هَبْ اهيب

من الألعاب البسيطة المعروفة في القويعية، وهي من ألعاب الفتيات الجماعية. وتؤدى في أوقات الفراغ، قبيل الظهر أو بعد المغرب، حين يكون لدى الفتيات فرصة للتجمع واللعب مع بعضهن. وصفة اللعبة أن تملأ الفتيات أفواههن بالهواء (هواء الزفير)، في حين تقوم إحداهن، وقد سبق اختيارها بالقرعة أو بالاتفاق، بضربهن على خدودهن من أجل إفراغ الهواء، وهكذا.

وتجد الفتيات متعة وتسلية، حيث يضحكن على بعضهن عند تفريغ الهواء من أفواههن بضربها. وقد يحدث أن يخرج، في بعض الأحيان، رذاذ من لعاب الفتاة، وأحياناً أصوات منوعة تحاكي أصواتاً في الطبيعة، وتبعث على الضحك.

الهَبْع

الهَبْع، أو الهَبْع الهَبْع يارِجْل الضَّبْع، من الألعاب المشهورة في القصيم. جاء في القاموس المحيط «هبع هبوعاً وهبعانا: مشى ومد عنقه». وتتطلب ممارسة اللعبة توافر غترة وقطعة حجر صغيرة، لتوضع قطعة الحجر داخل الغترة وتلف الغترة عليها حتى تكون على شكل سوط. بعد ذلك يتجه اللاعبون إلى مكان فسيح يسمح بالجري والمطاردة. ثم يأخذ الغترة من تقع عليه القرعة، ويتقدم أمام بقية اللاعبين جاعلاً ظهره نحوهم. ويرمي بالغترة من فوق رأسه نحو اللاعبين مردداً «الهَبْع الهَبْع يارِجْل الضَّبْع». فيحاول كل لاعب الإمساك بالغترة والحصول عليها، لأن الذي يمسك بالغترة يطارد بقية اللاعبين، ويضرب بالغترة كل من يتمكن من اللحاق به، وهكذا.

الهدم والنور
(انظر الحد)

هدو سليسل
(انظر جاكم سليسل)

هذا لماما وهذا لبابا
(انظر صفيح مليح)

الهريرا
(انظر الرشاشه)

الهَشْت

من الألعاب التي تقوم على الصدفة، يلعبها الذكور ممن تجاوزوا سن الثالثة عشرة. والهَشْت كلمة فارسية تعني العدد ثمانية، ولعل اللعبة أخذت هذا الاسم لأنه يحق لّلاعب، كما سيتضح أدناه، نقل المسمار الخاص به ثماني خانات إذا سقطت عصاه على اللون الأخضر، كأحد الاحتمالات المتوقعة بعد إلقاء العصا على الأرض.

يمارس هذه اللعبة اثنان أو أربعة من اللاعبين. يجلسون على الأرض، ثم يرسمون مربعاً ويجلس كل لاعب عند إحدى زوايا المربع، ويحفر كل لاعب من اللاعبين الأربعة حفرة كبيرة إلى حد ما في الزاوية التي تليه من المربع، وبين كل حفرة وأخرى من الحفر الأربع الكبيرة، يحفرون اثنتي عشرة حفرة صغيرة. وبذا يكون هناك ثمان وأربعون حفرة صغيرة، إلى جانب الحفر الأربع الكبرى. كما يحضرون أربعة مسامير، ويوضع في كل حفرة من الحفر الأربع الكبرى مسمار واحد. ويحضرون كذلك أربع عصي من سعف النخل (الجريد) طول كل منها نحو عشرة سنتمترات. وتترك ظهور العصي كما هي عليه بلونها الأخضر، أما بطونها فيقشر اللحاء منها لتصبح بيضاء. بعد ذلك تجرى عملية القرعة لتحديد اللاعب الذي يبدأ اللعب.

وتبدأ اللعبة بأن يقوم اللاعب الذي حددته القرعة بأخذ العصي الأربع ورميها إلى الأعلى، لتقع في وسط المربع. وهنا ينظر في وضع العصي، فإن وقعت على اللون الأخضر تحسب للاّعب ثماني نقاط. وإن وقعت على اللون الأبيض فيحسب له أربع. أما إذا وقعت على غير نسق موحد من حيث الألوان، فينتقل الدور في اللعب لّلاعب التالي حسب ما انتهت إليه عملية الاقتراع. فإذا وقعت العصي على ظهورها واحتسب للاعب ثماني نقاط يحق له أن ينقل مسماره ثمان نقلات، من حفرة إلى حفرة حتى

يصل إلى الحفرة الثامنة الموالية لجهته اليمنى. ثم يأخذ العصي مرة ثانية ويرميها بالطريقة نفسها، فإذا وقعت على ظهورها أصبح من حقه أن ينقل المسمار ثماني مرات من الحفرة التي انتهى إليها في المرحلة الأولى. فينقله من حفرة إلى أخرى حتى يصل إلى الحفرة السادسة عشرة. وهنا يعد اللاعب الذي يقع على يمينه ميت وينتهي دوره في اللعبة نظراً لأن اللاعب الذي عليه الدور قد مر به وتجاوزه. ويواصل هذا اللاعب اللعب بهذه الطريقة طالما أنه في كل مرة ينجح في الحصول على نقطتين أو أربع نقاط. ويستمر في اللعب حتى يميت بقية اللاعبين. أما إذا لم تقع العصي الأربع القصيرة على الوجه الأبيض معاً أو الأخضر معاً، فينتقل الدور للاّعب الذي يليه حسب ما حددته القرعة، ليواصل اللاعب اللعب بالطريقة نفسها. واللاعب الفائز بالجولة هو الذي نجح في إماتة اللاعبين الثلاثة، أو اللاعب الثاني إن كانت اللعبة بين اثنين بدلاً من أربعة لاعبين، وذلك بمروره على مساميرهم أثناء نقله لمساره من حفرة إلى أخرى حسب عدد النقاط التي حددها وضع العصي الأربع بعد رميه لها ووقوعها وسط المربع. وبعد نهاية الجولة الأولى وفوز أحد اللاعبين، قد يعيد اللاعبون اللعبة لعدة مرات بالطريقة نفسها (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ١١٢-١١٣).

هلا هوب

(انظر سرير أبو عطيه)

هُوْ هُوْ

يعود سبب التسمية إلى العبارة المستخدمة في اللعبة وهي هوهو، وتعني بعامية أهل القطيف اتبعوه واضربوه. وهذه اللعبة من ألعاب الصبيان، وصفتها أن يحدد اللاعبون مكاناً يكون بمثابة مد أو محلس، ثم تحدد القُرعة اللاعب الذي سيبدأ. يتقدم اللاعب الذي وقعت عليه القرعة أمام المجموعة، في مسافة تبعد حوالي المترين عن المحلس أو المد المتفق عليه، بينما تقف المجموعة في صف واحد مثل صف الصلاة. ثم يبدأ اللاعب، الذي يقف مقابلاً للآخرين، برواية اللغز، موجهاً كلامه للمجموعة كأن يقول مثلاً «أسود مسيود مثل المريْودْ واقف على الباب يترزق الله» أو «خضره وداخلها عبيد، ما يبطلها إلا مفتاح الحديد».

فإذا استطاع أحد اللاعبين معرفة اللغز فإنه يسرع جرياً خلف المجموعة كي

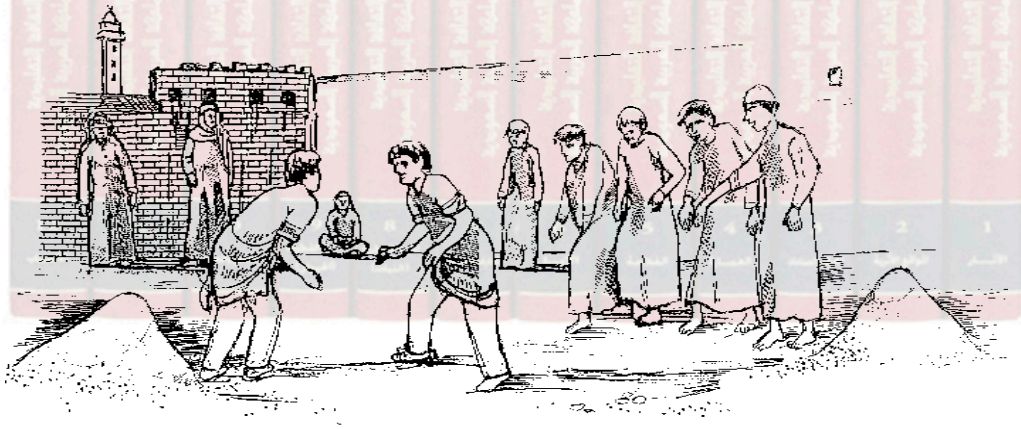
يضربهم، بينما تتفرق المجموعة، وهم أيضاً يحاولون ضربه بالمثل. لذلك يكون هناك نوع من الجري والمرواغة في الوقت نفسه. ولكي يسلم اللاعب من ضرب المجموعة له أن يحاول الوصول إلى المحلس أو المد الذي يقف فيه اللاعب الذي روى اللغز. فإذا استطاع الوصول فعليه أن يقول مخاطباً اللاعب الذي روى اللغز «هوهو» وأن يضع يده على رأس اللاعب الذي روى اللغز حتى يسلم من الضرب والمطاردة. ثم تعاد اللعبة بحيث يخرج لاعب آخر وهكذا (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ١٨٤).

الهَول

من الألعاب التي يمارسها الشباب فيما بعد سن السابعة عشرة. وهي من الألعاب المعروفة في المنطقة الشرقية. وتلعب على نطاق واسع عادة في الليالي المقمرة خلال فصل الصيف، وخلال ليالي شهر رمضان المبارك. وتمارس في الميادين الفسيحة، وكذلك في البر أو الخلاء في مكان مسطح خال من الحجارة أو ما شابه ذلك مما يعيق حركة اللاعبين. وأصل كلمة الهول فارسية وتعني الهدف. وقيل إن الكلمة مأخوذة من كلمة المهايله، التي تعني في عامية الأحساء الجولان والدوران بسرعة. ويبلغ طول الملعب نحو مائتي متر تقريباً، ويحتوي على كومتين من الرمل، أو ما يسمى بصوبتين عند أهل الأحساء. تكونان متقابلتين في الملعب، بحيث تكون المسافة بينهما حوالي مائتي متر.

أما اللاعبون فينقسمون إلى فريقين، فريق لكل كومة رمل. ويتكون كل فريق من مجموعة لاعبين لا تقل عن خمسة، وقد يكون عدد كل فريق ستة أو سبعة لاعبين. ويتشكل الفريقان بأن يبتعد اثنان ممن يريدون اللعب، وعادة يكونان قائدي الفريقين، لمسافة قصيرة عن بقية اللاعبين قبل توزيعهم على الفريقين. فيقفان بحيث لا يسمع بقية اللاعبين ما يتفقان عليه فيما يتعلق بالاسمين اللذين سيطلقان على كل فريق، مثل فريق الدمام وفريق الأحساء. وحين يصطلح الاثنان على اسمين (فريق الدمام وفريق الأحساء) يعودان إلى بقية اللاعبين الذين تجمعوا في وسط الملعب، ويسألان «من يريد فريق الأحساء، ومن يريد فريق الدمام؟» من دون أن يعلم اللاعبون من قائد كل فريق. وبذلك يتكون فريقان من قبيل الصدفة، ومن دون تدخل قائدي الفريقين، الأمر الذي قد يؤدي غالباً إلى تكافؤ الفريقين مما يجعل المنافسة على أشدها.

وبعد تشكيل الفريقين. يجري الحكم القرعة بين الفريقين لتحديد من يبدأ باللعب. فيختار ذلك الفريق أحد أعضائه المعروفين بالقوة والسرعة وإجادة فن المراوغة، ليبدأ اللعبة، ويسمى الساري. فينطلق الساري مسرعاً إلى كومة الرمل الخاصة بالفريق الآخر، وينطلق معه زملاؤه. وفي هذه الأثناء يحاول أعضاء الفريق المنافس اللحاق به قبل بلوغ كومة الرمل الخاصة بهم، وقبل أن يتمكن من ملامستها أو تقبيلها. فإذا تمكن من ذلك يكون قد أحرز الهدف، وعندها يقول كلمة «هول» التي تعني أن عليكم هدف أو «جول» معلناً للجميع أنه تمكن من تسجيل الهدف لصالح فريقه. أما إذا تمكن أحد أعضاء الفريق المنافس من لمس ذلك اللاعب في أي موضع من المواضع المتفق عليها؛ فإن هذا اللاعب من الفريق المنافس يأخذ دور المهاجم، فينطلق مسرعاً تجاه كومة الرمل الخاصة بالفريق المنافس محاولاً بسرعته ومرواغته الوصول إليها وملامستها قبيل أن يتمكن أحد أعضاء الفريق الآخر من لمسه. فإذا حقق ذلك يكون بذلك قد أحرز هدفاً لفريقه، ويقول عند ذلك كلمة «هول» معلناً للجميع أنه قد تمكن من تسجيل هدف لفريقه، وهكذا دواليك. ويحاول كل فريق أثناء اللعب، تسجيل أكبر عدد ممكن من الأهداف. وتنتهي اللعبة بتعب اللاعبين من كلا الفريقين، ورغبتهم في التوقف. أما الفوز فيحتسب وفقاً لعدد الأهداف التي سجلها كل فريق. فالفريق الفائز هو الذي أحرز أهدافاً أكثر. وقد



الهَول

تمارس لعبة الهول بطريقة أخرى مختلفة تماماً. وصفتها أنه بعد اختيار الساري يتعين اختيار التابع، أو النائب الذي يحرس الساري أثناء انطلاقه ويمنع لاعبي الفريق الخصم من ملامسته. كذلك يتم تعيين حارس لكل فريق ليكون قريباً من كومة الرمل، أو جذع النخلة المتفق عليه، ليحرسه من بلوغ الساري إليه وملامسته.

ويلاحظ أن لاعبي هذه اللعبة من الشباب البالغ سبعة عشر عاماً فما فوق. ومرد ذلك ما تتطلبه اللعبة من سرعة الجري والمراوغة. ويحضر اللعبة جمهور من أبناء القرية أو الحي للمشاهدة والتشجيع. وقد يترتب على هذه اللعبة بعض الإصابات بين اللاعبين، بسبب ارتطام بعضهم ببعض أثناء المراوغة ونحو ذلك. ويلاحظ أيضاً أن هذه اللعبة تشبه لعبة الركبي الأوربية إلى حد كبير (السبيعي ١٤٠٩: ١٧٠، ومصادر أخرى).