ع الباصْ الباصْ البِصيْصه

هذه العبارة جزء من أهزوجة ترددها الفتيات أثناء المرحلة الأولى، وهي مرحلة تقسيم اللاعبات إلى فريقين. ومن عبارات الأهزوجة يتضح أنها وافدة. تبدأ اللعبة بأن تتقابل فتاتان، يتم اختيارهما بالقرعة أو بالأسبقية، وتقومان بدور قيادة اللاعبات. فتعطي كل منهما لنفسها اسماً، كأن تسمي إحداهما نفسها وردة، وتسمي الأخرى نفسها رمانة. بعد ذلك تصفق كل منهما إحدى يديها بيد الفتاة المقابلة لها، بشكل إيقاعي. فتصفق باليد اليمنى في اليد اليسرى للفتاة الأخرى، واليد اليسرى في اليد اليمنى. وتردد الفتاتان أثناء ذلك الأهزوجة التالية:

ع الباص الباص البصيصه
ع اليادي اليادي الغميمه
نهار العيد تعشينا
عشانا مهلبيه
فيها حبه مقليه

وخلال أداء الأهزوجة تتحلق الفتيات الأخريات حول الفتاتين ويقمن بالمرور من تحت يديهما. والفتاتان مستمرتان في ترديد الأهزوجة مع تبادل ضرب الأكف بعضها ببعض. ومن تنتهِ عندها الأهزوجة أثناء دوران اللاعبات تطبق عليها الفتاتان بأيديهما لتقتادها إحداهما خارج الدائرة. ثم تخيرها: تريدين الرمانة، أو الوردة مثلاً، وعليها أن تختار إحداهما. وبعد الاختيار تخبرها اللاعبة عن صاحبة الاسم الذي اختارته وعليها أن تقف خارج المجموعة. وهكذا تستمر اللعبة إلى أن يتم تقسيم اللاعبات إلى مجموعتين متساويتين. بعد ذلك تبدأ المرحلة الثانية من اللعبة، فتأخذ كل رئيسة لاعباتها ويقفن في صف واحد على شكل قاطرة. ثم يرسمن خطاً على

الأرض يمثل الحد الفاصل بين الفريقين. فتقف كل رئيسة في جهة من الخط وخلفها اللاعبات التابعات لها. ثم تضرب الرئيستان أيديهما بعضها في بعض بعضاً سبع مرات مرددتين أسماء أيام الأسبوع وبصوت مرتفع. فتقولان عند أول ضربة: السبت، إلى أن تصلا إلى الجمعة. وعندما تصلان إلى الجمعة تشد كل منهما يد الأخرى لكي تسحبها نحوها، ورفيقاتها يحاولن شدها إلى الوراء حتى لا تتجاوز رئيستهن الخط. وتستمر المشادة بين الفريقين. والفريق الذي يستطيع شد الفريق الآخر بحيث يتجاوز الخط، يعد منتصرا. وهذه اللعبة شبيهة بلعبة شد الحبل المعروفة إلا أن الحبل لا يستخدم فيها (السليم ١٤٠٦: ١٩١).

عبد الروقى

(انظر أم الزاكي)

العُبَيّا

من الألعاب التي يمارسها الذكور، ممن تزيد أعمارهم عن عشر سنوات، ويشترط فيهم إجادة السباحة. وهي لعبة ذات طابع موسمي تتزامن مع نزول المطر وتكاثر السيول، مما يؤدي إلى امتلاء السدود والأودية والحفر والبرك بالمياه. وتتطلب اللعبة كرة صغيرة، أو قطعة قماش ملفوفة في شكل كرة. وقد تستخدم أدوات أخرى مكان الكرة، كقطعة خشب صغيرة ونحوها من المواد التي تطفو على سطح الماء عندما تلقى عليه.

وتمارس اللعبة مجموعة من اللاعبين، ينقسمون إلى فرقتين متكافئتين. وتتخذ كل فرقة ناحية مضادة للفرقة الأخرى، بعد نزولهم إلى السد أو الوادي أو البركة، ثم تجرى القرعة لتحديد الفرقة التي تبدأ اللعب، فتأخذ معها الكرة. أما كيفية اللعبة فتتمثل في أن يتبادل لاعبو الفريق الذي يبدأ اللعب الكرة فيما بينهم، وهم يتجهون سباحة نحو الجهة المقابلة الخاصة بلاعبي الفرقة الثانية. فيقذف كل لاعب منهم، وهو يسبح، الكرة إلى أحد زملائه فيمسك بها ويقذفها بدوره إلى زميل آخر من فرقته. أما لاعبو الفريق الثاني فيهجمون على لاعبي الفريق الأول، لحظة شروعهم في تناول الكرة، محاولين اختطاف الكرة منهم. فإن تمكن أعضاء الفريق الأول من الوصول إلى الجهة الخاصة بلاعبي الفرقة الثانية تحسب لهم نقطة. أما إذا تمكن أحد لاعبي الفريق

الثاني من اختطاف الكرة وتبادلها مع زملائه حتى يصلوا بها إلى الجهة الخاصة بالفرقة الأولى، فهنا تحتسب لهم نقطة. وتعاد اللعبة لعدة جولات، على أن يبدأ اللعب كل مرة الفريق الذي تمكن من تسديد نقطة. وبعد انتهاء اللعب يتحدد فوز إحدى الفرقتين على الأخرى بعدد النقاط. فمن أحرز من الفريقين نقاطاً أكثر يكون هو الفائز باللعبة (عفيفي ١٤١٢: ١٣٧).

العبيسه

من الألعاب التي يعتمد الفوز فيها على المهارة. يلعبها كلا الجنسين ممن تتراوح أعمارهم ما بين السابعة إلى الثالثة عشرة. وسميت بالعْبيسه نسبة إلى العبس الذي يطلق في عامية المنطقة الوسطى على نوى التمر.

تتطلب ممارسة هذه اللعبة لاعبين (أو لاعبتين) يجلسان متقابلين بعد أن يحفر كل واحد منهما خمس حفر مقابلة للحفر الخاصة بمنافسه. ثم يضع كل واحد منهما خمساً من نوى التمر في كل حفرة، ما عدا الحفرة الوسطى التي تترك كمخزن لما يكسبه كل لاعب من النوى. بعد ذلك تجرى عملية القرعة لتحديد من يبدأ اللعب. وتبدأ اللعبة بأن يأخذ اللاعب الذي وقعت عليه القرعة النوى الموجود في الحفرة الأولى من حفره الواقعة إلى يمينه، وعددها خمس نَوَيات، ثم يمر على جميع الحفر التالية للحفرة الأولى، واضعاً في كلٍّ منها نواة واحدة. ويكون بذلك قد وضع أربع نويات في حفره الأربع، أما النواة الخامسة فإنه يضعها في الحفرة الأولى لخصمه (الحفرة الواقعة إلى يمين الخصم). وبذا يكون عدد النوى في تلك الحفرة ستاً، فيأخذه جميعه ويضعه في حفرته الوسطى ملكاً له، فتصبح بذلك الحفرة الأولى للخصم خالية. ومن ثم ينتقل الدور لمنافسه، مبتدئاً بالحفرة التي تلي حفرته اليمنى (لعدم وجود نوى في تلك الحفرة). فيأخذ النويات الخمس ويضع نواة واحدة في الحفرة الرابعة والخامسة من حفره، والحفرة الأولى والثانية والرابعة من حفر منافسه. وبهذا تنتهي النواة الخامسة في الحفرة الرابعة لمنافسه، فيأخذ جميع النوى الذي بها وعدده سبع، ويضعه في حفرته الوسطى ويصبح ملكاً له. ثم ينتقل الدور لمنافسه مرة أخرى فيأخذ النويات الست التي بحفرته الخامسة، ويواصل اللعب بالطريقة نفسها. فإذا انتهى إلى حفرة وضع فيها آخر نواة مما معه من النوى، وكسب جميع ما بها وضمه إلى ما كسبه

العْبيسه

في حفرته الوسطى، إذا كان في الحفرة نواة أو أكثر. أما إذا كانت الحفرة التي انتهت فيها آخر نواة بيده خالية من النوى، فإنه لا يكسب شيئاً. وينتقل الدور إلى منافسه ليبدأ من الحفرة التالية التي انتهى إليها.

وهكذا تستمر اللعبة حتى ينتهي النوى الموجود في الحفر العشر. واللاعب الفائز هو من يحصل على عدد أكبر من النوى مقارنة بمنافسه. وهذه اللعبة قريبة من ألعاب البذه، والحالوسه، وجدير واللبيا. ولكنها تختلف عنها من حيث عدد الحفر المطلوبة لمزاولة تلك الألعاب (الغنايم ١٤٠٤: ١٢٧، ومصادر أخرى).

عَبِيطَة طرْشي

هذه اللعبة من ألعاب الفتيات، وتوحي كلمات الأهزوجة فيها بأنها ربما تكون لعبة مصرية. وصفتها أن تتحلق الفتيات في شكل دائرة، ثم يخترن إحداهن لتقف وسط الدائرة ممثلة دور الأم. فتبدأ الأم بمناداتهن قائلة «يابنياتي حَزَوّجكم، على الزبال»

فيرددن عليها «ما نريده ما نريده»
ثم يقلن «عليا راحت»
فتقول الأم «راحت فين؟»
فيرددن «راحت تشرب مويه»
فتسأل الأم «موية إيش؟»
فيرددن «موية طرشي»
فتسأل الأم «طرشي إيش؟»
فيرددن «طرشي عبيطه»
ثم تأخذ الأم في الدوران حول الحلقة وهي مغمضة عينيها، باسطة يديها الاثنتين إلى الأمام، مشيرة إلى البنات. ثم تقف فجأة وهي على تلك الحالة. ومن تقع إشارة الأم عليها، تمثل دور الأم. وهكذا تبدأ اللعبة من جديد (السليم ١٤٠٦: ١٩١).

العبيه
(انظر البقره)

العتبه
(انظر أم الخطوط، وحجله)

عته
(انظر حجله)

عتيب
(انظر حجله)

عجار الملح
(انظر شريخ الشرخ)

العجيه
(انظر الدوامه)

عِدّ سَبْعه

لعل سبب التسمية يعود إلى أنّ اللاعب الغالب يطلب من المغلوب أن يعد له سبعة أسماء أو أشياء. وهذه اللعبة من ألعاب الصبيان التي يمارسونها خارج المنزل في القطيف. وصفتها أن يحفر اللاعبون حفراً صغيرة بعدد اللاعبين، لكل لاعب حفرته، وتحدد مسافة تبعد حوالي مترين ونصف عن الحفر، ثم تضرب القرعة لتحديد اللاعب البادئ الذي يرمي بكرة صغيرة، في الحفرة الخاصة به. فإذا لم يستطع أن يسقطها في الحفرة تنتقل اللعبة إلى الذي يليه، حتى يستطيع أحد اللاعبين أن يدخل الكرة في الحفرة الخاصة به. فإن نجح في ذلك، جرى خلف اللاعبين الذين يحاولون الفرار بمجرد رؤيتهم للكرة تسقط في الحفرة. فإذا استطاع اللاعب أن يصطاد أحدهم، فإنه يمسكه من أذنه بقوة ويطلب منه أن يعد سبعة أشياء أو أسماء أو أي سبعة أمور. ويبقى ممسكاً بأذنه حتى ينتهي من العد. فعلى قدر

عِدّ سَبْعه

سرعة بديهته يكون عده ومن ثم التخلص من الموقف. أما إذا لم يستطع، فإن الغالب يبقى ممسكاً به من أذنه حتى يبكي (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ١٩٣).

عِدّ وارْكَبْ

تمارس هذه اللعبة في مناطق عديدة من المملكة، فتسمى في نجد (كم الخطوط)، و(شِدّ واركب)، وتسمى في الحجاز، خاصة مكة المكرمة، (ارْكَب مَاشِي). أما في البوادي فتسمى (اطْرَحْ وارْكَب). وتعرف في المنطقة الجنوبية، خاصة نجران، باسم (عِدّ وِارْكَبْ). ومع اختلاف التسميات، فإنها جميعاً تشير إلى الركوب كجزء من اسم اللعبة.

وتمارس هذه اللعبة من قبل الصبيان الذكور، وهي تلعب خارج المنازل، ولا تحتاج إلى أدوات. وصفتها أن يقف اللاعبون جميعاً في صف واحد، ثم يبتعد أحدهم مسافة تجعل بقية اللاعبين لا يرون بوضوح ما يكتبه أو يرسمه أو يخطه من خطوط على الأرض. فينادي بصوت مسموع «كم الخط بالشرقي؟» أو «كم العدد بالشرقي؟».

فيجيبه اللاعبون واحداً بعد الآخر، فإذا صادف وعرف أحد اللاعبين الرقم

عِدّ وارْكَبْ

أو عدد الخطوط أو الرسم، فإنه يرد عليه «عِدّ وارْكَبْ».

وهي إشارة إلى أنه أصاب. فينطلق الجميع باتجاه اللاعب الذي كتب الرقم، ويحاول اللاعب الذي استطاع معرفة الرقم أن يمسك أحدهم لكي يحمله إلى خط النهاية. ثم تنتقل اللعبة إلى اللاعب الذي استطاع معرفة الرقم الصحيح لتبدأ من جديد. وهي لعبة تعتمد على الحظ أكثر من أي شيء آخر (القويعي ١٤٠٥: ٩٦، ومصادر أخرى).

العرايس

العرايس جمع عروسه والمقصود بها الدمية. وقد عرفت هذه اللعبة منذ القدم فقد ورد في ذلك عدة آثار. وقد عرفت أسواق في التاريخ العربي متخصصة في صناعة كل ما يخص الألعاب، مثل السوق الموجود في بغداد والمسمى بطاق اللعب، وقد تفننوا في صناعة هذه اللعب فجعلوا منها الكبيرة يزينونها بالملابس الجميلة والحلى. وكانت العائلات الغنية تجعل الأقراط في آذان لعب الأطفال.

والعرايس من ألعاب الفتيات اللائي لا تزيد أعمارهن عن اثنتي عشرة سنة. وتسمى (المَدُّوْد) في المنطقة الشرقية. كما تسمى (العِيَاج) في منطقة حائل أو (العاجه) في عموم المنطقة الشمالية. واللعبة ذات طابع جماعي، يشترك فيها مجموعة من الفتيات. يتجمعن في زاوية من زوايا المنزل البعيدة عن أنظار الكبار، ويقمن بعمل مجموعة من العرائس. كل عروسة تمثل فرداً من أفراد الأسرة،

كالزوج والزوجة والأبناء والبنات ونحو ذلك. وتعمل هذه العرائس عادة من القماش، إذ يخاط القماش على أشكال معينة، وتحشى بالصوف أو بالقطن لتصبح في هيئة إنسان. وقد تعمل من الأعواد، فيؤتى مثلاً بعودين أحدهما بطول عشرة سنتمترات تقريبا والآخر بطول خمسة سنتمترات تقريباً، ثم يعرض العود القصير من وسطه على العود الطويل ويربط، بحيث يكون طرفا العود القصير بمثابة الأيدي. أما طرفا العود الطويل فيكون الأعلى بمثابة الرأس، والأسفل بمثابة الأرجل. ثم يُكْسَى بقماش ويوضع له شعر ونحو ذلك، حتى يأخذ الشكل المطلوب تمثيله بتلك الدمية. وبعد إنجاز الدمى المطلوبة، تقوم الفتيات بإعداد أو بناء منزل متكامل بجميع مرافقه التقليدية من مجلس وغرف نوم ومطبخ وصالات ونحو ذلك، وتأثيثها بالأثاث المناسب. ثم تجلس الفتيات متقابلات وبينهن المنزل، يوزعن الدمى في داخله ويحركن العرائس يمنة ويسرة. فمرة يمثلن العرائس وهن في حالة النوم، ومرة يمثلن الزوجة وهي تتجاذب أطراف الحديث مع زوجها أو داخلة معه في نقاش حاد، أو تأمر صغارها وتؤدبهم. ومرة تعد الأكل في المطبخ، وأخرى تنظف الملابس وتكنس المنزل، أو تستضيف جاراتها، وهكذا. وتمضي الفتيات أوقاتاً طويلة وهن يسبحن في عالم الخيال، فيستنطقن عرائسهن وهن يقمن بالأدوار الأسرية والاجتماعية المتوقعة منهن.

واللعبة في مجملها تمثل رؤية الصغار لعالم الكبار، والأدوار الحياتية التي تنتظرهن مستقبلاً (السويداء ١٤٠٣: ٢٣٩-٢٤٠، ومصادر أخرى).

عرست

(انظر امقرنيك)

العَرْكِزَه

من ألعاب الصبيان في القويعية، وتمارس من قبل الفتيات أحياناً، وتلعب في النهار، حين يتوافر ضوء كاف. وأكثر ما يلعبها الرعاة في البر لإنها تجعلهم يقطعون المسافات الطويلة دون أن يشعروا بالملل. ولا يلزم توافر عدد معين لأداء اللعبة، بل يمكن أن يشارك فيها من كان موجوداً ما دام معه عصا بطول سبعين سنتمتراً تقريبا، تسمى الملعاجه. وغالباً ما تكون اللعبة ثنائية. تبدأ اللعبة بأن يرمي أحد اللاعبين (سواء بالقرعة أو عن طريق الاتفاق) العصا التي معه لتقع

العَرْكِزَه

على الأرض على أحد طرفيها، حتى يمكن أن تتدحرج لمسافة طويلة. ويحرص اللاعب على أن تتدحرج العصا لأطول مسافة ممكنة، لأن ذلك يقلل من فرصة إصابتها من قبل اللاعب الثاني. بعد ذلك يأتي اللاعب الثاني ويقف عند أول نقطة لامست فيها عصا اللاعب الأول الأرض، ثم يرمي عصا اللاعب الأول بالعصا التي معه محاولاً إصابتها. فإذا تمكن من إصابتها فإنه يعد فائزاً، وتبقى اللعبة عند اللاعب الأول. أما إذا لم يتمكن من إصابتها فإن اللاعب الأول يعد فائزاً، وينتقل الدور إلى اللاعب الثاني، وهكذا تستمر اللعبة. وتساعد هذه اللعبة الرعاة أو المسافرين على أرجلهم على قطع المسافة دون أن يشعروا بالملل أو تعب الطريق، إضافة إلى أنها مسلية.

واللعبة تشبه، بعض الشيء، لعبة دردحها سابقة الذكر، ولكن يتمثل وجه الاختلاف بينهما في استخدام الأحجار في لعبة دردحها بينما تستخدم هنا العصي بدلاً من الأحجار (القويعي ١٤٠٢: ٧٧).

عَرُوستي

من الألعاب المحببة لدى الصغار والكبار، خصوصاً في ليالي السمر وليالي الرحلات، ولا يشترط عدد معين من اللاعبين لممارستها. وصفتها أن

تجلس مجموعة من الأشخاص، ويحددون من يبدأ اللعب سواء بالقرعة أو بالاتفاق، أو عن طريق التبرع. فيذهب من يقع عليه الاختيار إلى مكان بعيد عن المكان الذي يجلس فيه بقية اللاعبين، حتى لا يسمع كلامهم. ثم يتفقون على اسم شيء معين، يكون بمثابة العروسة التي سوف يصفونها للاعب الذي عليه الدور، بأوصاف بعيدة، وطريفة أحياناً. فإذا اتفقوا على تحديد شيء معين، استدعوا ذلك اللاعب، وبدأوا يصفون له عروسته واحداً واحداً، حتى تنتهي المجموعة.

ولنفرض أن اللاعبين اتفقوا على السيارة، مثلاً، كعروسة للاعب الذي يكون عليه الدور، فبإمكانهم وصفها له بالأوصاف الآتية:

الأول «عروستك ضخمه»

الثاني «عروستك تمشي عريانه»

عروستي

الثالث «عروستك تشرب ولا تاكل»

الرابع «عروستك تلبس أربع جزم»

الخامس «عروستك تشيلك، ولا تشيلها»

وهكذا، فإذا توصل اللاعب إلى معرفة عروسته، من خلال وصف معين لأحد اللاعبين، فإنه يسميها، ليحل ذلك اللاعب محله في أداء الدور. ولكن إن عجز عن معرفتها، أخبروه بالحل، وأعاد الدور مرة أخرى.

عْرَيْج

من الألعاب المشتركة بين صغار الصبيان والصبايا في نجد، وهي لا تحتاج إلى أدوات. وصفتها أن يقف أحد الصبيان على رجل واحدة، ممسكاً رجله الأخرى من الخلف. ثم يحجل على رجل واحدة باتجاه صف البنات أو مجموعة البنات، وينادي عليهن بإنشاد «عريج عند باب العشه». أي أنا شخص أعرج وأقف عند باب العشة. والعشه مكان ظليل يعد للجلوس، ويعمل من سعف النخيل وأعواد الأثل في البساتين. ومن هنا جاءت تسمية اللعبة بهذا الاسم.

فيجبنه قائلات «الله يقطع ذا الخشه». والخشه هي فم الدابة في العامية كالحمار

عْرَيْج

أو البقرة. ويقال لفم الإنسان خشه من باب التحقير. وقد يقال «عريج عند باب العشه قولوا لأمه تخشّه» (القويعي ١٤٠٥: ٩٩).

وأحياناً يستخدم الأطفال في المدينة المنورة هذه اللعبة في السباق بينهم، إذ ينقسمون إلى فريقين ويبرز من كل فريق واحد يقف معه آخر من الفريق الثاني، ثم تحدد نقطة البداية ونقطة النهاية التي يسمونها (الْمَادْ) وفي لحظة محددة يبدأ السباق بينهما برجل واحدة لكل منهما حيث يحجل (يعتب) من البداية إلى الْمَادْ فإذا سقط قبل النهاية عُدّ مهزوماً، وهكذا يتوالى السباق بين كل أفراد الفريقين بهذه الطريقة والفريق الفائز هو الفريق الذي يصل أكبر عدد من أفراده إلى نقطة النهاية بلا سقوط أو تعثر.

العسكري والحرامي

على الرغم من أن فكرة هذه اللعبة ليست جديدة، بل فكرة قديمة، إلا أن الطريقة التي تلعب بها اليوم والألفاظ المصاحبة لها، تدل على أنها من الألعاب التي تمثل فترة التحول. وهو تحول من المجتمع التقليدي، الذي كان بعض أفراده، من كبار القبيلة أو ما شابهها، يتولون عملية الضبط الرسمي ومسئولية الأمن. ثم انتقلت مثل تلك المهمة من سلطة تقليدية إلى سلطة رسمية، ومن الضبط غير الرسمي إلى الضبط الرسمي. وصفة اللعبة أن يحضر اللاعبون ورقة وقلماً، ثم يقسمون الورقة إلى أربعة أقسام. فيكتبون على القسم الأول عسكري، والآخر حرامي، والثالث فراش، والرابع حاكم. ثم يخلطون الأوراق جيداً ويلقونها إلى أعلى. وبعد سقوطها يأخذ كل لاعب ورقة ويقرأ المهنة أو الصفة المكتوبة فيها، لتصبح صفته. فيبدأ اللاعب الذي وقع من نصيبه دور الحاكم بتنظيم اللعبة. فينادي على اللاعب الذي وقع من نصيبه دور العسكري «ياعسكري طلّع الحرامي».

فيقوم اللاعب الذي يمثل دور العسكري بالبحث عن الحرامي من بين اللاعبين. ويستعين في البحث بملاحظة

التأثيرات التي قد تبدو على اللاعبين، كالارتباك ونحو ذلك. وبعد أن يستقر حدسه على أحد اللاعبين يقول العسكري مخاطباً الحاكم «هذا الحرامي» ويمسك به، ويفتح القصاصة التي بيده. فإن كان حدسه صحيحاً صح له أن يقبض عليه. فيأمر الحاكم الفراش أن يضرب الحرامي، ويحدد له عدد الضربات وقوتها، ويكون الضرب على راحة اليد. أما إذا أخطأ العسكري وكان من قبض عليه هو الفراش مثلاً، فإن الفراش يضرب العسكري نظير اتهامه له اتهاماً في غير محله. وهكذا تستمر اللعبة ويعاد خلط الأوراق من جديد في كل مرة.

ويتضح في هذه اللعبة ظهور بعض الأدوار الجديدة في المجتمع، مثل دور الفراش الذي لم يكن موجوداً. وكذلك التسلسل الوظيفي في تنفيذ الأدوار. فالحاكم يأمر العسكري الذي ينقل بدوره الأوامر إلى الفراش، الذي ينفذ الحكم. وكل ذلك يدل على التغيرات الاجتماعية التي طرأت على المجتمع التقليدي، وحولته إلى مجتمع أكثر تعقيداً وتخصصاً في الأدوار والمهن. كما تدل على انتقال عملية الضبط إلى السلطات الرسمية، وإلى غير ذلك من الأبعاد الاجتماعية الأخرى، التي يمكن أن نستنتجها من هذه اللعبة.

عَشاشِي بَشاشِي

(انظر الغبيان)

العَشر والعِشْرين

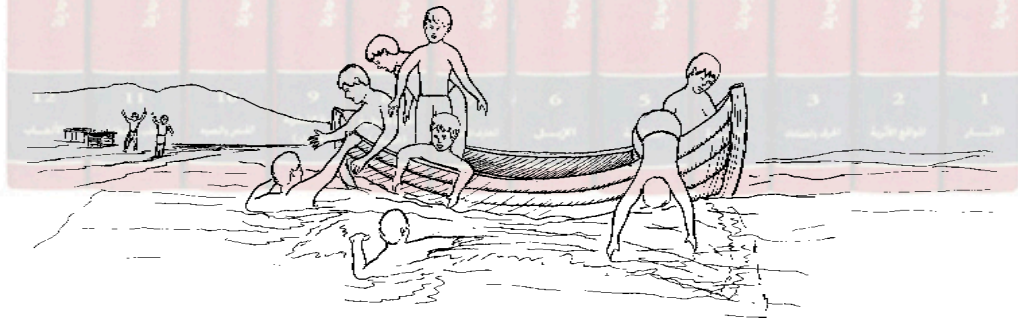
وتسمى أيضاً المناهبيه، وهي من الألعاب القائمة على مهارتي الجري والسرعة. ويلعبها الذكور ممن تتراوح أعمارهم ما بين العاشرة إلى السابعة عشرة. وسميت بالعَشر والعِشْرين إشارة إلى عدد الأمتار التي يتكون منها شكل المستطيل الخاص بهذه اللعبة.

يمارس اللعبة مجموعة من اللاعبين في حدود أربعة إلى ثمانية. فيجتمعون في ميدان فسيح ويرسمون مستطيلاً بعرض متر وبطول ثلاثين متراً، كما يحضرون عصا، بطول متر ونصف المتر تقريباً، ثم يغرسونها بعد المتر العاشر. كما يضعون خطين للبداية، قبل المتر الأول وبعد المتر العشرين، لينطلق منهما اللاعبان المتنافسان. ثم توزع المجموعة إلى فريقين متكافئين، وتجرى القرعة لتحديد أي من الفريقين يبدأ اللعب. بعد ذلك ينزل لاعب من الفريق الذي فاز بالقرعة، ليقف عند خط البداية قبل

المتر الأول، أي بداية المستطيل الذي يبعد عن العصا بعشرة أمتار. ويقف اللاعب الآخر عند الخط الآخر، في نهاية المستطيل، الذي يبعد عن العصا نحو عشرين مترا. ويبدأ اللعب بأن يُعطى أحد اللاعبين من الخارج إشارة البدء. فينطلق اللاعبان مسرعين نحو العصا. وبداهة سيصل اللاعب القريب من العصا إليها قبل الآخر، ويتعين عليه أخذ العصا والعودة بها إلى حيث انطلق. أما اللاعب الآخر فعليه اللحاق باللاعب الذي أخذ العصا. فإن تمكن من اللحاق به وإمساكه قبل وصوله إلى خط البداية، يعد هو الفائز. وعلى اللاعب الذي أمسك بالعصا أن يخرج من اللعبة لينزل محله لاعب آخر من فريقه. أما إذا لم يتمكن من اللحاق والإمساك به فيتعين عليه هو الخروج من اللعبة ليحل محله لاعب آخر من فريقه، لعدم استطاعته اللحاق بخصمه. وهكذا تستمر اللعبة حتى يأتي أحد الفريقين على الآخر، ويعد حينئذ هو الفريق الفائز. وقد تلعب اللعبة بصورة مختلفة نوعاً ما. فبدلاً من خروج المغلوب واستبداله بزميل من فريقه، يتبادل اللاعبان، الغالب والمغلوب، المراكز. فيقف اللاعب، الذي انطلق من على بعد عشرة أمتار، عند الخط الذي يبعد عن العصا بعشرين متراً، في حين يأخذ منافسه موضعه. وبذلك تتحدد مقدرة كل لاعب ومهارته حتى لو اختلفت الأدوار أو المواقع (القويعي ١٤٠٢: ٤٨، عفيفي ١٤١٢: ١٠١).

عُشَيْش قَراقِر

من الألعاب البحرية الخاصة بالذكور في جازان. ويشترط في هذه اللعبة المهارة في السباحة والغطس، ولا يشترط عدد معين من اللاعبين. وصفتها أن يحضر اللاعبون قارباً، ثم تجرى القرعة لتحديد الفريق المدافع والفريق المهاجم.



عُشَيْش قَراقِر

بعد أن تـقسم المجمـوعة إلى فريقـين متساويين. فيجلس الفـريق المدافع في آخر القارب ويجلس الفريق المهاجم في مقدمته، ثم يبدأ اللعب بأن تقول الفرقة المهاجمة «عشيش». فترد الفرقة المدافعة قائلة «قراقر».

ثم تبدأ المجموعة المهاجمة بالغطس داخل الماء، حتى تختفي عن المجموعة المدافعة. فإذا استطاع المهاجمون الوصول إلى مؤخـرة القارب قالـوا «عشيش». وبذلك يُـعَدّون فائزيـن، وتحسب لهم نقطة. أما إذا صدهم الفريق المدافع عن الوصـول إلى نهـاية القـارب فيـعدون مهزومين، وتحسب عليهم نقطة (عفيفي ١٤١٢: ١٣٦).

عصا صبيح

(انظر عين صبيح)

العظم

(انظر الكدره)

عظيم

(انظر الشقحه)

عظيم الخشخش

(انظر عظيم سرى)

عظيم ساري

(انظر عظيم سرى)

عَظَيم سَرَى

تعد هـذه اللعبة مـن أكثر الألعـاب الشعبية انتشاراً، وأكثرها شيوعاً في كل مناطق المملكة، بل والعالم العربي أيضاً. وربما يعود ذلك إلى أنها تعد من الألعاب القديمة والمعروفة لدى العرب منذ العصر الجاهلـي. فقد أورد كثير مـن المؤرخين واللغويين صفة لعبها، كالفيروزآبادي في القامـوس المحـيـط وسمـاهـا لـعبـة (القجقجه)، والجاحظ في كتابه الحيوان، وابن منظور في لسان العرب. وقد ذكر أن الرسول ﷺ لـعب هذه اللعـبة وهو صغير، وكانت تسمى حينها عَظُمْ وَضّاح. وتختلف تسمـيات هذه اللعبة باختلاف المناطق مع تماثل قـانون اللعبة وطريقتها إلى حد كبير. ففي نجد والمنطقة الشرقية تسمى (عْظَيم سَرَى) أو (عظيم سَارِي)، وتسمى في مناطق أخرى، (عْظَيم لاَحْ)، و(عْظَيـم وضّاح)، و(المَرْوَه)، و(عْظَيـم الخَشْخَشْ)، و(عْظَيم الطَّرَف)، و(عْظَيم لَوَّح). كـما أنـها تـلعـب في الـريف التونسي، ويسمونها (عظيم السّاري). أما في الكويت فيسـمونها (عْظَيم سَارِي)، كما تـلعب في مـعظم أقطـار الخليج.

ويتضح من معظم التسميات أن العظم هو الجزء الأساسي في اللعبة.

و(عْظَيم سَرَى) أو (لاَح)، أو (وضّاح) من ألعاب الصبيان والشباب الذكور. وتمارس في المساء والليالي المقمرة بصفة خاصة حيث يجتمع بعض الشباب بعد صلاة العشاء ويرددون في بعض المناطق:

العبوا والا سرينا
غابت القمرا علينا
لا يضيع العمر فينا
وحنا تونا ما اهتنينا

فيبدأ الشباب في التجمع حتى يكتمل العدد المطلوب. وصفتها أن يحضر اللاعبون قطعة عظم صغير ناصع البياض (وغالباً ما تكون من عظم الكتف لشدة بياضه)، حتى يُرى في الظلام. وبعد أن يتعرف عليه الجميع يقفون في صف واحد، يقابلهم لاعب آخر بوجهه. ثم يرمي هذا اللاعب العظم بكل قوته خلف اللاعبين، وهو يقول، كما في بعض نواحي نجد، وخاصة في حائل، بعد أن يرمي العظم «عظيم وضاح». فيرد عليه اللاعبون «وين سرى وين راح، وين مكسور الجناح».

وفي مناطق أخرى يقول اللاعب «عظيم سرى» فيرد عليه أحد اللاعبين «منه بعينه؟» فيرد لاعب آخر «بعيني أنا».

وبعد رمي العظم يتسابق اللاعبون في البحث عنه، فمن يجده يقول «سرى» فيلحق به اللاعبون، فإن ظفروا به وأخذوه منه جرى اللاعبون وراء اللاعب الذي معه العظم حتى يستطيع أحد

عْظَيم سَرَى

اللاعبين أن يصل بالعظم إلى نقطة الأمان وبذلك يعد فائزاً بالجولة.

وهناك طريقة أخرى لهذه اللعبة وهي أن ينقسم الصبية إلى فريقين ويأخذ أحد أفراد الفريق البادىء العظم ويرميه بخفة في أي جهة وينتشر الجميع في البحث عن العظم وهم يرددون «مضيمضاح، وين غدا؟ وين راح؟» فمن وجده من أحد الفريقين يقول «معي والسابق يطلع» وينطلق بسرعة في اتجاه الميدان الذي سبق أن حدد في مساحة دائرية كبيرة معلمة بعلامة في وسطها، ويحاول الفريق الخصم مسك من وجد العظم في انطلاقته، ويحاول فريقه الدفاع عنه حتى لا يمسكوا به، فإن وصل الميدان ولم يمسكوا به يصبح فائزاً، ويبقى العظم مع الفريق نفسه، وإلا تحول إلى الفريق الآخر، إن تم الإمساك به قبل وصوله إلى الميدان.

وفي بالقرن في جنوب المملكة تسمى هذه اللعبة (المروة)، وتختلف عنها في نجد، حيث يسجد اللاعبون جميعاً على الأرض. ويتقدمهم لاعب واحد واقف وكأنهم في صلاة، حتى يتمكن هذا اللاعب من رمي العظم. ثم يقول اللاعب الواقف «رصاصه». فيردون عليه «رصاصه» فيقول هو «رصاصة عين بايراه» وهذا معناه دعاء على من يحاول أن يرفع رأسه لكي يرى مكان رمي العظم. وبعد رمي العظم، يبدأ اللاعبون بالبحث عنه، ومن يجده يذهب به إلى الشخص الذي رماه ويعتبر بذلك فائزاً (السويداء ١٤٠٣: ٣٢٦-٣٢٧، ومصادر أخرى).

عظيم الطرف

(انظر عظيم سرى)

عظيم لاح

(انظر عظيم سرى)

عظيم لوح

(انظر عظيم سرى)

عظيم وضاح

(انظر عظيم سرى)

عَقْد الغتْره

هذه اللعبة من الألعاب التي تمارس في منطقة العرين ببلاد قحطان. وهي تمارس في معظم الأوقات، إلا أنه يفضل أداؤها في أوقات السمر. وتمارس اللعبة من قبل الشباب، ويمكن أن يؤديها شخص واحد أو عدة أشخاص، وفيها

نوع من التحدي. وصفتها أن تُحضر غترة أو ما يسمونه دسمال، ثم تفتل حتى تصبح مبرومة، وتوضع على الأرض ممدودة على طولها. فيضع اللاعب يديه خلف ظهره، وينحني بجسمه إلى اتجاه الغترة ليلتقطها بفمه. ويشترط ألا يستند إلى أي عضو من أعضاء جسمه سوى أرجله. فيأخذ أحد طرفي الغترة ويرفعه بأسنانه، محاولاً تشكيل الغترة على شكل دائرة، واضعاً أحد طرفيها في وسط الدائرة. ثم يأخذ الطرف الآخر بفمه، محاولاً قلب الغترة مع المحافظة عليها لتبقى في شكل دائرة. فيدخل طرف الغترة الأول من تحتها ويمسكه برجله، ويمسك الطرف الآخر بفمه. ثم يشد الطرفين بشدة ليصنع عقدة. وهذه العملية صعبة جداً، وتحتاج إلى قوة جسمية ولياقة بدنية.

عَقَرَه بَقَرَه

من ألعاب الصبيان والصبايا الصغار، وتمارس في عدة مناطق من المملكة. ففي القطيف من المنطقة الشرقية مثلاً يجلس الأطفال على شكل دائرة ويبقى أحدهم وسط الدائرة ثم يقول:

عقره بقره، قال لي عمي عد لْعشره
واحد اثنين، عمي حسين
ثلاثه أربعه، في المزرعه
خمسه سته، يعلم بنته
سبعه ثمانيه، يزرع باميه
تسعه عشره، يحلب بقره

فإذا أتت كلمة بقره على شخص، تعين عليه الخروج من اللعب. وهكذا حتى يبقى في الدائرة واحد فقط يكون هو الفائز. وهي تعتمد على الحظ فقط.

وقد جرى بعض التعديل في هذه اللعبة أيضاً في القطيف، وبدأ البعض يسميها (عقره بقره)، وكانت تسمّى (حاله ماله برتقاله) كما تغيرت طريقة العد أيضاً، إذ أخذوا يستخدمون عبارات شبيهة بتلك التي تستخدم في الحجاز، ويقولون «عقره بقره قال لي ربي عد لْعشرة، واحد افنين، فلاتو ميرن كتو، امبش، نابش، تين، تمتين، دوس». ويقول البعض «عقره بقره، قال لي ربي عد لْعشره، واحد، افنين، فلافه، أربعه، خمسه، سته، سبعه، فمانيه، تسعه، عشره». ويتضح أن هذه اللعبة تعتمد على الحظ والتسلية أكثر مما تعتمد على مهارات معينة (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢١٤, ٢٢٥).

أما في منطقة الحجاز فيقولون «عقره بقره قال لي ربي عد لْعشره» أو «عقره بقره قال لي عمي عد لْعشره، واحد، اثنين، ثلاثه، أربعه، خمسه، سته،

سبعه، ثمانيه، تسعه، عشره». ومن تقع عليه عشرة يخرج من اللعبة.

العَكْز

من الألعاب القائمة على مهارة الوثب والقفز لمسافات طويلة على الأرض. ومعنى العكز المشي على قدم واحدة، ومنه العكاز، وهي العصا التي يستخدمها كبار السن، أو من به ألم في إحدى قدميه، لتعينه على المشي.

وسميت اللعبة بالعكز، لأن اللاعب، في إحدى مراحل اللعبة، يتعين عليه استخدام قدم واحدة. واللعبة من الألعاب التي يمارسها الذكور بعد سن العاشرة إلى قبيل سن العشرين تقريباً. وتعرف في بلاد غامد وزهران بلعبة (المنزاه) أو (العقل). وهي مأخوذة من عقل إحدى أرجل الجمل.

وتمارس في ميدان واسع ذي أرض ليست صلبة وخالية مما قد يؤذي الأقدام. ويشترك في ممارستها مجموعة من اللاعبين في حدود الأربعة إلى السبعة. يتفقون فيما بينهم على رسم خط معين يسمونه خط البداية. ثم يتركون مسافة لا تقل عن خمسة عشر متراً من خط البداية، ليرسموا خطاً آخر يعد نقطة لانطلاق اللاعب مسرعاً نحو خط البداية استعداداً للوثب. ويتجمع عند نقطة الانطلاق جميع اللاعبين، وتجرى القرعة لترتيبهم. بعد ذلك يصطف اللاعبون على الخط، حسبما انتهت إليه عملية القرعة. فينطلق اللاعب الأول بأقصى سرعته نحو خط البداية (بداية القفز)، حتى إذا وصل الخط عكز على قدم واحدة مرتين، أي يقوم بالقفز قفزتين قصيرتين، استعداداً للعكزة الثالثة التي من خلالها تتم القفزة الرئيسية، وبها تعرف مهارة اللاعب، بعد ذلك يقاس طول المسافة التي قطعها اللاعب في العكزة الثالثة. وبذلك ينتهي دور اللاعب الأول ليأتي دور اللاعب الثاني فالثالث... فالأخير. وفي كل مرة تسجل المسافة التي تمكن كل لاعب من قفزها. ثم تجرى بعد ذلك عملية المقارنة بين المسافات. واللاعب الفائز هو من استطاع قفز أطول مسافة في العكزة الثالثة مقارنة ببقية منافسيه.

وجدير بالذكر أن لعبة العَكزْ قد تطورت إلى ما يعرف في الرياضة الحديثة باسم الوثب الثلاثي (القويعي ١٤٠٢: ٤٧؛ عفيفي ١٤١٢: ١٣١).

عليك حْليقه لو مقص لو مُوس

هذه اللعبة من ألعاب الصبيان في المنطقة الشرقية. وتمارس في بعض دول الخليج العربي، وتسمى في الكويت (اللِبّيْدَه). وربما يعود سبب التسمية إلى أن الأطفال يشكلون بأصابعهم أشكالاً على هيئة موس، أو مقص، أو دائرة، وهو ما يطلقون عليه حليقه تصغير حلقة.

وصِفَةُ اللعبة أن يجتمع الصغار في الحارات أو البيوت، ثم يجلس أحدهم القرفصاء، ويأتي آخر ويضع رأسه بين فخذي اللاعب الجالس القرفصاء، وبقية اللاعبين يقفون بجوارهما. ثم يجلس أحدهم خلف اللاعب المنكب ويكتب بأصابعه تشكيلة. وقد تكون التشكيلة على شكل مقص فيرتفع الإصبعان على شكل سبعة، أو تكون على شكل موس فيرتفع الإصبع مستقيماً أو يشكلها على هيئة دائرة (حليقه). ثم ينادي اللاعب الذي يقوم بالتشكيل، اللاعب الذي وضع رأسه بين فخذي الجالس «عليك حليقه لو مقص لو موس». فيختار اللاعب الجاثم أحدها، أي أحد الأشكال المتعارف عليها بينهم. فإن حالفه الحظ وعرفها فإنه ينجو ويقوم هو بعمل التشكيلة. أما إن أخطأ فإن اللاعبين

عليك حْليقه لو مقص لو مُوسْ

ينهالون على ظهره بالضرب أربع مرات وهم يعدون «وحده، فتين، فلاف، أربع طارت» ثم يتولى لاعب آخر غير الأول عمل تشكيلة جديدة والجاثم يجيب حتى يحالفه الحظ، وهكذا (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ١٢٩).

لعبة العمالقه

يلزم لهذه اللعبة وجود خشبتين طويلتين، على شكل عكازين بطول مترين تقريباً، ثم تثبت في عرضهما خشبتان صغيرتان حجمهما يسع موطىء القدم.

وصفة اللعبة أن يمسك اللاعب بطرفي الخشبتين الطويلتين، ويضع قدمه

اليمنى على الخشبة الصغيرة المعترضة ثم يقفز بجسمه لكي يضع قدمه اليسرى على الخشبة الأخرى. ثم يبدأ بمزاولة المشي بطريقة طبيعية، وذلك بتحريك الخشبتين بيديه ورجليه.

وتحتاج ممارسة هذه اللعبة إلى قدر كبير من المهارة والاتزان، وإلى وقت من التدريب حتى يتمكن اللاعب من إتقانها.

وتقام المسابقات بين اللاعبين الذين يجيدونها. فيحدد خط لبداية السباق وخط آخر لنهايته، واللاعب الذي يصل إلى خط النهاية قبل الآخر يعد فائزاً، ويخرج من اللعبة اللاعب الذي يتعثر ويسقط.

وسميت بهذا الاسم لأن اللاعب عندما يصعد على الخشبتين، يصبح عملاقاً طويل القامة.

الْعُمَيّا

من ألعاب صبيان بادية حائل، وتلعبها أحياناً الفتيات الصغيرات على حدة، وقد تُلعب مشتركة. ليس للّعبة وقت محدد، وصفتها أن تُرسم دائرة أو مربع على الأرض، ثم تجرى القرعة لتحديد من يبدأ اللعب. فاللاعب الذي تقع عليه القرعة تغطى عيناه بمنديل أو غترة أو نحوهما، بحيث لا يتمكن من رؤية من حوله. وينتشر بقية اللاعبين، ومعهم اللاعب معصوب العينين (المغمم) داخل الدائرة. فيبدأ اللاعب المغمم بالبحث عن أي لاعب ومحاولة إمساكه. فإذا تمكن من الإمساك بأحد اللاعبين، فإنه يزيل الغطاء عن عينيه، ويضعه على عيني اللاعب الذي أمسك به. وكذلك إذا خرج من الدائرة أحد اللاعبين أثناء مطاردتهم من قبل اللاعب المغمم، فإن هذا اللاعب الذي خرج من الدائرة يعد مهزوماً، وعليه أخذ دور اللاعب المغمم، وهكذا تستمر اللعبة.

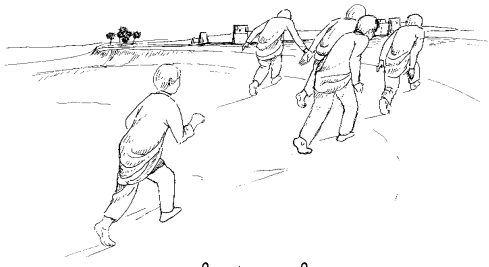
وتقوم فكرة اللعبة على التخفي والحدس والتخمين، في محاولة العثور على المختبئين من خلال سماع أصواتهم وحركاتهم (القويعي ١٤٠٢: ٤٤، العواد ١٤٠٧: ٢٣، ومصادر أخرى).

عُمَيّان

(انظر الاسح)

عِنْدي ما عِنْدي

من ألعاب الصغار، وتسمى في بعض المناطق (الدَّغْشه). وصفتها أن يجري اللاعبون، ثم يطاردهم لاعب



عِنْدي ما عِنْدي

واحدٌ. فإن استطاع أن يمسك بأي منهم، كان على اللاعب الممسوك أن يتولى مهمة مطاردة الآخرين، وهكذا (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢٣١).

عوايِر

(انظر الاركان)

العود

(انظر الحدل)

العَوْه

من الألعاب التي تمارسها الفتيات بالقطيف. وكلمة (العَوْه) وصف للثعلب، إذ تقوم إحدى الفتيات في هذه اللعبة بدور الثعلب. تؤدي هذه اللعبة مجموعة من الفتيات عددهن حوالي خمس إلى ست، تتراوح أعمارهن ما بين السادسة إلى التاسعة. تقوم إحداهن بدور الثعلب، وتقوم فتاة أخرى بدور الأم، أما بقية الفتيات فيمثلن دور البنات. فتختفي الفتاة التي تؤدي دور الثعلب في مكان ما، بحيث لا يمكن رؤيتها من قبل بقية البنات، كأن تختفي خلف سور الكوخ (العشة) أو خلف أي جسم قائم. وأما الفتاة التي تقوم بدور الأم فتغيب بعيداً عن الأنظار، في حين تقوم الفتيات الأخريات، المؤديات لدور البنات، بإمساك كل واحدة يد زميلتها على شكل دائرة، وينشدن بصوت واحد:

إحنا الطويرات
حلوات صغيرات
جيناش ياأمنا
جيناش بالخيرات
جايبين إلش
توف وموز
جايبين إلش
أروِيد ولوز
جمعناش لامنا
جيناش بالخيرات

ثم تخرج إحدى البنات من الدائرة، وتتقدم بالقرب من المكان الذي يختفي فيه الثعلب وتنادي قائلة:

أمنا صغيره كبيره
أمنا الحلوه المنوره

أما بقية الفتيات فيرددن كلهن بصوت واحد:

ويـــــــش فـــــيـــــــش
مـــا تـــــرديـــن يمـــه أمـــامـــي

عندهـا ترد الفتاة الـتي تقوم بدور الثعلب بصوت عال:

أسـوي لـكم عـصـيـد يابـنـيـاتي
أسوي لـكم سيـويه فريـد يابنـياتـي

وعند سماع البنات لذلك يتظـاهرن بالفزع، ويـجبن بصوت واحد مشـوب بالذعر:

هذا مو صوت أمـنا، مو صوت أمنا

وهنا تـقفز البـنت التي تؤدي دور الثعـلب على الـبنات، اللائـي يهربن مسرعات من وجه الثعـلب، ويصرخن قائلات:

يـاأمـنـا إلحـقـيـنـا، إلحـقـيـنـا
العـوه بيـــاكـلـــــنـا، بياكـلنا

فتخرج الفتاة التي تؤدي دور الأم، وتتجه إلى بناتها بسرعة فائقة لإنقاذهن من العوه الذي هجم علـيهن وأخذ في مطاردتهن. أما الثعلب فليس أمامه، بعد مشاهدته لأم البنات، إلا أن يلوذ بالفرار. فتكر الأم مع بناتها على الثعلب ويطاردنه للحاق بـه. فإن لحقن به ضربنه ضـرباً خفيفاً، أما إذا تمكن الثعلب من العودة إلى مخبـئه الذي خرج منه، فإن علـى إحدى الفتيات، التي يقع علـيها اختيار الثعـلب، أن تحل محـله في أخذ دور الثـعلب. وتـعاد اللـعبة مـن جديـد، وهكذا (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢١٥-٢١٦).

عْويْد الذَّهَب

من ألعاب الصبيان في بعض نواحي نجد، وتسـمى أحيانـاً مليعـقة الذهب وتمارس نهاراً. وصفتها أن يعمد الصغار إلى إيهام أحدهم بـأنهم سوف يعطونه

العَوه

عْوِيْد الذَّهَب

عصا سحرية يضربهم بها. فيربطون عينيه حتى لا يرى، ويحضرون عوداً ويجعلون في طرفه مادة مستقذرة. ثم يسلمونه للصغير الذي يكتشف الخدعة بعد فوات الأوان. وقد يلطخ يديه وملابسه بهذه المادة التي لا يكتشف حقيقتها إلا بعد أن يشمها. واللاعب الذي يقع في هذه الخدعة، عادةً يغضب، فيلاحق المغررين به ويضربهم (القويعي ١٤٠٥: ٩٠، ومصادر أخرى).

عْوِيْد الشِّتَّتَر

من الألعاب المشتركة التي كان يمارسها الصبيان والفتيات معاً، في الجوف، في المنطقة الشمالية. وصفتها أن يجلس الصبيان والفتيات في حلقة، ثم يحضرون عوداً يشعلون أحد طرفيه. فيأخذه اللاعب الأول ويسلمه للذي يليه. وهكذا يستمرون في تناقله إلى أن تنطفئ النار في يد أحدهم. عند ذلك يطلبون منه أن يحدد معشوقته، أو معشوقها، حسب جنس اللاعب. وبعد تردد وإلحاح من اللاعبين يذكر اللاعب اسم أحدهم. وقد أشار أحد أبناء المنطقة إلى أن هذه اللعبة تستخدم للإفصاح عن المكنونات النفسية من الحب وخلافه بين الجنسين من أبناء المنطقة، بطريقة يقرها الجميع دون خجل. فالفتى أو الفتاة

عْوِيْد الشِّتَّتَر

عندما يذكر أحدهما اسماً معيناً من الجالسين، فهو بذلك يصرح له بحبه ويشعره به. وهذا التصريح قد يساعد على توطد العلاقة التي ربما تنتهي بالزواج. كما أن ذلك يعد إشعاراً للجميع بأن فلاناً يعشق فلانة أو العكس، وفي ذلك إنذار للآخرين أن يلتزموا حدودهم، فلا يختارها أو يختاره شخص آخر.

العياج

(انظر العرائس)

العيد

(انظر الحدل)

العين

من ألعاب الذكور ممن تجاوزوا سن الثانية عشرة. وهي تعتمد على السرعة الفائقة والمراوغة. وتسمى (أرْسَلْنا الطَير) في منطقة جازان، كما تسمى في بعض المناطق الأخرى (النيّل). وتمارس في الغالب مساء، خاصة في الليالي المقمرة. وتسمى اللعبة (العين) إشارة إلى الدور الذي يناط بأحد اللاعبين. وهو الانطلاق من مكان ما، متجهاً إلى نقطة محددة بمساعدة زملائه. ويحاول أعضاء الفريق المنافس عرقلته عن الوصول إلى تلك النقطة.

تتطلب مزاولة اللعبة مجموعة من اللاعبين في حدود عشرة أو أكثر. فينقسمون إلى فريقين متساويين لا من حيث العدد فحسب، بل أيضاً من حيث كفاءة اللاعبين في السرعة والمراوغة. وتكون مهمة أحد الفريقين الهجوم، بينما تكون مهمة الفريق الثاني الدفاع. ويتم تحديد هذه الأدوار حسب القرعة. بعد ذلك يتفق الفريقان على مكان معين يسمونه بالمحبه، وهو المكان الذي يتحلق حوله أعضاء الفريق المدافع، ليمنعوا العين من الوصول إليه. أما الفريق الذي تحدد له دور الهجوم فيتجمع في مكان آخر مقابل المحبه. وتفصل بين المكانين مسافة لا تقل عن ثلاثين مترا. ويتعين على الفريق المهاجم اختيار أفضل لاعبيه من حيث السرعة وإجادة المراوغة ليقوم بدور (العين). وتبدأ اللعبة بانطلاق العين مسرعاً نحو المحبه للوصول إليها. فإن وصل إليها من دون أن يتمكن أعضاء الفريق المدافع من لمسه يكون بذلك قد حقق نقطة على الفريق المنافس. أما إذا لُمس فيعد فريقه خاسرا، ويتبادل الدور مع الفريق الآخر. وهكذا تستمر اللعبة بين الفريقين

بتبادل الأدوار. والفريق الفائز هو من يستطيع إحراز نقاط أكثر بسبب تمكن لاعبه الذي يقوم بدور العين من النجاح في الوصول إلى المحبه.

ومن الملاحظ أن مهمة العين تناط في كل جولة بأحد لاعبي الفريق المهاجم، حتى يؤدي كل لاعب هذه المهمة من خلال الجولات التي يقوم فيها فريقه بدور الهجوم. كما أن أعضاء الفريق المهاجم يساندون زميلهم الذي يقوم بدور العين أثناء انطلاقه إلى المحبه. فهم تارة يحيطون به وأخرى يمنعون أعضاء الفريق المدافع من الوصول إليه، وذلك بالإمساك بهم أو عرقلتهم. وبذا تصبح اللعبة ذات طابع جماعي بارز. ومن هذه الناحية فإنها تشبه لعبة كرة القدم الأمريكية (الدوسري ١٤١١: ١٣٣، وعفيفي ١٤١٢: ٨٦).

عيْن صبيْح

من الألعاب المشهورة في معظم مناطق المملكة. وتسمى في جازان (الزَّقْوه)، وتعرف في تنومة (عصا صبِيْح)، وفي نجد (زبّ صبيْح). وهي من ألعاب الصبيان والشباب الجماعية.

تبدأ اللعبة بأن يحدد اللاعبون بالاتفاق خطاً للنهاية يسمى المحلَب. ثم يبتعدون عن هذا الخط مسافة معينة يتفقون عليها. بعد ذلك تجرى القرعة بين المشاركين، ومن تقع عليه يتقدم أمام اللاعبين ويضع غترة، أو قطعة من القماش بين أصابع رجله، وينحني بحيث يضع كفيه وقدميه على الأرض. ثم يقذف الغترة بدفع رجله إلى أعلى، فترتفع الغترة وتمر من فوق ظهره ورأسه متجهة إلى بقية اللاعبين. ويكون بقية اللاعبين في هذه الأثناء، في وضع استعداد لتلقي الغترة والإمساك بها. فمن يستطع الإمساك بها قبل أن تقع على الأرض، فإنه يضرب من يشاء من اللاعبين ويطردهم حتى يصلوا إلى المحلب. ثم يبدأ اللاعب الذي أمسك بالغترة اللعبة من جديد، وهكذا. أما إذا لم يستطع أحد الإمساك بالغترة، فإن اللاعب الذي رمى بها، يأتي في المكان الذي وقعت فيه الغترة ويعيد اللعبة من جديد. وهكذا

عيْن صبيْح

يتصل اللعب حتى يتمكن أحدهم من إمساك الغترة. أما إذا تمكن اللاعب الذي يرمي بالغترة من إيصالها إلى خط النهاية، قبل أن يتمكن أحد من إمساكها، فإنه يعد فائزا. ويتعين على اللاعبين أن يحملوه من خط النهاية إلى نقطة البدء.

وفي نجد يردد اللاعبون أهزوجة أثناء اللعب. فيقول الذي يرمي الغترة «مطرق صبيح». فيرد عليه اللاعبون «يقوم ويطيح» أو «يرعى ويصيح». فيرد عليهم «منهو بيده». فيردون عليه «بيد فلان» محددين أي اسم. أما في منطقة تنومة وفي الجنوب الغربي فيقول الذي يرمي الغترة «عصا صبيح» فيرد عليه اللاعبون «تقوم وتطيح». فيرد عليهم «منهي في ايده». فيردون عليه «في ايدك ياخه». فيرد عليهم «الزم ياخه» (العواد ١٤٠٧: ٤٩، ومصادر أخرى).

عيْني فيك

يمارس الصغار في بعض نواحي نجد هذه الأهزوجة عندما يريدون الحصول على شيء لدى طفل آخر، كأن يرى أحد الصغار قرينه يأكل شيئاً معيناً، فيقول له «عيني فيك ما تخطيك، تقعد ساعه

عيْني فيك

وتدربيك». وعلى أثر ذلك يعطي الطفل زميله شيئاً مما يأكله، اتقاء العين.

ومن صورها أيضاً ما يفعله الطفل عندما يرى طفلاً يشرب ماء، وينوي ألا يبقي له شيئاً منه، أو عندما يريد أن يكون هو التالي له في الشرب قبل الآخرين. فيبادره قائلاً «حسحوسك لا تِكَسّر ضروسك». وعندما يسمع الطفل الذي يشرب هذه العبارة، يضطر إلى التوقف عن الشرب وإعطاء ما تبقى من الماء لمن قال له تلك العبارة من الأطفال. وتدل تلك الصور على أن الصغار يتربون على إدراك خطورة العين والحسد منذ الصغر (القويعي ١٤٠٥: ١٠٢، ومصادر أخرى).

عيون البقر

(انظر التيل، والمصاقيل)