات معلقة في الجدران ، واولاد متسولين. الخ... وبعد ان يبتعد عن هـذا الشارع يتناول قلمه وورقته ويباشر في تدوين ما يتذكر انه رآه في طريقه .

الباب الثامن

العاب لبنة

●

المدخن الهارب

بقلم : برسي هيل

يهرب مدخن من السجن، وهو مدمن همه الاول ان يحصل على مؤونة كافية من اللفائف .

وما ان يصل الى غابة حتى يجلس نافثاً دخان لفائفه فيعلم الكشافون به وينطلقون للبحث عنه من غير ان يحدثوا ضجة .

وبما ان الظلام حالك، فان الهارب يشعل كل ثلاث دقائق عود ثقاب، والذي يشاهد النور ينبيء رفاقه فيتجهون نحو المكان الذي برق منه النور واختفى. فان وصلوا اليه كان به والا احتال الهارب وتمكن من التخلف وراءهم حيث يبادر الى اشعال النور فيضطرهم الى العودة والتفتيش عنه .

ويستحسن ان يكون مع المدخن صافرة ، حيث يصفر حينا ويولع عود ثقابه ثانية .

ولا بد لمتتبع آثاره من ان يكون مرهف الحس قوي السمع، حاد البصر .

المكان المحصن

تختار مدينة أو قرية يحرسها كشافون موزعون توزيعاً فنياً . وما ان يستلم كل مركزه حتى ينسحب خائن ويتقدم من طليعة عدوة لارشادها الى مواطن الضعف في المكان المحصن ، وادخال الاعداء فرادى او مجتمعين .

وفي هذه الحال يتنبه المدافعون ، فيتطلعون الى الاعداء منتظرين قدوم احدهم لالقاء القبض عليه وسجنه . ومن يتمكن من دخول القلعة يساعد رفاقه اما الأسرى فلا يتمكنون من القيام بأي عمل .

شم الأثر

من الاهمية ان يتبع كشاف اثراً وهو مستعين بحاسة شمه !

تهيء احدى الطلائع مخيماً ليلياً في مكان ما . ثم تجلس مطمئنة البال وتطبخ طعامها . وما هي في هدوئها الشامل حتى يعكر صفوها الحارس اذ ينبئها ان هنالك حركات مشبوهة ، فتسرع الى اطفاء النار المتصاعد دخانها . ويأمرها القائد بان تبقى بلا حراك .

وعندها يتقدم مقتفو الاثار مستعينين بحاسة الشم .

نار الجن

نحن في الخارج والليل مظلم

يتجه كشافان الى ناحية معينة ، ومعهما قنديل مضاء . وما يمضي عليهما دقائق حتى تنطلق الفرقة باحثة عنهما . وعلى حامل القنديل ان يظهر النور مرة في كل دقيقة اما رفيقه فيساعده على

اجتياز الامكنة الوعرة . فان تمكن القوم من اسر حامل القنديل هرب رفيقه واختلط بالمطاردين ليغتنم فرصة ينقذ بها الاسير . وهنا يستعمل الشاردان اشارات متفق عليها .

أين هو ؟

لعبة تفيد السمع والبصر

في ليلة حالكة الظلام يبتعد كشاف عن رفاقه، ومعه قنديل. وما ان يسمع صافرة القائد حتى يقف بلا حراك رافعاً قنديله ليرى الرفاق النور في مدة لاتزيد على خمس ثوان ينقطع بعدها كل حسّ واثر . وعلى الكشافين ان يتجهوا نحو المكان الذي يظنون ان النور قد صدر منه ، واول من يعثر على الهارب يربح الجائزة .

خضراء الليل

يتمركز عدد من الكشافين في نقاط مختلفة تبعد كل منها ٤٠٠ متر عن النادي ومع كل فريق قنديل يظهر نوره تارة ويخفيه اخرى . ثم يسعى عدنواء — كشاف — في الاتصال بهم على ان يبقى نور قنديله ظاهراً للعيان .

وبعده يتقدم المستطلعون ، وهمهم القاء القبض على الخضراء فالعدّاء . وعندها يلزم الخضراء الصمت فلا يكلم احدهم الآخر . وما يصل العداء الى فريق الخضراء حتى يأمرهم باطفاء قنديلهم والعودة سريعاً الى النادي وهكذا حتى ينتهي الى آخرهم فيعود معه . فان تمكن الجميع من العودة سالمين ربحوا المعركة والا تمكن المستطلعون من القاء القبض على اكثرهم . ولا يجوز للمستطلع ان يقترب من النادي بل يعسكر في نقطة تبعد عنه مقدار ١٠٠ متر .

الباب التاسع

العاب شتوية

●

مطاردة رجل في سيبيريا

المكان : أرض مغطاة بالثلوج .

اللاعبون : كشاف هارب ، تطارده طليعة .

السلاح : كتل الثلج .

يشرد كشاف في تلك الاصقاع فتقتفي آثاره طليعة تتقدم حذرة ، ويتحاشى افرادها قذفات الهارب الذي يضللهم احياناً بالصعود الى الشجرة .

يتغلب الكشافون عليه ان اصابوه ثلاث مرات ، وينتصر عليهم ان تمكن من اجتياز المنطقة المعينة والرجوع الى المكان الذي هرب منه من غير ان يصاب .

رحلة الى القطب الشمالي

المكان : ارض تكسوها الثلوج .

المعدات : زلاجات ، ادوات كشفية .

يتقدم مستكشفان ، وبعد مسيرهما كيلومتراً واحداً تقفو الزلاجات آثارهما وفيها الطعام والذخائر . وعند الالتقاء يباشر الجميع بحفر مغاور في الثلج تسقف باغصان الشجر .

قلعة من ثلج

المكان : ارض رحبة الارجاء تكسوها الثلوج .

اللاعبون : طليعتان كشفيتان .

السلاح : الثلج .

تبني طليعة قلعة من ثلج لها فجوات للاستطلاع ثم تتحصن فيها. وبعدها تهاجمها طليعة اكثر منها عدداً . فيتراشق الخصمان ، ومن تصيبه شظايا الثلج يخرج من اللعب. والرابح هو من يصمد حتى النهاية.

صيد الثعلب

المكان : ارض واسعة مغطاة بالثلوج .

اللاعبون : ثعلبان — كشافان — شاردان يطاردهما الرفاق .

يشرد كشافان في هذه الارض ويتحاشيان آثار المـــارة ، والاقتراب من طريق مسلوكة . ولهما ان يتخذا اي حيـلة للتستر والاختفاء (التسلق الى شجرة، الى جدار، تغيير الاتجاه، القفز.. الخ)

ثم يعطى للكشافين مدة ساعة لاقتفاء آثارهما . فان ألقوا القبض عليهما ربحوا المعركة والا عاد الشاردان الى النادي وهما منتصران .

الى القطب

المكان : ارض ثلجية .

الراحلون : بعثتان متنافستان .

يتقدم من كل بعثة مستكشف ، وينطلق الاثنان معاً تاركين وراءهما آثاراً ورموزاً تدل على الطريق التي سلكاها .

تفتقد كل فرقة مستكشفها فلا تجده ، فتقفو آثاره . والبعثة السابقة تحتل المكان المعين وتتحصن ضمن دائرة مصنوعة من عصي

مغروسة عامودياً وفي وسطها يخفق علم الفرقة المحتلة .

وما ان تطل البعثة الثانية حتى يتراشق الجمعان بالثلج — اصابة العصا كاصابة شخص — فان انتصر المهاجمون ادعوا اكتشاف القطب .

اما المستكشفان فيعتبران حكمي اللعبة .

اقفز او مت

اللاعبون : عدد من الكشافين

ادوات اللعب: حبل طوله ٥ او ٨ أمتار ، يربط في احد طرفيه كيس من الجلد او القماش فيه كمية من رمل .

يشكل الكشافون حلقة والمرشد في وسطها وبيده طرف الحبل الممدود . يبدأ اللعب فيدور المرشد ، ويتحاشى الكشافون الحبل الدائر بالقفز من فوقه. ومن يمسه الكيس أو الحبل يخرج من اللعب.

الحية تنسل من ثوبها

يقف الكشافون في نظام الفرد ثم ينحني رقم ١ الى الامام ويدخل يده اليمنى من بين فخذيه فيمسكها رقم ٢ بيده اليسرى ويدخل يده اليمنى بين فخذيه وهكذا دواليك .

يبدأ اللعب فيمر رقم ١ من فوق رقم ٢ ، ورقم ٢ من فوق رقم ٣ حتى يصبح الاول في الذنب. وتحتاج هذة اللعبة الى تمرين ومرونة .

كرة البدل

المتبارون : طليعتان تشكلان خطين متوازيين .

يتناول رقم ١ من كل طليعة كرة ويعدو بها الى مكان معين ثم يقذفها الى رفيقه رقم ٣ وهكذا حتى ينتهي اللعب . والطليعة التي تسبق رفيقتها تربح الجائزة .

الباب العاشر

العاب بحرية

●

مهربون

المكان : مخبأ يبعد ٥٠ متراً عن الشاطيء .

المهربون : كشافون .

نوع العمل : نقل بضاعة من الشاطيء الى المخبأ .

الحدود : شاطيء ، او فسحة من ارض تحرسها طليعتان .

يضع المهربون بضاعتهم بين الصخور ثم يقوم احدهم بنقلها الى المخبأ ، تاركاً وراءه بعض الآثار وما ان يراها حارس حتى ينبىء رفاقه فيهبون الى مطاردة الشقي والقبض عليه قبل الوصول الى مبتغـــاه .

ويحق للمهربين أن يضللوا المطـاردين ويبعدوهم عن مكان البضاعة فان تمكن الحراس من القاء القبض على البضاعة كان بـه والا اوصلها المهرب سالمة .

جزيرة الكنز

خبأ رجل كنزاً في احدى الجزر ، ورسم للمكان تصميما حتى

لايضيع . ثم وضع التصميم في مكان قريب من الشاطيء .

وبعدها تبحر طليعة وتصل الى شاطيء الجزيرة فتبحث عن التصميم وما ان تجده حتى تفتش عن الكنز فتعثر عليه ، وتخبئه مع التصميم وتعود تاركة بعض الآثار .

وبعد ان تصل الى المركز تبحر طليعة ثانية حتى تنتهي الى الجزيرة فتجد بعض الآثار المتروكة فتستدل على المكان وتخرج الكنز والتصميم معاً .

قرصان البحر

تلعب في الليل وفي النهار

ينقل القرصان بضائعهم الى مخبأ معروف بصخرة القرصان ثم يبحرون هرباً . فيطاردهم عدد كبير من حراس الشواطيء يتغلبون عليهم ويلقون القبض على البضاعة .

صيد الحوت

الحوت : قطعة من خشب ، احد اطرافها مدهون باللون الأسود ، وفي الطرف الآخر ذنب .

المطاردون : طليعتان كل واحدة في زورق يبعد عن الآخر كيلومتراً ، او كيلومترين .

الهدف : يضع الحكم الحوت في منتصف المسافة التي تفصل الزورقين .

وعند الاشارة يجذف كل من الفريقين المتنافسين ، والسابق يربط الحوت بحبل ثم يعود مسرعاً والحوت من ورائه وعندها تزداد سرعة

الزورق المنافس فيرمي كشافوه شباكهم الى الحوت ويدورون مسرعين وهنا تكون المعركة مسلية ، اذ يجرب كل من الفريقين ان يسحب خصمه . وتحتاج هذه اللعبة الى انتظام وهدوء ، والى تنفيذ اعمى لاوامر الربان . ولا يجوز لاي لاعب ان يمس الحوت بيديه .

رياضة بحرية

من الالعاب البحرية المفيدة والمسلية :

١ — الواتر بولو : كرة الماء : اذا لم يتمكن اللاعبون من احضار كرة اللعب الرسمية فانهم يتمرنون بأي كرة كوتشوكية كانت .

٢ — سارية كوكان : تسلق السارية : تنصب سارية مدهونة بمادة دهنية ، وفي رأسها جائزة . ويجرب كل كشاف تسلقها ، ومن يتمكن من الوصول الى الجائزة فانه ينزلها ويأخذها .

٣ — التوازن : يمتطي كل من كشافين متن لوحة خشبية او متن حسكة ، ثم يتدافعان مجرباً كل منهما رمي خصمه الى البحر .

٤ — ومنها ايضاً : السباق سباحة ، القفز ، والغطس .

الباب الحادي عشر

العاب السامري

●

الجرحى

تروض هذه اللعبة الكشافين ، وتمرنهم على نقـــل الجرحى واسعافهم بسرعة ودقة .

على مسافة ٥٠ متراً من المخيم فريق من الجرامیـــذ مربوطو الايدي والارجل ، وكلهم في حالة غيبوبة .

يصطف المتبارون متجهين نحو الجرحى ، وما ان يدعوهم المرشد الى الاسراع ونقل الجرحى حتى يبادر كل منهم ويسعى في نقلهم — بامكان اللاعب ان يفك عقد الجريح من غير ان يستعمل موسى او خلافها ، ولا يجوز للجرحى ان يساعدوا المسعف باعتبارهم مغمى عليهم ، لا حراك بهم —

ومن يتمكن من نقل اكبر عدد ممكن يربح الجائزة . وفي هذه الحال يلاحظ المرشد الحركات حتى لا يخرج احد اللاعبين على قواعد اللعب .

بطل الاسعاف

افراد المخيم في فرح شامل . يتقدم رسول من عريف الطليعـة

ويهمس في اذنه ما يلي: بينما كان العدو يطاردني ، شاهدت رفيقاً لنا مطروحاً على الارض، ولم اتمكن من مساعدته. عندها يطلب عريف الطليعة كشافاً متطوعاً للبحث عن الجريح والاتيان به باسرع ما يمكن، فيتقدم بطل الاسعاف ويهب الى انقاذ الجريح وما ان يغادر المخيم حتى ينقلب عليه كل من في المخيم فينتشرون لألقاء القبض على المنقذ والجريح معاً ، وهنا تظهر براعة البطل ، فيخفي الجريح ويتحاشى رؤية اثنين من الاعداء حتى يفلت من الاسر .

اذا كان عدد الكشافين كبيراً فان اثنين او ثلاثة يقومون بدور البطل .

المعسكر المشؤوم

تتلقى احدى الطلائع الاوامر بالاتجاه نحو مخيم معين وما ان تصل اليه حتى ترى الفوضى مسيطرة : الخيم مقوضة مبعثرة ، هذا جسم مطروح تحت خيمة وعلى جسده ورقة كتب عليها: « اصابته رصاصة في رأسه فمات » ، وبالقرب منه رجل آخر كتب على ورقته : « مكسور الفخذ » وعلى مسافة منه مصاب آخر مغمى عليه من كثرة النزيف .

عندها يباشر الكشافون بالاسعاف ، فينقلون من كسرت رجله الى الخيمة ، ثم يقومون بالتنفس الاصطناعي لأنقاذ المغمى عليه ولكنه يموت متأثراً بجراحه ونزيفها .

وفي هذه الاثناء يعثر الحارسان على طريح آخر مغطى بمنديله فيتقدمان نحوه ويرفعان الغطاء فيجدانه حياً قد استعمل هذه الحيلة للنجاة .

حقاً انها لعبة تسلي الكشافين وتفيدهم في آن واحد .

جراح

يقف الكشافون في صفين متقابلين ، وتطلق عليهم فريق اول وفريق ثان .

الفريق الاول هم الجرحى . الذين يصيحون مثلاً جرحنا في اصابعنا ، وعلى كل من الفريق الثاني ان يبادر الى اسعاف من يقابله ومن يتأخر ، او لا يتمكن من الاسعاف يخرج من اللعبة .

وما ان ينتهي الاسعاف حتى يصيح افراد الفريق الاول ايضاً : كسرت ارجلنا ، فيبادر الباقون الى المساعدة وتضميد الجراح وجبر الكسر ، وهكذا حتى لا يبقى في الميدان الا كشاف اشتهر بالاسعافات الأولية .

فرسان الاسعاف

الخيل : يقوم كبار الكشافين بدور الخيل .

الفرسان : كشافون صغار على ظهر كل منهم ورقة كتب عليها نوع من الجروح ، وبيد كل منهم عصا وتعلق محابس على بعد ٥٠ متراً .

تقف الخيل ، وعلى ظهرها الفرسان ، في خط مستقيم ، وعند الاشارة يتسابق الجمع الى مكان المحابس حيث يجرب كل راكب أخذ المحبس بعصاه ، فان نجح تابع جواده السير الى مكان معين حيث ينزله ويقرأ الورقة المعلقة على ظهره ثم يقوم بالاسعافات اللازمة . والسابق ينال الجائزة .

واذا لم يتمكن احد الفرسان من تعليق المحبس فان الجواد

يعود به الى نقطة الانطلاق ويعيد الكرة ثانية .

مستشفى المخيم

المكان : ساحة فسيحة .

اللاعبون : فريقان من الكشافين يمثل الاول منهما الهدف ويضع كل من افراده شارة على كتفه كتب عليها احد انواع الجروح . ويمثل الفريق الثاني دور القاذف .

ادوات الاسعاف : قطع خشبية ، وضمائم .

يقف ابنـــاء الفريق الاول في صف مستقيم ، ويبتعد عنهم القاذفون ٢٥ متراً وعند اشارة الحكم يتقدم القاذفون واحـــداً واحداً ، لاصابة الهدف ، فان اصابت الطابة احـــد ابناء الفريق الاول خرّ صريعاً واسرع قاذفـه الى اسعافه بعد اعلان الحكم نوع الجرح .

وعندها ينتبه الجرحى الى الاسعافات ، فان اخطأ الطبيب عاد المريض الى الساحة ، وهكذا حتى ينتهي اللعب .

مستشفى فرنسي انكليزي

يحمل اللاعبون شارات كتب عليها بعض الجروح ثم ينقسمون الى فريقين ــ فرنسا ، انكلترا ــ وعلى رأس كل منهما رئيس له صلاحيات محدودة .

وعند الصافرة يفترقان ومع كل منهما عدد من الاغراض يوازي عدد الافراد : عصي ، علبة كبريت فارغة ، منديل الخ ... وما ان يبتدىء اللعب حتى يجرب كل منهم اختلاس شارة خصمه فان

تمكن من اسره قاده الى معسكره وسجنه .

لايحق للرؤساء الاشتراك في اللعب ، وانما يعدون الشارات المفقودة .

وبعد صافرة الانتهاء يعد كل فريق شاراته ويعلن اسم الفائز .

سلطة مستشفى روسي

توضع اغراض مختلفة على طاولة : ورق لعب لصنع صناديق ، دبابيس ، فلين الخ . . وعلى طرفيها المتقابلين ورقتان مطويتان وقلمان .

وعند الصافرة الاولى يسرع كشافان ليتباريا في صنع الصناديق ولا يكفان عن العمل الا بعد الصافرة الثانية .

غيرانهما ما يسمعان الصافرة الثالثة حتى يبادر كل منهما الى فتح احدى الورقتين والاجابة على ما فيها من الاسئلة . وفي النهاية تعلن النتيجة .

وها بعض الاسئلة التي تستحسن الاجابة عليها :

١ — ماذا تعمل اذا التهبت ثيابك ؟ اذا التهبت ثياب غيرك ؟

٢ كيف تداوي حرقاً بليغاً ؟

٣ — كيف تعتني بمن يؤثر فيه البرد فيتصلب جسمه ؟

٤ — كيف تعتني بكسر بسيط ؟

٥ — كيف ترفع قذاة من عين ؟

٦ — كيف تنظف الاذن ؟

طابة السامري

انها لعبة مسلية ومفيدة ، ينقسم فيها اللاعبون الى فئتين — حمراء

وصفراء – او اسد وحصان – تفصل بينهما مسافـــة متوسطة ثم يقذف كشاف من فريق الاسد طابة ، او منديلاً مربوطاً الى احد افراد فريق الحصان مسمياً احد الشرايين ، وعلى الآخر ان يتناول الطابة او المنديل ويعلن مكان الشريان المذكور قبل ان يعدخصمه من ١ الى ١٠ ، والا يعد مأسوراً .

تعاد اللعبة مدة من الزمن ، يعلن بعدها اسم الرابح . ويحق للقاذف ان يسمي ما يريد : جرح ، كسر ، حرق الخ ...

opeikandl.com

الباب الثاني عشر

العاب القوى

●

المصارعة

اي لذة يجد الخصم في التغلب على عدوه !

يتقابل كشافان تفصل بينهما خطوة واحدة ويمد كل منهما يده اليسرى كجناح ويشتبكان باليد اليمنى . وعند الصافرة يتقاربان حتى تتلامس الصدور ثم يتدافعان ومن يتمكن من ارجاع خصمه الى نقطة معينة يربح الموقعة .

يمنى او يسرى؟

هذا تمرين يتمكن كل كشاف من القيام به .

١ — يقف المرء ويداه ممدودتان افقياً . يضم اصابعه ويضع يده اليمنى تحت يده اليسرى ثم يبدأ بالضغط من تحت الى فوق ، ومن فوق الى تحت الى ان تصبح اليد العليا في محازاة الجبهة ومنها ترجع شيئاً فشيئاً الى تحت .

ويقوي هذا التمرين عضلات كثيرة اخصها العضلات القريبة من القلب .

٢ ــ واذا تمرن اثنان فانهما يتقابلان وجها لوجه وبينهما خطوة واحدة. يشبك الاول يده اليمنى بيد رفيقه اليمنى ويتدافعان شريطة ان لا يغير أحدهما مركزه، والغالب من يتمكن من دفع خصمه.

الاتحاد يوجد القوة

يرسم خط في ملعب أو في غرفة، ثم يصطف حوله فريقان وجهاً لوجه. وعند الاشارة يمسك افراد كل فريق خصور بعضهم بحيث يؤلفون صفاً متراصاً. ويتدافع الجمعان بقوة: رأس برأس وكتف بكتف، وصدر بصدر حتى يتمكن احدهما من دفع خصمه الى الوراء ويعاد اللعب ثلاث مرات متواليات.

الأشلان

يتقابل كشافان، وكل منهما منتصب على قدم واحدة، ويداه وراء ظهره، وعند الاشارة يتقدم كل منهما نحو الآخر مجرباً قلبه. ومن يصمد حتى النهاية يربح المعركة.

مقبض المكنسة

يتمدد كشاف على ظهره، ويمسكه ثانٍ برأسه ويرفعه قليلا قليلا. وعلى المتمدد ان يحافظ على حالته الصلبة حتى يبرهن على قوة في ظهره.

معركة

يتخطى كل من الكشافين الصغار ظهر كشاف كبير ثم ينقسم اللاعبون الى قسمين متساويين.

وعند الصافرة يهجم كل فريق على الآخر حيث يجرب كل فارس القاء خصمه الى الارض . وعلى الخيل ان تساعد فرسانها . والفارس الذي تلمس قدمه الارض يخرج من اللعب . وتنتهي المعركة بانتصار احد الفريقين .

احترم رئيسك

متنافسان يتقابلان وجهاً لوجه وكل منهما قابض على اصابع خصمه وعند الاشارة يضغط كل خصم على قبضة خصمه ليجبره على الركوع والخضوع .

الباب الثالث عشر

●

مشاهد

هذه بعض المشاهد المسلية المفيدة التي يتمكن الكشافون من القيام بها في اثناء رحلاتهم او في سهراتهم ، فتروح عنهم وتعودهم الجرأة والاقدام .

مركب

المشهد الاول

في البحر

المركب في بحر هادىء الامواج فلا خوف ولا وجل والبحارة مستسلمون الى العابهم البحرية من سباق الى تسلق السارية المدهونة بالدهن ، الى القفز والغطس ، الى كرة الماء فالى تمارين انقاذ الغرقى .

ها هو قسم منهم يقوم بلعبة مطـــاردة الحوت ، وقسم آخر يضع لوحة خشبية مربعة يستريحون عليها في البحر ، وغيرهم يتمرن على اطفاء حريق وما شاكل ذلك من تمارين مفيدة .

المشهد الثاني

على اليابسة

الكشافون يقومون بنصب الخيم ، واشعال النـــار لتحضير الطعام ، يسمع غناء بعيد ثم يتقدم الهنود فيرقصون حول النـار ويقومون بالعاب مسلية : القوس والنشاب ، قذف الرمح ، لعبة الدب وبالونه ، عراك الديكة الخ ...

وبينما هم في مرحهم اذ يشاهد الحارس مركباً آتياً من جهة البحر فينبىء القائد الذي يلقي في افراده خطبة نارية يرقصون بعدها منشدين. وما يقترب العدو من الشاطيء حتى تقوض الخيم وينسحب الهنود الى الحرجة القريبة تاركين المستطلعين لمراقبة حركة العدو .

يرسو المركب فينزل الركاب وينصبون خيمهم ، ويبنون ملاجيء ، ثم يشعلون النار ويقوم بعضهم بالعاب مفيدة : ملاكمة ، قفز ، نط الحبل الخ ...

وعندما يشاهد الحراس بعض الاعـداء ينذرون رفاقهم الذين يبادرون الى تقويض الخيم واطفاء النيران والاستعداد لمقابلة الخصم.

اما الهنود فانهم يقتربون زحفاً وما ان يتقابل الجمعان حتى تحصل معركة ومن يلمس يخرج من اللعب والمنتصرون يؤلفون حلقـــة ويرقصون منشدين .

اعمال البر والاحسان

افراد الطليعة في الطريق ، انهم يلعبون وينشدون لقد وصلوا الى مكان فجلسوا فيه يستريحون ويهيئون الشاي .

السائق والحصان

يطل على الكشافين طنبر مثقل بالاحمال ، والسائق الاحمق يشتم الحصان الذي لا يتمكن من الجر ، فيهب الرفاق الى مساعدة الحيوان البائس ، فيفكون الاربطة والاعنة ويمسحون عرق الحصان ، ثم يقدمون له دلو ماء ، وشيئاً من العلف .

اما السائق فانه يحظى بالشاي اللذيذ ، ويقعد ليستريح ومن ثم ينهض ويولع له كشاف غليوناً فيودع المحسنين ويتابع سيره وهو يلاطف حصانه .

امرأة وولد

تغيب العربة عن الانظار فتمر امرأة حاملة طفلاً وتجر وراءها ولداً يبكي . يسرع الكشافون الى اخذ الاولاد وتقديم الشاي وبعدها يحمل احدهم الطفل وآخر الولد ويوصلان المرأة الى بيتها .

مساعدة المزارعين

يحضر الكشافون كمية من العوسج ، والاوتاد ، وقضبان الغزار ، ومطرقة . ثم يقومون بصنع حصيرة من الغزار والعوسج .

ويتقدم بعضهم الى بستان حيث يقلعون الحشائش الضارة ، وفي اثناء عملهم هذا يدخل الحولي الهرم فيظن بهم سوءاً ويحضر سوطه ليطردهم فيشير عريف الطليعة الى العمل فينشرح صدر الحولي ويصيح أكل هذا من اجلي ؟ فيجيب العريف نعم .

يعود الحولي الى بيته ويحضر سلة من التفاح فيرفضها العريف قائلاً : لا شكر على واجب ، نحن لانقبل مكافأة على اعمالنا ،

اننا نعمل الواجب .

عندها يصر المزارع على اعطاء كل كشاف تفاحة فينزل العريف على ارادتـــه . وما ان يتركهم الخولي حتى يباشروا الرقص والانشاد .

الولد التائه

لقد تعب الكشافون فراحوا يستريحون . تدخل عليهم طفلة ضائعة تائهة فيناديها احدهم ثم يقدمها الى رفاقـه الذين يخففون من ألمها فيقدمون لها الطعام ثم يصنعون عربة من خشب وعيدان .

وما ان ينتهي العمل حتى تحضر الام مفتشة عن بنتها فتجدها بين الكشافين ، تفرح الام وتضع الطفلة في العربة التي تجرها امها ، المعترفة بجميل الكشافين .

الاعمى

يدخل جماعة من اولاد الازقة يسخرون من اعمى مسكين ، هذا يقذف قبعته وذاك يركله برجله ... وما ان يرى الكشافون هذا العمـل حتى يطاردوا الزعران ويقبضوا عليهم . بينما يقوم كشافان بايصال الاعمى الى طريق سهلة المسلك .

ها هو العريف يتوجه الى المسجونين بكلمات مؤثرة ويشرح لهم شيئاً عن واجب الكشاف ، فيؤمن الزعران بهذه الرسالة الانسانية ويعلنون أنهم يريدون الانخراط في سلك الكشفية . يطلق سراحهم فيحلفون اليمين ويصافحهم الكشافون ويغادر الجميع المسرح وهم ينشدون .

كنز المخيم

بقلم : ب . ف ايفريت

نحن في الصيف ، والساعة الثامنة مساء .

فرقتان عائدتان بكنز من بلاد نائية تسيران على الشاطيء . وما ان وصلتا الى مكان مناسب حتى ضربتا الخيم ووضعتا الكنز في خيمة .

الحارسان يقومان بواجبهما ، والرفاق يهيئون طعام العشاء ، وبعده يدخلون الخيم ويستسلمون الى الرقاد .

وما ان يشعر الحارس بحركات غريبة حتى يتقدم ليرى الخبر ، فينتصب أمامه كشاف يرتدي ثياب اللصوص وبيده حربة مشهورة.

يستعد الحارس للمقاومة فيظهر من ورائه لصان آخران، ويلقيان على رأسه قطعة من جوخ ثم يكبلون يديه ورجليه . ينزعون ثيابه ويرتديها احدهم ويتجه نحو الخيم ويبقى رفيقاه في حراسة الأسير .

انه في خيمة الكنز يسعى في سحب الصندوق واخراجه ليحمله الى صاحبيه فينتبه الحارس الآخر وينذر الكشافين الذين يهبون الى القاء القبض على الشقي، وما ان يعلموا الخبر حتى يسرعوا الى الحارس المكمم ويرجعوه الى المخيم حيث اجريت له الاسعافات اللازمة .

وفي هذه الاثناء يراقب اللصان الهاربان حركات العدو وينتظران فرصة لانقاذ رفيقهما الذي يطلب ماء من حارسه، فيبتعد هذا ليحضر الماء فيتقدم اللصان من الاسير ويفكان وثاقه .

وحالاً يكتشف المخيمون عمل اللصوص فيقتفون آثارهم وتحصل معركة حامية الوطيس يقع فيها كشاف فيكسر رجله، وآخر يصاب

بجربة وثالث يقع مغمى عليه الخ ...

ينقل الجرحى الى المخيم وتجرى لهم الاسعافات. وبعد مدة يعود بقية الكشافين ومعهم اللصوص الثلاثة وما ان يدخلوا الى المخيم حتى يباشروا الرقص والانشاد ...

ها هي الشمس تطل من وراء الافق ، والكشافون يقوضون الخيم ويبتعدون واللصوص في حراستهم .

كيف وجد لفنجستون

هـذا المشهد الصغير الذي يمثل لنا حادثة مؤلمة في حياة شهيرين انكليزيين يسهل القيام به على المسرح . او في الهواء الطلق .

وهو يظهر لنا ما قام به هـ . م. ستانلي احد كشافي السلام .

المشهد

ادغال افريقيا الوسطى

يدخل الجنود السود وراء رئيسهم وهم يرقصون ، التام ـ تام ، وينشدون اغنية القبيلة ثم يشكلون نصف حلقة يجلس في وسطها الرئيس. يدخل عبد من الجهة اليمنى وينحني امام مليكه ويقول :

الزنجي : مولاي! إن شيطاناً ابيض، ان رجلاً ابيض يقترب منا !

الرئيس: أيصحبه احد ؟ يقولون ان البيض لا يتنقلون فرادى . بل جماعات كالجراد يحملون سلاحاً لامعاً ينفث النار ويقتل من بعيد.

الزنجي : لا يا مولاي ! انه وحيد . وليس معه إلا زنجيان يحملان أمتعته ويدلانه على الطريق .

الرئيس : وما سبب مجيئه الى هنا ؟

الزنجي: لا أدري يا مولاي! غير انه اعطاني هذه الهدية لأقدمها لكم – يقدم الهدية – ثم يلتفت ويقول: انظره يا مولاي يتقدم من غير ان ينتظر اذنكم الكريم ! – يدخل لفنجستون ووراءه عبدان يحملان على رأسيهما حاجياته .

لفنجستون : – يقف رافعاً يده اليمنى – السلام عليكم ايها الرئيس المعظم !

الرئيس حاشيته : لم يسجد لي هذا الرجل الابيض – يتقدم زنجي من لفنجستون ويطلب اليه ان ينحني امام الرئيس –

لفنجستون بصوت جهوري : انا لا انحني امام انسان ! انني حييته واريته ان ليس في يدي اي سلاح. انا لا اسجد الا لله وحده ! – يتقدم من الرئيس ويصافحه قائلاً : تحية لك ايها الملك ! انني سعيد برؤيتك انت وشعبك.

الرئيس : وعليك السلام ايها الرجل الابيض .

لفنجستون : ان هديتي التي قدمتها لكم تعني الصفاء والمودة تعني الامن والسلام. نحن البشر اربعة فروع البيض في اوروبة وبلاد العرب ، والسود في افريقية ، والحمر في اميركة ، والصفر في آسية ، ولكننا ننتسب جميعاً الى عيلة واحدة . والبيض اقوى من الزنوج والحمر والصفر لانهم توصلوا الى معرفة الله مبدع

الكائنات فرفعهم درجات .

الرئيس: ولكن ، ما جئت تفعل هنا وانت وحيد ؟ اموراءك جماعة تقدمتهم ؟ الا تعلم ان الزنوج قادرون على القضاء عليك ؟

لفنجستون : وما يهم ذلك ؟ بامكانكم ان تبيـــدوا جسدي ولكنكم غير قادرين على مس روحي ، فهي باقية ترجع الى بارئها راضية مطمئنة ...

انت لن تقتلني ، لانني حضرت لاسعادك ، حضرت لاقـــول لك : انت روح مثلي .

الرئيس : ماذا ؟ روح كروحك ! لا تموت بعد موتي ؟ حقاً نني اريدها ! أبامكانك ان تمنحني واحدة .

لفنجستون : لا ! ان الله وحدهو القادر على ذلك ولقدمنحك الروح من قديم فهي التي ترشدك الى الطريق المستقيم .

الرئيس : تلك اذن مسألة كريمة ! تفضل اجلس ، استرح ثم ارشدني وزدني علماً .

ـ الى الزنوج : اسرعوا ايها العبيد واحضروا الطعام لهـــذا الرجل العظيم ، نظفوا خيمة وضعوا امتعته فيها ، قدموا الطعـام لخادميه ودعوهما يستريحان .

ـ يفرش العبيد الحصر فيجلس الملك في الوسط وقربـــه لفنجستون ، والعبيد من حولهما .

الرئيس : اصدقني الآن . من اين انيت ؟ ولمَ اتيت ؟ والى اين وجهتك .

لفنجستون : انا رجل عادي . كنت في الصغر اغزل القطن في

مصنع كبير في بلاد بعيدة اسمها ايقوسيا وهي وراء البحار. وكنت لما انتهي من عملي اطالع في الكتب واقرأ شيئاً عن بلادكم الجميلة وما فيها من ازهار فاتنة وحيوان غريب... فاجتزت البحار بزورقي، وطال سفري حتى وصلت الى بلادكم فانطلقت في الصحاري ورأيت الجبال والوديان، والانهار المتدفقة مياهها، والشلالات العظيمة، المسماة بالدخان الرنان — وهو اسم قومي لشلالات فكتوريا —.

ولقد شاهدت كل شيء قرأته في الكتب — ضحك — ان اسداً سطا علي وكاد يقتلني. انظروا آثاره في ساعدي الذي اسعفته لانني كشاف اداوي الجرح باوراق العشب والشجر.

الرئيس: ماذا؟ بامكانك ان تشفي المرضى والجرحى؟

لفنجستون: اجل وبكل تأكيد.

الرئيس: احضروا حالا ولدي الجريح لمبولو.

لفنجستون: — متابعاً كلامه — ولقيت ايضاً رجالا طيبي القلب مثلك استقبلوني احسن استقبال — ها هو ولدك — يدخل لمبولو مستنداً الى بعض الزنوج وفي ساعده جرح بليغ. يجلس لفنجستون فيعاين هذا الجرح ثم يضمده قائلا:

لفنجستون: سأعطيك دواء ناجعاً يشفيك بأقرب حين — يضمد الجرح فتسمع ضجة في الخارج ويدخل وطني ينحني امام الرئيس ويقول:

الزنجي: مولاي! لقد حضر ابيض آخر ووراءه فريق من الزنوج المسلحين بالبنادق والحراب — يدخل ستانلي ويتوجه نحو الرئيس وما ان يرى لفنجستون يداوي لمبولو حتى يخلع قبعته ويخاطبه:

ستانلي : اظنك الطبيب لفنجستون ؟

يقف لفنجستون ويتأمل الضيف الجديد ثم يصافحه .

ستانلي : لقد انتهى عملي. فتشت عنك وبحثت طويلا والخوف يلازمني لانك في بلاد يصعب على غيرك اجتيازها .

لفنجستون : انا سعيد بصادفتك ، فانت الابيض الوحيد الذي رأيته من اشهر . لا ادري لم لحقت بي ؟ ان كنت تريـــد شيئاً تفضل وتكلم ؟

ستانلي : انت تجهل ولا بد ان مواطنيـك كانوا في حيرة من أمر تغيبك وطالما تمنوا عودتك الى انكلترا . ولقد ارسلوني لاقفو آثارك واعيدك الى وطنك .

لفنجستون : وما يبتغون مني ؟ انا لا ارى فائدة من وجودي هناك اما هنا فلي عمل اود القيـام به . ما يريدون مني ؟

ستانلي: لا شيء ، سوى وجودك بينهم، لقد قضوا مدة لايعرفون خبراً عنك ، انهم يقدرون فضلك ويتمنون عودتك اليهم .

لفنجستون : ليس لي الا وطن واحـد وهو افريقية .

ستانلي : ولكنني مرسل لاعود بك الى ايقوسيا .

لفنجستون : انا لا افهمك مطلقاً ، ولا ادري من انت !

ستانلي : ان انكليزي مثلك . وكان اسمي رولان ، اجبرت في صغري الى أميركة حيث تبناني احدهم ومنحني لقبه ستانلي . ولما اصبحت كبيراً اشتغلت في الصحافة وبوصفي صحافي ارسلت الى هذه البلاد للبحث عنك .

لفنجستون : حسناً . وجدتني الآن فارجع الى الذين ارسلوك وقل لهم ان صحتي جيدة وانني سعيد ، وان واجباً يحجزني هنا .

ستانلي (منذهلا) : ولكن ... الا تريد العودة معي ؟

لفنجستون : وطني حيث اجد عملا اتممه وواجباً اقوم به ، انهم بحاجة الي ، اذن هنا وطني .

ستانلي : أهذا كل ما تريد قوله ؟

لفنجستون : اجل ، وكفى ! وان كنت بحاجة الى طعام او الى راحة فيسعدني القيام بخدمتك ، وإلا فليس لي إلا ان اقول لك : وداعاً . لان واجبي يدعوني الى الاعتناء بهذا الولد المجروح — يلتفت نحو لمبولو ويذهب اليه بعد ان يصافح ستانلي الذي ينسحب . يحمل الزنوج لمبولو ويسيرون خلف ملكهم ولفنجستون .

سارق الماس

مشهد صامت يمثل في الهواء الطلق

عثر فريق من المخاطرين على ماسة ثمينة في احد مجاهل افريقية الجنوبية . وفي اثناء تنقلهم اصاب الخيل مرض وبائي قضى عليها فاضطر الرواد الى حمل امتعتهم واتمام السفر مشياً على الاقدام .

ها هي شمس الظهر ترسل اشعتها اللاذعة ، والمكتشفون

يضربون خيمهم ويأوون اليها خوفاً من القيظ حيث يستريحون في النهار ويتابعون السير في الليل .

لقد اضرموا النار وطبخوا الطعام ، وفرشوا امتعتهم وراحوا ينشدون اغانيهم القومية ، ويتسلون بلعب الورق ، الخ . .

ثم اخرجوا الماسة من علبة السردين وتأملوها كثيراً ، وبعد ذلك ارجعوها الى مكانها ووضعوا العلبة في مكان امين .

اخذ منهم التعب كل مأخذ فناموا ووقف الحارس الذي أضناه التعب مدة جلس بعدها يستريح ، فراوده النوم واغمض عينيه .

وفي هذا السكون الشامل ظهر اللص وزحف بحذر نحو المخيم . وبعد ان تمدد الحارس تقدم منه اللص وسلبه بندقيته وتوجه الى علبة السردين فتناولها وانسحب طامساً الآثار التي تركتها اقدامه .

وما ان ابتعد عن الجماعة حتى استيقظ رئيس البعثة وهو يتثاءب ولم يلتفت الى الحارس حتى رآه يغط في نومه فانقض عليه وهزه بعنف وآلمه بكلامه .

نهض الحارس مذعوراً واستيقظ معه الجمع وراحوا يمطرونه باسئلتهم عن الماسة ويلومونه على غفلته . وفجأة لاحظ احدهم وقع اقدام فتبعوها وتخلف الرئيس ليؤنب الحارس ويدعوه الى التكفير عن ذنبه بالبقاء وحده او بالانتحار .

ولم يمض وقت يسير حتى يعود الرفاق ومعهم اللص مكبلا . وما ان وصلوا حتى ألفوا محكمة قضت على اللص بالموت رمياً بالرصاص على ان ينفذ الحارس ما قضت به المحكمة .

وما ان لفظ الرئيس الحكم حتى ابتعد اللص خطوات وادار

ظهره الى المكتشفين .

أعدم السارق برصاص الحرس ، ووضعت جثته في بطانيـــة وحملت الى القبر . وبعد ان ووري جسده بالتراب تقدم الحارس من الرفاق وطلب العفو ، فتعانق الجميع .

واخيراً قوضوا الخيم وتابعوا سيرهم والماسة معهم .

الاستيلاء على دلهي

المشهد : جسر كشمير المتداعي في دلهي — فريق من الضباط والجنود يستعدون لنسف الجسر

يحدثنا المورد روبير في كتابه « احدى واربعون سنة في الهند» عن كيفية استيلاء الجيوش الانكليزية على دلهي فيقول :

تقدم الملازمان هوم وسلكلد على رأس ثمانية جنود وبوّاق من الفرقة الثانية والخمسين ، وهمهم الاول نسف الباب والجسر ليتسنى المرور لبقية الجنود .

وما ان يفاجأ العدو حتى يمطر الجنود وابلاً من الرصاص . ها هو يقذف جمعه من فوق باب الجسر ، من فوق التحصينات ومن بين ثقوب الباب نفسه .

ولكن هوم البطل الذي لا يهاب النار ، اندفع ووراءه حملة اكياس البارود ، وما كاد يصل الى مبتغاه حتى علم بمقتل رفيقـه الوقيب كارميشال وبجرح الرقيب الهندي هافيلدار . وبعدها نزل الجماعة الى خندق وتركوا امر اتمام المهمة الى سلكلد الذي لم يشعل النار حتى اصابته رصاصة اخترقت ذراعه ، وفخذه ، فناول الفتيل

الى العريف بورجس فقتل هذا بعد اتمامه العمل .

دوى الانفجار ، ودق النفير فسمعت الفرقة الثانية والخمسون ، واندفعت الى الامام واستولت على دلهي .

ولم يمض على ذلك ايام حتى قتل الملازم هوم بحادث انفجار في منجم ، واغمض عينيه قبل ان ينعما برؤية صليب فكتوريا الحربي يزين صدره .

جيش افريقية الجنوبية

الفرقة التي جيشتها في حرب البوير كانت تضم عشرة آلاف مقاتل ، وكانوا مكلفين بالمحافظة على الامن في الترنسفال وفي مستعمرة الاورنج وفي سويزلند . ولقد ابلوا بلاء حسناً في البوير وضاهوا الجنود البريطانيين .

ولباس الكشافة مقتبس عن لباس هذه الفرقة . لذا وجب على الكشافين ان يتخذوا منها مثالاً رائعاً للاقدام والشجاعة .

وهذا مشهد واقعي يمثل لنا القاء القبض على زعيم بويري .

المشهد

في اقصى المرسح قرية فيها خيم وبيوت من قش — وفريق من الجنود السود منتشرون هنا وهناك — يدخل زعيمهم من اليمين ووراءه زعيمان آخران فيهب الجنود الى تحيته برفع الايدي ثم يقولون : بايات .

يتوجه اليهم الرئيس قائلاً ايها الاسود لقد اسرنا جماعة من بني آرى اعني من الرجال البيض — ثم يطلب ادخالهم ، فيدخلون وهم

بالاغلال : ثلاثة رجال جرحى ، ونساء واطفال —

وما ان يصلوا الى وسط المسرح حتى يزمجر الزنوج ويرقصون رقصة الحرب ثم يتقدمون الى ذبح الاسرى فيمنعهم رئيسهم قائلا:

قفوا ، ولا تقتلوا هؤلاء ! يمكننا ان نعذب نفوسهم. لقد طلبنا فدية من حكومة براتوريا . وما ان نستلم الذهب حتى نطلق سراح الاسرى فتقتلونهم ...

وعندها يظهر من الجهة اليمنى احد ضباط افريقية الجنوبية وما يراه الجنود حتى ينسحبوا وراء رئيسهم ويحدجوا الزائر الجديد بنظرات حادة .

الضابط : ما يعني هذا ، ايها الكلاب ؟ — يتقدم من رئيسهم ويقول :

الضابط: ايها الزعيم سيكوحو، انا رسول الملك الابيض العظيم — يتأثر الجنود تاركين رئيسهم في وسط المسرح ، عندها يشهر الضابط مسدسين ويقول :

الضابط : لا تتحركوا ، وإلا قتلت زعيمكم ، الى الوراء در ؟ ليرم كل منكم سلاحه ؟ — ينفذون الامر — ثم يلتفت الى الاسرى:

الضابط للاسرى : وانتم ايها الرجال ، عودوا الى سبيلكم فانتم بأمن وسلام . — يخرج الاسرى من اليمين —

الضابط للزنوج : سيتبعني الآن زعيمكم ، وإلا فانني قاتله — يلتفت الى الزعيم قائلا: خير لك ان تتبعني لأنني سآخذك حياً او ميتاً فاختر ما شئت . وانتم ايها الجنود ، الى قريتكم وبيوتكم وبدون هذا يموت سيكومو — يخرج الجنود من اليسار — إلى سيكرمو :

والان اتريد ان تسير ؟

يلتفت سيكومو لينادي جنوده فيجابهه الضابط بمسدسه وعندها يخرج الزعيم يائساً ووراءه الضابط الذي يلتفت الى الوراء حتى لا يفاجئه الزنوج ويقتلوه .

بروكا هونتاس

او

أسر القائد جون سميت

المشهد : ادغال فرجينيا عام ١٦٠٧

يدخل من اليمين فريق من الهنود الحمر يأمرهم رئيسهم بالوقوف والاختفاء . ويبقى وحده متطلعاً الى الامام . يتقدم منه عريف الطليعة فيتهامسان بصوت مسموع من النظارة .

جناح الصقر — عريف الطليعة — : ماذا ترى ايها الثعلب الفضي؟

الثعلب الفضي : انني أرى شبحاً غريباً . آه لقد اختفى الآن ، انظر ، هنالك هندي من قبيلة الاسوكس وبالقرب منه انسان حاسر الرأس ، يرتدي ثيابا من الجلد والجوخ ، وعلى رأسه شيء مرتفع . ان له يدين وساقين ولكن لونه عجيب ، ليس برونزيا ولا احمر ، انما ابيض ناصع .

جناح الصقر : ربما كان ساحراً او ابليساً .

الثعلب الفضي : — يتابع نظراته — هناك ... انظره يتحرك — يقفز عريف الطليعة ويتمدد بالقرب من الثعلب — انه بالقرب من الشجرة . ماذا يحمل ؟ انه يحمل عصا حديدية لامعة . آه !

انه يصوبها نحو البط — تسمع طلقات بعيدة —

عريف الطليعة : ايها الجنود ! ان امامنا شيطانا ينفث اللهب والدخان من عصا حديدية .

الثعلب الفضي : اجل ! انظروا الطيور المذعورة هاربة أمامه .

عريف الطليعة : انه شيطان ! أي نصر لنا في قتله وفي التخلص من بطشه !!

الهنود : لا ! لا ! هذا ابليس ! وهو قادر على محقنا ! !

الثعلب الفضي : اجل ، هذه هي الحقيقة ، اذكروا القول المأثور : « دعوا الكلب النائم آمناً فانه لن يعضكم ابداً » . ما لنا وللشيطان فهو لن يضرنا ! ...

الهنود : احسنت ، احسنت ! ان قولك هو الفصل .

جناح الصقر : ماذا تقولون ؟ ان كلامكم كلام نساء ! الستم كشافين وجنوداً تقشعر ابدانكم من رؤية الاعداء ؟ العدو قوي ولكن العظمة في الانتصار عليه ... أتخشونه وانتم أربعة هنود ؟ ليكن الشيطان ... ارجعوا الى خيامكم ولا تتبجحوا بانكم محاربون ... انكم كلاب ، لأن آراءكم آراء كلاب . أما انا فساطارده ، ابليساً او غير ابليس وسأقبض عليه .

الثعلب الفضي : عفواً ايها العريف . أنا لست كلباً ! ! انا كأي

انسان .. ولكن .. لشيطان او .. لساحر ومع ذلك فانا معك ان أحببت مطاردته .

الهنود : كلنا معك ! كلنا معك !

جناح الصقر : حسناً ايها الكشافون ! انتبهوا ، انه يتقدم منا يا للحظ ! سنأسره ونقدمه هدية لمليكنا .. اختبئوا وانقضوا عليه ثم تخلصوا من شره . يختبئون في الجهة اليمنى ويدخل القائد سميث من الجهة اليسرى يجر وراءه هندياً مربوطاً الى ساعده الايمن .

سميث : ماذا تقول ، ايها الصديق الخائن ؟ لقد اخبرتني ان لا هنود في هذه الناحية .. انظر وقع الاقدام الحديثة . إنهم بالقرب منا . حسناً فعلت بربطك وإلا لهربت وتركتني بلا دليل . اعلم اننا سنتقاسم المصائب . أيعجبك هذا يا دليلي الاحمر ؟ — يمرق سهم بالقرب منه — آه ليسوا بعيدين ... لقد وصلوا ولكنهم سيرون ان الطريدة اللبنانية قادرة على مقاومة عنيفة — تسمع اصوات الهنود ، وترى سهامهم تشق الفضاء ، فيطلق سميث النار ، يحشو البندقية ويطلق النار ثانية . اما الدليل فيقفز خلفه مذهولاً .

سميث (ضاحكاً) : هه ، هه ! انهم لا يحبون بندقيتي ، لقد هرب الكلاب بعد ان عانق أحدهم التراب — يداعب بندقيته — أحسنت يا بندقيتي ، انك ابنة بارة وهم بحاجة الى طلقاتك — يطلق النار — حسناً انهم يتقدمون ، ورئيسهم يجرهم الى الموت، سنرى — يطلق النار ثم يلتفت الى دليله قائلاً : تشجع يا غادزوك ! ان رئيسهم يدهشني . لقد اصابته رصاصتي وما زال على رأسهم ! حقاً انها معركة عظيمة . احرسني يا رب حتى اريهم ما يفعل اللبناني — يتقدم فيقع الدليل المذعور جاراً معه سميث .

سميث : آه يا خبيث ، لقد خسرنا المعركة ! .. — يندفع الهنود ويكبلونه — يقف لاهثاً مرة ، وضاحكاً اخرى — يقف الهنود خلفه وامامهم عريفهم يتكلم والدم يقطر من ساعده .

عريف الطليعة : لقد اسرناك ايها الشيطان ، بعد ان فتكت باربعة جنود بسلاء . انك بايدينا وسنقدمك الى مليكنا .

سميث : وعقيدتي ، انها لمعركة عظيمة استحققت فيها الانتصار ولو لم تكن يدي مغلولة لصافحتك . ان الفضل في انتصارك عليّ يعود الى هذا الخادم المخنث الذي تركني أقع بعد ان قضيت على بعض رجالك . ولكن من يتقدم هناك ؟

— يسمع نشيد قومي ، ينتصب الهنود ، ايديهم اليمنى الى العلاء ويشتركون في الانشاد — يدخل الملك يوهاتان من اليمين ووراءه قواد جنده .

الملك : ما هذا ؟ ما وراءك يا جناح الصقر ؟

جناح الصقر : مولاي ! لقد حاربنا الشيطان واسرناه تاركين له

حياته ليقف بين يديكم . ها هو امامكم ينتظر مشيئتكم – يقدم البندقية – لقد نفث من هذه الآلة برقاً ورعداً ملأ السماء ، وحمل الموت الى بعض جنودنا الابطال . انه شيطان رجيم .

الملك لسميث : من انت ؟ شيطان . . . ساحر ؟ او هندي طلي باللون الابيض؟ وما تعمل هنا ؟

سميث : السلام عليكم ايها الملك ! انا لست شيطاناً ولا ساحراً ، وانما انا رجل ، وبالحقيقة لبناني اعني اسمي من رجل – حضرت من وراء البحار ، وبلادي بعيدة جداً . فيها كثير امثالي . انا رسول ملك قوي سيصبح مولاك بعد حين .

الملك غاضباً : ماذا ؟ ملك اقوى مني ! كيف تقوى ايها الشقي – شيطاناً كنت او غير شيطان – كيف تجسر على التفوه امامي بمثل هذا الكلام ؟ لقد سمعت شيئاً عن الملك يوهاتان عرقكم الابيض . . . ولكن ألا تخشى بأسي وجبروتي ؟

سميث : لا ! أنا أعلم المحيط وهيجانه ، واعلم ايضاً ان غضب الانسان ! وهي من غضب المحيط – يبتسم – اذكر انني لبناني ،

واللبناني لا يعرف الخوف الى قلبه سبيلا.

الملك : ها ! لا تعرف الخوف ؟ سنرى الآن — يستل خنجره ويهجم مزمجراً كمن يقصد قتل خصمه ، فلا يتأثر سميث .

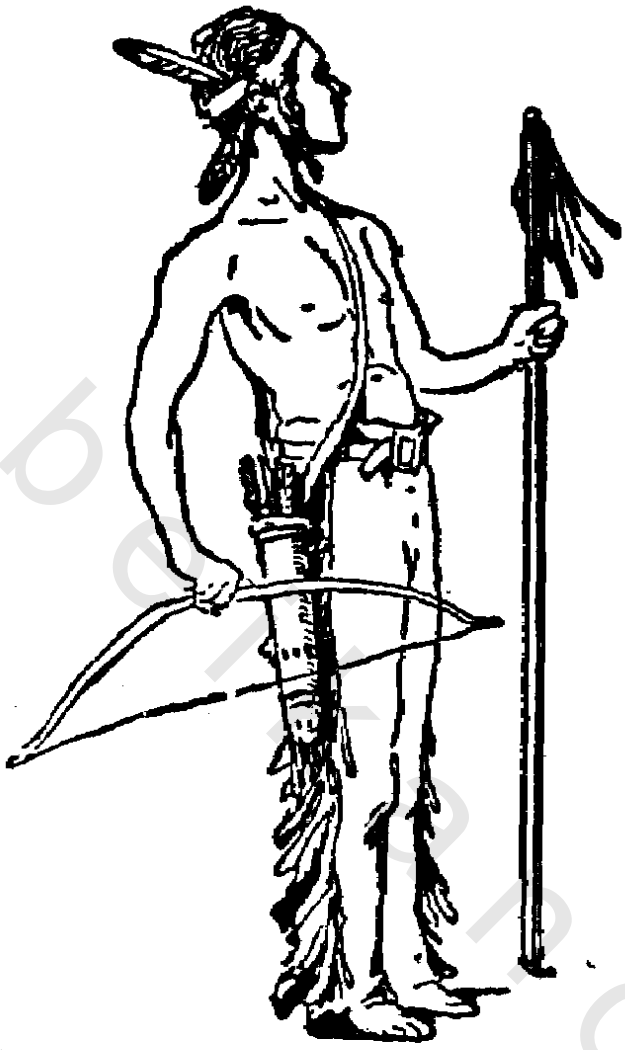
الملك : آه !

سميث : اذن انت تمزح — يبتسم — لقد ظننت انك قاتلي — تدخل بنت الملك الاميرة بوكاهونتاس من اليمين ثم تقول : من هو هذا المخلوق العجيب ؟ سيقولون انه رجل . ولكنه غير أحمر . ان عليه دلائل النبل وا أسفاه ! أي شقاء في الوقوع تحت سلطان ابي ولا شك انه قاتله . . .

الملك لسميث : ألم تخف ؟

سميث : لا ! لِمَ الخوف ؟ لقد فكرت بموتي من زمن بعيد ، فأنا لا أهابه لأنني اعتقد انه مضياف كريم .

الملك : ادعاؤك صداقة الموت دليل على طيبة قلبك وعليه يجب ان تذوق حتفك . فانا لم أرَ الدماء من مدة واحب ان امتع نفسي برؤية دماء البيض — بوكاهونتاس تخر على الارض وتصم اذنها — وكم يكون سروري بعد ان اراك ترتجف وتلتمس العفو ينادي الجنود ، هيا اطرحوا الشيطان ارضاً وبرهنوا له ان الموت أصعب مما يظن — يطرحون سميث على ظهره ويتناول هندي رجليه ويتأخر الباقون بعد اطمئنانهم الى استسلامه . يستعد هنديان آخران لتجربة فأسيهما ، ويرقص الجميع حول المحكوم عليه منشدين . ثم يتقدم المنفذان ، ويبقى سميث رابط الجأش . فتركع بوكاهونتاس امام أبيها وتقول :



بوكاهونتاس : مليكي ! من النادر ان اطلب هدية منك ، وها انا الان اتوسل اليك ان تمنحني هذا الابيض يخدمني عند ابتعادي عن المعسكر ، وهو عبد يمكنني ان افتخر به ، هو غريب ولكنه شجاع قوي . لا تقتله وانما امنحه الى فلذة كبدك .

الملك : لا يا ولدي . ان كان المشهد يؤثر عليك ، فانسحبي — انه سيموت — للجنود :

ارفعوه الآن وجربوا وسيلة ثانية تحطمون بها جبروته — تتأخر بوكاهونتاس ويقف سميث .

الملك : الموت يقترب منك ، ولا سبيل الى نجاتك ! ألم تخف الان؟

سميث : لا ، لن اخاف ! نحن لم نخلق لانفسنا ، ونحن نعلم ان لنا الهاً يعطف علينا احياء واموتاً .

الملك : ان كل شيء ينتهي بعد الموت .

سميث : انت مخطيء . فنحن نعتقد بحياة ثانية .

الملك : دنا اجلك ! انا لا أعلم من دفع بك الى هـذه البلاد ، ولكنك ستعلم ان لا سلطان للطفك علي . انت ستموت .

سميث : جئت الى هـــذه البلاد من اجل مليكي ، من اجل الهي ومن اجل ابناء وطني . جئت لابسط نفوذنا في هذه الارض حتى تتعرف انت وقومـــك الى الله . جئت لأنشر الامن والسلام ، واعرفكم المدنية . . فان لم تقتلني كان خيراً ، وإلا فالشقاء بانتظارك ، لان بعثتنا ستصل بعد حين . وقتلي لايفيدكم . اعلم ايها الملك المتوحش ان كلمة اللبناني مقدسة ، هو يفكر باعدائه وباصدقائه وهو يقوم بواجباته حتى آخر لحظة من حياته .

الملك يخطو غاضباً : كفى ، انك تسعى في الانتصار علي . اركع ايها الكلب . وانتظر حتفك — للجنود امحقوا هذه الحشرة الدنسة — تندفع الاميرة وتحول بينه وبين الجنود قائلة :

الاميرة : عندكم ايها الجنود . أنا اميرتكم . اقتلوني حتى تصلوا اليه — للملك — مليكي ، أنا لا انا ديك ابي ! أيها الملك لقد شيدت عرشك فوق الجثث ، وأنا اعلم الآن ان اعمالك جد فظيعة ، وغير عادلة — يحني الجنود اسلحتهم ويتحادثون — اجل انها على حق .

الاميرة لابيها : انا مطيعة لك حتى الآن ، وبعـد ان تفتحت عيناي علمت انك ملك غاشم ، تظلم قبيلتك فان صممت على قتل هذا الرجل فستقتل ابنتك ايضاً لانني لن اتركه يموت وحده — للجنود — اتموا ايها الجنود البسلاء واجبكم — لا يتقدم احد من الجنود —

الاميرة : ما بالكم ! اخفتم مني وانتم الذين لم تتراجعوا امام العدو

جناح الصقر : ينحني امامها — لا ايتها الاميرة الحسناء ! اننا

نقتل الرجال دفاعاً عن وطننا ولكننا لا نجسر على رفع يدنا امام امرأة ! بل امام اميرتنا .

الملك غاضباً : ماذا تقول ؟ ما هذا الكلام ؟ انك تتكلم كمن ليس له ملك . نفذ الامر، اطعنه في قلبه ، اقتلها معاً ، فهي ليست مني . — يتردد الجنود — تعصون امري ايها الكلاب ؟ ان اقتلها ، وستموت انت ايضاً يا جناح الصقر . — يدخل من اليسار جندي هندي ويركع امام الملك — تسمع طلقات بعيدة .

الجندي : مليكي ! لقد حضرت الشياطين البيضاء، ولن يتمكن احد من الوقوف في وجهها .

الملك للجنود : تشجعوا واقتلوا الشياطين الزاحفة ، ولن يقتل شيطاننا ريشة نبيلة . صوبوا نبالكم — الملك والجنود مشغولون بالحرب — تتقدم الاميرة وتقطع وثاق سميث وتصافحه . وما ان تسلمه خنجراً حتى يهجم على الملك ويجره من شعره .

سميث : ارجع الى نفسك ايها الملك — للجنود الهاجمين للدفاع عن ملكهم : قفوا عندكم . لا تتحركوا والا قتلت ملككم . — يبقى الجنود مكانهم ويتقدم سميث والملك — تسمع اصوات الحرب، وطلقات الرصاص فيتطلع الجنود الى مصدر الضجة . سميث واقف الى اليسار قبالة الملك — بوكاهونتاس في الوسط — الجنود الى اليمين والى الوراء .

سميث : ان اردت ان تحيا حياة هادئة فعليك بالاستسلام الينا . ان إلهنا اقوى من اوثانك ، وملكنا يحكم عشائر اقلها اقوى من عشيرتك . فان اقلعت عن قتل بني جنسك وترفعت عن اغتصاب

مشيتهم فانك تحيا في ظلال العلم اللبناني بأمن وسلام . — يتهامس الجنود فيلتفت سميث اليهم : وانتم ما تقولون اتؤثرون الحياة الآمنة في ظلالنا ام تؤثرون العبودية والبؤس ؟

جناح الصقر : اننا نود الانضمام اليكم . ولكننا اوفياء لمليكنا ننفذ مشيئته .

سميث : من حقكم ان تكونوا اوفياء لمليككم . والآن علام صممت ايها الملك ؟ اتريد ان تخضع وشجعانك لملكنا القوي ام تفضل المقاومة والخذلان ؟

الملك بشدة : انت تتكلم كملك او كمنتصر ، وليس كأسير . يجب ان تكون اما مختل العقل واما شجاعاً ، لانني قادر على قتلك بطعنة واحدة .

سميث : شجاع او مخبول ... هذا لا يكفي لان ورائي جماعة قوية ستظهر عاجلاً — يشير الى اليسار — فكر ايها الملك ، واعلم ان لبنان لا يتخلى عن هدفه النبيل — ستبقى ملكاً ترعاك عين لبنان الساهرة .

الملك لجنوده : لقد سمعتم ايها البسلاء قوله . فماذا تريدون انحاوب هذا الرجل الابيض او نقبل ما يريد ؟

جناح الصقر : لنخضع ايها الملك الى هذه القوة التي ترعانا فنصبح اقوياء بفضلها .

بوكاهونتاس : تركع امام الملك وتخاطبه : اعود الآن وادعوك ابي ، واستحلفك بنساء قبيلتنا واطفالها ان تحالف هذا البطل وان تسمح لبلادنا بحياة هادئة — تقبل يدي والدها وتبقى جاثية .

الملك : حسناً ايها السيد النبيل . اننا نخضع لمليكك وسنكون اوفياء لعرشه – يرفع يده مسلماً سلام الكشافة .

الجنود : يسلمون ايضاً ، ونحن له اوفياء ! !

سميث : يخرج علماً لبنانياً ويرفعه على عصا كشفية ويقول هذا علمكم ، علم لبنان العظيم ! !

يسلم الجنود ويخرجون منشدين بينما تصدح الموسيقى النشيد اللبناني .

الملابس

الجنود – لباس الرأس : عمامة ، اربع ريش ، شرابة من وبر الخيل – الجسم عار ، مدهون بلون احمر قرميدي ، السروال من قماش ملون ، الارجل حافية ، سهام ، اقواس وعصي .

الملك – لباس الجنود مع معطف جميل .

الاميرة – عمامة ، ثلاث ريش ، شرابة من وبر الخيل على كل كتف ، قرطان في أذنيها ، عقد من لؤلؤ ، قميص وتنورة ملونان ، اوجلها حافية .

جون سميث – قبعة عريضة الاطراف ، عليها ريش ، لحية وشاربان ، سروال وجراب ، حذاء كبير وبندقية قديمة .

الخطف

على المرسح عامل يقلع العشب وقربه ابن المزارع يلعب . تدخل طليعة من الكشافين ويطلب عريفها من العامل ان يسمح لهم بالتخييم . يقبل هذا فتضرب الخيم ، وتضرم النيران . ثم يبتعد الكشافون تاركين احدهم للحراسة .

ينام الحارس ويقبل ولدان شريران — ويلي الكسلان ، وتيم الثعبان — ويسألان العامل صدقة فيناولهما قطعة نقود ، ولكنهما لم يقتنعا فراقباه حتى انصرف وتقدما من ولد المزارع وخطفاه ، وهنا يقع حذاء الطفل ويترك اثراً .

وبعد غيابهم يحضر المزارع فيغضب لرؤية الحيم والنيران فينادي عامله ويوبخه . وهنا ترجع الطليعة فيتقدم المزارع من عريفها ويشتمه طالباً اليه مغادرة المكان فيجيب العريف بان العامل أذن له. يغتاظ المزارع ويصرخ في وجه العامل الذي يعود مذعوراً ويعلن اختفاء الولد . فيتقدم العريف طالباً السماح له للبحث عنه .

يقتفي الكشافون الآثار ويعودون منتصرين فيعتذر المزارع وتقضي الطليعة ليلتها ثم ترحل صباحاً .

النشالون

يدخل شريران ، همهما البحث عن طريدة فيراقبهما الكشافون : ثم يأتي رجل هرم عليه دلائل الذبل ، لباسه نظيف ؛ وبيده عصا . يسير وهو يدخن . وما ان يراه اللصان حتى يتقدم احدهما ويشغله بالحديث طالباً معونته لأنه لا عمل له .

وفي هذه الاثناء يغافله اللص الثاني ويرمي على رأسه كيساً فارغاً ، فيتسنى للاول ان يسرق ساعته . غير ان الكشافين ينقضون عليهما ويشدون وثاقهما . ثم يرسلون احدهم ليعلم الشرطة .

يتناول الرجل مالا ويقدمه الى العريف فيرفض هذا المال واخيراً يسلمه حوالة يوزع مالها على الافراد ، ويودعهم شاكراً .

الغاز الخانق

يشم الكشافون رائحة غاز فيقفزون على أرجلهم ويسدون انوفهم الخ ...

يدخل الرجال تباعاً وهم يترنحون من تأثير الغاز وعندها يسد الكشافون أنوفهم بمناديلهم ويتقدمون من الرجال المسمومين ويربطونهم بحبال ثم يسحبونهم واحداً واحداً الى مكان أمين ويجرون لهم الاسعافات اللازمة .

obeikandl.com