ألعاب شعبية قديمة

تأليف :م. سمير رحمه

المدرسة السريانية الإلكترونية

Syriac Electronic School

انتاج المدرسة السريانية الإلكترونية عام 2006

ألعاب شعبيه

جمع وإعداد: م. سمير روهم

الفهرس

الرقم	اللعبة	الرقم	اللعبة
1	العريجه:	23	ألعاب فنية:كراجة -ألعاب- النقيفه
2	ألعاب الخطه:	24	الكراسي الموسيقية:
3	ألعاب البلو:	25	لعبة: O X
4	خمس حجرات:	26	لعبة شبكة المربعات:
5	سبع حجرات:	27	الضامة:
6	عالي واطي::	28	لعبة حاكم جلاد:
7	عطا عطا:	29	لعبة علبة الكبريت:
8	المعجون:	30	سلوى يا سلوى
9	(التعميشه أو التخبايه):	31	الجلاد:
10	البرامات:	32	لعبة بيييييب:
11	لعبه النقود:	33	الصفعة:
12	طير أو نقش :	34	لعبة العروس:
13	الكلل الدحل:	35	لعبة " أغو أغو،
14	لعبه المراوح الورقيه- أو خشبية	36	المراجيح:
15	التخليص:	37	الغميضة أو الغماية
16	النط على الظهر:	38	الغول:
17	طاء طاءطاقيه: لعبه المدارس:	39	لعبة جمَّال يا جمَّال:
18	الخرز: لعبه الفتيات:	40	الليرة الضائعة:
19	الخطوبه(يا الأمارة): لعبه مختلطه	41	لعبة العصفور:
20	لعبة الكرة القماشية :	42	زوج أو فرد:
21	ألعاب نط الحبل:	43	قريمشة:
22	النبيطة النقيفة:	44	لعبة الزوايا:

اصدار عام 2006

8
9
7
5
6
2
3
1
2023

1-العريجه

(نرسم مربع كبير على الأرض بطول عشرة وبعض عشرة تقريباً)

ويدخل بداخله فريق أ والآخر خارج ب بحسب القرعة بينهما

وعلى الفريق الخارج ب أن يلمس من في الداخل ويركض خلفهم

على رجل واحده وهكذا حتى يقع ويتابع لاعباً آخر إلى أن يكمل جميع أعضاء الفريق ب

وعندما يتمكن الفريق ب من النيل من جميع أفراد الفريق أ في المربع

يعود الفريق أ للداخل مرة ثانيه , وعندما يفشل هذا الفريق يدخل هو للمربع أي

جميع الأفراد الفريق ب في الداخل ويحاول الفريق أ النيل منهم وهكذا.

يمكن أن يتمكن لاعب أو أثنين من أخراج الفريق من الداخل النتيجة واحدة عودة أ للداخل

2-الخطه

(نرسم 3 مربعات متتاليه ثم مربعين متاعمدين ثم مربع ثم مربعين)

المدرسة السريانية الإلكترونية

و نستخدم حجرة منبسطه ونرميها أولاً في المربع الأول ويقفز اللاعب

على رجل واحده ذهاباً على أن يقفز عن المربع التي فيه الحجرة ويتابع القفز في كل مربع مفرد ثم يقف بقدميه في المربع المزدوج أي الرابع والخامس يضع بجل في كل منهم ثم يقفز في السادس على رجل واحدة ويقف ثانية في السابع والثامن ثم يعود ويدفع الحجرة أمامه للخارج بقدمه الواحدة التي يقفز عليها على أن لايقف هو على الخط أو تقف الحجرة عليه بعد دفعهاأو أثناء رميها أولاً قبل القفز فيخسر وثم يرمي الحجرة للمربع الثاني ثم الثالث

(وهكذا للمربع الثامن وعندما يخسر يلعب الآخر ثم يتابع بعده وهكذا).

عندما تكون الحجرة في المربع المزدوج يجب الوقوف في الفارغ برجل واحدة أي ينط فيه

لا أن يقف على القدمين ويحق للاعب أن يتحرك كما يشاء في المربع الواحد ليخرج الحجرة للخارج فقط على رجل واحدة كما يحق له تحريك الحجرة داخل المربع على أن لا تلامس الخط و ألا سوف يخسر ويعيد الكرة من جديد بالطبع المرحلة التي وصل لها

في النهاية يغمض اللاعب عيونه ويمر على المربعات ذهاب وأياباً على أن لا تقع قدمه

على الخط أي داخل المربعات فقط وعندما يخطأ يلعب الفريق الثاني أو اللاعب الآخر .

وبعد أن يتجاوز هذه المرحلة يعيد اللعب مرة ثانية من البداية لكن الآخر لا يحق له المتابعة

حتى أن يكمل المرحلة الأخيرة وهو مغمض العيون وتحسب النتيجة بعدد المرات التي أنهى اللعبة فيها فيكون هو الرابح كفريق أو فردي

كفريق يكمل اللعب من المرحلة التي وصلها رفيقه وهكذا الفريقان .

لعبة " الخطة:"

تخط اللاعبات على الأرض شبكة من مربعات، ويضعن في بعضها علامة(×إكس) وعلى طرفي هذا المربع يكون مربعان خاليين من العلامة يتم فتح العينان بهما، تبدأ اللاعبة اللعب برفع بصرها للسماء وتخطو في الشبكة قائلة: أغو أغو وتنتقل إلى مربعات أخرى فإذا قالت:"استفتيحة" تنظر للمربعات تحتها لتحفظ مكان(× الإكس) القادم ثم ترفع بصرها للأعلى وتتابع اللعب فإن اجتازت (×) فازت وإلا خسرت.

الخطة الحجلة:

عدد اللاعبات: 2-4 فتيات.
وهذه اللعبة خاصة بالبنات والأولاد الصغار وهي شبيه باللعبة السابقة تخط على الأرض ستة خطوط مستطيلة كل قسم منه بطول 40سم وعرض 100 سم تقريبا، تضع اللاعبة بلاطة صغيرة أو قطعة من الفخار في المستطيل الأول وتقوم بدفع البلاطة برجل واحدة وتكون الثانية مرفوعة عن الأرض بحيث لا تلامسها أبداً، وتحاول الفتاة أن تجعل القطعة تستقر في المربع التالي، ثم الذي يليه، وهكذا وبحيث تجتاز المنعطف، فإذا توقفت الفتاة على الخط الذي يفصل بن المربع والذي يليه، أو لامست قدمها المرفوعة عن الأرض، أو داست قدمتها التي تستخدمها في دفع القطعة على ذلك الخط تكون قد خسرت اللعبة، ويحق لزميلتها أن تحل مكانها.
تزاول هذه اللعبة في ساعات النهار، وبخاصة في فصل الربيع.

لعبة " أغو أغو، استفتيحا:"

تخط اللاعبات على الأرض شبكة من مربعات، ويضعن في بعضها علامة(×إكس) وعلى طرفي هذا المربع يكون مربعان خاليين من العلامة يتم فتح العينان بهما، تبدأ اللاعبة اللعب برفع بصرها للسماء وتخطو في الشبكة قائلة: أغو أغو وتنتقل إلى مربعات أخرى فإذا قالت:"استفتيحة" تنظر للمربعات تحتها لتحفظ مكان(× الإكس) القادم ثم ترفع بصرها للأعلى وتتابع اللعب فإن اجتازت (×) فازت وإلا خسرت

3- البلو:

يتألف من عصى طولهاحوالي 60 -80 سم وأخرى صغيرة طولها 20 - 30سم

يتم تشكيل فريقين ..تتم القرعه بينهم من يرمي أولاً

هناك أسلوبين للرمي ثابت توضع العصى الصغيرة على حجرتين واللاعب يقذفها بالعصى الطويله والفريق الآخر يقف أمامه ليلتقط العصى الصغيرة

أسلوب آخر يمسك اللاعب بالعصاتين ويرمي الصغير بواسطه الكبيرة لكن من نقطه ثابته محددة أي خط لا يمكن تجاوزه.. وتوضع حجرة لتعيد العصى الصغيرة عندها

طريقه اللعب:

فريق ينتظر العصى الصغيرة لكي يلتقطها ليلعب هو أي يرمي العصا

فريق يرمي العصا (العدد غير محدد) لكن بالتساوي.

ترمي العصا بعد الرمي هناك حالتين

1- في حال ألتقطها أحد أعضاء الفريق الآخر وهي بالهواء يتوقف لعب الرامي ويحل محله الفريق الأول.

2- لا يتمكن أحد من ألتقاطها يأخذها أحدهم من على الأرض ويحامل أن يعيدها لنقطه الأنطلاق أي الخط المحدد أو الحجرات وهنا حالتين:

أ - إذا لامست العصا الصغيرة الحجرات أو كانت قريبه منها بطول العصا الطويله

يكونون قد كسروا حقهم في مواصله الرمي ويتم التبادل بالمواقع

ب- في حال كانت بعيده أكثر من طول العصا يأتي دور الرهان على كم مرةمن العصا(تقاس المسافه بالعصا) بعيدة عن الحجرات أو الخط الفريق الثاني يخمن إذا حزر يكون له الحق بالرمي ولم يحزر يتابع الفريق الأول برمي العصا ثلاث مرات متتاليه أي يرمي العصا لأبعد مسافه دون أن يعترضها أحد ومن مكان سقوطها يرميها أيضاً بعيداً وهكذا ثلاث مرات ثم يطلب من أحد أعضاء الفريق الآخر أن يقطع المسافه أياب لنقطه البدايه بنفس واحد أي أن يركض و يصيح حنكليوووووو حتى أن يصل لنقطه البدايه في حال وصوله على نفس واحد

يحق لهم الرمي وإذا فشل بالوصول يتابع الفريق الأول الرمي من جديد وبنفس اللاعب ويحق لهم تبديل اللاعب لكن هذا الأخير يفقد حقه بالرجوع للعب مرة ثانيه كرامي.

وهكذا حتى أن يكتمل كل الفريق من الرمي وتنتهي اللعبه ولكن لم أنهي هذه اللعبه أبداً .

البلو1 ...

ويقوم أحد اللاعبين من الصبية بوضع عصاة في الـ «مور» أسفل القطعة الخشبية المدببة. ويجذب العصا بقوة على إلى أعلى، فتنطلق القطعة الخشبية المدببة في الهواء، حيث يحاول زميل له يقف قبالته ضربها بعصاه، فإن أفلح في ذلك، يقوم بإكمال اللعبة وذلك بأن يضرب على أحد طرفي القطعة الخشبية المدببة بعصاه، فتنطلق إلى أعلى، ثم يلاحقها ليضربها وهي في الهواء، ويظل يداوم على ذلك، فإذا فشل في ضرب القطعة الخشبية في أثناء انطلاقها إلى أعلى، أصبح من حق زميله أن يتسلم اللعبة منه فيبدأ دوره في اللعب.

البلو2:

توضع عصا قصيرة يبلغ طولها نحو خمسة عشر سم مدببة الطرفين على حجر يكون أعلاها مرتفعا عن الأرض فيأتي اللاعب ويضربها بعصا طويلة فتطير لمسافة معينة، ويعلَّم المكان الذي وقعت فيه ثم يؤتى بها ويضربها لاعب ثان وثالث ورابع...في النهاية ينطلق الفريق بالتتابع بالصراخ وبنفس واحد إلى أن يصلوا لمكان أنطلاق العصا القصيرة ويقولوا المنادي حنكليوووووووووو إلى أن يتوقف ثم يكمل بعده رفيقه ويركضون بتاجاه المنطلق والفائز هو من وصل لمكان أنطلاق العصا القصيرة اي الحجرتين وفي حال لم يصلوا يقوم الفريق الآخر بالرمي وهكذا،

4- خمس حجرات

نأخذ خمس حجرات صغيرة بحجم الكله ونلعب بالدور.

اللعب: يرمي اللاعب الحجرات على الأرض ثم يأخذ واحده ويرميها عالياً ويلتقط أحدى الحجرات الباقيه من على الأرض دون لمس الباقيه على أن يلتقط الحجرة الطائرة بنفس اليد ثم يعيد الكرة حتى ينهي الكل.

ثم يرميهم مرة ثانيه ويختار مرة اخرى حجرة ويرميها عالياً ليلتقط حجرتين معاً

ثم يعيد الكرة ليلتقط الحجرتين الباقيتين.

ثم يعيد الكرة برمي الحجارة ويلتقط حجرة أخرة ثم يرميها كالعادة فيلتقط حجرة واحدة أو ثلاث حجرات معاً أو العكس .

يجمع أربع حجرات بيده الخامسه بين السبابه والأبهام يرميها عالياً ويضع الحجرات على الأرض أثناء طيران الحجرة الخامسه .ثم يعيد تحليق حجرته ليعود ويلتقط الحجرات الأربع من على الأرض.

أخر مرحله هي الكوبري(الجسر) يبدو هذه اللعبه تركيه الأصل من هذا الأسم أو مصريه.

يصنع جسر من أصبع يده بلف الوسطى على السبابه ووضعها على الأرض

ليمرر الحجرات من تحت أصابيعه واحدة فواحدة على أن لا يلمس أي حجرة أخرى. أثناء اللعب.

هناك من يختار أحدى الحجرات لتكون الأخيرة بقصد تعقيد اللعب على الخصم

ربما تكون في المقدمه لكي يلمسها وينتهي دوره ليبدأ دور الأخرين.

بعد نجاح العمليه يأتي جمع النقاط.

يأخذ الحجرات ويضعها في كفيه ثم يرميهم عالياً ليلتقطهم بيد واحدة فكل حجرة تساوي 20 نقطه (المجموع 100 نقطة) . ينتهي دوره في حال أسقط واحدة . وإذا لم تسقط أي حجرة يتابع اللعب من جديد حتى أن يلمس حجرة

أثناء اللعب أو يسقط واحدة أثناء جمع النقاط.

يمكن لآكبر عدد من اللاعبين أن يلعب كل بدوره. الذي يجمع أكبر مجموع من النقاط يكون هو الفائز لا وقت محدد للعب بحسب الأتفاق بينهم.

5- سبع حجرات:

كنا نصنع كرة من القماش التالف وأحيانا من الجوارب ونجمع سبع حجرات مسطحه لنضعها فوق بعضها ونرسم دائرة على الأرض وتضع الحجرات في الوسط وعلى بعد 3-5 متر خط لرمي الكرة . نشكل فريقين لرمي الكرة :

اللعب: فريق يرمي الكرة محاولاً أسقاط كافه الحجرات من فوق بعضها أي تناثرها على أن لا تلامس واحدة الأخرة. يستمر اللاعب برمي الكرة مادامت تلامس الحجر وعندما تفشل مرة دون أن تلمسها يأتي بعده آخر من فريقه وهكذا حتى آخر واحد وعندما يفشل الفريق في ذلك تتبدل مواقع اللعب ويأتي الفريق الثاني يبدأ اللعب من جديد وتصف الحجرات مرة ثانيه

ولمتابعه اللعب يجب أن يتمكن الفريق من تفرقه الحجرات كلها وينتهي دوره بأكتمال تبديل كافه الأعضاء بالفريق ويحل محله الفريق الآخر لا زمان محدد لها.

عدد اللاعبين من (5 - 10)
يؤتى بسبع قطع من البلاط الصغير وتنصب القطع بعضها فوق بعض ويصطف اللاعبون على بعد على بعد أربعة أو خمسة أمتار في مواجهة البلاطات فيقوم الأول برمي كرته على البلاطات فإن لم يصبها رمى الأخر فإن أصابها يهرب الجميع ويقوم الفائز بملاحقة اللاعبين وتصويب الكرة عليهم فالذي يصاب يخرج من اللعبة أما الذي يعود لمركز اللعب ويقوم بترتيب البلاطات كما كانت يكون هو الفائز.

6- لعبة عالي واطي:

طريقه اللعب: مجموعه من الأطفال يجرون قرعه على من يبدأ اللعب كان هناك طريقتين

1- بالعد للعشرين الذي يكون رقمه 20 ينفذ من الجري خلف الآخرين وهكذا حتى آخر واحد الذي يبقى آخرهم هو من سيجري خلفهم .

اللعب الكل يحاول أن يعرض عضلاته أمامه ويهرب لمكان عالي ويقول كلمه عالي وهنا يكسب حصانه حتى لو لامسه لن يخسر أما إذا لامس أحدهم وهو لم يقول كلمه عالي أثناء علوه عن الشارع لا يكسب حصانه ويحل محل هذا الأخيروهكذا تدور الرحى حتى أن يتعب الجميع من الجري أو يملون منها.

7- عطا عطا:

تشبه العالي علو من حيث الفريق والأختيار واللعب لكم هنا لا يوجد حصانه عليه الهروب منه لأبعد مسافه ويراوغه وعندما يلمسه يحل محله وهو بدوره يركض خلف الجميع هنا الذكي لختار أضعف اللاعبين كما يفعل الحيوان المفترس بصيد فريسته.

8- المعجون:

يتم القرعه على من يبدأ اللعب بطير أو نقش (النقود) الذي يفوز يحق له البدأ ويحاول ألتقاط المعجون الذي كان يصنع قطع صغيرة ويوضع على الأرض بكفه أي يضرب عليه بالكف وعندما يلتقطه يعيد الكرة مرة ثانيه حتى أن يفشل في ألتقاطها يحل محله الثاني وهو يضع معجونه على الأرض . وكان هناك من يحاول الغش بدهن كفه بالمعجون ليلتقط المرمى على الأرض فكنا يطلب دائماً مسح الكف جيداً ويمنع الجحف أي أثناء الضرب يكون عامودي على القطع وليس كهبوط الطائرة أو الطيور بزاويه. تنتهي اللعبه بأنسحاب أحدهما.

9-(التعميشه أو التخبايه الغميضة)

كالعادة تجرى القرعه على من يغمض عيونه و الآخرون يختبؤن عنه وبعد العد ل(20 – 30 -50 ...) حسب الاتفاق يحاول أن يجدهم واحداً فواحد.

والذين تخبوا يجب عليهم أن يظهروا ويركضون لملامسه الحائط الذي أغمض عليه عيونه هذا اللاعب وهوبدوره يحرس هذه البقعه وعندما يجد أحدهم يركض ويلمس الحائط ويقول عطا أي وجدتك وسبقتك وهنا لمجرد أن يكتشف واحد منهم يحل هذا محله ويلعبون من جديد . وعندما يتمكن أحدهم من لمس الحائط يحاول أن يساعد أصدقائه بتحذيرهم منه بقوله

يا غزاله لا تطلاعي أي أنه قريب من النقطه(الحائط) ومن الصعب على أحدهم أن يسبقه.

وعندما يبتعد عنه هنا ينادي طلعي يا غزاله بسرعه طلعي وعندما يعود لمكانه فيقول أرجعي أو تخبي يا غزاله ..وهكذا لا زمان محدد لهذه اللعبه.

لوحة رقم 2:من الماضي الجميل(برامة من الخشب) . رسمتها
بالألوان المائية على الكرتون 40/60سم

10- البرامات: البرامه أو البلبل الصياح :

هو عبارة عن قطعه خشب على شكل هرم دائري وفي رأسه مسمار من حديد أيضاُ بشكل هرم ومدبب لتبرم عليه البرامه..

طريقه اللعب: يلف على البرامه خيط طوله حوالي 1متر وترمى على الأرض فتبرم بسرعه

هناك عدة ألعاب فيها أذكر بعضها.

1- يتشكل فريقان من عددة شباب وتجرى قرعه لمن يبدأء باللعب . الخاسر بالقرعه يضع برماته داخل دائرة ترسم بالطباشير على الأرض على أن تكون كل البسامير للبرامات متلاصقه أي متقابله .

يبدأ الفريق الثاني بأخراج هذه البرامات من الدائرة بقوةضرب برامته بهم . ويحق لكل واحد رميه واحدة وعندما ينتهي الفريق من دوره يخسر لو بقيت واحدة داخل الدائرة وتتبدل المواقع. وفي حال تمكنهم من أخراج البرامات من الدائرة تعاد البرمات من جديد بالدائرة.

2- اللعب الفردي: واحد (ينام) أي يضع برامته للضرب على الأرض والثاني يضربها ويتوقف عن الضرب في حال عدم لمسها أثناء برم البرامه أبداً وتتبدل المواقع . ويبقى مستمر بالضرب في حال لمسها أو ضربها .

في كل اللألعاب تحمل البرامه في كف اليد .

ملاحظه: يمكن أن تربح برامه الخصم في حال تتمكن من أخراج مسمارها بالضرب بكل اللعب . وكان يطلق على البرامه الكبيرة أسم (مكوك) ,وكما يمكن أن تربح المسمار في حال كسر برامه الخصم أفناء ضربها فقط بأول مرة من كل لعبه .

11 – لعبه النقود:

فقط كانت تلعب أيام الأعياد لأنها تعد نوع من أنواع القمار.

طريقه اللعب:

يجتمع الشباب ويتم توزيع الدور بينهم بالقرعه مثل كل مرة .. يبدأ الأول بضرب العمله المعدنيه على الجدار على أن يجعلها على أقرب مسافه من الجدار ثم يأتي التالي يضربها على أن تلامس نقود الأول أو تكون بقربها إذا كانت المسافه بمقدار شبره (كفه مبسوطاً) يربحها لو كانت أبعد يلعب الثاني وهكذا حتى ينتهي الكل ويعاد الدور من جديد.

في حال ربح ثاني واحد مباشرةً يكمل اللعب هو برمي النقود من جديد ليتابع الذي بعده وهكذا . يمكن لواحد أن يربح من أكثر من لاعب بنفس الوقت.

12- طير أو نقش :

للعمله المعدنيه وجهان واحد عليه رقم وآخر عليه صورة وتسمى طير أو صورة والوجه الثاني يسمى نقش أو كتابه.

وترمى القطعه في العالي ويسأل للخصم أحزر (طير ولا نقش) يختار واحدة في حال حزر يربح ويأخذ ما أتفق عليه أو يخسر ويعطي للفائز ما أتفق عليه. وطريقه ثانيه تضرب القطعه على الجدار لتسقط على الأرض بدلاً من رميها بالهواء و تتابع نفس اللعبه.

13- الكلل الدحل:

الكلة عبارة عن بلورة كرويه ملونه ولها عدة أحجام .لكن يتم اللعب دائما بحجم واحد .

وقديماً كان هناك كلل مصنوعه من الحجر (طريقه صنعها: نأتي بحجرة تكون خاليه من الفراغات أي مليانه ونأتي ببرغيين من المعدن بحجمين متساوييينعلى أن تدخل هذه الحجرة في ثقبي البرغيين ونبدأ ببرمهما فيأكل البرغي من الحجر حتى تأخذ شكلها الكروي .) وحجم الكله يتعلق بكبر البراغي أي فتحته .

هناك عدة لعب بالكلل أذكر بعضها:

1- جوزأوفرد :

اللاعب الأول يضع مجموعه كلل في يديه ويهزها ثم يترك بعضها في يد واحدة ويسأل الثاني (جوز ولا فرد) أي الموجود بيده هل هو عدد فردي أو زوجي .في حال معرفه هذا يأخذ كل الموجود بيده , وإذا لم يعرف ذلك فهو يعطيه بعدد الموجود بيد الأول .

ليس لها زمن محدد بحسب الأتفاق بينهما.

2- لبعه الحفرة(الجورة)

تحفر حفرة في الأرض ويرسم خط للعب منه يمنع تجاوزه

وكل لاعب يرمي بمجموعة من الكلل فيها التي تدخل في الحفرة تعود له والخارج تبقى مكانها ويحاول ادخالها في الحفرة بضربها بكلة أخرى وعندما لا يدخلها يتوقف عن اللعب وياتي من بعده آخر ويحاول أن يدخلها لتصبح ملكه وبعد أن تنتهي كل الكلل يقوم اللاعب الآخر برمي مجموعة كلل من جديد وتعاد اللعبة معه . هناك عدد كثير للعب بالكلل ....

هناك عدة لعب بهذه الحفرة :

أ- قذف مجموعه كلل لداخل الحفرة دفعه واحدة.الطريقه:

يتفق أثنان على اللعب فيأخذ الأول لنقل 8 كلل من الثاني ويضع هو 8 كلل و يرميها من الخط فكل كله تدخل تصبح من نصيبه ويعيد اللعب عندما تدخل لو كله واحده لأنه يكون فائز بالرميه ويتوقف عن اللعب في حال عدم دخول أي كله للحفرة ويتبدل اللاعب بعد تقاسم الباقي من الكلل بينهما أي (رمى أول مرة فدخل أثنان بالحفرة فيأخذها ويرمي مرة ثانيه الباقي منهم فدخل ثلاث ورمى مرة آخرى لم تدخل الكلل الحفرة فالباقي يعاد توزيعه بينهما أي لكل واحد أربع والزائد للاعب الأول من ثم تجمع من جديد 8 كلل ويبدأ الثاني بالرمي) وهكذا حتى يخسر أحدهم كل ما لديه أو يتفق على أنهاء اللعب .

ب- رمى كل لاعب كلته بالدور نحو الحفرة.

الطريقه:

هنا يلعب أكثر من لاعبين العدد غير محدد : توزع الأدوار بينهم من يبدأ أولاً ثم التالي

طريقه اللعب: يقف الجميع خلف الخط ويبدأ الأول برمي كلته بأصبعه الأبهام أو الوسطى أي فقط بالأصابع وعلى الأرض يجب أن لا يتجاوز الخط.نحو الحفرة.

وهكذا الجميع فالذي تدخل كلته في الحفرة أولاً يحق له مباشرة اللعب بعد أنتها ء الكل .

اللعب: يبدأ بأدخال كلل الآخرين في الحفرة بأن يشرب كلته بها ويجبرها بالدخول للحفرة وكل كله يدخلها تصبح له وينتهي دوره بعدم لمس أي كله من الآخرين ويبدأ دور الذي فعده مباشرةً وهكذا حتى تنتهي الكلل . وتعاد اللعبه مرة ثانيه.

ج- لعبه السوار(الخيزة)..

ترسم دائرة على الأرض وخط في الوسط أي قطر الدائرة وكل لاعب يضع عدد من الكلل يتفق عليها على هذا الخط وتوزع الأدوار بينهم ويلعبون من الخط المحدد على بعد حوالي 2-3 متر من الدائرة وكل لاعب يخرج أي كله بلعبه من الدائرة يصبح من حقه(ملكه) وينتهي دوره في حال عدم لمس أي كله ويتابع التالي وعندما يحين دوره يلعب من على محيط الدائرة بأي مكان يختاره له الحريه ويحاول من جديد أخراج الكلل من الدائرة .

تنتهي العبه بخروج كل الكلل من الدائرة . وتعاد الكرة وهكذا.

د- لعبه النقود أو كلل .الطريقه:

خط بدايه وتوضع نقود معدنيه أو كلتين أو أكثر على بعد متساوي من الخط بحسب عدد اللاعبين أي خمس لاعبين يوضع خمس محلات الكلل أو النقود . توزع الأدوار عليهم

يبدأ اللاعب برمي الكله من الخط محاولاً أصابه هذه الكلل المصفوفه على أستقامه واحدة ومتتاليه وعندما يصيب أي كله من الموجودين على الساحه يحق له متابعه اللعب وكل ما يصيبه يصبح من حقه وينتهي دوره بعدم ملامسه أي كله ويتابع التالي الدور من الخط كبدايه. وعندما يحين دوره من جديد يلعب من مكان وقوف كلته .

ملاحظه يحق لكل لاعب أن يبعد كله الخصم لتصعب عليه اللعبه . وتنتهي اللعبه بأنتهاء الكللعلى الأرض . وتعاد اللعبه بصف كلل جديدة على نسق واحد كما سبق.

أما الفقود فتزرع بالأرض كما تصف الكلل متباعده على استقامه وكل من يسقطها تصبح له.

3- المور أو الدائرة

يلعبها فيرقان واحد يضع الدحل على شكل مثلث أو خط مستقيم والآخر يحاول اخراج الكلل من الدائر بضربها وفي حال فشل بضربها يحل محله آخر حتى آخر لاعب وكل كلة تخرج تكون من ملكه حتى آخر كلة وفي حال لم يتمكن الفريق من اخراج الجميع يحل محل الفريق الثاني ويضع نفس عدد الكلل وهكذا . وتنقسم ألعابها إلى عدة أقسام منها:

المور:

يرسم مثلث وعلى بعد منه يخط مستقيم ويوضع في المثلث عدد من حبات الدحل كل لاعب يضع مثل الآخر حسب الاتفاق، ويرمي اللاعبون دحلهم بالخنصر والسبابة تجاه الخط والأقرب هو الذي يبدأ باللعب فيرمي نحو المثلث ثم يتبعه اللاعبون، ثم يبدأ الأقرب من المثلث بالرمي لإصابة الحبات التي فيه فإن خرجت من المثلث فهي له وإن علقت دحلته في المثلث فيخرج من اللعب دون أرباح.

الخط:

يرمي اللاعبان حباتهم نحو الخط والأقرب هو الفائز فيرمي الخاسر أولا ثم يتبعه الفائز فإن أصاب حبته فاز وإن لم يصبها يصوب الثاني نحوه وهكذا حتى يفوز أحدهما.

14- لعبه المراوح الورقيه- أو الدولاب من خشب و ورق

كنا نصنع مراوح من الورق وقرن مدبب لتدور عليه المروحه.

كما نصنع دولاب الهواء : من قطعه خشب بعوض 2-3 سم وبطول 10-15 سم ونلصق عليها قصاصتين من الوروق متعاكستين بمادة العجين لعدم توفر المواد اللاصقه . ونثقبها من المنتصف ونثبتها على العصا التي نحملها بمسمار بحيث تسمح بدورانها بسهوله.

كما كنا نصنع المسدس والأرنب والسفينه والطائرة من الورق .

ويتبع هذه اللعبة طائرات ورقية صغيرة أو صواريخ يصنعها الصغار من ورق الكراسات على شكل طائرة أو صاروخ وتقذف في الهواء.

15- التخليص صتوب:

لعبه يتم فيها حجز أحد أفراد الفريق ويوضع عليه حراسه حتى يتم جمع كل أعضاء الفريق وتسمى (شرطه وحراميه) ويسعى الآخرون لأطلاق سراح رفيقهم على أن لا تلمسهم يد أحد الفريق الآخر.

مثلاً قام الفريق 1 بالجري خلف أحد أفراد العصابه لنقل ولمسه فقط هذا يعني أستسلام هذا ويذهب معه دون مقاومه ويسنده لجدار وتحيطه عناصر من الفريق لمنع أنقاذه من قبل العصابه . والعناصر الباقيه تركض خلف العصابه ..أما العصابه تحاول التقرب من رفيقهم للمسه فقط ليتحرر ويقول له تخليص وهذا يجري من بين أعضاء الفريق1 لكي لا يلمسه أحد لو لمسه أحدهم عاد لأسره من جديد فبمجرد لمسه يبطل مفعول التحرير وهكذا على الفريق 1 أسر كل العناصر . وعندنا يفك آخر أسير لدى الفريق1 تتبدل المواقع .حتى لو أسر واحد وتم تحريره فتتبدل المواقع بين الفريقين.

16- النط على الظهر: لعبة الحصان:

عدد اللاعبين: مجموعة من الأطفال الذكور. طريقة اللعب: يقوم الصبية بالاصطفاف على شكل خط مستقيم وتكون قاماتهم منحنية، بحيث توضع أيديهم على ركبهم ووجوههم إلى أسفل على نحو ما يفعل المصلون حين يركعون. ويقوم آخر صبي في الصف بالقفز (النط) فوق زملائه الذين أمامه واحداً إثر واحد حتى ينتهي منهم جميعاً ثم يقف في المؤخرة وينحني كبقية الصبية ويبدأ بالقفز الذي كان يليه في بداية اللعب وهكذا حتى ينتهي الجميع ليبدؤوا اللعبة من جديد

هناك لعبة أخرى

عدد اللاعبين مجموعة من(10 – 5)
يأخذ عدد من الأولاد (أكثر من ثلاثة) هيئة السجود متراصيين ويبتعد عنهم عدد من الأولاد مسافة عشرين متر أو أكثر وينطلق الأول راكضا فإن اقترب من الساجدين ألقى يديه وجسمه في الهواء وقفز فوقهم مع حركة الشقلبة، ثم يأتي الثاني والثالث وهكذا وكلما اجتاز الأولاد العدد زادوا شخصا للساجدين فربما يبلغ عددهم سبعة أو ثمانية وفي هذه الحالة يخسر الذي يقع على زميله فيأخذ مكان الولد الأول وهكذا حتى يفوز البطل الذي اجتاز أكبر عدد من الأولاد

17- طاء طاءطاقيه: لعبه المدارس:

طاق طاق طاقية:

وهي لعبة مشهورة عدد اللاعبين: مجموعة من الإناث والذكور. طريقة اللعب: ينتظم الصبية من بنين وبنات على هيئة دائرة. ويقوم أحد الصبية بنزع طاقية رأسه، ويدور خلف الأولاد

الجالسين على الأرض على شكل دائري. وفي أثناء دورانه يردد قائلاً: «طاق طاق طاقية، طاقيتين وعُلّيه، رن، رن يا جرس، حوّل واركب عالفرس». وطيلة دورانه لا يجوز لأحد من الجالسين الالتفات أو النظر إلى الخلف. وبخفة يد، ودون أن يشعر به أحد يلقي الصبي الطاقية خلف أحد الجالسين، فإن أحس الجالس بذلك التقط الطاقية وحاول اللحاق بالفتى والامساك به، وبذلك يفوّت الفرصة على هذا الفتى الذي يظل يدور مردداً طاق.. طاق.. طاقية.. رن.. رن يا جرس» إلى أن يفلح في وضع الطاقية خلف شخص لا يحس به، فإذا أكمل الدورة وعاد إلى هذا الشخص التقط الطاقية وضربه بها، وطلب منه أن يحل مكانه جزاء على عدم انتباهه.. وهكذا تستمر اللعبة. " * كنا نجلس في باحة المدرسة على شكل دائرة وكانت المعلمة أو المعلم يشرف على اللعب

فكانت المعلمة تأخذ منديل أو طاقية وتختار واحد من التلاميذ وتقول له أبرم (دور حول) التلاميذ بينما هم يغنون (طاء طاء طاقية رن رن ياجرس) ثم يضع ما بيده خلف أحد التلاميذ ثم يركض ليجلس مكانه وعندما يشعر أحدهم بأنها خلفه يأخذها ويجري خلف إن لمسه أعاد الكرة وإن لم يصله بيحل هو محله وهكذا يبرم الدولاب على الجميع ويقضون أوقات كلها مرح وفرح مع الكثير من الرياضة.*

18- الخرز: لعبه الفتيات:

لعبة الخرز كانت تخص الفتيات وخاصة في القرى أو المناطق التي يوجد فيها تراب أو منزل به حديقة
فكانت تجلب كل فتاة مجموعة من الخرز معها وتلعب مع رفيقاتها يجلبون تراب
ويتفقون على عدد محدد من حبات الخرز تقوم واحدة منهم بعد الاتفاق بتحريك التراب جيداً ثم تشكل منه مجموعة من الأكوام وتخفي بينهم حبات الخرز وتطلب من كل واحد أن تختار واحدة من الكومات وتبحث

فيها عن الخرز فيكون ما بداخلها لها وهكذا الكل وفي كل مرة يتم جمع الخرز ووضعه في التراب لحين تخسر الفتاة كل ما لها وتربح الأخرى

وتنتهي اللعبة بانسحاب الكل من اللعبة أو فوز واحدة بكل الخرز

19- الخطوبه(يا الأمارة): لعبه مختلطه

تتألف من شباب وبنات لكل فريق ويتواجهون على شكل رتلين يمسك كل واحد بخصر الآخر رتل ينادي في طلب خطبة فتاة من الفريق الثاني والفريق الثاني يضع شروط وفي النهاية يصلون للتحدي
الفريق الأول : مسيكم بالخير يا الأمارة الأمارة
ما تنطونا بنتكم يا الأمارة الأمارة
الفريق الثاني : ما ننطيها هي هيي ألا بألف مية
مع شك الألماس جوات الصينية
الفريق الأول: بنروح على دياركم
وبنكسر أبوابكم هاي عروستنا هيه

ثم يهجم الفريق الأول على واحدة أو واحد من الفريق الثاني ويخطفونه بالقوة لينضم لهم ويصبح منهم
وهكذا حتى يفشل في خطف العروس فيتبادلا الدور فيتحول الفريق الثاني للطالب والآخر المطلوب...
وتنتهي اللعبة في حال أنتهاء أحد الفريقين من الأعضاء أي يبقى فقط واحد ويعلن فوز الفريق
وفي كل حي كان هناك شخصان كانا يقودان الفريقين وكانت هذه اللعبة منتشرة في الريف بشكل كبير

20- لعبة الكرة القماشية :

كنا نصنع كرة من الجوارب والقماش ويجتمع أولاد الحارة وتجرى قرعة لمن يكون هو في الوسط ليضرب
الكرة بالآخرين فمن تلمسه الكرة يحل محله وكان يختار الضعيف من اللاعبين ليرمي به الكرة لينقذ نفسه
وهكذا تدور اللعبة على الجميع على أن يتجمعون حوله ولايبتعدون كثيراً لتصلهم الكرة لكن عليه تفاديها

21- ألعاب نط الحبل:

وتقسم إلى عدة أقسام منها جماعي ومنها فردي فالجماعي تلوح اثنتان بالحبل وتنط واحدة أو اثنتان عدة نطات حتى تخسر اللاعبة فتدخل غيرها للعبة. وتنشد الفتيات بعض الأناشيد خلال تلويح الحبل.

1- النط في الحبل :

يجلب حبل من أحد البيوت ويمسك بطرفي الحبل شخصين لا يهم مختلط فكانا يبرمان الحبل ويدخل البقية
تحت القوس المتشكل من دوران الحبل وفي حال لامس أحدهم الحبل يخرج من اللعب ليحل محل أحد الذين
يبرمون الحبل وهكذا يتناوب الجميع في النط والبرم
ويحق للاعب الدخول والخروج متى ما أراد لكن على شرط أن لا يلامس الحبل فيخسر

2- النط على الحبل:

يتم القرعة ليشد الحبل من الطرفين على أرتفاع واحد ثم يطلب من البقية النط على الحبل وكل من يلمس الحبل ويحل مكان أحد الذين يشد الحبل بالتناوب وهكذا إلى وأن يصل الحبل لعو لا يتمكن أحد من النط عليه وعاد اللعبة من جديد بالقرعة علة من يشد الحبل .
فكانت الفتاة تلعب لوحدها بالحبل بأن تنط داخله كما يمارسه اللاعبون الآن بالتمارين.

3- المرور تحت الحبل :

الطريقة عكسية بدلاً من النط المرور تحته بشرط أن لا يمسه الحبل ولا أن يضع يديه على الأرض أي فقط ينحني على قدميه كما يحب وفي حال ملامسة الحبل له يحل مكان من يشد الحبل بالتناوب .

وتنتي اللعبة بعجز الجميع من المرور تحته .

4- لعبة شد الحبل:

وتمارس بكل العالم لليوم ينقسم الأولاد لفريقين وكل فريق يمسك بطرف من الحبل وهناك علامة في وسطه تدل على خط مرسوم على الأرض وهنا خطان على بعد نصف متر منه من كلا الطرفين ويبدأ الفريقان بشد الحبل لطرفه فمن يجلب الأشارة للخط القريب منه هو يكون الرابح .

22- النبيطة النقيفة:

وتسمى النقيفة يؤتى بغصن شجرة على شكل حرف y ويشد في طرفيه مطاط يتصل برقعة من الجلد، توضع في الرقعة جمرات صغيرة وتقذف نحو الهدف، وكثيرا ما كانت تستعمل لصيد العصافير، وأما المقلاع فهو معروف قديما ومشهور عن سيدنا داوود إذ كان ماهراً فيه، عبارة عن خيط سميك في طرفه قطعة قماش لوضع الحجر فيها ولها خيط من الطرف الثاني فيه حلقة توضع بالأصبع وتوضع الحجرة في الكيس ويمسك بطرفيي الخيطين ويلوح بها الفرد بسرعة ثم يفلت طرف من الخيط لتنطلق الحجرة بسرعة وقوة واستمرت هذه اللعبة حتى يومنا هذا وهي صنو النقيفة أو النبيطة ولكن فعاليتها أشد وأقوى.

23- ألعاب فنية:

ألعاب ممن الاسلاك:

وهي ألعاب يصنعها الأطفال بأنفسهم من أدوات بسيطة كأسلاك معدنية وأشرطة تربيط وغيرها، ومن هذه الألعاب تشكيل دراجات أو سيارات أو عربات مختلفة الأشكال من أسلاك معدنية قابلة للثني باليد، وبعد الانتهاء منها، يقوم الأولاد باللعب بها فرادى وجماعات.

كراجة :

ومن هذه الألعاب أيضا، عمل نقالة صغيرة " زحيطة" " كريجة" وما تعرف اليوم بـ " سكوتر". و الكريجة وتصنع من عارضتين خشبتين واحدة أفقية والأخرى عامودية تكون أطول من الأفقية، توصلان بمفصلات لتسهيل الحركة بينهما، يمينا وشمالا، أما اللوح الأفقي فيثبت في مقدمته ومؤخرته إطاران معدنيان" رومان بلي"، وينصب في أعلى اللوح العامودي عارضة قصيرة تستعمل كمقود للنقالة، بعد الانتهاء من صناعتها يقوم الفتيان بالتسابق فيها بوضع رجل على العارضة والأخرى تدفع بالأرض

النبيطة: النقيفة

وتسمى النقيفة يؤتى بغصن شجرة على شكل حرف y ويشد في طرفيه مطاط يتصل برقعة من الجلد، توضع في الرقعة جمرات صغيرة وتقذف نحو الهدف، وكثيرا ما كانت تستعمل لصيد العصافير، وقد تطورت هذه اللعبة في بداية الانتفاضة في الأراضي المحتلة وغدت سلاحا فعالا لأطفال الحجارة، وأما المقلاع فهو معروف قديما ومشهور عن سيدنا داوود عليه السلام إذ كان ماهراً فيه، واستمرت هذه اللعبة حتى يومنا هذا وهي صنو النقيفة أو النبيطة ولكن فعاليتها أشد وأقوى

24- الكراسي الموسيقية:

عدد اللاعبين: مجموعة من الذكور والإناث، طريقة اللعب: يتم تخصيص مقاعد على عدد اللاعبين في الحصول على مقعد، وتتكرر العملية عدة مرات، ولكن في كل مرة يتم استبعاد مقعد حتى تكون عدد المقاعد أقل من عدد اللاعبين الباقين بمقعد واحد. وتنتهي اللعبة حينما يخرج جميع اللاعبين ويكون الفائز هو الذي استطاع أن يجلس على الكرسي الأخير، ويبدأ اللعب بأن يعزف أحد الصبية على آلة موسيقية كالشبابة أو أن يضرب على طبل بيده، وحينما ينتهي العزف أو الضرب، يتسابق الصبية على المقاعد، ويخرج من اللعب الشخص الذي يفشل الاحتفاظ بمقعد له في كل مرة.

25- لعبة: O X

عدد اللاعبين: اثنان
طريقة اللعب: تقسم الورقة إلى تسعة مربعات يأخذ أحد اللاعبين رمز O والآخر X فيقوم الأول بوضع رمزه في أي مربع، ثم يأخذ الثاني ويوضع رمزه في أي مربع أخر بحيث يقطع على الخصم تشكيل خط عامودي أو أفقي أو مائل وهكذا فإذا استطاع اللاعب تشكيل الخط فاز.

26لعبة شبكة المربعات:

عدد اللاعبين: اثنان
طريقة اللعب: تقسم الورقة إلى عدة نقاط متساوية كل نقطة تبعد عن الثانية مقدار 1سم يأخذ أحد اللاعبين رمز أول حرف من اسمه والآخر كذلك فيقوم الأول بوصل أي نقطتين عموديتين أو أفقيتن ثم يأخذ الثاني ويوصل وهكذا فإذا أغلق مربع مع لاعب وضع رمزه فيه ويتابع اللعب حتى يعجز عن إغلاق المربع عندها يلعب الآخر وهكذا، والفائز هو الذي يغلق المربعات الأكثر. وهذه اللعبة وسابقتها صممت على الأقراص المدمجة وصارت تلعب بسهولة على الكمبيوتر.

27- الضامة:

تخط مربعات على ورق مقوى أو على لوح من الخشب، أما حجارتها من الخشب، أو تلعب بالحصى.

28- لعبة حاكم جلاد:

عدد اللاعبين: 4 من الذكور أو الإناث
طريقة اللعب: تقص ورقة بيضاء إلى أربعة أقسام متساوية في الشكل، وتطوى بعد أن يكتب على واحدة حاكم، وأخرى جلاد، والثالثة مفتش،والرابعة حرامي، ويحضر الأطفال (حزام) للضرب، يمسك أحد الأطفال الورقات الأربعة في يده ويغمض عليها، ومن ثم يلقيها على الأرض بين الأطفال وهم قعود، فيلتقط كل واحد منهم ورقة، فيقرأ كل ورقته، بعد أن يعرف كل ما في ورقته فالذي تقع في يده الورقة المكتوب فيها حاكم، يسأل: أين المفتش؟ فيرد عليه الطفل الذي كتب في ورقته مفتش قائلاً: نعم، فيسأله: أين اللص؟ -من بين الأطفال الباقين- فإن عرف اللص فعلاً طلب من الحاكم أن يجلده الجلاد الذي كتب في ورقته كلمة جلاد عدد من الجلدات، وهو حر (أي الحاكم) في اختيار عدد الجلدات، ويأمر الجلاد بجلد اللص العدد المقرر من الجلدات.
أما إذا لم يعرف المفتش اللص، كأن يؤشر على الجلاد مثلاً، فإن الحاكم يحكم عليه بالجلد العدد الذي يراه مناسباً، وبهذه الطريقة تستمر اللعبة.

29 لعبة علبة الكبريت:

عدد اللاعبين: 3 أطفال من الذكور أو الإناث
طريقة اللعبة: لم الكبريت على شكل متوازي أضلاع تقذف الكبريتة من قبل اللاعب على الأرض فإذاوقفت على الحافة الصغيرة القصيرة،أي للأعلى سمي من قذفها حاكماً، أما إن وقفت على الحافة التالية للأولى، سمي قاذفها بالجلاد، وإن وقعت على الناحية العريضة سمي قاذفها «قط أعور» والحاكم هو الذي يطلب من الجلاد جلد القط بجلدات خفيفة وبعدد قليل، وهكذا تلعب اللعبة طيلة السهرة ولا سيما في فصل الشتاء.

30- سلوى يا سلوى للفتيات.:

وهي لعبة للبنات، يحوقون دائرة كبيرة ويضعون فتاة في وسطها تمثل البكاء، فيطفن حولها وهن ينشدن:
سلوى يا سلوى ليش عم تبكي، قومي نقي.
فتقوم سلوى فتقول: حلوة، بشعة، حلوة، بشعة، حتى تختار فتاة لتأخذ دورها.

31- الجلاد:

عدد اللاعبين مجموعة من الذكور بين(10 – 5)
ترسم دائرة ويقف فيها الجلاد حاملا سوطا خفيفا، حوله اللاعبون، يبدأ الجلاد بطرح لغز على اللاعبين كاسم علم مثلا أوله حرف العين وآخره اللام فإذا أخطأ اللاعب استحق ضربة خفيفة من الجلاد وإذا أصاب أخذ السوط ولحق اللاعبين يضرب منهم من لا يستطيع الهرب وبعد دقائق يعود الفائز ليتربع في دائرة الجلاد ليلقي حزورة جديدة على الأولاد.

32- لعبة بيييييب:

عدد اللاعبين زوجي من (5- 10)
فيقسم الأولاد إلى فريقين يخط بينهما خطا فيدخل أحد اللاعبين ويقول بنفس واحد بيييييييب ويحاول الطرف الثاني الإمساك به فإذا قُطع نفسه خسر وإذا استطاع الرجوع إلى مكانه يكون قد ربح والذين أصابهم خسروا فعليهم أن يخرجوا من اللعبة

33- الصفعة:

يستدير اللاعب للجدار مبرزا إحدى كفيه للخلف،ويقف خلفه عدد من الصبيان ويصفعون يده، فعليه أن يعرف من الذي صفعه أبيمنه أم بشماله؟ فإذا عرفه أخذ مكانه، وتلعب أيضا بطريقة أخرى يقف اللاعبان متواجهين ويمد أحدهما كلتا يديه، أما اللاعب الآخر فيمسك أذنيه ويقول حرف الزاي مطولاززززز وفجأة ينقطع وينهال بصفعة على اللاعب فإن أصابه كرر اللعبة وإن لم يصبه أخذ مكانه ومدَّ يديه للصفع. وتسمى في مصر اللطم

34- لعبة العروس:

تصف الفتيات بفرقين متقابلين، فينشد الفريق الأول مع تراجع الفريق الثاني:
يمسيكم بالخير ياعمال العمال، بالله أعطونا بنتكم الحلوة الظريفة.
فيرد الفريق الثاني:
–ما بنعطيكم إياها إلا بألف ومية.
فيرد الفريق الأول:
بننزل على درعا، بنكسر أبوابها، والجامع توابها، وهي عروستنا
فتهجم الفتايات على عروس من الفتيات ويخطفنها.

.

36- المراجيح:

قبل ظهور المراجيح كان يربط حبل على شجرة ويصنع منه مرجوحة ولاحقا كانت

تنصب المراجيح في الأعياد في كثير من الساحات والميادين وذلك قبل وجود مدن الملاهي، فيتقاطر الصبيان والبنات عليها، ومن الأراجيح ما هي صغيرة لا تتسع إلا لشخص واحد

ومنها كبيرة تتسع لأكثر من عشرة، يتناوب على دفعها في اتجاهين متعاكسين رجلان أو غلامان مع أغاني الأطفال المحببة مثل:
يا أولاد محارب " يويا"
شدوا القوالب
قوالب صيني
مثل الفلينِ
فليني بنقطة
جاية من طنطا
طنطاوي عراقي
وعراقي طنطا
علي ما مات
خلَّف بنات.
بنات سود
مثل القرود
بناته بيض
مثل العفاريت.
يرد الأولاد بعد كل مقطع" يويو."

38- الغميضة أو الغماية أو الاستغماية:

وهي لعبة مشهورة في أكثر العالم العربي.
عدد اللاعبين: (من 4 إلى 10)
طريقة اللعب: يضع الأطفال عصابة محكمة على عيني أحدهم، في حين يختفي الباقون، وتكون مهمة الفتى معصوب العينين البحث عن زملائه، فإذا استطاع أن يعثر ويمسك بواحد منهم نُزعت العصابة عن عينيه، وجعل الشخص الممسوك بحل محله، وإذا لم يتمكن من الإمساك بأحدهم يظل معصوب العينين ويجري في كافة الاتجاهات إلى أن يوفق في الإمساك بأحد أقرانه ليحل محله، وهكذا تستمر اللعبة ويسميها بعضهم الغميمة أو الطميمة.

38- الغول:

يصطف الصغار خلف لاعب يطلق عليه "الغول " يسند رأسه للجدار والصغار خلفه ينشدون: مادام الغولة مشغولة وينك ياغول؟ فيرد الغول عدة عبارات منها: أشرب، أتناول الطعام، أقرأ، ألعب، إلخ وفي كل مرة يعيد الصغار الجملة السابقة، إما إذا قال الغول: أسنُّ أسناني فعندها يهرب الصغار ويلحق بهم الغول، والذي يمسكه يخسر، والفائز الذي يفلت من بين يديه، وهذه اللعبة شبيهة بقصة ليلى والذئب.

39- لعبة جمَّال يا جمَّال:

وهي كلعبة الغول، يصطف الصغار خلف قائدهم الجمَّال وينشد أحدهم: جمال يا جمال، سرقوا لك أولادك، وفي هذه الأثناء يغير بعض الأولاد ويخطفون أولاده من خلفه فيرد الجمال: سيفي تحت راسي، ما بسمع كلامك.
فيقول الجميع: دق دق فيقول الجمال: مين ؟ فيقول الصغار: حج إسماعين " إسماعيل"
يلتفت الجمال فيرى أولاده قد خطفوا فيركض خلف الخاطفين ليسترد أولاده، فالذي يمسك به يخرج من اللعبة، والفائز من يعجز الجمال عن الإمساك به.

40- الليرة الضائعة:

يقف اللاعبون أمام أحدهم ويقول لهم:
هون ضايع لي ليرة حمراء
فيردون:
إن شاء الله ما تلاقيها.
فيقول:
بلاقيها وبلاقيها.
ويردون:
إن شاء الله ما تلتقيها.
فيقول:
بدي قشقش حطباتي.
فيقولون:
بخاف على وليداتي.
فيرد: ما باخذ إلا المدلل
فيقول:
وما بعطيك إلا الجردون
فيرد عليهم:
باخذه وبحرق دمه، وبخلي المدلل لأمه، ويقوم بالركض خلف الأولاد يمسك منهم ما شاء.

41- لعبة العصفور:

عدد اللاعبين: عشرة أطفال ذكور أو إناث.
الأدوات المستعملة: منديل لكل فريق.
طريقة اللعبة: يقسم الأطفال إلى فريقين، وينتخب كل فريق قائده، ثم يؤتى بحجر لكل فريق، توضع الحجارة على خط مستقيم مع وجود مسافة بينهما ويوضع على كل حجر منديلاً مختلف اللون عن المنديل الثاني، ويقف القائدين قرب الحجارة فيما يكون بقية الأطفال على بعد 15 متراً عنها فينادى على اثنين، واحد من كل فريق فيحضرا إلى القائدين اللذين يقوما بتغميتهما، كل يغمى من قبل زميله، وتعكس الحجارة ويتفق أن يطلب من أحدهما أن يعرف حجره، فإذا عرفه أخذه وذهب إلي حيث بقية زملائه فيعطيه لأحدهما الذي بدوره يعيده إلى مكانه، وبهذا تكون له نقطة، وبهذه الطريقة تستمر اللعبة وفي النهاية تحسب النقاط ليظهر فيما بعد الفريق الفائز.

42- زوج أو فرد:

يخفي اللاعب مقدارا من الحصى في كفه، ويطلب من غريمه معرفة العدد زوجيا أم فرديا، كما تلعب بطريقة أخرى يخفي اللاعب ورقة صغيرة أو حصاة في إحدى كفيه فعلى غريمه معرفة الكف الذي يخفي المخبأ.

43- قريمشة:

يتحلق الصغار حول جدتهم أو أمهم فتنشد لهم " قريمشة يا قريمشة، ياحبة المنيمشة، بعتنتني معلمتي اشتري كوز بصل وقع مني وانكسر، خبي ايدك يا عروس يا أم الحلق والدبوس.

فيخفي الصغار أكفهم تحت أباطهم ثم يمدونها أمام أمهم فتحسها ومن كانت كفه باردة صفع صفعة خفيفة.

44- لعبة الزوايا:

عدد اللاعبين: خمسة أطفال ذكور أو إناث.
طريقة اللعبة: يختار أربعة لاعبين لكل منهم زاوية أو مكان يقف فيه، ويبقى اللاعب الخامس في الساحة، ثم يقوم الخامس بإعطاء إشارة البدء للأطفال والذين عليهم أن يتبادلوا الأماكن مع بعضهم البعض ومع تكرار التبادل فإن تمكن اللاعب الخامس من احتلال مكان أحدهم يخرج اللاعب الذي لا مكان له من اللعبة فيقوم مكانه زميله الذي احتل مكانه، وبهذه الطريقة تدوم اللعبة.

أنا النحلة، أنا الدبور:

العدد: اثنان من الذكور أو الإناث
طريقة اللعبة: يقف الطفلان ظهراً بظهر ومتلاصقين مادًا كل منهما كلتا يديه إلى الوراء وبطريقة فنية تشبك الأيدي ليبدأ أي منهما اللعبة بحيث يحني جسمه إلى الأمام نحو الأرض فيكون الثاني قد ارتفع على ظهره وهكذا يكون لكل منهما دور في الانحناء والركوب مع تكرار ذلك مراراً، وفي كل مرة يقول الحامل للمحمول "أنا النحلة " فيرد عليه الآخر " أنا الدبور" فيسأله الأول: وين مسا فر؟ فيرد: على استنبول.. هات لي معاك: حنة وصابون .خذني معاك .... ما في .....إلخ،

- كانت طريقه أخرى (ننشد أغنيه وهي : إيني ميني سيني شوكولاتا توتوبا توتوبا بالوطا دب كديش ما لو ريش عم بينام عل حاشيش شو بياكول حتى يعيش) بحسب ما أذكر والذي تنتهي عنده الأغنيه ينفذ أي يخرج من الرهان .

الكتاب من تأليف وسيناريو : م. سمير روهم 2006

حقوق الطباعة والنشر محفوظة للمؤلف والورثة الأصليين له ويلاحق كل من يتصرف بالنص بحسب قانون بلده .

ألعاب شعبيه

جمع وإعداد: م. سمير روهم

الفهرس

الرقم	اللعبة	الرقم	اللعبة
1	العريجه:	23	ألعاب فنية:كراجة -ألعاب- النقيفه
2	ألعاب الخطه:	24	الكراسي الموسيقية:
3	ألعاب البلو:	25	لعبة: O X
4	خمس حجرات:	26	لعبة شبكة المربعات:
5	سبع حجرات:	27	الضامة:
6	عالي واطي::	28	لعبة حاكم جلاد:
7	عطا عطا:	29	لعبة علبة الكبريت:
8	المعجون:	30	سلوى يا سلوى
9	(التعميشه أو التخبايه):	31	الجلاد:
10	البرامات:	32	لعبة بيييييب:
11	لعبه النقود:	33	الصفعة:
12	طير أو نقش :	34	لعبة العروس:
13	الكلل الدحل:	35	لعبة " أغو أغو،
14	لعبه المراوح الورقيه- أو خشبية	36	المراجيح:
15	التخليص:	37	الغميضة أو الغماية
16	النط على الظهر:	38	الغول:
17	طاء طاءطاقيه: لعبه المدارس:	39	لعبة جمَّال يا جمَّال:
18	الخرز: لعبه الفتيات:	40	الليرة الضائعة:
19	الخطوبه(يا الأمارة): لعبه مختلطه	41	لعبة العصفور:
20	لعبة الكرة القماشية :	42	زوج أو فرد:
21	ألعاب نط الحبل:	43	قريمشة:
22	النبيطة النقيفة:	44	لعبة الزوايا:

اصدار عام 2006

ألعاب شعبية قديمة

تأليف: م. سمير رحمه

المدرسة السريانية الإلكترونية

Syriac Electronic School

انتاج المدرسة السريانية الإلكترونية عام 2006