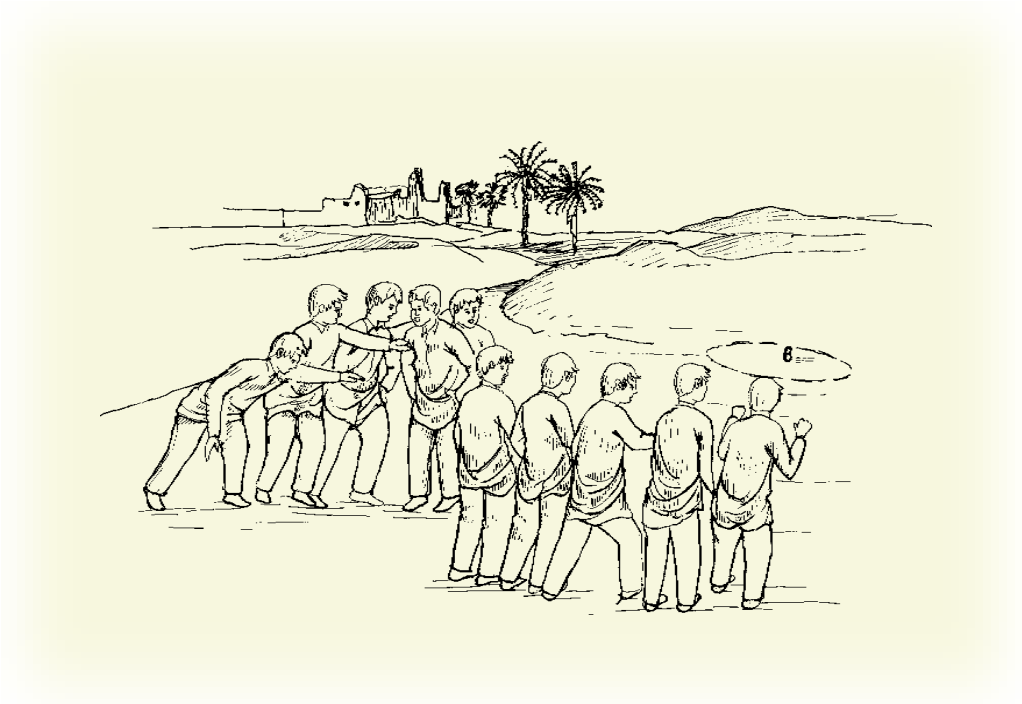
ثلاثه طواويس

من الألـعاب القائـمة علـى مهارة التسديد أو التصويب، كما تتطلب نوعاً من المهارة في الجري والمرواغة. يمارسها الشباب ممن تتراوح أعمارهم ما بين سن العاشرة إلى سن السابعة عشرة تقريباً. وسميت بهذا الاسـم إشارة إلى العلب الثلاث الفارغة التي تستخدم في اللعبـة كهدف للتسديد. وكانت غالباً من علب الصـلصة (معـجون الطمـاطم) ماركة الطاووس، ومن هنا أتى الاسم.

وتمارس اللـعبة في ميـدان فسيح، ويشارك فيها نحو عشرة من اللاعـبين، وتوضع الـعلب بعـضها فوق بـعض، وترسم حولها دائرة قطرها مـتر واحد. بعد ذلك تحضر كـرة صغيرة من الكور البلاستيكية الصلبة (الصب)، وقد تكون الكرة مصنوعة من القماش بعد لفه لفاً قوياً. وتستخدم هذه الكرة لرمي العلب الفـارغة (الـطواويس). ويـحدد خـط مستقيم مواز للدائرة، على بعد ستة إلى عشرة أمـتار منهـا، ليكون بمثـابة خط الرمي. ثم تجرى عملية توزيع اللاعبين على فريـقين متساويين، بواقـع خمسة لاعبين لكل فريق. وعـقب ذلك تجرى القرعة بين الفريقين لتحديد الفريق الذي يقوم بدور الرمي، ليقف أفراده على خط الرمي، فـي حين يقف أعضاء الـفريق الآخر بالقرب من الدائرة الموجود بداخلها الطواويس.

وتبدأ اللعبة بأن يمسك أحد أعضاء فريـق الرمي بالـكرة، وبقيـة زملائه واقفون إلى جانبه، ثم يرميها بقوة نحو العلب الثلاث (الطواويس). فإن تمكن من إسقاط العلب الـثلاث كلها، لاذ هو وبقية زملائه بالفرار، ويأخذ أحد أعضاء الـفريق الآخر الكرة ويـلاحق أعضاء فريق الرمي لاصطيادهم واحداً



ثلاثة طواويس

واحداً. ومن أصابته الكرة عُدَّ ميتاً. ولكن إذا استطاع أي من أعضاء الفريق الرامي الوصول إلى الدائرة وإعادة العلب الفارغة إلى وضعها الأول، يكون قد سجل نقطة لصالح فريقه، ويحق لفريقه التصويب مرة أخرى في الجولة التالية. أما إذا لم يستطع أحد منهم إعادة العلب إلى وضعها، أو تمكن الفريق الآخر من اصطياد جميع أعضاء الفريق الرامي، فهنا يتعين على الفريقين تبادل الأدوار، بحيث يكون دور الرمي هذه المرة للفريق الآخر. والفائز منهما هو من يحصل على نقاط أكثر (عفيفي ١٤١٢: ١١١).

ثْليثوّات أو ارينب

هذه لعبة تعليمية تساعد أطفال البادية على تعلم الحساب والعد وذلك قبل انتشار التعليم ومكافحة الأمية، وتعرف بأكثر من اسم، وحسب اقتضاء السجع المصاحب فمعنى ثليثوات هنا هو جمع اسم الرقم ثلاثة مع تصغير هذا الجمع حسب اللهجة. وصفتها أن يضع والد الصبي إصبعه البنصر

والسبابة على التراب ثم يضع أصبعه الوسطى أمامهما وهي أيضاً في الأرض ثم يسيّر أصابعه على الأرض فيسير البنصر والسبابة معاً ثم الوسطى، وهكذا خمس مرّات، وهو يردد هذا السجع:

من يعد ثليثوات
أنا اعد ثليثوات
وكان اللاش مكذبني
أعد الدراهم خمس طعش

وإذا ما انتهى منها رجع وعد آثار أصابعه على الأرض فوجد خمس عشرة خطوة.

أما لعبة ارينب (تصغير أرنب)، فصفتها أن يفحص والد الطفل التراب ويقوم بتمهيده بقدر ذراع. ثم يقول له، مشيراً بأصبعه باتجاه ما مهده من التراب:

أرينب واريني بين
وعقيّب وعقيبين
قصوهن والحقوهن
وإلى هي العويشره والثنيّتين

وقد يعمد أحد الصبية إلى جدار طيني حديث البنيان لا يزال طينه رطبا، فيفرد من أصابعه الوسطى والسبابة وينقر بهما على الجدار نُقراً مزدوجة، كل زوج منها فوق الآخر مباشرة، وهو يردد:

أرنب . .
نطت . .
من بين . .
ثنتين . .
يحسب . .
أنه . .
عشراً . .
ثنتين . .

ومعنى الأهزوجة أن عدد أزواج النُقَر، والتي مثلنا لها بالنقط المزدوجة، عشر إلا اثنتين، أي ثمان.

ثَنّ وافْرد

من ألعاب الأطفال المعروفة في الأحساء، دون سن العاشرة. وكلمتا (ثَنّ وافْرد) تدلان على الأعداد، فالأولى (ثَنّ) تعني التثنية، و(افرد) تعني الإفراد. وفي القطيف يقال (تن وفرد).

يمارس هذه اللعبة لاعبان، كما تتطلب شخصاً ثالثاً يقوم بدور الحكم، في حين يتفرج الآخرون على مجريات اللعبة. يأخذ الحكم كمية غير معروفة العدد من حب الجح (البطيخ) أو أي شيء آخر مشابه له، ويضعها في يده. ثم يطلب من أحد اللاّعبَين أن يختار إحدى الكلمتين ثَنّ أو افْرد ليكون نصيب اللاعب الثاني الأخرى منهما. وبعد

الاختيار يأخذ الحكم الحَب اثنتين اثنتين حتى يأتي على آخر حبة. فإن بقيت في يده حبة واحدة عُدّ اللاعب الذي اختار كلمة (افرد) فائزاً. أما إذا لم يبق شيء من الحب في يده، عُدّ اللاعب الذي اختار كلمة ثن هو الفائز، وقد تعاد اللعبة مرة أخرى، ولكن بكمية مختلفة من الحب عن المرة السابقة، وهكذا (آل عبدالمحسن ١٤٠٦ : ٢٣٠، ومصادر أخرى).

وتوجد لعبة شبيهة بهذه اللعبة في منطقة الباحة تحمل اسماً آخر وهو البعاسيس أو المكاماة وبمادة أخرى وهي حبوب تكون في شجيرات ترعاها الأغنام تسمى أرْكوض، وتكون داخل قرون تشبه قرون الفاصوليا والفول والبازلاء. يبحث الصبية في مراح الأغنام عن تلك الحبوب التي تخرج مع مخلفاتها (البعر) أو (البصر) وتكون صلبة وملونة بحجم حبة البن، وألوانها صفراء وسوداء ومائلة إلى الأزرق وبنية، فيجمعها الصبية ويحافظون عليها لشغفهم بألوانها الزاهية، ويسمونها بعاسيس، ولهذا السبب فهم يلعبون هذه اللعبة لزيادة حصيلتهم منها ويخصونها بكيس من القماش لحفظها، وعادة ما يلعب هذه اللعبة اثنان من الصبية وثالث يمثل دور الحكم وذلك لفض النزاع حال الاختلاف ويقف بقية الصبية متفرجين ومشجعين.

يقوم أحد اللاعبين بإدخال يده في كيس البعاسيس ثم يخرجها مقبوضة على كمية من البعاسيس مجهولة العدد ثم يسأل اللاعب الخصم «كام؟» يقصد كم في يدي، فيرد عليه الآخر بقوله «فرد» أو «لام» والفرد ما لا يقبل القسمة إلا على نفسه أو على أحد مضاعفاته كالواحد والثلاثة ... وهكذا. . أما اللام فهي الاثنين ومضاعفاتها، ثم يفتح يده ويبدأ العد فإن كان ما في يده طابق ما قاله الآخر أصبح من حق الآخر أخذ ما في يد الأول وإلا فالرابح هو الأول، وهكذا تُلعب هذه اللعبة حتى ينسحب أحدهما أو يخسر جميع بعاسيسه (علام ١٤٠٢ : ٢٠).

الثّور والْبْقره

لعبة شعبية يشترك فريقان من الصغار في أدائها، دون أن يكون هناك حد معين لعدد أفراد الفريقين. يجلس أعضاء كل فريق على حدة بحيث يتقابل الفريقان. ثم يقف لاعبان في مكان وسط بين الفريقين، ويبعدان حوالي ستة أمتار عن كل من الفريقين، ويمسكان

رداء، غترة أو نحوها، فيما بينهما ويفردانها بحيث تشكل حاجزاً بين الفريقين. بعد ذلك يعطيان إشارة معينة لأحد الفريقين، ليتقدم لاعب من ذلك الفريق وهو يمشي على يديه ورجليه (يحبو) حتى لا يراه أعضاء الفريق الثاني، حتى يصل إلى اللاّعبَين الواقفين. وفي أثناء ذلك يقوم اللاعبان الواقفان بإعطاء إشارة أخرى لأعضاء الفريق الثاني ليتقدم منهم لاعب بالطريقة نفسها. ثم يَسْأل اللاعبان الواقفان، كل واحد من اللاعبَيْن الجالسين همساً عن اسم اللاعب الآخر الذي خلف الغترة. فإذا عرف أحد اللاعبين خصمه وخصمه لم يعرفه، غَطَّى اللاعبان الممسكان بالغترة اللاعب الذي عرف خصمه، ثم طلبا من اللاعب الآخر (الخصم) أن يعطي رجله للاعب الذي تحت الغطاء حتى يمسكها. ثم يأتي بقية أعضاء الفريق لضرب اللاعب حتى يتمكن من نزع رجله والإفلات من اللاعب المغطَّى الذي تحت الغترة. أما إذا فشل كل من اللاعبين في معرفة خصمه، فاللعبة تبطل، ويطلب منهما العودة إلى فريقيهما ليأتي غيرهما وهكذا (القويعي ١٤٠٢: ٤٩).

وتمارس هذه اللعبة بطريقة أخرى في القطيف، وتسمى خاست عروستي.

الثّور والْبْقره

وصفتها بهـذه الطريقة هي أن ينقسم اللاعبون إلى فريقين، ولا يشترط عدد معين للاعبين. ويبدأ الفريق الذي وقعت عليه القرعة اللعب، بتغطية أحد أفراده برداء أو بشت أو ما شابه ذلك، ويختبئ الفريق الثاني تماماً ولا يسمح لهم برؤية الفريق الآخر حتى يتمكنوا من إحكام تغطية لاعبهم. فإذا انتهى الفريق من تخبئة اللاعب، سـمح للفريق الآخر بالعودة. فيصطفون في صف واحد، ثم يتقدم رئيسهم إلى الشـخص المغطى، ويسألـه بعض الأسئلة، فـي محاولة للتعرف عليه من صوته. فإن استطاع معـرفته قال «أنـت فلان». فإن كـان التخمين صحيحاً انتهت اللعبة وحسبت نقطة، وإن أخطأ، مد اللاعب المغطى يده وأمسك برجل رئيس الفريق الآخر، ونادى بأعلى صوته «خاست عروستي». فيبدأ الفريقان بالجري، وتحاول الفرقة الأولى الإمساك بالثانية، وتحاول الفرقة الثانية أن تنقذ رئيسها من الورطة التي وقع فيها (آل عبدالمحسن ١٤٠٦ : ١٨٨).