غ

الغُبَيّا

(انظر الغميما)

الْغُبَيّان

من الألعاب التي يمارسها الذكور والإناث ممن تزيد أعمارهم عن سبع سنوات. وتزاول اللعبة في وضح النهار. وكلمة الْغُبَيّان مأخوذة من الفعل «غَبَّى، يغبِّي»، بمعنى أخفى، يخفي. وسميت اللعبة بالْغُبَيّان لأن اللاعبين يحاولون، قدر الإمكان، إخفاء ما يعملونه من أكوام رملية صغيرة عن أعين منافسيهم، مما يجعل اهتداءهم إليها أمراً بالغ الصعوبة. وتسمى هذه اللعبة أيضاً بمسميات مختلفة مثل (الكبَيْب)، و(الصّوَيْبا)، و(الزّبَيْرات)، و(قِطّعْنَا راس النعجه)، و(قاطِع الخَيْط الاحْمَر)، و(عَشَاشِي بَشَاشِي).

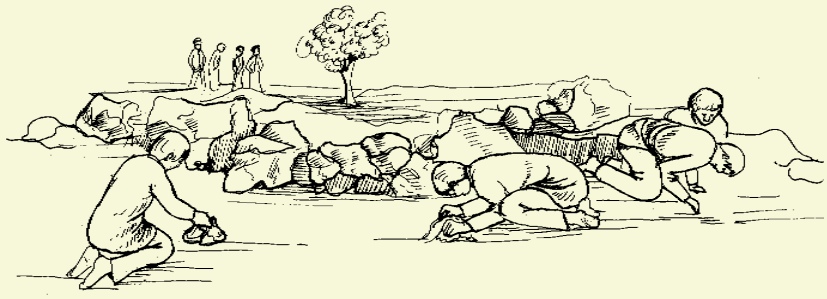
وتمارس في ميدان فسيح، من قبل مجموعة من اللاعبين في حدود ثمانية إلى عشرة تقريبا. وتنقسم المجموعة إلى فريقين، ثم تجرى القرعة بينهم لتحديد المجموعة التي تبدأ اللعبة. يبقى أفراد المجموعة التي لم يقع عليها الاختيار في مكان معين من الميدان، ويذهب أفراد المجموعة التي وقع عليها الاختيار، إلى أماكن متفرقة، بعيداً عن أنظار المجموعة الأخرى، لعمل أكوام صغيرة من الرمل، في حجم قبضة اليد أو حجم البيضة، في عدة أماكن مختلفة. وتسمى هذه الأكوام (الْغُبَيّان). وبعد انتهائهم من ذلك يتجمعون، ثم ينادون على أفراد المجموعة الثانية، طالبين منهم البحث عن تلك الأكوام التي قاموا بعملها. فيتولى أفراد هذه المجموعة البحث عن الغُبَيّان لمسح أو مساواة ما يعثرون عليه منها بالأرض. ويستمرون في ذلك حتى يقتنعوا بأنهم أتوا عليها كلها. عند ذلك يعودون إلى أفراد المجموعة الأولى إيذاناً بانتهائهم من عملية البحث

عن الغُبَيَّان وإزالتها. وتحتسب نقطة واحدة عن كل كوم من الأكوام الرملية التي لم يتمكن أفراد الفريق الثاني من إزالتها، لعدم اهتدائهم إليها. أما الأكوام التي تمكنوا من طمسها، فتحسب لصالحهم نقطة عن كل كوم. وبعد الانتهاء تسجل جميع النقاط التي حصل عليها أفراد كل مجموعة. فإن تمكن أفراد المجموعة الثانية من طمس جميع الغبّيّان، تسجل نقاطهم بعدد الأكوام التي أزالوها.

وبعد انتهاء هذه الجولة تعاد اللعبة لعدة جولات بالتناوب بين المجموعتين، وبالطريقة نفسها. وعند توقف اللعب تتحدد المجموعة الفائزة بعدد النقاط التي تم تسجيلها لكل مجموعة. وقد يضرب الفريق الفائز أعضاء الفريق الآخر بعدد فارق النقاط التي تمكنوا من تسجيلها.

ويتفنن اللاعبون في العثور على الأكوام. فمنهم من يحاول الاهتداء إليها عن طريق آثار أقدام الفريق الذي وضع هذه الأكوام، في حين يحتاط أولئك بأن يحاولوا مسح آثار أقدامهم وإخفاءها. وقد يلجأون إلى حمل الرمل في أحضانهم (أردانهم) والذهاب به إلى مواقع صخرية لإقامة الغبّيّان عليها، بحيث لا يكون لأقدامهم أو لأصابعهم أي أثر، مما يجعل الاهتداء إلى الغبّيّان أمراً في منتهى الصعوبة.

وعلى الرغم من التشابه الكبير بين هذه اللعبة ولعبة (اعقبونا ونعقبكم) سابقة الذكر، إلا أن هذه اللعبة تختلف عن لعبة اعقبونا ونعقبكم في أنها تقتصر على عمل أكوام رملية. أما في الأخيرة فقد يحل محل ذلك رسم خطوط على الأرض. كما أنها قريبة الشبه من لعبة



البحارير التي سبق شرحها غير أن البحارير تقتصر على رسم الخطوط فقط (عفيفي ١٤٠٦ : ٤٢، ومصادر أخرى).

غَزَّتْني شوْكه

غَزَّتْني شوْكه، أو (سِلْ المِسْلَق ياعَبُوه)، أو (في رجلي شوكه)، من ألعاب الفتيات في القويعية. وهي من الألعاب الجماعية، حيث يلزم لأدائها ثلاث فتيات. تقف اثنتان منهن وتشابكان كفيهما مع بعضهما، بحيث تتداخل الأصابع وتتماسك. وترفع الفتاة الثالثة إحدى رجليها واضعة قدم رجلها المرفوعة على كفي الفتاتين الواقفتين، بينما تبقي قدم الرجل الأخرى على الأرض. وتقوم الفتاتان بحملها والسير بها، وهي تردد «غزتني شوكه ما معي منقاش» وفي بعض الروايات «في رجلي شوكه» بدلاً من «غزتني شوكه» وتسيران بها إلى أن تتعبا فتتوقفان. فتنزل الفتاة وتتبادل الأدوار مع إحداهما.

غْزيْز

من الألعاب المعروفة في القويعية، وهي من الألعاب الموسمية، لإنها مرتبطة بموسم وجود البلح. ويلعبها الصبيان وصغار الفتيات، كل على حدة أو مع بعضهم إذا كانوا أقارب أو جيرانا، خاصة أبناء الفلاحين، حيث يتوافر البلح لديهم. وتؤدى هذه اللعبة في أي وقت، ولا يلزم لأدائها توافر عدد معين من اللاعبين، بل يمكن لكل الموجودين أن يشاركوا فيها. ولأداء اللعبة يؤتى بقطعة من نعل بلاستيكية أو نحو ذلك، ومجموعة من شوك النخل (السّلي). ثم يغرز الشوك في قطعة النعل، بحيث تكون الأطراف الحادة (رأس الشوك) على ناحية واحدة فتأخذ القطعة شكل المشط. وبعد ذلك يجمع ما مع المشاركين من البسر (البلح)، ومن ثم يجلس اللاعبون على شكل دائرة على أرض ترابية. ثم يدفن البسر في التراب، بعمق يتيح لأطراف الشوك الوصول إليه.

وتبدأ اللعبة بالقرعة أو بالاتفاق، فيمسك اللاعب الأول النعل (المضرب) ويرفع يده ليرمي بالمضرب البسر المدفون، والأطراف الحادة تجاه الأرض، محاولاً

غْزيْز

أن تصل أطراف الشوك إلى البسر المدفون، ليعلق بعضه بأطراف الشوك. فإذا سحب المضرب وكان به ولو بسرة واحدة، فإنه يستمر في اللعب، وهكذا. أما إذا لم يحصل على شيء فإن الدور ينتقل إلى اللاعب الذي يجلس إلى جانبه. وهكذا تستمر اللعبة، والفائز هو من يتمكن من كسب أكبر قدر من البسر. وفي هذه اللعبة مشابه من لعبة (الشقص) التي مر ذكرها.

الغطاوي

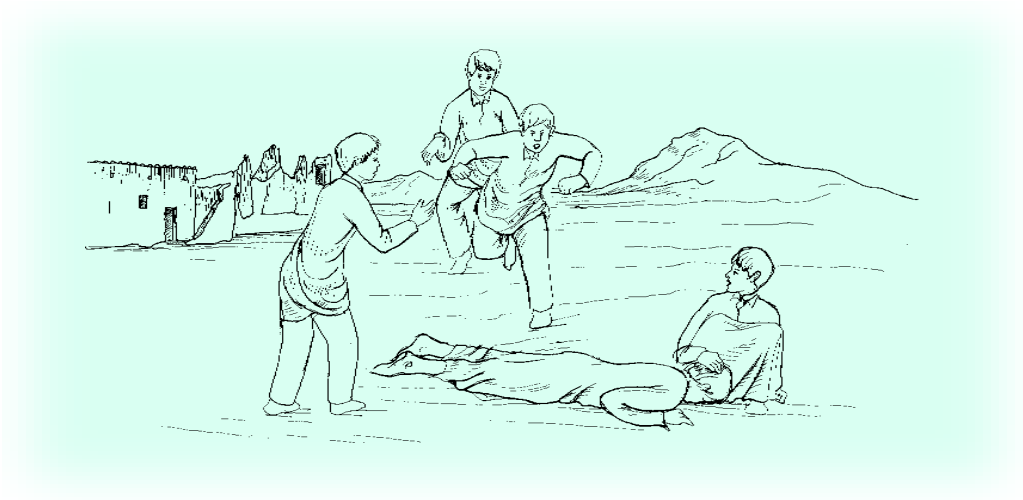
(انظر الأحاجي)

غْليمِط

من الألعاب المشهورة في القصيم، ويؤديها الشباب. ويتطلب أداؤها وجود مكان فسيح، وليس هناك حد معين لعدد اللاعبين.

تبدأ اللعبة بأن يجلس أحد اللاعبين، ثم يضع لاعب آخر رأسه في حضن اللاعب الجالس. فيعصب اللاعب الجالس عيني هذا اللاعب (يغلمطها)، بحيث لا يستطيع رؤية من حوله. ثم تأتي بقية اللاعبين، واحداً تلو الآخر، إلى اللاعب معصوب العينين، وكل واحد منهم يلمسه ويقفز عليه (ينط عليه). وفي كل مرة يسأل اللاعب الجالس، اللاعب معصوب العينين «مِنْ قَلَطْ؟» أي من الذي لمسك وقفز عليك؟. فيخمن اللاعب معصوب العينين اسم اللاعب الذي لمسه. فإن صدق تخمينه وعرفه يأخذ اللاعب الذي تم التعرف عليه دور اللاعب معصوب العينين. أما إذا لم يصدق تخمينه فإنه يستمر في اللعب، وهكذا.

ويعتمد اللاعب معصوب العينين في تخمينه على استقراء حركة اللاعب الذي يضربه أو طريقة مشيه، وكذلك ضحك اللاعبين. كما أن اللعبة تمارس بطريقة أخرى، وتعرف باسم مِنْ قَلَطْ. وهي تعني بلهجة أهل نجد مِنْ دَخَل. وتمارس في القصيم بأن يختار اللاعبون بطريق القرعة أحد الأشخاص. فيتمدد على الأرض، بطنه إلى أسفل وظهره إلى أعلى (ينبطح)، ويكون هناك لاعب آخر بمثابة الحكم يمنع اللاعب الممدد من الرؤية وذلك بمسك رأسه. ثم يبدأ اللعب، بقفز بقية اللاعبين من فوق اللاعب الممدد، محاولاً كل واحد منهم لمس رجل اللاعب أو ظهره برجله. عندها يسأل الحكم اللاعب الممدد «من قلط؟» فإن استطاع تحديد اسم اللاعب الذي قفز من فوقه ولمسه، حل ذلك اللاعب محله، وإلا استمر اللعب.



غْليمِط

وكلما زاد عدد اللاعبين أصبحت اللعبة أكثر إثارة لأنـها تطول، وتصبح أكثـر غموضاً.

وتمارس هذه اللـعبة في العديد مـن الدول العربيـة، وتعرف في لبنان باسـم (من نئفـك ياجاموسه) كمـا تسمى في الإمارات (من ضربك؟)، وهي تختلف اختلافـاً يسيرا، ذلك أن اللاعـب الذي يضرب اللاعب معصوب العيـنين يرجع إلى المجموعة. ثم يفتح اللاعب المعصوب عينيه ليحدد اللاعب الذي ضربه مستعيناً بالفراسة. فيحدق في عيون اللاعبين أو يجس نبضات قلوبهم، أو ما شابه ذلك.

وعلى الرغم من وجود بعض التشابه بين هذه اللعبة، ولعبة (حَمَدْ حَمَدْ) سالفة الذكر، إلا أن هذه اللعبة لا تتطلب من اللاعبين العدو والمطاردة، وهما عنصران أساسيان في لعبة (حمد حمد).

الغمامه

(انظر الغميما)

الغمّايه

(انظر كنيس)

الغمّه

(انظر الغميما)

الغميّا

(انظر الغميما)

الغميّان

(انظر الغميما)

الغميته

(انظر الغميما)

الغميضه

(انظر الغميما)

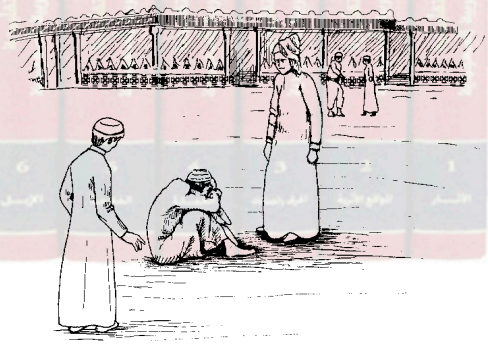
الغُمَيْما

من الألعاب المنتشرة في معظم مناطق المملكة، ولذا عرفت بمسميات كثيرة منها (الغـمّه)، و(الـغُمّـيْتـه)، و(الغُـبَيّا)، و(الغُمَيْمَان)، و(الغْمَيَّا)، و(الغُمَيْضه)، و(الغُمَيْض)، و(الغُمَّيْمَه)، و(الغْمَيْمي)، و(الغْـمَامَه)، و(الـطَّشّ)، و(طَـلْعَه)، و(الدَّرَى هوْل)، و(اللبيده). وهي عبارات في مـعظـمها تـدور حول الاخـتفاء. فاللاعب الذي تقع عليه القرعة، يتعين عليـه إخفاء عيـنيه وحجبـهما، ليتـيح للأَعـبين المشـاركين في الـلعبة فـرصة الاختـفاء عنه، لـيقوم لاحقـاً بمحاولة اكتشافهم. وقد عرفت هـذه اللعبة عند العرب قديماً باسم (المهزوم)، أو (المهزام).

تمارس هذه اللـعبة من كلا الجنسين فيما دون سن الثانية عشرة. وصفتهـا أن يجتـمع الصغار ذكـوراً وإناثاً في مـكان معمور، بستان أو نحو ذلك، ويختارون أحدهم لـلقيام بدور الـلاعب معصوب العينين أو المغمم أو المغـمض، وعليه أن يذهب إلى حائط قريب أو جذع شجرة، ويسند رأسه إليه ويغطي وجهه بيديه ليعطي بقية اللاعبين المشاركين في اللعبة الفرصة في الاختفاء عـنه. فينتشر اللاعبون فـي الأماكن المحيطـة، كل منهم يبحث عن مخبأ يختفي فيه، كجذع شجرة أو زاوية بناء أو أغصان أشجار كثيفة. وبعد مضي برهة مـن الزمن كافيـة لحصولهـم على مخابئ، يرفع اللاعب المغمض صوته قائلاً «توزوا ياعصافير السدره» أي اختفوا أيها اللاعـبون. ويردد الـعبارة عدة مـرات، وذلك بمثابة إعلان منه أنه سيبدأ في البحث عنهم. أما بقية اللاعبين فيلزمون الصمت حتـى لا يهتدي إلـيهم بـسهولة. وفـي الأحساء يبقى مع اللاعب المغمض العينين لاعب من مجموعة الاختباء فيقول للاعب المغمض العينين «الدجاجه كم تبيض من بيضه؟» ويـرد عليه «بيضتـين» فيقول له «تفقع عيونك الثنتين إن فتحت». فيختبئ هو أيضاً حتـى يقول «كوك» وتعني ابدأ البحث. فيشرع في الـبحث عنهم، فإذا عثر على أحدهم لمسه على غفلة منه وهو في مخبئه، أو بعد مطاردته واللحاق به. وهنا يتعين على هذا اللاعب الملموس أن يتبادل الـدور معه، ليقوم بدور اللاعـب المغمض، في حين ينضم اللاعب المغمض إلى بقية اللاعبين، وهكذا.

وقد تزاول هذه اللعبة مساء في الظلام الدامس. فلا يحتاج اللاعب المغمض إلى عصب عينيه ونحو ذلك، وإنما عليه ملازمة مكان يتفق عليه مع اللاعبين. فإذا توقع أن كلاً منهم أخذ مكانه، انطلق يبحث عنهم. وفي بعض المناطق يكون بيد اللاعب المغمض عصا صغيرة يضرب بها من يجده من اللاعبين عقاباً له على عدم أخذ الحيطة والحذر في البحث عن مكان يصعب فيه الاهتداء إليه.

وفي بعض المناطق يسمى المكان الذي يقف فيه اللاعب معصوب العينين بالمَحَبْ أو الأُم، وهو يمثل نقطة انطلاق اللاعب معصوب العينين في بحثه عن اللاعبين. كما يمثل في الوقت نفسه حصناً للاّعبين، إذ يلجأون إليه عندما يحسون أنه تمكن من اكتشافهم. فمن تحصن به قبل لمسه من اللاعب المغمض فقد نجا، أما من لم يتمكن من ذلك فيعد بمثابة الملموس. فإذا تحصنوا جميعهم بالحصن، تعاد اللعبة من جديد لفشل اللاعب المعصوب في لمس أحدهم.



الغُمّيْما

وفي بعض المناطق يقول أحد اللاعبين المختبئين، بعد تأكده من اختفاء جميع زملائه «طلعه» أو «طلق». وفي مناطق أخرى «شرعت» أو «سرى الليل» أو «درى هول» وذلك لإشعار اللاعب المعصوبة عيناه بأنهم قد أخذوا أماكن اختفائهم، وعليه الشروع في البحث عنهم.

وفي المدينة المنورة وما حولها يقول اللاعب المغموم «طيري» فيرد عليه أحدهم بعد أن يتأكد أن جميع اللاعبين قد اختبأوا «طيري» وهنا يفتح معصوب العينين عصابته عن عينيه ويبدأ في البحث عنهم.

وفي بعض المناطق يقوم اللاعبون باختيار أحدهم عن طريق القرعة، وعصب عينيه والالتفاف جميعاً حوله، وهم جلوس أو وقوف. ثم يضربه أحد اللاعبين ضربة خفيفة على رأسه أو يده. وبعد ذلك تفك العصابة عن عينيه ويتعين عليه أن يحدد اللاعب الذي ضربه. فيتفرس في أعين اللاعبين محاولاً التعرف على غريمه من خلال ما قد يبدو على وجهه من تغير وارتباك مقارنة ببقية اللاعبين. فإذا رجحت لديه معرفة لاعب قال «أنت فلان» وسمى اللاعب. فإن كان توقعه صحيحاً، عصب

رأس هذا اللاعب جزاء له، وأعيدت اللعبة مرة أخرى بالطريقة نفسها، أما إن لم يكن توقعه صحيحاً فتعصب عيناه مرة أخرى لتعاد اللعبة من جديد، وهكذا (السليم ١٤٠٦ : ١٨١، ومصادر أخرى).

الغميمه

(انظر الغميما)

الغميمي

(انظر الغميما)

غَنَمْنا في الزّرِيْبه

من ألعاب الصبيان المعروفة في القطيف، وربما يعود سبب التسمية إلى أن من يفشل في اللعبة يودع في مكان يشبه زريبة الغنم. وصِفَة اللعبة أن ترسم دائرة وتستخدم كزريبة (حظيرة)، ثم ينقسم اللاعبون إلى فريقين، ويرسمون مربعاً تكون إحدى الفرق داخله، والأخرى خارجه على بعد ثلاثة أو أربعة أمتار تقريباً. تبدأ اللعبة بأن يحاول كل لاعب، من الذين هم خارج المربع، أن يصيب بالكرة أحد اللاعبين داخل المربع. فيراوغ اللاعبون الموجودون داخل المربع محاولين الابتعاد عن الكرات حتى لا تمسهم. ومن تمسه الكرة عليه الخروج من المربع والاتجاه إلى الزريبة والبقاء في دائرتها إلى أن يستطيع الحصول على كرة، تكون قد أفلتت من المربع، فيعود بها إلى المربع، بشرط ألا يكون قد أصيب أحد رفاقه. فإن أصيب أحد رفاقه أثناء ذلك عاد إلى الزريبة. وهكذا تستمر اللعبة حتى يصاب كل اللاعبين الموجودين داخل المربع، فيأتي اللاعبون الموجودون خارج المربع ويمسكونهم بآذانهم ويخرجونهم من الزريبة. ثم يبدأ شوط جديد بتبادل الأماكن (آل عبدالمحسن ١٤٠٦ : ٢٢٩).

غَنَمْنا في الزّرِيْبه