الذهب واللصين

تعتمد هذه اللعبة على الملاحظة، ذلك أن الذي يؤديها يبدأ بتعيين خمس قطع بحجم نوى التمر، ويقول هذه خمس قطع ذهبية، ويضع قطعتين من جنس القطع الخمس ويطلق عليهما سارقين، ثم يضع في كل يد من يديه قطعة ويدعوها لصاً، ثم يبدأ كل لص بالتقاط قطعة ذهبية، فيكون حظ أحدهما قطعتين والآخر ثلاث قطع. ثم يقول للمشاهدين إن السارقين ندما على فعلتهما وأعادا القطع الذهبية فيبدأ بإسقاط القطع من يديه بالطريقة التي رفعها بها، وذلك بأن يبدأ بإسقاط القطعة الأولى من اليد التي بها قطعتان، والقطعة الثانية من اليد التي بها ثلاث قطع، ثم يلقي القطعة الثالثة من اليد الأولى وهكذا حتى يسقط القطع الذهبية الخمس، وتصبح إحدى يديه فارغة والأخرى بها قطعتان، ثم يقول للمشاهدين إن السارقين عدلا عن ندمهما واستعادا القطع مرة أخرى، قطعة قطعة، ولكن الذي يلتقط القطعة الأولى هي اليد التي بها قطعتان حتى إذا تم التقاط القطع الخمس وأصبح في يد خمس قطع وفي الأخرى قطعتان، يقول للمشاهدين وجاء صاحب المال فلم يجده وطلب ربه أن يفضح السارقين ويرد إليه ماله على حدة والسارقين على حدة.

ثم ينفخ في ذراعه ويفتح يديه فإذا بالقطع الخمس في يد واللصّيْن في اليد الأخرى. ولا يستطيع معرفة اللعبة إلا الذي تابع حركة التقاط وإلقاء القطع السبع التي هي من جنس واحد.

ويمكن أداء اللعبة على مساحة ٣٠سم × ٢٠سم.

ذِيْب الألوان

يعود سبب التسمية إلى أن اللاعبين يختارون أحدهم ليكون ذئباً، أما بقية

اللاعبين فيعطون أنفسهم أسماء معينة حسب الألوان. وهي من ألعاب الصغار فيما دون سن العاشرة. وقد تلعب أحياناً مشتركة، وأحياناً من قبل الذكور وحدهم أو الإناث وحدهن. وصفة اللعبة أن يختار اللاعبون أحدهم ليقوم بدور الذئب، كما يحددون مكاناً معيناً يكون مأمناً (مداً). ثم يطلبون من الذئب الابتعاد حتى لا يسمعهم. فيطلق كل لاعب على نفسه اسماً حسب الألوان، كأن يكون اسم أحدهم أحمر، والآخر أخضر، وثالث أصفر، وهكذا. بعد ذلك يأتي الذئب وينادي «أريد ازرق» مثلاً، فإن كان اللون غير موجود قال اللاعبون كلهم «أزرق ما فيه» فينادي ثانية «أريد بني» مثلاً، فيردون «بني ما فيه». فيقول «أريد احمر» مثلاً، فيخرج من اسمه أحمر ويهرب باتجاه المد. فإن أمسك الذئب به قبل أن يصل المد، عدت نقطة للذئب، ويتبادلون المراكز. أما إن لم يستطع الذئب إمساك اللاعب ووصل اللاعب إلى المد، عُدّ اللاعب فائزاً. ويبدأ الذئب في المناداة من جديد على لون آخر. وفي قانون اللعبة أن للذئب ثلاثة خيارات فقط، فإن استطاع تحديد لون من الألوان الموجودة، عُدّ فائزاً، وإلا عُدّ مهزوماً، وخرج من اللعب ليحل محله لاعب آخر. ولهذا السبب يتفنن الصغار في اختيار الألوان الأكثر غموضاً، مثل بنفسجي، زهري، إلخ، حتى لا يستطيع الذئب معرفتها. ويتضح أن اللعبة تعرف الصغار على الألوان وأنواعها.

الذيب والغنم

(انظر يابونا جانا الذيب)