السّاري

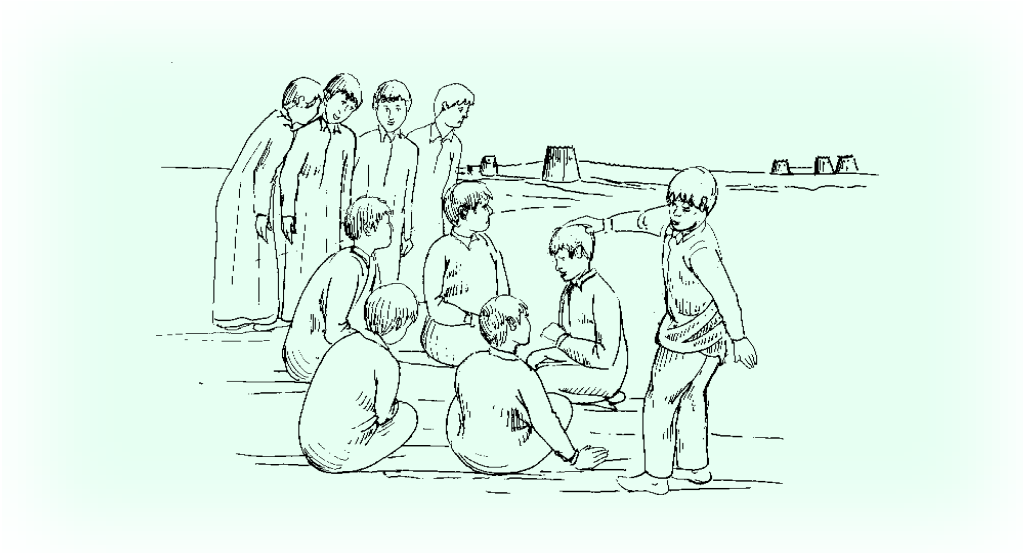
السّاري أو كِزْ من ألعاب الصبيان وصغار الشباب في المنطقة الجنوبية، وفي الحجاز تسمى (الطيري). وتلعب في الليل، حيث يوفر الظلام ستراً يمكّن اللاعبين من التخفي. ويلزم لأدائها عدد معين من اللاعبين في حدود خمسة إلى سبعة.

تجرى القرعة، ومن يقع عليه الاختيار يجلس ويغطي عينيه، بحيث لا يرى بقية اللاعبين. ثم يُخفي بقية اللاعبين أنفسهم حول المكان الذي اتفقوا مسبقاً على أنه ميدان اللعبة. وبعد اكتمال تخفيهم، ينادي أحدهم «سرى» إيذاناً للاّعب الجالس بأنه يمكنه الآن كشف الغطاء عن عينيه، والسعي للعثور على بقية اللاعبين. فمن يجده منهم فإنه يقول له «كِزْ» أي الزم مكانك فقد تم العثور عليك. ويستمر في البحث عن بقية اللاعبين حتى يجدهم جميعاً. فإذا نجح في ذلك، انتقل الدور إلى لاعب آخر وهكذا.

وتعتمد اللعبة، بدرجة كبيرة، على فطنة اللاعب وفراسته، إذ يستطيع التنبؤ بالأماكن التي يحتمل أن تكون مخبأ للاعبين دون غيرها.

ساري

من ألعاب الصبيان في القصيم، وهي شبيهة بعض الشيء بلعبة (طاق طاق طاقيه) التي سيرد ذكرها لاحقاً، إلا أنها تختلف عنها في بعض الأحكام المتعلقة بقانون اللعبة. وصفة اللعبة أن ينقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين في العدد، ثم تجرى القرعة بينهما، والذي يفوز بالقرعة يبدأ اللعب. فيجلس الفريق الثاني على الأرض على شكل دائرة، ليدور أحد أعضاء الفريق



ساري

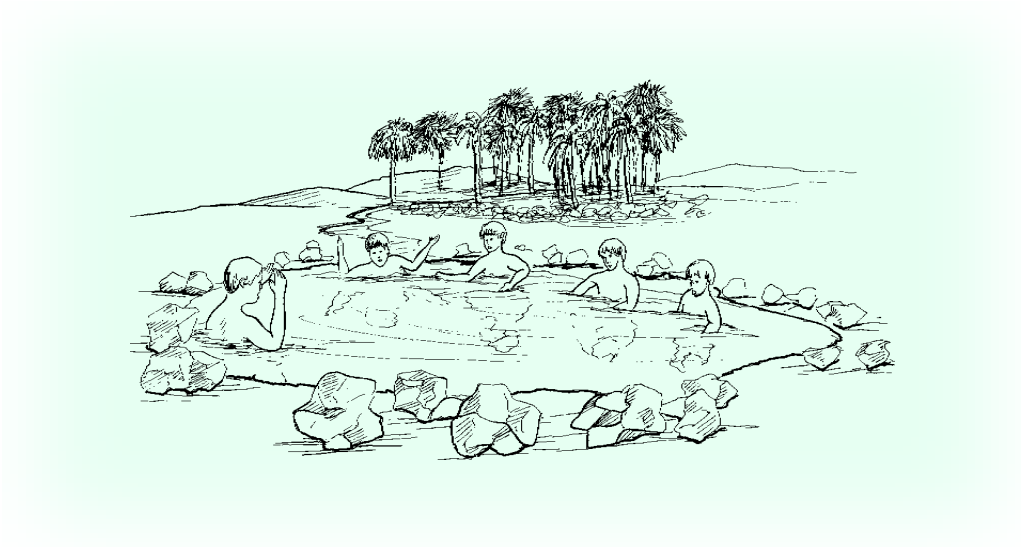
الأول حولهم وهم جلوس على الأرض. ويستمر في الدوران حتى يتحين الفرصة ليضرب أحدهم، ثم يفر إلى المكان الذي اتفق عليه الفريقان ليكون مقر الأمان، ويسمونه المدعى. فإن استطاع الوصول إليه قبل أن يمسكوا به، فإنه يكسب نقطة لفريقه. أما إن أمسكوا به، فإنه يخسر، ويفقد فريقه نقطة وحقه في اللعب. فتتبادل الأدوار ليجلس الفريق الأول على الأرض ليبدأ الفريق الآخر اللعب، وهكذا (القويعي ١٤٠٢: ٥٢).

ساسك يارماده

(انظر من هذا بابه)

السباحه

ويطلقون عليها في منطقة الباحة اسم (الشراعه) وهي من الألعاب المنتشرة على نطاق واسع. وفي الماضي القريب لم تكن البرك وصالات السباحة المعروفة اليوم متوافرة، لذلك كان شباب الأجيال السابقة يمارسون أنواعاً من السباحة في العيون والآبار والغدران التي تتكون بعد نزول المطر، والمناحي عند امتلائها بالسيول. إضافة إلى شواطئ البحار، لمن يسكنون بالقرب من البحر. ومن الطرق التي كانت تتبع في تدريب المبتدئين على السباحة، خاصة في المناطق التي لا تتوافر بها إلا الآبار والغدران، أن توضع على سطح الماء



السّباحه

حزمة من كرب النخل أو قربة منفوخة، أو جالــون، ونحو ذلــك من الأشيــاء الخفيفة، ليتشبث بها اللاعب أو تربط على ظهره، لتساعده على الطفو، وتقلل احتمالات الغوص في الماء أو الغرق، وقد يستخدم لــذلك حبل يربط جسم المتدرب عــلى الغطس بــأحد طرفيه، ويمســك شخــص يكــون خارج المــاء بالطرف الآخــر للحبل ليرخيــه حيناً، ويجذبه إليه حيناً آخــر. فيعطي بذلك المتدرب فرصة للاعتماد على حركات يديه ورجليه في عملية الطفو على سطح الماء. إضافة إلى أنّ التدريب يكون في حضور أحد الأشخاص الذين يجيدون السباحة، حتى يتمكن من النجدة فيما لو دعت الحاجة إلى ذلك، والكبير منهم يعلم الصغير السباحة.

وقد ينزلون إلى البئر عن طريق التدلي بالحبــال، أو عن طريق الاســتفادة من الفراغات بين أحجار الطي الذي يجدون فيه أماكــن لأصابع أقدامهم وأيديــهم. ويأتي وقت يكون فيــه النزول إلى البئر سهلاً على من يجيد السباحة، فهو يرمي جسمه من الكافّه أو الجوبه، وهي حافة البئر. وبــعضهم ينزل مــستقيماً مقــدماً أصابع قدميه، وقد ينزل مســتقيماً على رأسه مقدِّماً يديه.

ويأتي وقت يجد السّبّاح نفسه قادراً على أن ينزل إلى الماء من الدامغه وهي أعلى من الكافة والجوبة، وأحياناً يلقي

بنفسه من الزرنوق وهو بناء على جانبي البئر توضع فوقه الدوامغ وعدَّة السني. وإذا وجد أحدهم نخلةً بجانب البئر وهي في وضع يمكنه من النزول إلى الماء من أعلى فروعها، فإنه لا يدخر وسعاً في أن يلقي بنفسه من أعلاها (الخويطر ١٤١١، ج٣: ٢٥-٢٦).

أما الغدران التي تتكون بعد سقوط الأمطار، فإن السباحة بها عادة تكون لفترة محدودة، إذ إن الماء ينضب بسرعة بعد مرور بضعة أسابيع على نزول المطر. إضافة إلى أن كمية الطمي ترتفع مع قلة الماء مما يزيد من خطورته، ولهذا يتجنبه اللاعبون.

ويتنافس اللاعبون عادة في أيهم يقطع المسافة أسرع، أو أيهم يمضي مدة أطول وهو غاطس تحت الماء. وأحياناً يلقون قطعة عظم أو نحوه في قاع البئر، ويتبارون فيما بينهم أيهم يستطيع انتشالها.

ومن الألعاب المائية في الآبار الغوص لإعادة كسر فناجين القهوة، حيث يرمون كسرةً منها في ماء البئر، ثم يغوص أحدهم خلفها بعد أن تترك برهة لتغوص بعيداً في الماء. فيحاول الإمساك بها، فإذا أحضرها قبل أن تستقر في القاع عُدَّ ماهراً.

وبعض الشباب يتحدى زملاءه ويترك كسرة الفنجان حتى تكاد تصل إلى قاع البئر أو تدخل في (السله)، وهي المعبر الذي يغذي البئر بالماء من مصادر السيل، ثم يغوص نحوها بسرعة فائقة. وقد يتمكن من إحضارها وقد لا يتمكن من ذلك، وفي هذا استعراض لطول النفس. كما أنهم قد يتبارون في الغوص والبقاء مدة أطول تحت الماء، ومن لا يخرج من الماء إلا بعد اكتمال خروج منافسيه يعد فائزا.

ومن الألعاب المائية في الآبار بصفة خاصة، ما يسمى المعارض أو اللح، وهو قيام أحد السباحين، أو مجموعة من الموجودين منهم في البئر، بعملية اللح على أحد زملائهم الموجودين أعلى البئر. فعندما يلقي بنفسه في الماء، يرفعون أجسامهم عن الماء وهم متمسكون بحجارة الطي أو الساف، التي تطوى بها جوانب البئر، ويضربون بأقدامهم على النقطة أو الدائرة التي سقط فيها زميلهم قبل خروجه من الماء. ويعرفون هذه النقطة بخروج الفوار الذي ينتج من جرّاء سقوط أي جسم ثقيل في الماء، في حين يتعمد زميلهم الخروج من جهة أخرى قد لا يتوقعونها لكي يتفادى ضرب أقدامهم (السويداء ١٤٠٣: ٣٢٤، ومصادر أخرى).

ومن الألعاب التي تمارس أثناء السباحة، في البرك خاصة الرّمح والطرفشة والخلت.

الرَّمح: وهي أن يرمح اللاعبون بعضهم بعضاً كأن ينقلب اللاعب على ظهره وأثناء انقلابه يرفع إحدى رجليه ويضرب بها الماء بقوة فينتج عن ذلك تناثر الماء على السباحين الآخرين أو على المتفرجين.

الطَّرْفشه: وهي رفع الرجلين وضرب الماء بهما بسرعة وبالتناوب بينهما أثناء السباحة فيتناثر الماء على من حوله، وخاصة من يكون خلفه.

الخلت: وتعرف هذه الطريقة بهذا الاسم في منطقة الباحة، إذ يستقر السباح في وسط الماء ويأخذ قدراً من الأوكسجين ثم يغطس رأسياً ويداه إلى أعلى يدفع بهما الماء كي يساعده على الغطس وبعدما يبلغ مدى معيناً ينقلب رأساً على عقب للبحث عما يريد تحت الماء، وميزة هذه العملية أنها تجعل الماء ساكناً فيتبين ما يريد أخذه من القاع بعكس القفز الذي يحدث خضخضة تنعدم معها الرؤية أحيانا.

السّباق

السّباق، أو المسابَق، أو سباق الجري، أو مسابقه، من الألعاب القديمة المعروفة في معظم مناطق المملكة. ويلعبها الأطفال والصبيان والشباب من كلا الجنسين، كل على حدة، وإن كانت أكثر ممارسة من قبل الذكور. وهي من الألعاب الجماعية، ويلزم لأدائها لاعبان فأكثر، وليس هناك وقت محدد لممارستها. وكل ما تتطلبه اللعبة هو توافر مكان فسيح يسمح بالجري. تبدأ اللعبة بأن تحدد علامة للبداية، كخط على الأرض أو جدار أو شجرة أو نحو ذلك، وعلامة للنهاية على بعد مسافة يتفق عليها تسمى عند بعضهم (الماد). بعد ذلك يقف المشاركون في السباق عند نقطة البدء، وهم على استعداد للجري، حتى يصدر الحَكَم إشارة البدء. فينطلق اللاعبون نحو نقطة النهاية، وكل يحاول أن يصلها قبل غيره. وقد تكون نقطة النهاية هي نقطة البداية، إذ ينطلق اللاعبون إلى نقطة أو حد معين، ثم يعودون إلى نقطة البدء، لتكون نهاية السباق. والفائز هو من يصل إلى نقطة النهاية أولاً (السالمي ١٤١٠: ٢٨٧، ومصادر أخرى).

ويردد بعض أطفال قبيلة الشرارات في المنطقة الشمالية حال جريهم «السبقا واللبقا، وحصين عمك بالبقا». وقد

السّباق

يكون السباق إلى الخلف وقد يكون على رجل واحدة (حجلاً)، ولكن الأسلوب الشائع هو الجري على كلتا القدمين إلى الأمام. ولا يزال السباق من الألعاب الحية، وتعد من ألعاب القوى، وتدخل في كثير من المسابقات الرياضية الدولية.

وقد يكون السباق عادياً بين شخص وآخر، أو بين مجموعة ومجموعة، وفي بعض أنواع السباق يعمد الأطفال إلى أعواد طويلة من جريد النخل ويضع كل واحد الجريدة بعد نزع السعف منها بين رجليه ويمسكها بيده من الأمام، ويترك طرفها الآخر يسحب على الأرض، وربما ربط منها الذي يمسكه بيده بحبل، متخيلاً أنها حصان أو حمار يركبه، فيصطف الأطفال بحميرهم المتخيلة ثم ينطلقون في سباق كبير بعد تحديد نقطة البداية والنهاية وتحديد حكام هذا السباق ويصاحب الجري والسباق بعض الحركات المتخيلة عن الخيل والحمير أثناء الجري أو أثناء العسف.

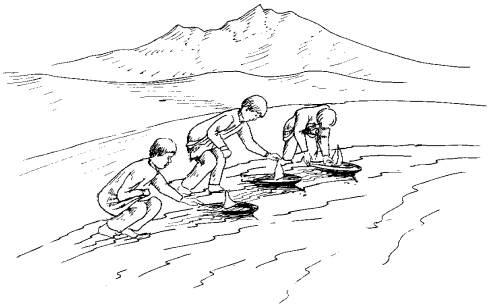
سباق اللَّنْجات

تسمى هذه اللعبة أيضاً (الفشي) أو (الجينكو). وسبب التسمية يعود إلى النوع

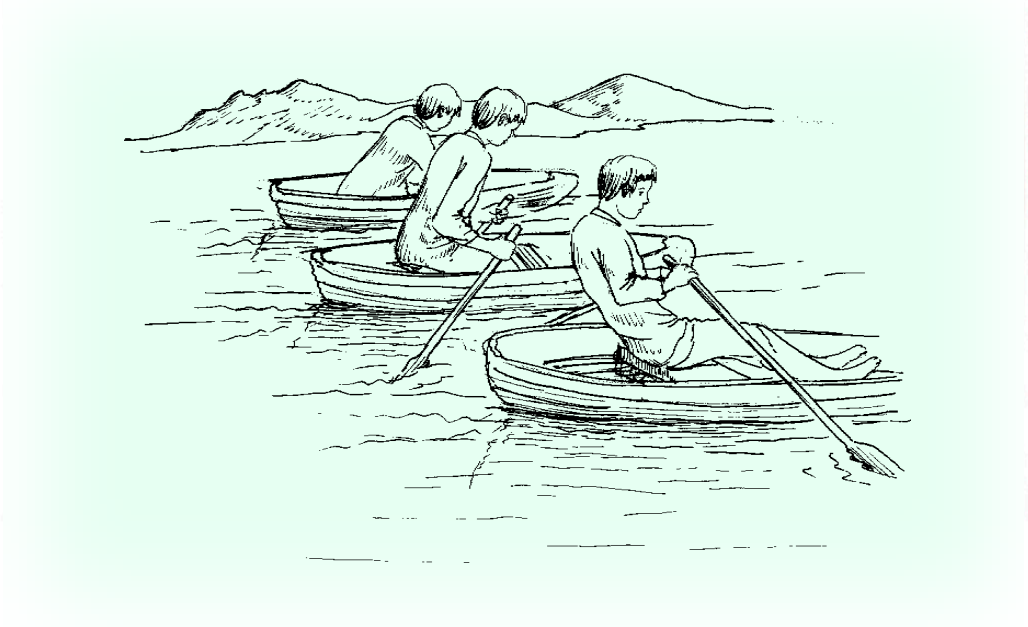
المستخدم في عمل اللنج. فإذا كان الفشي، وهو ظهر سمك الحبار، أو الخثاق هو المستخدم في صناعة اللنج سمي فشي وإذا كان الجنكو، ويسمى الشينكو في بعض المناطق، وهو معدن لين، هو المستخدم في الصناعة سمي اللنج جينكو.

وهذه اللعبة من الألعاب المائية الخاصة بالصبيان في القطيف. وتختلف طريقة اللعب في الفشي عنها في الجينكو.

الفشي: يقوم الأطفال، بعد حفر ظهر سمك الحبار، وعمل سارية وشراع، بوضع القارب على سطح البحر، ثم يعد أحدهم، وعندما يصل إلى ثلاثة، يطلق كل طفل قاربه في اتجاه الريح، ويحددون مكاناً معيناً يكون خط النهاية، ومن يصل لنجه إلى هذا الخط أولاً يصبح هو الفائز.



سباق اللَّنْجات



سباق اللَّنْجات

الجينكو: يختلف الجينكو عن الفشي، في أن الجينكو مركب حقيقي مصغر يتسع لراكب واحد. فيركب كل لاعب مركبه، وعندما يطلق الحكم إشارة البداية يبدأ المتسابقون بالتجديف في اتجاه خط النهاية. ومن يصل أولاً يعتبر هو الفائز (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢٠٨-٢٠٩).

السَّبْت السّبُوت

لعبة السَّبْت السّبُوت من ألعاب الصبيان المعروفة في القصيم، وهي من الألعاب الجماعية. وتشبه لعبة شْرِيْخ الشّرخ، مع اختلاف في العبارات التي يرددها اللاعبون. وتبدأ اللعبة بأن يجتمع اللاعبون في مكان فسيح ثم تجرى القرعة، ومن تقع عليه ينحني، ليقفز بقية اللاعبين من فوقه واضعين أيديهم على ظهره لتساعدهم عند القفز. وعند القفز تكون رجل القافز اليمنى عن يمين اللاعب المنحني والأخرى عن يساره. ويشترط عدم لمس أي جزء من جسم اللاعب المنحني، فيما عدا الاتكاء بالكفين، حيث توضعان على ظهر اللاعب عند القفز. وأثناء القفز يردد اللاعبون الأهزوجة الآتية:

السبت سبوت
الاحد عنكبوت
الاثنين امبا امبا
الثلاثا أول طبله
الاربعا ثاني طبله
الخميس نذبح ابليس
الجمعة نذبح عنزنا صمعه
ونعطي الشاوي ملا جمعه
وملا جمعه تعني ملء كَفّه.

وعلى كل لاعب أن يردد جزءاً من هذه الأهزوجة أثناء القفز. فمثلاً يقول اللاعب الأول «السبت السبوت» ويقول اللاعب الذي بعده «الأحد عنكبوت» وهكذا. فإن أخطأ أحد اللاعبين خلال القفز في ترديد الجزء الذي وقف عليه الدور فيه، أو لمس أي جزء من جسم اللاعب المنحني، غير الجزء المسموح به، فإن هذا اللاعب يعد ميتاً، ويأخذ دور اللاعب المنحني الذي يتحول للقفز مع بقية اللاعبين. وتنشد الأهزوجة في حائل على النحو التالي:

السبت سبوت
الاحد نبوت
الاثنين بابين
الثلاثا منارا
الاربعا بشارا
الخميس دريس
الجمعة تفكنا من عْصيّ خطيبنا

وفي منطقة المحمل والشعيب يقولون:

السبت سبوت
الاحد عنكبوت
الاثنين من الرجلين
الثلاثا بيني وبينك
الاربعا فرحتنا
الخميس سرحتنا
الجمعه معيدنا

وفي منطقة سدير يقولون:

السبت والسبُّوت
والاحد والعنكبوت
والاثنين بُمْ بُمْ
والثلاثا عيد الصبيان

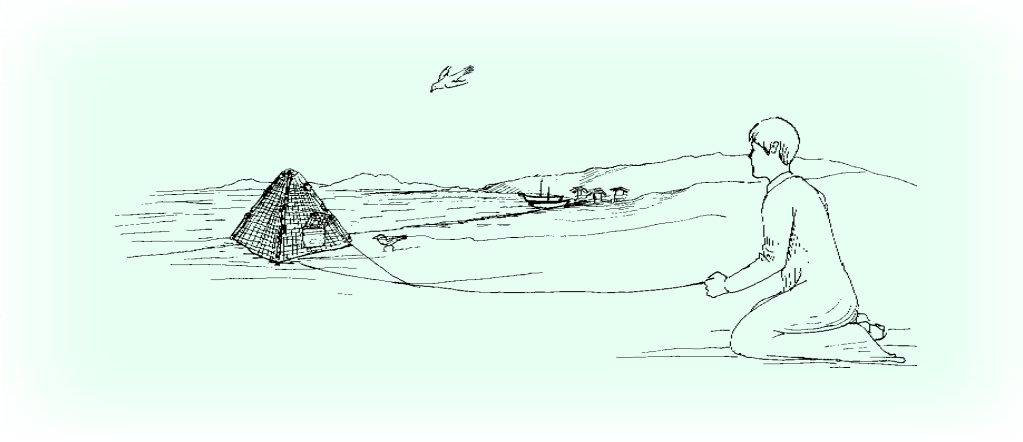
وفي بعض مناطق القصيم تختلف الأهزوجة قليلاً، وبخاصة في مقاطعها الأخيرة، إذ يقول اللاعبون:

السبت سبُّوت
الاحد عنكبوت
الاثنين انبا انبا
الثلاثاء خط الصبيان
الاربعاء نتافة الاذان
الخميس فرحتنا
الجمعة نكرتنا
إلحقهم ياولد

(الخويطر ١٤١١، ج٣: ٩٤، ومصادر أخرى).

السّبَج

السَّبَج أداة يستخدمها الصبيان لصيد طيور البحر. وهي شبك مصنوع من خيوط النايلون أو شعر الحيوانات. يؤتى بخيط متين بطول ثلاثة إلى أربعة أمتار تقريباً، تربط فيه مجموعة من قطع صغيرة من العصي (ركزات)، ثم تربط هذه القطع بخيوط (دراكيل)



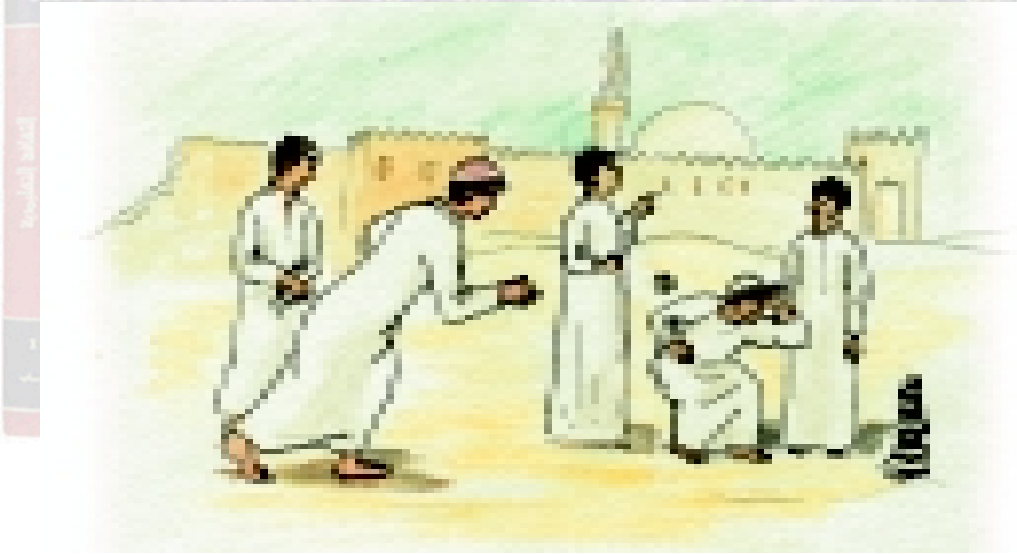
السّبَج

كخيوط جلة الحدوق المعروفة عند أهل القطيف.

بعد ذلك يأخذه الصبي ويضعه على شاطئ البحر ويثبته بالركزات، ويضع له درجه أي قفل من الحبل، ويثبت أحد طرفيه في السَّبَجْ، ويمسك الطرف الآخر بيده. فعندما يمر أحد طيور البحر ويحاول الدخول في السبج يجر الصياد الصبي الدرجة فتنغلق الفتحة والطائر بالداخل. وبهذا يتمكن من صيد الطائر (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢٤١-٢٤٢).

سَبْعَ الحَجَر

من ألعاب الصبيان التي تؤدى خارج المنزل، وهي تلعب، غالباً، في النهار. وسميت بهذا الاسم نظراً إلى الأدوات المستخدمة فيها، إذ يستخدم اللاعبون سبعة أحجار. وتتمثّل طريقة اللعبة في أن ينقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين، ولا يشترط عدد معين. ويقوم أحد الفريقين بدور المهاجم، ويقوم الفريق الآخر بدور المدافع. وتبدأ اللعبة بأن يرص الفريق المدافع سبعة أحجار بعضها فوق بعض. ثم تحدد مسافة تقدر بحوالي عشرة أمتار تكون الخط الذي يرمي منه الفريق المهاجم الحجارة المرصوصة. ويستخدمون في ذلك كرة صغيرة كانت تصنع من القماش، ثم تطورت أخيراً لتُستخدم كرة عادية صغيرة، مثل كرة التنس الأرضي.



سَبْعَ الحَجَر

يبدأ الفريق المهاجم اللعب بأن يرمي أحدهم الحجارة المرصوصة بالكرة. فإن أصاب الحجارة وأسقطها، تعين عليه أن يحاول الذهاب إلى مكان الكرة لأخذها لإسقاط ما بقي من الحجارة، إذا بقي منها شيء لم يسقط. وكذلك فإن عليه منع الفريق المدافع من إعادة رص الحجارة مرة أخرى. ويحاول الفريق المدافع إعادة رص الحجارة، فإن استطاع ذلك حسبت له نقطة. كما يحاول الفريق المدافع الحصول على الكرة ليضرب بها أفراد الفريق المهاجم. ومن أصابته الكرة خرج من اللعبة. وهكذا يستمر اللعب حتى لا يبقى من اللاعبين سوى لاعب واحد، فيعد فريقه هو الفائز.

وينص قانون اللعبة على أن يقوم الفريق المدافع، إذا استطاع إعادة الحجارة مرة أخرى بعد الإطاحة بها من قبل الفريق المهاجم، بإنقاص حجرٍ من الأحجار في كل مرة يستطيع فيها الفريق إعادة رص الأحجار. وبهذا فهي تختلف عن لعبة أم الظهر إذ يشترط في هذه اللعبة إلغاء حجر من الأحجار السبعة في كل مرة، ولا يشترط ذلك في أم الظهر.

وقد تطورت اللعبة فيما بعد لتلعب بعلب المرطبات أو معجون الطماطم المسمى الصلصه أو ما شابهها، بدلاً من الأحجار (عفيفي ١٤١٢: ١١٠، ومصادر أخرى).

سَبْعَه وانْدَقَ

من ألعاب الصبيان في بعض مناطق المملكة، كما أنها تلعب في بعض دول الخليج. فتسمى في الإمارات، مثلاً، (سَبْعَة شَدّد أو قُبّة مِسْطَاع). وهي تلعب في ساحة كبيرة بها جدار أو حائط يستخدم لرمي الكرة عليه. ويستخدم اللاعبون كرة صغيرة، أشبه بكرة التنس، تصنع من الجلد. ولا يشترط عدد معين من اللاعبين لممارستها.

تبدأ اللعبة بإجراء القرعة لتحديد اللاعب الذي يبدأ برمي الكرة على الحائط من خط الرمي، وهو خطٌ تحدد مسافة بعده عن الحائط حسب اتفاق اللاعبين. وصفة اللعبة أن يقذف اللاعب الكرة باتجاه الجدار، وعليه أن يلقفها قبل أن تقع على الأرض. فإن استطاع ذلك طارد اللاعبين الذين يهربون منه خشية أن يضربهم بالكرة. ومن يضربه اللاعب بالكرة فإنه يخرج من اللعب. وهكذا تتكرر اللعبة حتى يحدث أمران: إما أن يستطيع اللاعب إخراج كل اللاعبين من اللعبة، فيعد فائزاً. أو لا يستطيع التقاف الكرة بعد رميها للحائط فيعد مهزوماً.

سَبْعَه وانْدَق

فيأتي لاعب آخر ليحل محله في رمي الكرة (عفيفي ١٤١٢ : ١١٣، الطابور ١٩٩٠ : ١٩٨).

سبيت حيّ لو ميت

(انظر أبو سبيت حي لو ميت)

سْتوب

هذه اللعبة مأخوذة من الكلمة الإنجليزية stop والتي تعني توقف. واللعبة من الألعاب التي تمارس من قبل الصبيان والبنات. وصفتها أن يختار اللاعبون أحدهم ليقوم بدور الرئيس. فيطلب الرئيس من اللاعبين أن يؤدوا أي حركة دون توقف. وفجأة يطلب منهم التوقف قائلاً لهم «ستوب».

وعند سماع اللاعبين كلمة ستوب، يتوقف كل لاعب عن الحركة على الهيئة نفسها التي كان عليها قبل نطق الكلمة. ومن يستمر في الحركة بعد سماع ستوب يخرج من اللعبة. وهكذا تستمر اللعبة حتى لا يبقى سوى لاعب واحد، فيعد هو الفائز.

سِدِيْرا

هذه اللعبة يمارسها الصبايا والصبيان، ولكنها في منطقة حائل أقرب إلى عالم

الصبايا. وتعتمد على الدوران من قبل لاعبتين إلى خمس لاعبات. وصفتها أن تجتمع اللاعبتان ممسكة إحداهما بالأخرى، وكل منهما يدها على عاتق زميلتها بالتعاقب بحيث تتشابك يداهما. ويبدآن بالدوران في مكانهما ليكون وقوف كل منهما أمام وجه رفيقتها. أما إذا كان هناك أكثر من لاعبتين فتكرر صورة اللعب نفسها وهن يردين:

سديرا بديرا، وحبيبة الشعيرا

وعندما يشعرن بالدوار يتوقفن. والفائزة هي التي تثبت في مكانها، فلا تسقط أو تدوخ من الدوران. وبعض الفتيات إذا توقفت دارت عكس الاتجاه الذي كانت تدور عليه في اللعبة لعدة مرات، بحيث يحدث لديها شيءٌ من الاتزان وتبقى ثابتة.

سرَى الذيب

من ألعاب الصبيان في حوطة سدير. وهي لا تحتاج إلى أدوات، كما لا تتطلب عدداً محدداً من اللاعبين. وتتمثل ممارستها في أن يتحلق اللاعبون في شكل دائرة، ثم يدور بعضهم خلف بعض، وتقول مجموعة منهم «سرى الذيب»، فترد عليها الأخرى قائلة «اللعب ياذيب» (الفيصل ١٤٠٨: ٦٠).

سرَى الذيب

سَرَى ياسارِي

من ألعاب الصبيان، وسميت بهذا الاسم للعبارة المستخدمة أثناء اللعب وهي سرى. وصفة اللعبة أن ينقسم اللاعبون إلى فريقين، كل فريق في جهة من الملعب، وتفصل بينهما حوالي خمسة أمتار تقريباً. ثم يحدد مكان يكون نهاية المطاف (محبه). كما يحدد الفريقان: البادئ والمهاجم. وغالباً يختار أعضاء الفريق البادئ أسرعهم وأسبقهم في الجري ليبدأ اللعب. وصفة اللعبة أن يقوم هذا اللاعب السريع بلمس أحد أفراد الفريق المهاجم. فإن نجح في ذلك نادى رفاقه بصوت عالٍ «سرى» إشعاراً لهم بالانطلاق والهرب في اتجاه المحبه. فإذا استطاعوا الوصول إلى المحبة من دون أن يمسك الفريق المهاجم أياً منهم، عُدّوا فائزين. أما إن استطاع الفريق المهاجم

أن يمسك بلاعبٍ منهم قبل وصوله إلى المحبة، عُدّوا مهزومين. ثم تنتقل اللعبة إلى الفريق الآخر، وهكذا (الدوسري ١٤١١: ١٣٢-١٣٣).

سرير ابو عَطِيّه

تُعرف هذه اللعبة في العديد من مناطق الجزيرة العربية، وهي تسمى في المنطقة الجنوبية من المملكة بهذا الاسم، وتسمى في دولة الإمارات مثلاً (هِيْلا هُوبْ). وتمارس هذه اللعبة من قبل الصبيان والفتيات على السواء. وصفتها أن يتقابل أربعة لاعبين، فيمسك كل منهم بيد الآخر، بحيث تكون الأيدي الأربع على شكل كرسي. ثم يجلس لاعب آخر على ذلك الكرسي المُشكل من أيدي اللاعبين، ليبدأ اللاعبون بمرجحته وهزه بقوة، ثم يقذفون به إلى الأمام. وعلى اللاعب أن يحافظ على توازنه، سواء أثناء المرجحة والهز أو أثناء قذفه.

السَّطْعَه

من ألعاب الصبيان المعروفة في سدير. وسميت بالسطعة لأن اللاعب المُطارد عندما يلحق باللاعب الهارب، يضربه ضربة خفيفة يقال لها (سطعه).

سَرير ابو عَطِيّه

جاء في القاموس المحيط «سطع بيديه سطعاً: صفق بهما، والاسم: السطع. أو هو أن تضرب بيدك على يدك أو يد آخر. وتسمع لوقع الضرب سطعاً شديداً، أي صوت ضربه أو رميه». وتؤدى السطعة في النهار في ساحات واسعة، إذ يتطلب لعبها الجري والمطاردة. ويلزم لأدائها مجموعة من الصبيان ينقسمون إلى قسمين متساويين في العدد. وتبدأ اللعبة بأن تُرسم دائرة كبيرة على الأرض تسمى الحابه، ثم يختار كل فريق رئيساً له من بين لاعبيه. لتُجرى القرعة بين الرئيسين. وصفة القرعة أن يأخذ أحد الرئيسين قطعة حجر صغيرة ومسطحة، ويبلل أحد جانبيها بلعابه ثم يمسح بها الأرض ليعلق بها التراب فيتميز هذا الوجه عن الوجه الآخر. ويطلب من خصمه أن يختار أحد الوجهين قائلاً له «ما، والا ظما؟». فالماء رمز للجهة المبللة، والظمأ يشير إلى الجهة الجافة من قطعة الحجر. بعد ذلك يرمي القطعة في الهواء ويتركها لتقع على الأرض. فإن كانت الجهة العليا هي الجهة التي اختارها، فإن فريقه يأخذ الدور ويبدأ باللعب، وإلا كانت بداية اللعب من نصيب الفريق الآخر.

السَّطْعَه

وتبدأ اللعبة بـأن يخرج أعضاء الفريق الذي وقعت عليه القرعة خارج الدائرة (الحابه) في حين يـبقى أعضاء الفريق الثاني داخلها. بعد ذلك يخرج هؤلاء اللاعبون من الدائرة ويحق لهم أن يجروا مسافة مـناسبة، دون أن يتعرض لـهم أعضاء الفريق خارج الدائرة. وبعد أن يأخـذ أعضاء فريـق الدائرة أمـاكنهـم خارجها يصيحون «طلق... طلق» إشارة إلى بداية اللعب. وصفة اللعبة أن يحاول كل لاعب مـن الفريق خـارج الدائرة اللحاق بلاعب من فريق الحابه. وتبدأ المطـاردة، وكل لاعب مـن اللاعبـين خارج الدائرة يـحاول اللحاق بلاعب من فريق الحابه، ليضربه ضربة خفيفة (سطعه)، أو ليلمس أحد أجزاء جسمه أو ثوبه. فإذا تمكن من ذلك بطل دور ذلك اللاعب من فريق الحابة. أمـا إذا تمكن لاعـب الحابة من الـوصول إلى الدائرة دون أن يُضرب أو يُلمس، فإنه يحق له أن يعيد الدور. وهكذا تستمر اللعبة حتى يتمكن أعضاء الفريق خارج الدائرة من إبطال دور لاعبي فريق الحابه (السليم ٦ ١٤٠٦ : ١٦٣).

سطيع

(انظر أم ثلاث)

س ع ق

هذه اللعبة من ألعاب الفتيات التي تمارس الـيوم في منـاطق عديدة مـن المملكة، مع اختلاف طفيف، وهو أن بعض الفتيات يقلن في بعض المناطق «س ع ق» وأخريات في منطقة أخرى يقلن «س ع ص». والجديد في الأمر أن الفتيـات بدأن يستخدمن الحروف الهجائية الدالة على القراءة والكتابة، كجزء من الثقافة النسوية. وهذا الأمر يعد شيئاً جديداً. فإلمام الفتاة بالقراءة والكتابة واهتمامها بـهما، يعد حديثاً إلى حد ما في مجتمع المملكة. وتبدأ اللعبة بأن تختار الفتيات إحداهن لتقوم بدور القائدة، إما عن طريق القرعة أو العد أو السبق. فالتي تقول مثلاً «س ع ص» أو «س ع ق» قبـل غيـرها، يكون لها الحق في أن تكون القائدة. ثم يبدأ اللعب بأن تتحلق الفتيات على شكل دائرة، وتقف اللاعبة التي تقوم بدور القائدة في وسطهن. وعلى كافة الفتيات تركيز أنـظارهن إلى القائدة، فـإذا قـالـت «س ع ص» وغمـزت لإحداهن بعينها، فعلى تلك اللاعـبة الانتباه إلى الإشارة ورفع رجلها فوراً وذلك بتأخيرها حتى لا تطأها القائدة. أما إذا لـم تنتبـه فإن القـائدة تطأهـا

برجلها، فتخرج اللاعبة من اللعبة. وهذه اللعبة تعود الفتيات على الطاعة والانتباه لأوامر الأسرة. إذ إن الأمهات يربين بناتهن على الطاعة. فمثلاً عندما يكون هناك بعض الزائرين للأسرة فالأم تكتفي بالإشارة بعينها أو بيدها لابنتها التي تفهم مثل تلك الإشارة وتقوم بتنفيذ ما تطلبه الأم كإحضار القهوة والشاي أو أي شيء آخر (السليم ١٤٠٦: ١٩٨).

سكينه

(انظر المخطة أم الست)

سل المسلق ياعبوه

(انظر غزتني شوكه)

سَلَقْدَحْ يَاسَلَقْدَحْ

من ألعاب البنات في بعض نواحي نجد. وسميت بهذا الاسم نسبة إلى العبارات التي ترددها الفتيات أثناء اللعب. وصفة اللعبة أن تنقسم اللاعبات إلى مجموعتين متساويتين، ثم يحدد خط النهاية والبداية، بحيث يبعد خط النهاية عن البداية حوالي عشرة أمتار. بعد ذلك يبدأ الفريقان في الانطلاق نحو خط النهاية في حركات إيقاعية وخطوات متناسقة. والفريق الذي يصل إلى خط النهاية دون خلل في تناسق الخطوات هو الفريق الفائز، ويواصل اللعب، أما المغلوب فإنه يخرج ليحل محله الفريق الآخر. وتردد اللاعبات أثناء اللعب الأهزوجة التالية، مع الخطو على نغماتها:

سلقدح ياسلقدح
لعل ابوي ما يذبح
ولا يسلقى في المذبح
ولا تعقر ذلوله
ذلول امي وابويه
اللي تعبو عليه
ذلولي يالهلهولي
هلهولي ياهلهولي
غزيت وجبت احجولي
حجولي باربع ميه
وحجول امي بثمانين
ياويلي من خدميه
خدمت عيال عمي
على زل وزوالي
وعلى حصرات عماني
أحج بك يايمه
وازورك بيت محمد
فيه قبة مبنيه

ولهذه الأهزوجة رواية أخرى في بعض المناطق هي:

سلقدح ياسلقدح
واربع بناجر تقدح
ذلول امي وابويه
اللي تعبوا عليه
والله ما اقوم الساعه
إلا بجز ودرّاعه
وكمومه اللماعه
تلمع على غزيّه
غزيه راحت للبر
تجيب الحب الاحمر
تلوطه في الصفاري
على جية خوالي
خوالي يادلالي
يامطرقي وزراري
ياعمي ياتنجنح
رد الجمل والناقه
والعبد أبو طرباقه
يشرب حليب الناقه

(القويعي ١٤٠٢ : ٦٨، ومصادر أخرى).

سلوى ياسلوى

اشتق اسم هذه اللعبة من الأهزوجة التي تردد فيها، وتشتمل على اسم سلوى. وأصل اللعبة من الشام، لأن العبارات المستخدمة فيها عبارات شامية. وهي من ألعاب الفتيات الصغيرات.

تبدأ اللعبة بأن تُختار إحدى الفتيات عن طريق العد، لتكون البادئة بدور سلوى. وصفة العد هو أن تبدأ إحدى الفتيات بالعد قائلة «حقره بقره، قال لي ربي عد لْعشره: واحد اثنين...» إلى عشرة. ومن يقع عليها الرقم عشرة تصبح هي سلوى. وأحياناً يتم اختيار سلوى بأن تبادر إحدى البنات وتقول عبارة «أول» فعند ذلك يحق لها أن تفتتح اللعب، وتأخذ دور سلوى. وصفة اللعبة أن تجلس سلوى وسط الفتيات، وتمثل كأنها تبكي، والفتيات يدرن حولها وهن يرددن هذه الأهزوجة:

سلوى ياسلوى
شو عمالك تبكي؟
فترد عليهن «عايزة رفيئتي» (رفيقتي)
فترد البنات «أومي نئي» (قومي نقّي)
فتختار سلوى إحدى الفتيات لتقوم بدور سلوى. ثم تعاد اللعبة من جديد، وهكذا (السليم ١٤٠٦ : ١٩٣).

سَمْبُوسه

السمبوسة هي إحدى الأكلات المشهورة الوافدة. وتعود تسمية اللعبة بهذا الاسم إلى أن اللاعبات يرددن كلمة سمبوسه في اللعبة. وصفة اللعبة

أن تجتمع الفتيات ويخترن اثنتين منهن بطريق القرعة، أو العد، أو أكبرهن سناً. فتقف الفتاتان المختارتان وسط الفتيات، وتضرب كل منهما يد الأخرى، بحيث تضرب اليدُ اليمنى اليد اليسرى للفتاة المقابلة والعكس، وبقية الفتيات يدُرن حولهن منشدات:

سمبوسه ياسمبوسه
فين أختك محبوسه
محبوسه في العماره
نطت عليها الفاره
الفاره هندي هندي
تاخذ بنت من عندي
ياختي ياختي
ايش طبخ ختي
رز وكوسه
للعروسه

والبنت التي تقف عليها الأغنية، من البنات اللواتي يدرن، تخرج من اللعبة. وتستمر اللعبة إلى أن تخرج كافة الفتيات (السليم ١٤٠٦: ١٩٥).

سِنُّو الخيل أو عِنُّوها

هذه اللعبة من ألعاب الصبيان في بعض نواحي نجد، وهي تمارس في المساء. ويشترط لأدائها ألا يقل عدد اللاعبين عن ثمانية، أربعة لكل فريق. وقبل بدء اللعبة يُختار رئيس لكل فريق. ثم تضرب القرعة لتحديد اللاعبين في كل فريق. وتبدأ اللعبة بأن يغمَّ رئيس

سِنُّو الخيل أو عِنُّوها

أحد الفريقين عيون أفراد فريقه، ثم يأمرهم بالانكباب على وجوههم، بحيث لا يرون أحداً من أفراد الفريق الآخر. أما الفريق الآخر فيذهب بعيداً إلى مسافة تمكنهم من التشاور دون أن يسمعهم أعضاء الفريق الأول. ثم يطلقون على كل واحدٍ منهم اسماً وهمياً، مثل جبل، سيف، خنجر، مسمار إلخ، وذلك للتمويه وعدم ذكر الاسم الأصلي. وبعد أن يعرف كل لاعب من الفريق الثاني اسمه الرمزي، يعودون إلى الفريق الأول. وينادي رئيس الفريق الثاني بصوت مرتفع:

سنوها أو عنوها

فيرد عليه لاعبو الفريق الأول، وهم جميعاً مغممون، بصوت واحد:

مسنونه ومعنونه

فيسأل رئيس الفريق الثاني:

وش طعام الخيل؟

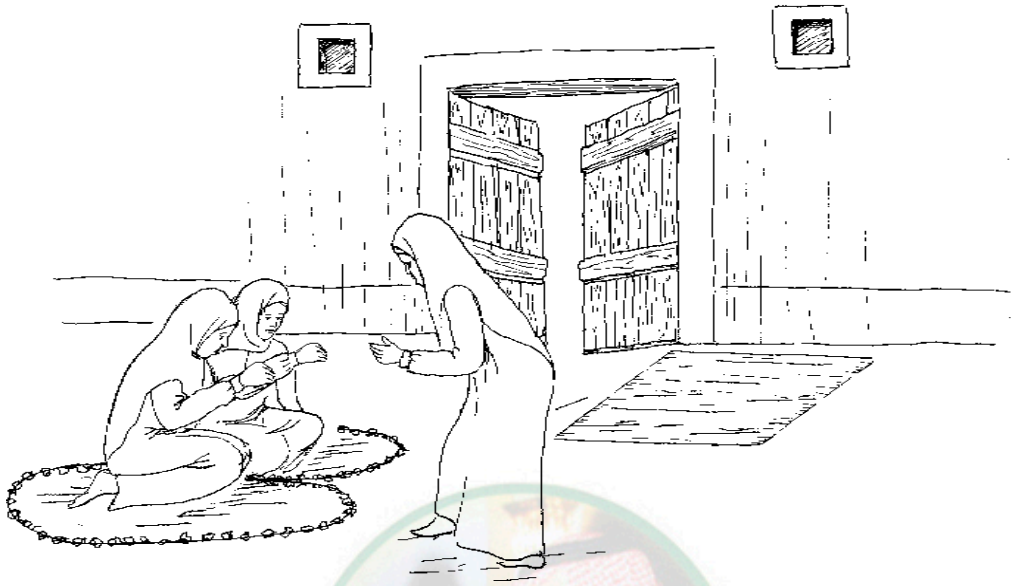
فيرد عليه اللاعبون «شعير» أو «نِصي» أو شيء مما تأكله الخيل. فيذكر الرئيس خلال ذلك الاسم الرمزي لأحد لاعبيه، وعلى اللاعب الذي يسمع اسمه أن يتسلل ليلمس أحد اللاعبين المغممين. عند ذلك على اللاعب المغمم أن يقول «هذا فلان» باسمه الحقيقي. فإن أصاب حسبت نقطة لفريقه وتبادلوا المراكز. وإن أخطأ استمر اللعب حتى يستطيع أحدهم التعرف على اللاعب الذي لمسه، أو يمل اللاعبون فينهون اللعبة (القويعي ١٤٠٥: ٨٣-٨٤).

سَنُّوْرنا ياكل السّمَك

هذه اللعبة من ألعاب البنات التمثيلية في القطيف من المنطقة الشرقية، وسميت بهذا الاسم لأن بعض البنات يمثلن دور السنور (القط)، ويمثل بعضهن الآخر دور السمك.

وصفة اللعبة أن تُعد اللاعبات مربعاً، كمكان أو مخبأ للقط. ثم يرسمن دوائر، حيث تجلس كل واحدة من اللاعبات في دائرة. ثم يحركن أيديهن وكأنهن يملحن السمك. فتأتي اللاعبة التي تقوم بدور السنور وتمر عليهن، وكلما اقتربت من واحدة طردتها قائلة لها «تت... تت».

وفي نهاية المطاف يخطف السنور سمكة ويهرب بها باتجاه المربع (مخبئه)، واللاعبات يطاردنه. فإن استطاع الوصول إلى المربع قبل أن يمسكن به لا يحق لهن مطاردته حتى يخرج، فإذا خرج طاردنه من جديد. والتي تستطيع الإمساك به تكون هي السنور. وهكذا (آل عبد المحسن ١٤٠٦: ٢٢١).



سَنُّوْرنا ياكل السّمَك

السوق

(انظر أم ثلاث)

السيارات

تزامن ظهور هذه اللعبة مع انتشار استخدام السيارات في مجتمع المملكة. فعمد الصغار إلى محاكاة السيارات، وذلك بعمل سيارات صغيرة مصنوعة من صفائح الزيت (الجوالين) أو من الخشب. وأما إطارات تلك السيارات فيصنعونها من بكر الخياطة وأغطية قوارير المرطبات، أو من بعض العلب الفارغة أو من الخشب. ويتبارى الصغار في صنع تلك السيارات والتسابق بها أيضاً. وتسمى في حائل (القَرْقَرْ).

السّيْعَبَه

من ألعاب الصبيان الجماعية، وتؤدى في الليل. ينقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين في العدد ثم يرسمون دائرة واسعة على الأرض، وتجرى القرعة بين الفريقين لتحديد من يبدأ اللعب.

يدخل أعضاء الفريقين الدائرة. ثم يبدأ أعضاء الفريق، الذي وقعت عليه القرعة، بالحجل. كل لاعب منهم يقفز على رجل واحدة، ويحق له تبديل رجليه، بأن يحجل على الرجل الثانية إذا

تعبت الأولى. فالهدف أن يبقى على رجل واحدة مدة اللعب. أما أعضاء الفريق الثاني فيظلون على الوضع الطبيعي، أي على كلتا الرجلين. وصفة اللعبة أن يطارد أعضاء الفريق الذي عليه اللعب وهم يحجلون، أعضاء الفريق الثاني داخل الدائرة محاولين ضربهم بأرجلهم أو لمسهم. على حين يجري أعضاء الفريق الثاني محاولين الفرار من أعضاء الفريق الأول. فإذا لُمس أو ضُرب أحد من الفريق الثاني، من قبل أعضاء الفريق الأول، أو خرج بالخطأ من الدائرة، فإن هذا اللاعب ينتهي دوره ويخرج من الدائرة. وتستمر اللعبة حتى يتمكن أعضاء الفريق الأول من إخراج جميع أعضاء الفريق الثاني من الدائرة. وعند ذلك يكون الفريق الأول فائزاً، وهكذا تستمر اللعبة (القويعي ١٤٠٥ : ٨١).