ل

لاَحُوه

من الألعاب المشتركة في ثقيف. وقد ورد في لسان العرب ما يدل على أن هذه اللعبة من ألعاب العرب القديمة، وكانت تسمى (الحَجُّورَه). وصفتها أن يرسم اللاعبون دائرة في الأرض، فيقف أحدهم في تلك الدائرة، والبقية يدورون حوله خارج الدائرة محاولين لمسه، دون أن يدخلوا في الدائرة. وعلى اللاعب داخل الدائرة عدم الخروج منها، فإن مسه أحد اللاعبين الدائرين حول الدائرة، فإنه يخرج منها ليحل محله لاعب آخر. ومن الأهازيج التي يرددها اللاعبون أثناء ممارسة تلك اللعبة «المـا والميح، ياغرب صبيح» (السالمي ١٤١٠: ٣٠٦).

لاَحُوه

اللال

(انظر المراجيح)

اللبيّا

هي من ألعاب الكبار التي تعتمد على المهارة والدقة وصفتها أن يحفر اللاعبان اثنتي عشرة حفرة متساوية ومتناسقة وعلى خطوط مستقيمة ومتوازية يكون على خطوط الطول أربع حفر وعلى خطوط العرض ثلاث حفر فتكون اثنتي عشرة حفرة. ولكل لاعب الحفر الست التي تليه، يتقابلان عليها طولاً ثم يضع كل منهما في كل حفرة من حفره الست ثلاث بعرات من بعر الإبل اليابس فيصبح لدى

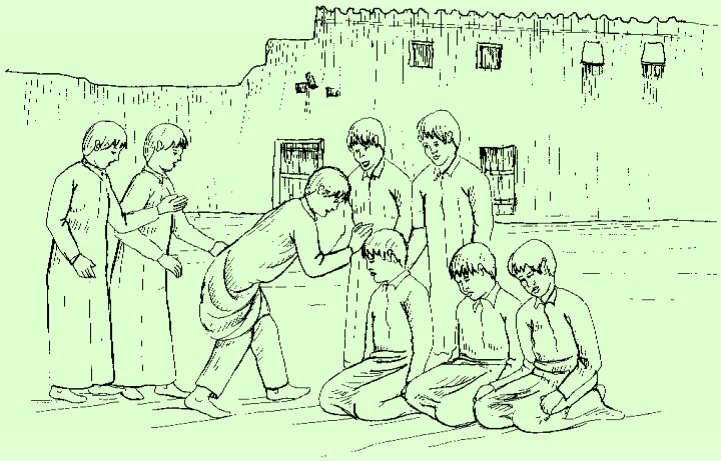
كل لاعب ثماني عشرة بعرة موزعة بالتساوي في الحفر الخاصة به، فيبدأ أحدهما بحفرة من حفره بأخذ ما فيها وتوزيعها على ما بقي من حفر فيدور حتى ينتهي إلى شيء يستلب به مما في حفر صاحبه ويضعها في حفرة أكبر مجاورة له قد أعدها كل منهما لنفسه تسمى بيت النار، وإذا ما أخطأ أحدهما يقول لصاحبه «أفلست». فيبدأ هو باللعب وهكذا حتى يخلى أحدهما حفر صاحبه مما فيها فحينئذ يعد فائزاً.

اللبيّده

(انظر الغميما، وعليك حليقه لو مقص لو مُوسْ)

لَجّمُو الخيل لَجّمُوها

يمارس هذه اللعبة الصبيان، وهي لا تحتاج إلى أدوات. وصفتها أن ينقسم اللاعبون إلى فريقين، ثم تضرب القرعة ليحدد الفريق الذي سيبدأ اللعب. فيعطي رئيس الفريق البادئ لاعبيه أسماء مستعارة. أما أفراد الفريق الآخر فيجلسون على الأرض، ويطلب منهم رئيسهم أن يغمضوا أعينهم جميعاً ما عدا الرئيس. ثم يطلب رئيس الفريق الآخر من أحد أعضاء فريقه، بعد أن يناديه باسمه المستعار، أن يبدأ اللعب. فيتقدم لاعب من الفريق الجالس ويضرب أحد أفراده. فإن استطاع المضروب معرفة اللاعب الذي ضربه وحدد اسمه الحقيقي، حسبت نقطة



لَجّمُو الخيل لَجّمُوها

لفريقه وانتهت اللعبة، بحيث يتبادل الفريقان المراكز. وإن لم يستطع استمرت اللعبة إلى أن ينتهي اللاعبون، أو يتعرف على أحدهم (عفيفي ١٤١٢: ٧٧).

اللحس

(انظر الكبت)

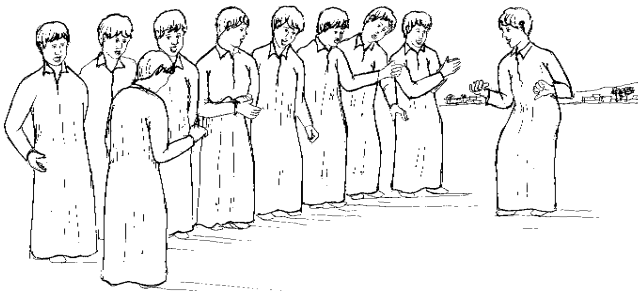
اللخْمه

من الألعاب التي يزاولها الذكور الشباب في الأحساء. واللخمة اسم لأحد الحيوانات البحرية، جاء في القاموس المحيط «واللخم بالضم سمك بحري». واللخمة قريبة الشبه بالسلحفاة ذات الحجم الكبير، ولكنها تتميز عنها بوجود ذنب لها وبنعومة ملمسها. وتعد اللخمة من الحيوانات البحرية المسالمة، لا تؤذي إلا من تعمد إيذاءها. وقد عرفت اللعبة بهذا الاسم، لأن اللاعبين في البداية يكونون مسالمين، لا يوقعون ببعضهم الضرب إلا في النهاية تماماً. حالهم كحال اللخمة التي تبدو مسالمة، حتى إذا تعرضت لأذى ممن حولها تحفزت للهجوم.

يمارس هذه اللعبة مجموعة كبيرة من اللاعبين، في حدود عشرة أو أكثر. يحددون في البداية مقراً لهم يسمى المحلس، يلوذ به من يقع عليه الاختيار، فراراً من الضرب.

وتبدأ اللعبة بوقوف اللاعبين مصطفين بانتظام في صف واحد مستقيم. ثم يخرج اللاعبان الأول والآخر في الصف، ويتقدمان بعض الخطوات عن الصف إلى أحد جانبيه، بحيث يستطيع كل منهما رؤية الآخر. عندها يصيح اللاعب الأول في الصف بأعلى صوته ناظراً إلى اللاعب الآخر في الصف قائلاً «ياللخمه». فيرد عليه قائلاً «كبير اللقمه». ثم يطرح اللاعب الأول مجموعة من الأسئلة المحددة ليجيب عنها اللاعب الثاني بالترتيب، وذلك على النحو الآتي:

- ويش أكلك؟
- آكل الطيور
- ويش شربك؟
- نقطة عسل
- وين سيفي؟
- كسرته
- وين كسره؟
- عجنته
- وين عجنه؟
- خبزته
- وين خبزه؟
- أكلته
- وين سهمي؟



اللحْمه

- في ملالة بيت فلان

فيحدد اللاعب الثاني اسم أحد اللاعبين الواقفين في الصف، فيقول، مثلاً «في ملالة بيت زيد». عند ذلك يرد اللاعب الأول قائلاً «ياالله نروح بيت زيد». وعند سماع اللاعبين لطلب اللاعب الأول بالذهاب إلى بيت زيد، يتجهون صفاً واحداً نحو اللاعب المحدد (زيد)، ويقومون بربطه بغترة أو بحبل. أما زيد فيظل واقفاً صامتاً لا يتكلم، في حين يتحلق اللاعبون حوله. وبعد اكتمال تحلقهم من حوله، يحاول زيد أن يجد مخرجاً للهروب منهم. وفي هذه الأثناء يقوم كل لاعب بضرب زيد كلما اقترب منه للخروج أو الإفلات من الدائرة. وبهذا ينال زيداً الكثير من الضرب، ولا يتوقفون عن ضربه إلا إذا تمكن من الخروج من الدائرة والوصول إلى المحلس ووضع يده عليه. فيكف اللاعبون عن ضربه. وبعد وصول زيد للمحلس يعود اللاعبون مرة أخرى للوقوف في صف واحد مستقيم لإعادة اللعبة من جديد. وفي هذه المرة يكون زيد أحد اللاعبين الواقفين في طرفي الصف، يطرح أحدهما الأسئلة المحددة، ويتولى الآخر الإجابة عنها وهكذا (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ١٤٩).

اللَّزَم

(انظر الكبت)

لِشْراك

لشراك بلهجة أهل القطيف تعني المشاركة الوجدانية. وقد سميت اللعبة بهذا الاسم لأنها تعتمد على ترديد هذه اللفظة كثيراً أثناء اللعبة. وهي من ألعاب الفتيات في تاروت والقطيف، وبعض أجزاء من المنطقة الشرقية. وتعد من الألعاب الموسمية التي تمارسها الفتيات في أوقات محددة من السنة، إذ تمارس في الربيع ولمدة عشرة أيام وأحياناً أكثر. وصفتها أن تهيىء النساء مكاناً فسيحاً في المنزل، تجتمع الفتيات فيه، ثم يقمن بالإنشاد وهن يتراقصن في حركات خفيفة ذهاباً وإياباً، مرة مشياً وأخرى جرياً خفيفاً وهن ينشدن:

جانا لشراك الغالي جانا جانا

والخير امطيبنا... جانا جانا
يبغى اعقول واعيه... لشراك لشراك
يبغى اقلوب صافيه... لشراك لشراك
هللوا ياناس... وابعدوا الوسواس
واتركوا الحسد... وارحموا الناس
جانا لشراك الغالي... جانا جانا
والخير امطيبنا... جانا جانا

وعند الانتهاء من الأهزوجة تنقسم الفتيات إلى صفين متقابلين، ثم يتبادلن الأماكن في حركات رشيقة، وهن ينشدن مشيدات بصفات الإنسان الطيب:

يخرط المسباح بيده... يلوه
ما يصلي إلا بجماعه... يلوه
يدفع الزكاة بيده... يلوه
يدفع عنا المجاعه... يلوه
زيده وارحم عبيدك... يلوه
ما يحب إلا القناعة... يلوه

وتغير الفتيات النشيد بين كل فترة وأخرى مع تغيير الحركات. ومن الأناشيد التي ينشدنها، حين تقف إحداهن وتسمى قاطره، بينما تقف الفتيات في صفين متقابلين، هذه الأنشودة «عطونا مواعينكم».

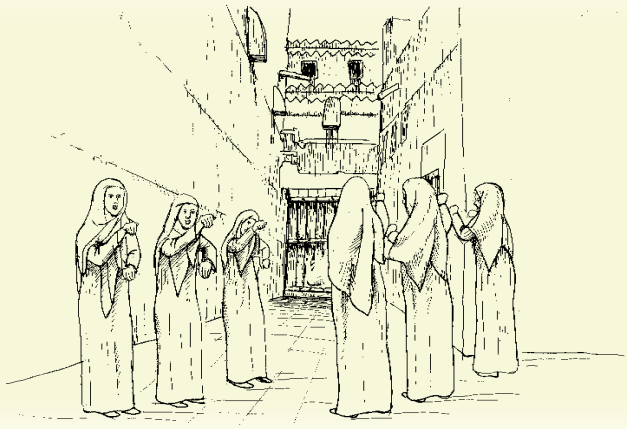
فترد المجموعة «الاوايه» ومعناها لأي شيء.

القاطرة «لوحده حايه» وحايه هي من أنجبت.

المجموعة «ويش سمها» أي ما اسمها.

القاطرة «سمها صفيه»

ثم ينشد الجميع «صفيه ياصفيه بيضه ومستحيه... صفيه ياصفيه بيضه



لِشْراك

ومستحيه». ثم يجرين وهن ينشدن، مشيرات إلى زوجة الأب:

صروا الخيل ياخياطة الزين
كل الفتايا اتحنوا اتحنوا على طرقين
واني طريق واحد ما صبغ لي زين
باروح لمرة أبوي تحنيني عشره
وجهش يامرة أبوي ياوجه القوبعه
قوبعه.. قوبعه.. قوبعه..
ولدت وجابت اربعه
والشيخ يابيي ركبوك الناقه
هيله على هيله
والشيخ يابيي راكب على خيله

وكذلك من أناشيدهن:

احنا ياهل تاروت ما فينا دغش
نطرح الخيال من فوق الفرش
احنا ياهل تاروت ما فينا كسل
من صباح الله إلى الغروب في العمل

(آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢٤٩-٢٥٢).

وهناك بعض الأهازيج الأخرى التي ينشدنها في هذه اللعبة، منها:

يمه يمه دحنيني
مشمرش ما يغطيني
والغواويص على السطحه
والبحر جايب طبوله
لبني عريش امشخل
حق ابوي لا دخل
لبني عريش مْشخبط
حق ابوي لى عبط

ومن الأناشيد التي يرددنها أيضاً:

طاسه على طاسه
والشيخ يابوي قاعد يعد قماشه
قفه على قفه
والشيخ يابوي مفروش لك في الغرفه
دله على دله
واللي يغضبك يابيي تجيه العله
طاقه على طاقه

اللصاق

وهو وسيلة أخرى لاصطياد الطيور في منطقة الباحة، واللصاق حبيبات أكبر من حبات الرمان قليلاً ولونها أخضر من الخارج وبداخلها مادة لزجة بيضاء، توجد في أنواع معينة من الشجر مثل الطلح وليس منها، ويسمى الهدال، يجمعه الصبية ثم يزيلون القشرة الخارجية من كل حبة، ويضعون المادة البيضاء التي بداخلها في أفواههم، قدر عشر إلى خمس عشرة حبة، ثم يمضغونها كاللبان ويخرجونها من أفواههم ويضعونها على عود مستقيم رفيع، وخاصة أعواد العثم (الزيتون)، ثم ينطلقون إلى شجيرات حول الآبار حيث يحط الطير عليها قبل هبوطه إلى البئر فيقع الطير على الأعواد

المغلفة بـــاللصاق، وعادة ما يحط على العود طائر واحـــد أو أكثر حسب طول العود، فيمسك رجليه، وعندما يحاول فكاك رجليه بتحريك جناحيه تمسك هذه المادة بالجناحين أيضـــاً، فيظل معلقاً في العود لحين حـــضور الصبي الذي يـــفك الطير منه ويعيد ما بقي من اللصاق على العود ليصطاد به مرة أخرى.

اللصقه

(انظر الصقله)

اللقطه

(انظر الصقله)

اللقفه

(انظر الصقله)

اللقَيْما

من الألعاب التي يمارسها الذكور ممن تتراوح أعمارهم ما بين الثامنة إلى الثالثة عشرة. وتمارس اللعبة نـــهاراً في الصباح وبعد العصر، وتلعب في مكان فـــسيح. ويشترك في ممارستها مجموعة من اللاعبين في حدود ثمانية أو عشرة. يحضرون كرة مصنوعة من القماش، بحجم قبضة اليد، ثم يتوزعون على فريقين متكافئين، لتجرى القرعة بينهما لتحديد أيهما يبدأ باللعب. كما يتم الاتفاق على مكان محدد (الميْد). ويمثل الوصول إلى المـــيد من قبل الفريق البادئ بـــاللعب، مـــن دون تعرض أحد أعضائه للإصابة بالكرة من الفريق المنافس، انتصاراً لـــه على منافسه، كـــما سيتضح أدناه.

يبدأ اللعب بأن يحني أعضاء الفريق الذي لم يقع عليه الاختيار ظهورهم، وهم يقفون في شكل دائـــرة. فيركب كل لاعب من أعضاء الفريق الفائز بالقرعة على ظهر أحد اللاعبين المحنية ظهورهم من الفريق. ثم يقومون بتبادل الكرة وتقاذفها فيما بينهم، وأعضاء الفريق الآخر يدورون في الدائرة، حتى يختل توازن اللاعبين الراكبين، مما قد يؤدي إلى سقوط الكرة من أيـــديهم، فإن حدث ذلك وجب على أعضاء الفريق البادئ باللعب النزول والانطلاق بسرعة نحو الميد، في حـــين ينهـــض أعضاء الـــفريق الآخـــر للانقضاض على الكرة وملاحقة اللاعبين الهاربين وضرب أحدهم بالكرة قبل وصولهم إلى الميد. فإن تمكنوا من إصابة أحد اللاعبين الهاربين بالكرة؛ يصبح من حقهم تبادل الدور معهم. وبذلك يفوتون على أعضاء الفريق البادئ باللعب فرصة تحقيق نقطة لصالحهم. فينتقل الدور في اللعب إليهم، وتعاد اللعبة من جديد، ويحل كل فريق محل الآخر.

أما إذا لم ينجحوا في إصابة أحد اللاعبين الهاربين بالكرة، فيصبح أعضاء الفريق الذي ابتدأ باللعب هم الفائزون. وتعاد اللعبة مرة أخرى محتفظاً كل فريق بالدور الذي حددته له القرعة في بداية اللعبة. وبعد توقف اللعب تُحصر النقاط التي حصل عليها كل فريق، والفريق الفائز هو الحائز على عدد أكبر من النقاط (القويعي ١٤٠٥: ٨٠).

اللمْيه

يمارس هذه اللعبة الشباب في بني عمرو بالمنطقة الجنوبية، والكلمة في لهجتهم تعني كرة القماش، وصفتها أن ينقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين، ويتم التقسيم على أساس الخبرة في اللعب، والسن. ويتقابل الفريقان ليبدأ اللعب بتبادل رمي الكرة، ويقوم كل لاعب برميها على اللاعب المقابل له. ومن يفشل في تلقف الكرة يضربه بها اللاعب المقابل من الفريق الخصم على ظهره. وتنتهي اللعبة بفوز أحد الفريقين بعدد الضربات على ظهور الفريق الخصم.

ليري

(انظر الحدل)

لَيْلَوه

اشتق اسم هذه اللعبة من كلمة «لَيْلَوه» التي ينشدها اللاعبون أثناء اللعب. ويمارسها الصبيان والشباب في بعض مناطق المملكة. وهي تحتاج إلى ساحة كبيرة، كما يحتاج اللاعبون لكرة صغيرة في حجم قبضة اليد، تستخدم لرمي اللاعبين بها. أما صفة اللعبة فإن اللاعبين، وعددهم عشرة أو أكثر، يختارون أحدهم بالقرعة لكي يبدأ اللعب. فيأخذ ذلك اللاعب الكرة ويرمي بها إلى أعلى وهو ينشد بصوت مرتفع «ليلوه وأنا ميلي لليلوه» يكرر ذلك ثلاث مرات؛ فيقفز اللاعبون للأعلى لالتقاط الكرة. ويحاول اللاعب الذي يحصل عليها أن يضرب بها أي شخص قريب منه. لذلك كان على جميع اللاعبين الهرب في حالة التقاف الكرة من أي لاعب. ويشترط ضرب الخصم في ظهره، مع ملاحظة أن اللاعب الذي يبدأ بقذف الكرة يكون خارج المنافسة. ومن تصبْه الكرة في ظهره يخرج من دائرة اللعب، أو يتولى رمي الكرة من جديد (عفيفي ١٤١٢: ١١٢).