واحِد قافِي

هذه اللعبة من ألعاب الصبيان في بعض نواحي نجد، وتستخدم فيها كرة صغيرة مصنوعة من قطع قماش تلف على بعضها لتكون بحجم كرة التنس. ويتنافس في هذه اللعبة غالباً لاعبان. تبدأ اللعبة بأن يرسم اللاعبان دائرة على الأرض ثم توضع كومة من التراب في وسطها، وتكون الكومة هي الهدف الذي يسدد اللاعبان ضرباتهم تجاهه. بعد ذلك يرفع اللاعب الأول، الذي يبدأ اللعب، الكرة إلى أعلى، ثم يضربها بيده إلى الخلف لكي يتلقفها اللاعب الثاني، الذي عليه أن يرد الكرة بيده إلى الأمام، ثم ينتظرها حتى تقف، ليرسلها بعد ذلك محاولاً إصابة الهدف الذي هو كومة التراب بوسط الدائرة. فإذا نجح عُدَّ فائزاً وتبادلا المراكز، وإن أخطأ استمر اللعب. ولكن في المرة الثانية يغير اللاعب المرسل وضعه، ويكون وجهاً لوجه مع الخصم الذي يبعد عنه حوالي مترين أو ثلاثة. وفي كل مرة يرسل اللاعب الكرة يذكر يوماً من أيام الأسبوع، يقول في المرة الأولى أثناء إرساله الكرة «السبت» وفي المرة الثانية «الأحد» وهكذا إلى أن يصل إلى «الجمعة». فإن وصل إلى الجمعة ولم يستطع الخصم الإمساك بالكرة وردها وإصابة الهدف، فإن اللاعب المرسل يبدأ استخدام عبارات جديدة، ويقول أثناء الإرسال «واحد طبل» وفي المرة الثانية «ثاني من طبل» ثم «ثالث طلوع الطبل».

فإن انتهى اللاعب من عده وإرساله، وخصمه لم يستطع الإمساك بالكرة وإصابة الهدف، فإن اللاعب المرسل يستخدم عبارات جديدة أيضاً، ويقول أثناء إرسال الكرة «واحد صابر» ثم «ثاني صابر» ثم «طلوع صابر».

واحِد قافِي

ثم تعقبها عبارة أخرى وهي «واحد جرجور» وفي هذه الأثناء على اللاعب أن يدخل الكرة من تحت رجله اليمنى، ثم يرفعها ويضربها، في حركة فنية بارعة، ثم يقذفها وهو يقول «قطعت». ثم يتبعها بقذفة ثانية بكل قوته. وعلى الخصم أن يركض للإمساك بالكرة وهو يردد «والقط قطي، والقط قطي». وذلك لإنهاكه وعدم إعطائه فرصة للتنفس (القويعي ١٤٠٢: ٨٦).

الوثبه

(انظر القفيزي)

الورّاره

(انظر الوشاشه)

ألعاب الورقه

من الألعاب التي انتشرت مؤخراً، ويمكن أن تكون من الألعاب التي قدمت عن طريق الوافدين إلى الحجاز. ويُلعب الورق بصور مختلفة، لعل أشهرها شيوعاً وانتشاراً: (البلوت)، و(الباصره)، و(حطّ أربع)، و(التجاره)، و(الجوكر)، و(الكوت)، و(الكنكان)، و(الطلب)، و(المظلوم)، و(بنت السبيت).

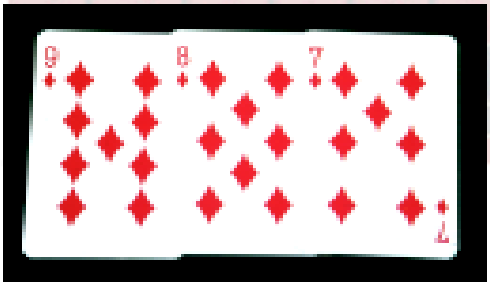
وهناك ألعاب أخرى عديدة إلا أن أكثر هذه الألعاب شعبية في المملكة هي لعبة البلوت، وقد جاءت إلى الحجاز من تونس والجزائر والمغرب، ولعلها فرنسية الأصل. ويلاحظ أن هذه اللعبة تكاد تمارس في كثير من التجمعات. وقد نجد بعضاً من الشباب يبحث عن

مثل تلـك التجمعات لكـي يشترك في اللعب، ويقضون أوقاتاً طويلة في ممارسة هذه اللعبة.

وشروط اللعبة لا تختلف كثيراً من مدينة لأخرى ومنطقة لأخرى، واللعبة تتطلب أربعة لاعبين كل اثنين يشكلان فريقا، ويجب أن ينشأ تـفاهم كبير بين الاثنين من خلال فهم المعطيات والرموز التي يسمح بها قانون اللعبة، وأي سهو أو تراخٍ من أي مـن أعضاء الفريق قـد يؤدي إلى شجار بين الاثنين.

ورغم أن اللعبة تقوم في جزء منها على الحظ إلا أن البراعة واليقظة والخبرة لها نصيب كبير في تحقيق الفوز. وصفتها أن يحضر ورقة (كوتشينة) وهي بطاقات مستطيلة ملائمة للقبضة. ملونة من جهة بلون وشكـل موحّدين، أما من الجـهة الأخرى التي يعتمد عليها في اللعب فهي مؤلفة من أربعـة أشكال شكلان منهما بلون أحمر وشكلان بلون أسود ويسمى الشكل (الزات) والأشكال الأربعة هي: (زات السبيت) وهو أسود على هيئة ورقة شجرة وهو من الإنجليزية spade ومـنها (كَلَفْـس) وهي سوداء على هيـئة ورقة شجرة ثـلاثية الرؤوس كـل رأس دائرة وهو من الإنجليزية clubs ومنها (الديمن) وهو أحمـر على هيـئة معين وهو مـن

الإنجلـيزية diamond أي المـاس. ومنـه (الهاص) وهو أحمـر على شكل قلب وهو مأخوذ من الإنجليزية hearts، وقد تختلف المسميات في مناطق أخرى فهناك (الكالة) للسبـيت و(الشريا) للكلفس، و(الحاس) للهاص و(الشوكت) للديمن. وينطـوي كل شكل (زات) علـى أرقام تبدأ من سبعة حتى عشرة ثم رسوماً هي الولد والـبنت و(الباشـه) أو (الشايب) وأخيراً (الإكه) التي تحمل الرقم واحد. وتستبعد منها الأرقام من اثنين حتى ستة وكذلك الجوكـر فيصبح عدد الـورقات المتبقية اثـنين وثلاثين ورقة. في النهاية توزع على اللاعبين بالتساوي. فيجلس

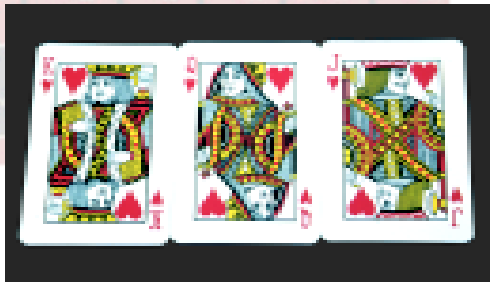


سرا ضعيف (هاص)

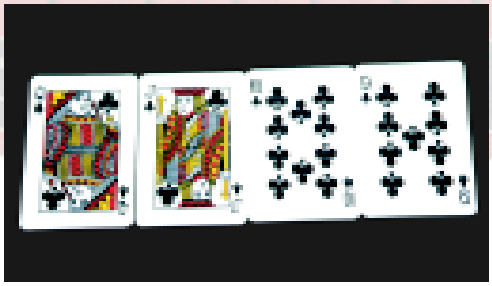
المتبارون في دائرة كل اثنين متقابلين يشكلان فريقاً مشتركاً.

يبدأ من تقع عليه القرعة بخبص الورق، أي خلطه أول مرة ثم بالتوالي بعد ذلك، ووجه الورقة ذو الأرقام والصور إلى أسفل لا يراه اللاعبون وعليه أن يمدّ يده لمن عن يساره من الفريق الثاني لأن له الحق، إن أراد، أن يقطع الورقة، أي يأخذ رزمة منها يعزلها فيضعها على الأرض أو تحت بقية الورق، والقصد من ذلك أن يفسد على من يخبص الورق أي محاولة للغش أو ترتيب الورق ورصه بطريقة تضمن حصوله هو أو رفيقه على أوراق قوية. يوزع من خبص الورقة على اللاعبين ثلاثا ثلاثا ثم اثنتين اثنتين، ثم يكشف ورقة ويقول بصوت مسموع «أوّل» وهو سؤال موجه إلى اللاعبين إن كان أحد يريد أن يشتري على الخيار الأول وهو الورقة المكشوفة، وبالشراء تبدأ إجراءات اللعبة، والمشتري هو من يملك من الورقات ما يظن أنه يكسب به معظم أوراق اللعبة فيفوز بالجولة. على كل لاعب أن يبين موقفه من الشراء ابتداءً من اللاعب الذي على يمين الموزّع، فإن لم يكن له رغبة قال «بس» فإن قالوا جميعاً «بس» اشترى الموزع إن أراد، أو قال «ثاني» أي: من يريد أن يشتري على خيار ثانٍ هو يحدد زاته بعدُ. فإذا اشترى أحدهم وزعت بقية الورق ثلاثا ثلاثا، ويعطى المشتري ورقتين مع الورقة المكشوفة فيكتملن ثلاثا. واللعبة لها نظامان يختلفان في القيمة العددية للورقات المكتسبة، وفي القوة التي تترتب على أساسها الأوراق.

النظام الأول هو نظام الحكم ومعناه إعطاء السيادة لشكل ولون محدد من أشكال الورقة الأربعة ولونيها الأسود والأحمر. فالورقة من الحكم تأكل، أي تكسب أي ورقة أخرى؛ أما ورقات الحكم نفسها فلها ترتيبها الخاص حسب



سرا قوي (ديمن)

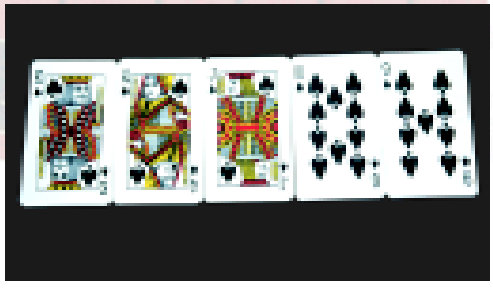


خمسين (شريا)

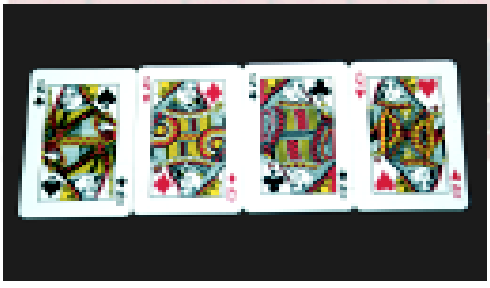
قوتها: فأقواها الولد ثم التسعه ثم الإكّه ثم العشره ثم الشايب أو الباشه ثم البنت ثم (الثمانيه) فـ(السبعه) أما الأوراق من ٢ حتى ٦ فلا يلعب بها.

النظام الثاني هو (الصنّ) ومعناه إعطاء السيادة للورقة القوية من أي شكل أو لون. وهكذا تتحدد طبيعة النظام السائد في كل جولة حسب ورق المشتري، فإن كان ورقه أكثره لون وشكل واحد مال إلى نظام الحكم، وإن كان أكثر ورقه من الورقات القوية مال إلى نظام الصن، والصن أجدى لأنه يضاعف قيمة الورقات المكتسبة، فالجولة في الحكم ١٦ نقطة ولكنها في الصن ٢٦ نقطة، وقوة الورقات في نظام الصن كالآتي: أقواها الإكة ثم العشرة ثم الشايب ثم البنت ثم الولد فالتسعة فالثمانية فالسبعة.

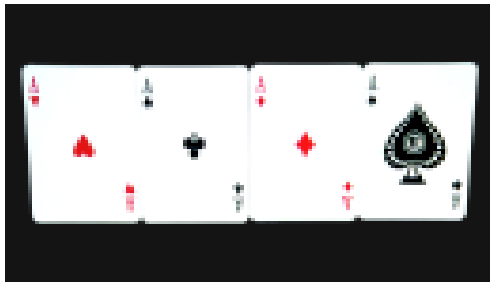
ويعدّ الفريق فائزاً باللعبة حين يصل مجموع ما كسبه من نقاط خلال اللعب ١٥١ نقطة. ونقاط الحكم والصن المذكورة هي النقاط الأساسية وهي قابلة للزيادة حسب مصادفات توزيع الورق ففي الحكم من يجتمع عنده الشايب والبنت يعلن عن ذلك بقوله عند رمي ثاني الورقتين «بلوت» فيحسب له نقطتان، وإذا اجتمعت ثلاث ورقات متسلسلة في الحكم أو الصن أعلن صاحب ذلك بقوله «سِرا» أي صف متوالٍ من ثلاث ورقات، فإن تكرر ذلك عندً أكثر من لاعب احتسب ذلك لمن سراه يبدأ بورقة أكبر من سرا غيره إن كان خصماً أما إن كان من فريقه احتسب لهما سروان. ويمكن أن يجتمع عند الشخص أكثر من «سرا» فإن كانت السلسلة من أربع ورقات فهي «خمسون» وإن كانت من خمس ورقات فهي «مئة» ويمكن أن تكون المئة من اجتماع أربع صور من جنس واحد (أولاد، بنات، شيبان) أو من (إكك) ولكن الأخيرة تعد



ميه (سبيت)



ميه



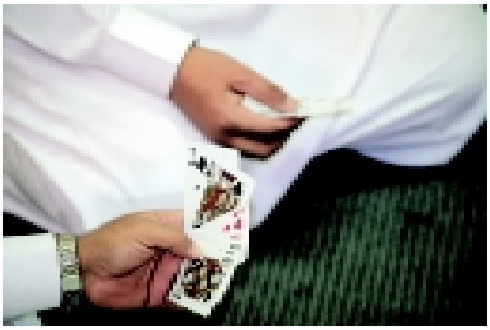
أربعميه

في نظام الصن أربع مئة. يعد السرا في الحكم بنقطتين وفي الصن بأربع، وتعد الخمسين بالحكم خمس نقاط وفي الصن عشرا، وتعد المئة في الحكم بعشر نقاط وفي الصن بعشرين. ومما يؤثر في النقاط مجرى اللعب؛ من ذلك ما يسمى (الكبّوت) وهو كسب جميع الورق، ففي الحكم تصبح النقاط ٢٥ نقطة سوى النقاط الإضافية المصاحبة. وفي الصن تصبح النقاط ٤٤ نقطة، ويؤثر في ذلك أيضاً ما يسمى الدبَل، أي مضاعفة النقاط، والدبل إجراء من حق الخصم، أي الفريق المقابل لمن اشترى، والفائز في هذه الحالة له حق احتساب نقاط الجولة مضاعفة، فيأخذ في الحكم ١٦×٢ وفي الصن ٢٦×٢ ويضاعف معه النقاط الإضافية أيضاً من (سرا) أو (خمسين) سوى (البلوت) فهو لا يضاعف.

ومن الأحكام المهمة أن السرا وشبهه يجب أن تبسط ورقاته على الأرض ليراها الخصم وذلك قبل النزول الثاني للأوراق، لأن النزول الأول فيه الإعلان عن السرا وقبيل النزول الثاني للاعب عليه أن يشرّ السرا، أي يبسطه فإن نسي فمن حق خصمه أن يبسط سراه الذي هو أضعف منه، ولا يحق للاعب أن يبسط سراه حتى يعلم أنه أقوى من خصمه، ويكون ذلك بالمشارحة، أي أن يذكر من عليه الدور بالنزول أقوى ورقة في سراه، فإن كان أقوى من خصمه سرا قال له الخصم «لك» فبسطه، أو قال «أكبر» أو «لي» أو أي عبارة يفهم منها أن الحق في السرا له وليس للاعب.

ومن الأحكام أن لنظام الصن أفضلية، وذلك أن من يعلن رغبته بـ«الحكم» قد يسمع خصمه يعلن رغبته بـ«الصن» فيأخذ بهذا المبادرة منه ما لم يكن قبل خصمه ترتيب جلوس فيقول «قبلك» أي أصن قبلك، فيتحول نظام الجولة من حكم إلى صن، ويجوز للاعب أن يغير من حكم إلى صن هو نفسه إن كان الحكم على ورقة مكشوفة، ولا يجوز العكس فلا يغير النظام من صن إلى حكم.

ومن الأنظمة أن من يطلب الحكم الثاني عليه إعلان زات الورق الذي يحكم،



فإن سكت عدّ النظـام نظام صن، ولكن لا يجوز السكـوت إن كان الفريق الثاني قد دبّل، وعليه تسمية الحكم.

ومن الأنظمة أن من قال «بس» على الثاني لا يحق له إن حكم من بعده أن يغير إلى «صن» ولذلك لا يجد من يوزع الأوراق حرجاً من إعلان زات حكمه إن أراد حكم الثاني دون حاجة إلى أن يقول «حكـم» لأنه لا يـجوز لأحد آخـر أن يحكم.

ومن أشكال تغيير الحـكم إلى صن أن يعمد اللاعب إلى قول «أشكل» أي «أشكل من حكم» وهذا مصطلح يقصد به أن يتسلـم شريكه الورقة المكشوفـة، ويشترط أن يكون قبله ترتيب جلوس.

وتختـلف الورقات المـكتسبـة في قيمتها الحسابية حسب نظام اللعب ففي الحكم قيمة الولد ٢٠ نقطة والتسعة ١٤ نقطة والإكة ١١ نقطة والعشرة ١٠ نقاط والشايب ٤ نقاط والبـنت ٣ نقاط ولا قيمة للثمانية أو السبعة، أما في الصن فيصير الولد بنقطتين ولا قيمة للتسعة. ويقسم مجـموع النقاط الحسابية عـلى عشرة فينتج عـن ذلك مجموع النقاط التـسجيـلية التـي تدون وتتـراكم مع الجولات حتى تـبلغ ١٥١ نقطة وهي اللازمة للفوز باللعبة وخروج فريق من فريقين. وعند الـقسمة على عشرة إن بقي من النقاط الحسابية أقل من عشرة فإن كانـت النقاط فـوق الخمسة تجـبر عشـرة، وإن كانت أقـل من خـمسة تحذف، وتحذف الخـمسة من الحساب في الحكم وتـقابل واحداً في الصـن، لأن النقـاط تضاعف في الصـن فكل عشرة تعدّ واحداً في الحكم واثنين في الصن ولذلك تـعد الخمسة واحداً في الصن.

الوزّيزا

(انظر خنتيبيرا)

وِشْ يقول وِشْ يقول

من الألعاب التي تمارسها الأمهات مع الصغار لتعليمهم بعض الأمور المحيطة بهم، كأصوات الحيوانات وأنواعها. وهي من الألعاب المعروفة بطرق مختلفة في معظم مناطق المملكة، وربما في العالم أيضاً. وصفتها أن تبدأ الأم بسرد قصة ما تحتوي على مجموعة من الحيوانات، فتقول مثلاً:

كان رجل يعطف على الحيوان وكان في بيته حمار يستعمله في التنقل، وكلب يحمي البيت، وقط يقضي على الحشرات والأفاعي، وديك ودجاجة تأتيهم بالبيض.

وحدث أن مرض الرجل ومات، فحزنت هذه الحيوانات زمناً طويلاً، ولم يكن للرجل من وارث غير هذه الحيوانات، فاقترح الكلب بيع البيت وشراء أغذية فالكلب الزراعي أو البدوي لم يتعود على السكن في بيت. واجتمع الورثة وأبدى كل منهم رأيه، قال الكلب: هي.. هي، فرحا بالبيع، قال الحمار: هاء هاء معبراً عن فرحته، قال القط في ضعف: نو نو.. نو.. قال الديك غضباً: نبيع البيت ونبقى في الزقاق.. مكرراً العبارة.

وهكذا تستمر الأم في سرد القصة الخيالية التي تضمنها العديد من

وِشْ يقول وِشْ يقول

الحيوانات. وكلما ذكرت حيواناً قلدت صوته. والطفل يستمع بسرور، ويتعلم في الوقت نفسه أنواع الحيوانات وأصواتها (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢٣٥ ومصادر أخرى).

الوشّاشه

من ألعاب الأطفال البسيطة والفردية، وتعد من الألعاب المشتركة بين الجنسين. وقد عرفها العرب قديماً وكانت تسمى لديهم الخذْرُوف، وفي ذلك يقول امرؤ القيس في تشبيه فرسه بالخذْرُوف:

دريـر كـخـذروف الـولـيـد أمـره
تـتـابـع كـفـيـه بـخـيـط مـوصـل

وعرفت هذه اللعبة بالوشواشة، نسبة إلى الصوت الذي تحدثه عند ممارستها. كما تسمى كذلك (الوَرَّاره) و(الوغْوَاغه) و(الهريرا) و(الخِنَيْنه) و(الوشَّاشه) للسبب نفسه، وتسمى (الفريره) نسبة لحركتها.

تتكون أداة اللعبة من قطعة خشبية مستديرة أو قطعة فخار، وقد يستخدم عوضاً عن ذلك أغطية العلب، كعلب الأناناس أو الصلصة. وقد يستغنى أيضاً عن القطعة الخشبية المستديرة بعود طوله نحو سبعة سنتمترات تقريباً. وتكون القطعة مثقوبة من منتصفها بثقبين. ثم يؤتى بحبل قوي بطول أربعين سنتيمتراً تقريباً، ويدخل أحد طرفيه بأحد الثقبين، والطرف الآخر بالثقب الآخر، ويربط طرفا الحبل ببعضهما. وكيفية ممارستها أن الطفل يوسط القطعة الخشبية في منتصف الحبل، فيكون طول الحبل بعد ذلك نحو عشرين سنتيمتراً، ممسكاً أحد طرفيه بيده اليمنى، وطرفه الآخر بيده اليسرى. ثم يلوي طرف الحبل الممسوك بيده اليمنى، وذلك بتدوير كفه الأيمن لعدة مرات، ويده اليسرى تظل ثابتة. وبعد أن يلوي الحبل لعدة مرات، يبعد الطفل يديه عن بعضهما مرة ويقربهما إلى بعضهما مرة أخرى، أي بعملية شد الحبل تارة وإرخائه تارة أخرى. مما يؤدي بالقطعة الخشبية المستديرة إلى الدوران بسرعة محدثة صوتاً منتظماً.

وصَلْنا

من الألعاب المعروفة في بعض مناطق نجد. وهي بسيطة الأداء وتلعبها الصغيرات، وأحياناً الأطفال عموماً. وهي من الألعاب الثنائية. وصفتها أن يقف طفل، ثم يقف طفل آخر وراءه منحنياً وواضعاً يديه على كتفي اللاعب الذي أمامه، ووجهه وراء ظهره، بحيث لا يرى الطريق، بعد ذلك يتجهان إلى مكان، يكونان قد اتفقا عليه من قبل

كالبيت مثلاً. فيسير الأول ويسير الثاني خلفه، ويردد اللاعب الخلفي «وصلنا» فيقول له اللاعب الأمامي «لا» أو «متى ناصل» فيقول اللاعب الثاني «بعد شوي». وفي بعض مناطق المنطقة الشرقية يقول اللاعب الأول «وصلنا البيت لو بعد» فيرد عليه اللاعب الثاني قائلاً «بعد شوي وارتعد». ولعل كلمة ارتعد وردت لاقتضاء الوزن. وفي المنطقة الجنوبية تسمى هذه اللعبة (وصلنا البيت) ويقول اللاعب الثاني «وصلنا البيت» فيرد عليه اللاعب الأول «بَعَدْ.. بَعَدْ». وهكذا حتى يصلا إلى المكان المحدد. وأحياناً يستخدمها الأطفال كوسيلة تساعدهم على قطع المسافة دون أن يشعروا بالملل أو طول الطريق.

وكيفية هذه اللعبة في حائل أن يغمض اللاعبون أعينهم أو يربطوها بغترهم ونحوها، عدا اللاعب الأول الذي يقودهم، فيسيرون خلفه في صف متتابع وقد وضع كل واحد منهم يديه على كتفي اللاعب الذي أمامه، مرددين قولهم «متى ناصل حايل؟» فيرد قائدهم «لما ينجض راس التيس» ومعنى ينجض: يستوي. ويستمرون في السؤال «متى ناصل حايل». ويأتي الجواب «لما ينجض راس التيس». حتى إذا وصلوا إلى نقطة معينة كانت الإجابة «نجض» فيرددون جميعاً «نجض، نجض» ويخلعون ما على عيونهم.

الوغواغه

(انظر الوشاشه)

الونّه

اشتق اسم هذه اللعبة من كلمة الونه وهي تعني في العامية، في بعض المناطق، إخراج الصوت من الأنف. وتمارس هذه اللعبة من قبل الصبيان والشباب الذكور. وصفتها أن يجتمع مجموعة من الشباب أو الصبيان، ثم يتحلقون على شكل دائرة، ويقوم كل منهم بإصدار ونه. ويحاول كل لاعب أن يتفنن في ذلك، بحيث يبدو الصوت مضحكاً. ومن يضحك من اللاعبين، يخرج من اللعب حتى لا يبقى سوى لاعبين فقط، ويحتدم التنافس إلى أن يخرج أحدهما الآخر. ويفوز غالباً من يستطيع التحكم في أعصابه، وضبط نفسه بحيث لا يضحك.

وِيْز ياوِيْز

هذه اللعبة يمارسها الكبار مع صغارهم، أو تمارسها البنات كما في ثقيف

وِيْز ياوِيْز

بالطائف، وبعض مناطق الحجاز. وصفتها أن يجتمع اللاعبون، اثنان فأكثر، فيضعون أيديهم فوق بعض مشكلين هرماً. بعد ذلك يقول اللاعب الذي يده تحت جميع الأيدي «ويز ياويز» فيرد عليه اللاعب الذي يليه قائلاً «ويش بك ياويز؟» فيقول «يدي تحت» فيرد عليه «ارفع فوق».

فيسحب هذا اللاعب الذي كانت يده أسفل المجموعة ويضعها أعلى الأيدي كلها. ثم يقول اللاعب الذي تصبح يده أسفل الجميع «ويز ياويز» فيرد عليه اللاعب الذي يليه قائلاً «ويش بك ياويز؟» فيقول «يدي تحت» فيرد عليه «ارفع فوق» فيرفع يده فوق الجميع.

وهكذا تستمر اللعبة حتى تعود من كانت يده أول اللعبة فوق كل الأيدي إلى أسفل. عند ذلك يقول الجميع بصوت واحد «فر» معلنين انتهاء اللعبة (السالمي ١٤١٠: ٣١٣).

وفي المدينة المنورة، يقول من كانت يده أسفل الأيدي «ويص ياويص» بدلاً من «ويز ياويز» فيرد عليه أحدهم قائلاً «إيش بك ياويص» بدلاً من «إيش بك ياويز».

وِيشْ تْدَوْرِي يامّ احْمَد

تمارس الفتيات في القطيف هذه اللعبة، وهي بمثابة مشهد تمثيلي. تبدو إحداهن وكأنها قد ضيعت شيئاً ما، فتسألها البنات:

- وش تدوري يام احمد؟
- أدور ابرتي

وِيشْ تْدَوْرِي يامّ احْمَد

- وش فيها؟
- فيها خيطِ حَمره
- وين غداي يام احمد؟
- فوق الملاله

فترفع البنات أصواتهن قائلات «أكله القطو يام احمد، أكله القطو يام احمد» فتجري خلفهن محاولة إمساك إحداهن، ومن تستطع إمساكها تحل محلها. ثم تبدأ اللعبة من جديد (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢١٣).

ويش تشوف على شوفي

يمارس هذه اللعبة الصبيان والشباب في القطيف. وصفتها على النحو التالي: يتقدم أحد اللاعبين قائلاً «من يشوف على شوفي؟». وهو يضمر في صدره اسم شيء معين. فيعطي كل لاعب من اللاعبين ثلاث محاولات دون أي إشارة تدل على الشيء المضمر، فإذا نجح أحدهم يكون فائزاً ويلقي هو السؤال على اللاعبين في المرة التالية. أما إذا عجزوا فإن اللاعب يقول لهم «قولوا قيق» فيقولون جميعاً «قيق» معلنين بذلك عجزهم عن معرفة ما أضمر.

وقد طورت هذه اللعبة أخيراً بحيث يجلس اللاعبون على شكل حلقة ثم يقول أحدهم «من يعرف اللي أضمره؟» أي الذي أخفيه، فيرد أحدهم «هل هو كذا؟» ثم يقول آخر «هل هو كذا؟» وفي كل مرة يعطي أحدهم إشارة تقرّب من معرفة الشيء المضمر

ويش تشوف على شوفي

إلى أن يعرفوه. ثم تبدأ اللعبة مع لاعب آخر وهكذا. وتشابه هذه اللعبة اللعبة الأمريكية المعروفة في البرنامج التلفزيوني المشهور والمسمى (Draw, Win or Lose) (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ١٤٥).

ويش هذا؟

هذه لعبة من الألعاب التعليمية التي تمارس في عدد من مناطق المملكة وتهدف إلى تعليم الصغار ما لا ينبغي عليهم جهله من بيئتهم الحية كما أنها تنمي عند الصغار دقة الملاحظة وحدة الذهن وصفتها أن يقوم شخص كبير السن كالأب برسم حيوان كالضب مثلاً، على الرمل وينادي ابنه ويسأله بعد أن يشير إلى رأس الضب، أو أي جزء من أجزائه، قائلاً «ويش هذا؟» فيقول الطفل «راس ضب» ويسير بأصبعه إلى أن يصل إلى عينه قائلاً «ويش هذا؟» فيقول الطفل «عين ضب» إلى أن يأتي على جميع أجزاء الحيوان المرسوم على الأرض غالباً، وهي طريقة تعليمية ثبتت كفاءتها في طرائق التعليم الحديثة في المراحل المبكرة من حياة الطفل.

وينْ بيت الشيخ

من ألعاب الفتيات في القطيف. وصفتها أن تجتمع البنات ويشكلن حلقة وهن متشابكات بالأيدي، وتجلس من وقعت عليها القرعة في وسط الحلقة، وتمثل دور عجوز تود الخروج من الدائرة. وتبدأ اللعبة بأن تحاول الفتاة الجالسة في وسط الدائرة الخروج منها، وتحاول البنات منعها من ذلك، وكل واحدة منهن تحرص ألا تسمح لها بالخروج من جهتها. ثم تبدأ البنات بإنشاد أنشودة يخاطبن بها الفتاة الجالسة في وسط الدائرة فيقلن:

قوم ياشويب عن التنور
قوم ياشويب
قوم ياشويب عن التنور
قوم ياشويب

فترد عليهن قائلة:

سرّي عايب ما اقدر اقوم

وينْ بيت الشيخ

وتواصل البنات الإنشاد، وتـواصل الفتاة محاولاتها للخروج، وهي في كل مرة تسأل «من ايّة باب؟» فيرددن عليها قائلات «ما فيه باب». وتمضي هكذا تسـأل في كل مرة «من ايّة باب؟» ويأتيها الرد «ما فيه باب».

وعندما تنجح في الخروج فإنها تصبح الآمرة الناهيـة، وتسمع البنات أمرها، وتتقدم إليهن وتبدأ تسألهن عدة أسئلة، كأن تقول لهن:

– وين بيت الشيخ؟

– هذا هو

– وين صحن العيش؟

– هذا هو

– وين جالبوت النوخذه؟

– هذا هيه

– جيبوا لي الموسده

– هدا هيه هدا هيه هدا هيه

– ياالله اطردوا الحدحده

وحين تـصل إلى إحدى الـبوابات تقول لهن «ياالله للعمل» فتجري البنات وتجري خلفهن، ومن أمسكت بها تصبح في وسط الـدائرة، ثم تبدأ الـلعبة من جديد (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢١١).