الجامعة المستنصرية
كلية التربية الاساسية
قسم التربية الرياضية

العاب الكشافة

إعداد الدكتور
معد سلمان ابراهيم

ألعاب الكشافة والفتيان

ألعاب مختارة
1 - 13

ألعاب الكرة
14 - 22

ألعاب ضبط النفس
23 - 60

ألعاب الحواس 61 - 92

حاسة الشمّ 61 - 64

حاسة اللمس 65 - 72

حاسة البصر 73 - 80

حاسة السمع 81 - 88

حاسة الذوق 89 - 92

العاب داخل الجدران 93 - 100

إنهاء

اعداد مشرف الكشافة والمرشدات حاتم الشريف

1 رياضة بدنية في الليل

عدد اللاعبين: 6

الاحتياجات: قطع قماش لتغميض الأعين.

يقف اللاعبون في صف واحد، مغمضي العينين، تفصل كل منهم عن الآخر مسافة كبيرة.

ويصدر القائد أوامره مثلاً: تراجع ثلاث خطوات، اطو الركبتين، المس رأس القدمين ... التي يجب أن تنفذ على الفور في نظام تام وصمت كلي.

اعداد : مشرف الكشافة حاتم الشريف

السيقان المعقودة

2

عدد اللاعبين: 8

الاحتياجات: مناديل لربط الأرجل

تشكل أزواج من لاعبين متماثلي الطول ويربط لاعبا كل زوج أحدهما بالآخر، من كاحليهما وفوق الركبتين بواسطة المناديل. وعلى اللاعبين أن يجتازوا عدوا مسافة عشرين مترا على الأقل. وطرافة اللعبة هي في أن كل واحد من اللاعبين مضطر إلى ضبط مشيته وفقا لمشية رفيقه. وإذا انفك أحد المنديلين أثناء العدو، فإن على اللاعبين أن يتوقفا ويعيدا ربط المنديل ثم يتابعان العدو.

3

الكنغر

عدد اللاعبين: 2

الاحتياجات: كرة لكل لاعب

يطبق كل لاعب ركبتيه على الكرة. وعليه أن يبلغ غاية معينة قفزا دون أن تقع الكرة من بين ركبتيه.

اعداد : مشرف الكشافة حاتم الشريف

القتال بالكرة

4

عدد اللاعبين: 8

الاحتياجات: كرة.

يرتب اللاعبون الذين يشتركون بهذه اللعبة بالقرعة. ويطلب إلى اللاعب الأخير أن يقف إزاء الحائط ويسمى الضحية. ويصوب اللاعبون كل بدوره كرة المضرب عليه. بعد أن يقف وراء خط التصويب الذي يرسم على بضعة أمتار من الجدار. ويدعى هؤلاء اللاعبون القتلة.

إذا أخطأ القاتل الإصابة، يقف إزاء الجدار إلى جانب الضحية وإذا لم يخطئ تلتقط الضحية الكرة وتحاول إصابة القاتل بمطاردته لغاية خط التصويب. فإذا أصابت الضحية القاتل، أفرج عنها ووضع القاتل مكانها. وإذا لم يصب القاتل مكانها. وإذا لم يصب القاتل فإنه يأخذ مكانه في مؤخرة اللاعبين.

5

التماسك بالذراع

عدد اللاعبين: 10

الاحتياجات: بدون احتياجات.

يتماسك كل اثنين من اللاعبين بالذراعين، ويكوران الذراعين الآخرين بوضع اليد على الردف. ويتوزع اللاعبون على هذا النحو في أنحاء الملعب بلا نظام. ويطارد اثنان من اللاعبين أحدهما الآخر، إلى أن يعلق المطارد ذراعه بذراع أحد الرفاق. وعندئذ يجب على الرفيق الآخر أن يفصل ذراعه عن ذراع صاحبه إذ يصبح هو المطارد. وإذا تمكن المطارد من الإمساك بالمطارد فإنهما يتبادلان دوريهما. ولكي تصبح اللعبة مسلية وسريعة يجب على المطارد أن يغير موضعه بصورة دائمة. وبديهي أن على المطارد أن يتبع دائما نفس الطريق.

6

السلالوم

عدد اللاعبين: 12

الاحتياجات: بدون احتياجات.

تشكل مجموعتان ويقف لاعبو كل منهما في صف مستقيم تفصل بينهم مسافة تراوح بين متر أو مترين. ويقف قائد اللعبة متجها نحو المجموعتين اللتين يحمل لاعبوها أرقاما معينة وعندما يلفظ القائد رقم(4) يجب على اللاعب الذي يحمل هذا الرقم أن يمر بطريقة السلالوم _ أي التعرج _

إلى يسار الرقم(3) ثم إلى يمين الرقم(2)، ثم يسار الرقم(1)، وبعد أن يدور حول صاحب هذا الرقم يقوم مرة ثانية بعملية السلالوم حتى اللاعب الأخير. ثم يرجع إلى مكانه بنفس الطريقة. واللاعب الذي يعود إلى مكانه قبل سواه يكسب نقطتين لمجموعته.

7

عراك الديكة

عدد اللاعبين: 8

الاحتياجات: قطع من الصوف الأحمر والأصفر طول الواحد منها عشرون سم(قطعة لكل لاعب).

ينقسم اللاعبون مجموعتين متساويتي العدد:الديكة الصفر والديكة الحمر. يربط كل لاعب بكاحله الأيسر قطعة الصوف ذات اللون الخاص بمجموعته. ويجب أن يكون ميدان العراك محددا بوضوح. يتوزع الديكة من المجموعتين بلا نظام ضمن النطاق المحدد، ويبقون مقرفصين مدة العراك وأيديهم اليمنى على ظهورهم. وعند الإشارة يحاول كل ديك الدنو قفزا من خصمه وانتزاع قطعة الصوف منه بيده اليسرى. الأخطاء: كل لاعب يستعين بيده اليمنى يقصى عن اللعب.

يحظر على ديكين من مجموعة واحدة الانقضاض على خصم واحد. لا يعتبر انتزاع قطع الصوف صحيحا إلا إذا كان اللاعب مقرفصا.

بعد مضي الوقت المحدد سلفا يعتبر فائزا الفريق الذي يكون قد أقصى أكبر عدد من الخصوم.

8

العمالقة

عدد اللاعبين: 6

الاحتياجات: بدون احتياجات.

ترسم على الأرض خطوط متوازية تمثل الحواجز التي يجب أن يجتازها العمالقة. وهذه الحواجز المتعددة تقوم بينها مسافات تتسع بالتدريج بحيث تزداد شيئا فشيئا انطلاقة اللاعب وجهده.

وكل عملاق يطأ أحد الخطوط يفقد لقبه ويقف في مؤخرة الصف. والفائز في اللعبة هو الذي يتمكن من اجتياز جميع الحواجز بالتتابع خلال الثلاث أو الأربع دورات المتفق عليها. وإذا فاز أكثر من لاعب فإنهم يستأنفون اللعب فيما بينهم بعد أن يوسعوا حسب الحاجة المسافات القائمة بين الخطوط الأخيرة، إلى أن يفوز أحدهم.

9

شد الحبل

عدد اللاعبين: 10

الاحتياجات: حبل يراوح طوله بين 6و8 أمتار، كرة أو وتد.

تشكل مجموعتان يمسك كل منها بنصف الحبل. تقوم بين المجموعتين دائرة قطرها متر واحد، يوضع في وسطها وتد أو كرة. وعند الإشارة يأخذ جميع اللاعبين بشد الحبل فتشد كل مجموعة على نحو يجعل أحد لاعبي المجموعة الأخرى يقلب الوتد أو يلمس الكرة. وكل لاعب يذهب ضحية هذه المناورة يترك اللعب. ويعتبر فائزا الفريق الذي يقصي عن اللعب أكبر عدد ممكن من لاعبي المجموعة الأخرى.

10

الشد على الطريقة البولونية

عدد اللاعبين: 10

الاحتياجات: حبل طوله متران موصول الطرفين بحيث يشكل حلقة.

ترسم على الأرض دائرة قطرها 5 أمتار ويوضع الحبل في وسطها. يقف أربعة من اللاعبين وسط دائرة ويمسكون بالحبل كل بيديه الاثنتين. وعند الإشارة يشدون إلى الوراء وإذا استطاع أحد اللاعبين بعد مضي وقت معين أن يضع قدمه على الدائرة فإنه يكسب نقطة واحدة. وكلما وطئ لاعب الدائرة يترك اللعب مع رفاقه الثلاثة ليفسح المجال أمام اللاعبين الآخرين.

11

سباق النمل

عدد اللاعبين: 2

الاحتياجات: بدون احتياجات.

تشكل أزواج من اللاعبين ويحرص على أن يتألف كل زوج من لاعب كبير ولاعب صغير. وتتشكل النملة على النحو التالي:يقف اللاعب الكبير على قوائمه الأربعة. وينطرح اللاعب الصغير تحته مبرزا رأسه من بين ساقي اللاعب الكبير. ومن ثم يطوق صدر رفيقه بساقيه ويعقد قدميه فوق ظهر هذا الأخير ويستند بيديه على كاحلي رفيقه. وعندئذ تستعد النملة للانطلاق. وتبدأ اللعبة بأن يصطف النمل على خط واحد للانطلاق ليسير مسافة 5 أمتار.

اعداد : مشرف الكشافة حاتم الشريف

12

الأكر الحية

عدد اللاعبين: 20

الاحتياجات: أقواس.

الأرض: خطان بمثابة هدف مرسومان على الأرض. طول الأرض يراوح بين 8و10 أمتار.

الأوضاع: يتوزع أرض اللعب ثمانية لاعبين كما هو مبين في الرسم، ويتخذ كل منهم في وقفته شكل رقم 8. وفي طرفي الأرض، يقف بقية اللاعبين، بعد أن ينقسموا مجموعتين متساويتين، في صف طويل أحدهم وراء الآخر. وعند الإشارة يمر اللاعب الأول من كل مجموعة تحت ساقي القوس الأول، ثم تحت ساقي القوس الثاني إلى اليمين، ثم تحت قوسي الوسط، وبعد ذلك تحت ساقي القوس الذي إلى اليسار، ثم تحت القوس الأخير المقابل لقوس الطرف الأخر. ومن ثم يمر اللاعبين تحت هذا القوس الأخير مرة ثانية، ومنه إلى قوس اليسار، فقوسي الوسط، فقوسي اليمين، ثم القوس الأخير ليبلغا نقطة الانطلاق حيث يضرب كل منهما على يد اللاعب التالي الذي عليه أن يقوم بالدورة ذاتها. والمجموعة التي تنتهي من الدوران قبل سواها تكون هي الفائزة .

اعداد : مشرف الكشافة حاتم الشريف

13

الفارسان

عدد اللاعبين: 4

الاحتياجات: حبل طوله متر ونصف المتر موصول الطرفين بحيث يشكل حلقة كبيرة.

يقوم اثنان من اللاعبين بدور الجوادين واللاعبان الآخران بدور الفارسين. يدير الجوادان ظهريهما أحدهما للآخر ويقفان على قوائمهما الأربعة. يعتلي الفارسان ظهر الجوادين بحيث يكونان في وضع متقابل. وبعدئذ يضعان الحبل المعقود حول رقبتيهما. وعند الإشارة يحاول كل جواد أن يتقدم ويجر الجواد الآخر. ويساعد الفارسان مطيتيهما بشد الحبل بالرأس. والفارس والجواد اللذان ينجحان في جذب الفارس والجواد الآخرين لمسافة معينة يكونان هما الرابحان.

14

الكرة_ الجرادة

عدد اللاعبين: 10

الاحتياجات: كرة.

يقف وسط الدائرة التي يشكلها اللاعبون لاعب يسمى الجرادة وعلى هذا الأخير ألا يهدأ إذ أن رفاقه يحاولون إصابة قدميه بالكرة التي يتقاذفونها على الأرض. واللاعب الذي يصيب الجرادة يأخذ مكانها. زمن الضروري ألا ترتفع الكرة عن الأرض.

اعداد : مشرف الكشافة حاتم الشريف

15

الملقط الطائر

عدد اللاعبين: 12

الاحتياجات: كرة لكل مجموعة.

يقف لاعبو كل مجموعة مزدوجين بعضهم وراء بعض، وبين كل زوجين منهم مسافة 5 أمتار. وعند إشارة قائد اللعبة يضغط اللاعبان الأولان من كل مجموعة الكرة بين رأسيهما ويمضيان نحو هدف يبعد 10 أمتار فيدوران حوله ويعودان ليسلما الكرة إلى لاعبين آخرين يتابعان اللعب بنفس الطريقة. أثناء السير يضع اللاعبان أيديهما في جيوبهما. ويستطيع قائد اللعبة أن يعرف بسرعة أياً من المجموعتين يمتاز أفرادها بالرشاقة والمرونة.

16

الكرة القفازة

عدد اللاعبين: 12

الاحتياجات: كرة.

تشكل دائرة كبيرة ويقف لاعب في وسطها. يجب رمي الكرة إلى أحد الرفاق بعد أن تضرب أولاً على الأرض. ويحاول اللعب الذي في الوسط التقاطها، وعندما ينجح في ذلك يحاول قذفها خارج الدائرة شرط ألا تمر فوق رؤوس رفاقه. واللاعب الذي يدع الكرة تخرج يأخذ مكان لاعب الوسط.

17

القلعة

عدد اللاعبين: 14

الاحتياجات: كرة.

ينقسم اللاعبون مجموعتين، حمراء و زرقاء، ويرسم على الأرض مربعا ضلعه 4 أمتار يمثل القلعة.

تتبادل المجموعتان دور المعتدي والمهاجم. تضع المجموعة المدافعة حارسا وسط القلعة. ويحاول هذا الحارس منع المهاجمين من بلوغ أرض القلعة بالكرة. ويقف المدافعين كذلك حول القلعة ويحاولون منع المعتدين من الإستيلاء على الكرة.

وكلما أصابت الكرة أرض القلعة تكسب المجموعة التي رمتها نقطة واحدة. وبعد 5 دقائق تعد النقاط المكتسبة وتتبادل المجموعتان دوريهما.

يمكن تبديل الدورين عندما تخسر المجموعة الكرة.

18

الكرة الطائرة

عدد اللاعبين: 6

الاحتياجات: كرة خفيفة للألعاب المائية.

يجلس اللاعبون على الأرض في شكل دائرة متلاصقي الأكتاف، ممدودي السيقان، ويمسك أحدهم الكرة، عند الإشارة يرفع باقي اللاعبين أذرعهم ويبدأ اللعب الذي ينحصر في رمي الكرة في أي اتجاه كان دون ايقاعها على الأرض. يمكن في بدء اللعب السماح للاعبين بالإمساك بالكرة بكلتا اليدين، ولكن على هؤلاء اللاعبين فيما بعد أن يتمكنوا من قذف الكرة براحة اليد. من شروط هذه اللعبة أن تجري بسرعة. وعندما يوقع أحد اللاعبين الكرة للمرة الثالثة يترك الدائرة فيضيق نطاقها وتنتهي اللعبة عندما لا يبقى في الدائرة غير لاعب واحد يكون هو الفائز.

يمكن لمجموعتين أن تلعبا هذه اللعبة في وقت واحد، وفي هذه الحال تعتبر المجموعة التي تلعب مدة أطول هي الفائزة.

19

الكرة المخادعة

عدد اللاعبين: 6

الاحتياجات: كرة قدم أو كرة مضرب.

يشكل اللاعبون دائرة وهم مكتوفو الذراعين. يقف أحد اللاعبين في الوسط وبيده الكرة التي يرميها إلى أحد رفاقه. وعلى هذا الأخير قبل أن يلتقطها أن يصفق ثم أن يضرب الكرة بشدة على الأرض ثم يدور حول نفسه على قدم واحدة، فيلتقط الكرة ويرميها إلى لاعب الوسط. واللاعب الذي ينسى أن يصفق أو لا يلتقط الكرة أو لا يضربها على الأرض يدور نصف دائرة (أي يحرم من اللعب) ويحاول لاعب الوسط أن يخدع رفاقه فيتظاهر أنه يرمي الكرة إلى لاعب ما بينما يرميها إلى لاعب آخر. والذي يخطئ ويصفق بيديه يدير أيضاً ظهره ويحرم من اللعب.

20

الرماية بالكرة

عدد اللاعبين: 8 ينقسمون مجموعتين

الاحتياجات: كرتان.

يرسم وسط أرض الملعب مربع واضح المعالم ضلعه ثلاثة أمتار. تأخذ إحدى المجموعتين، وهي المجموعة المدافعة مكانها داخل المربع فيقف لاعب مقابل كل ضلع. ويقف لاعبو المجموعة الأخرى، وهم الرماة بمواجهة المدافعين تفصل بينهم مسافة تراوح بين 3و5 أمتار بحسب سن اللاعبين وبراعتهم.

يحاول الرماة، دون أن يجتازوا خط الرماية، أن يقذفوا الكرتين داخل المربع دون أن يمكنوا المدافعين من التقاطها وباستطاعة الرماة أن يتقاذفوا الكرة فيما بينهم، ولا يحق للاعبين أن يغيروا أماكنهم. ويستمر اللعب عشرين دقيقة. وبعد عشر دقائق من اللعب تتبادل المجموعتان أمكنتهما. وفي كل مرة يقذف الرماة الكرة داخل المربع دون أن يتمكن أحد المدافعين من التقاطها أو لمسها يكسبون نقطة واحدة. والمجموعة التي تجمع أكبر عدد من النقاط تكون هي الفائزة. ومن المستحسن أن يكون لاعبون إضافيون .مهمتهم التقاط الكرة عندما تخرج عن الحدود المرسومة للرماة. وبالإمكان الاكتفاء بكرة واحدة لهذه اللعبة،كما يمكن اشتراك عدد أكبر من اللاعبين فيها فتتألف كل مجموعة من ثمانية لاعبين مثلا. وفي هذه الحال يصبح من الضروري توسيع المربع.

21

الكرة المطاردة

عدد اللاعبين: 12

الاحتياجات: كرتان.

يشكل اللاعبون دائرة على أن يقف بين كل لاعبين من مجموعة واحدة لاعب من المجموعة الأخرى. تنطلق الكرتان من نقطتين متقابلتين وفي وقت واحد. وتجتهد كل مجموعة في أن يتقاذف أفرادها الكرة بأسرع وقت ممكن وفي نفس الاتجاه الذي تقذف به كرة المجموعة الأخرى. ويتفق بالضرورة أن تسبق إحدى الكرتين الثانية فتعتبر المجموعة صاحبة هذه الكرة هي الفائزة.

22

الأفعى

عدد اللاعبين: 15

الاحتياجات: كرة.

يرمز إلى الأفعى بكرة يعتبر لمسها خطراً. يجلس جميع اللاعبين أرضا بشكل دائرة، أحدهم ملاصق للآخر. يعلن قائد اللعبة بدء اللعب بقذف الكرة وسط الدائرة، فيبادر اللاعبون إلى دفعها بأيديهم كلما اقتربت منهم. واللاعب الذي تصيبه الكرة في ناحية ما من جسمه يعتبر (ميتا) وعليه أن يدير ظهره لرفاقه. أما الفائز في هذه اللعبة فهو اللاعب الأخير الذي يبقى في الدائرة دون أن يكون قد أصيب بالكرة.

اعداد : مشرف الكشافة حاتم الشريف

23

لعبة الملاعق

عدد اللاعبين: 8

الاحتياجات: ملعقة كبيرة لكل لاعب.

تشكل مجموعتان، ويقف لاعبو كل مجموعة على ركبهم وأيديهم وراء ظهورهم، بمواجهة لاعبي المجموعة الأخرى بمسك كل لاعب بملعقة كبيرة في فمه. يضع قائد اللعبة حبة حمص في ملعقة اللاعب الأول من كل مجموعة. وعند الإشارة يجب على كل من هذين اللاعبين وضع حبة الحمص في ملعقة اللاعب الذي يليه دون أن يستعين بيديه، وهكذا دواليك. وعندما تصبح حبة الحمص في ملعقة اللاعب الأخير ينهض هذا اللاعب ويقف قبل اللاعب الأول ويستمر اللعب إلى أن يستعيد اللاعب مكانه في رأس المجموعة.

وعندما تقع حبة الحمص من ملعقة أحد اللاعبين يجب أن يعيدها إلى اللاعب الذي يكون في رأس المجموعة ليبدأ اللعب من جديد.

اعداد : مشرف الكشافة حاتم الشريف

اطفئ الشمعة

24

عدد اللاعبين: 8

الاحتياجات: 3 شمعات وعلب كبريت.

تشكل دائرة يجلس فيها ثلاث لاعبين يمسك كل منهم بيده اليمنى شمعة مضاءة ويضع يده اليسرى في جيبه. تعصب عينا كل لاعب بحيث لا يتمكن رؤية وهج الشموع إلا قليلا. وعليه أن يحرص على أن تظل شمعته مضاءة وأن يطفئ شمعتي اللاعبين الآخرين.

25

خادم المقهى البارع

عدد اللاعبين: 8

الاحتياجات: لكل مجموعة: غطاء طنجرة، كرة مضرب وقليل من الصوف.

يشكل جميع اللاعبين دائرة تمثل مطعما. ترسل كل مجموعة خادما إلى داخل المطعم، ويمسك الخدم بأيديهم اليسرى غطاء طنجرة فوقه كرة مضرب، ويربطون بأذرعهم اليسرى قطعة من الصوف. ويحاول كل خادم بيده اليمنى أن يبعد رفاقه عن اللعب بانتزاع قطعة الصوف من أذرعهم. فإذا أوقع أحد الخدم كرته فإنه يبعد عن اللعب، والذي ينتزع قطعة صوف يكسب نقطتين لمجموعته.

وبديهي أن يحظر ضرب أحد الخدم على يده اليسرى بقصد إيقاع كرته.

26

المزارع المرن

عدد اللاعبين: 8

الاحتياجات: 4 أوتاد طول كل منهما 30 سم لكل مجموعة.

يرسم على الأرض خط للانطلاق. وتقف المجموعتان وراء هذا الخط لاعبا اثر لاعب، وأمام كل مجموعة تقوم على بعد عشرين متراً تقريبا حديقة يرمز اليها بدائرة يبلغ محيطها مترين. وإلى جانب الحديقة توضع الأوتاد الأربعة. وعند إشارة الانطلاق يتقدم الأول من كل مجموعة،مقرفصا،ويتظاهر بانتزاع العشب الفاسد.وعندما يبلغ الحديقة يجلس ويزرع الأوتاد الأربعة (الخضار)على النحو التالي:يأخذ الوتد بيده اليسرى ويغرسه في الأرض بواسطة قدمه اليمنى.وبعد أن يغرس الأوتاد الأربعة يعود إلى خط الانطلاق وهو يتظاهر هذه المرة بضرب المعول.وينطلق اللاعب التالي بنفس الطريقة،ويجلس أمام الحديقة وينزع الأوتاد الأربعة بواسطة قدميه فقط ويعود بنفس الطريقة المبينة آنفا.ويتتابع اللعب حتى يتمكن اللاعبون جميعهم من المشاركة فيه.والمجموعة التي تنتهي قبل سواها تكون هي الفائزة.

27

علب الكبريت الثلاث

عدد اللاعبين: 8

الاحتياجات: 3 علب كبريت لكل مجموعة.

يجلس لاعبو كل مجموعة أحدهم بجانب الآخر.يتسلم اللاعب الأول من كل مجموعة ثلث علب كبريت فيجعل واحدة في كل يد ويضع الثالثة فوق العلبتين الأوليين وعند الإشارة يسلم هذا اللاعب العلب الثلاث إلى اللاعب التالي متلافيا وقوع العلبة الثالثة.ويستمر اللعب إلى أن تنتهي علب الكبريت إلى اللاعب الأخير.وعندئذ ينهض هذا اللاعب ليسلم العلب الثلاث بأقصى سرعة إلى اللاعب الأول الذي يصيح(انتهينا).وكلما أوقع لاعب العلبة الثالثة عليه أن يعيد العلب الثلاث إلى اللاعب الأول الذي يبدأ اللعبة من جديد.

28

تركيب القرميد

عدد اللاعبين: 8

الاحتياجات: 3 كتب وكرة ومضرب.

على كل لاعب المرور فوق سطح(خط يرسم على الأرض)واضعا ثلاث قرميدات (3كتب)على رأسه.وعندما يبلغ وسط السطح عليه أن يلتقط فرشاة(كرة يقذفها إليه أحد الرفاق من طرف الخط الآخر)لتنظيف موقع القرميد.وعلى اللاعب ألا يغادر السطح وألا يوقع القرميدات الثلاث والكرة.وكل لاعب ينجح في اجتياز السطح دون خطأ يعطى ثلاث نقاط. وبعد ثلاث دورات تجمع النقاط.

29

في التأني السلامة

عدد اللاعبين: 10

الاحتياجات: لكل مجموعة، كيس صغير مليء بالقشور الجافة وحبل طوله 5 أمتار.

يقف اللاعبون، بعد أن ينقسموا مجموعتين أو ثلاثاً، في صفوف عموديا واحدة وراء الآخر. يحمل الأول من كل مجموعة على رأسه كيساً مليئا بالقشور الجافة. وفي وسط الملعب حبل مشدود على ارتفاع 50 سم عن الأرض. وعند الإشارة ينطلق اللاعب الأول من كل مجموعة ويمر تحت الحبل دون أن يوقع الكيس، ثم يمضي نحو هدف معين. وبعد ذلك يعود مارا تحت الحبل ويسلم الكيس، للاعب الثاني. واللاعب الذي يوقع الكيس أو يمسك به بيديه عليه أن يعيد اجتياز المسافة من جديد.

30

الصحن الطائر

عدد اللاعبين: 10

الاحتياجات: صحن لكل مجموعة.

يرقم لاعبو كل مجموعة ويقفون على شكل دائرة.وعند الإشارة،يضع اللاعب الأخير من كل مجموعة صحنا يكون ممسكا به على رأس اللاعب الأول الذي يكون بجانبه.وعلى هذا الأخير أن يدور حول الدائرة والصحن على رأسه دون أن يكون له حق الإمساك به.ومن أجل ذلك يتبعه اللاعب الذي يحاذيه.فإذا وقع الصحن فإن اللاعب التابع يلتقطه ويضعه فوق رأس رفيقه.ولايستطيع هذا الأخير أن يستأنف السير قبل أن يعود الصحن إلى موضعه من رأسه.والمجموعة التي تنهي اللعبة قبل سواها تكون هي الفائزة .

اعداد : مشرف الكشافة حاتم الشريف

31

أمسك الظل

عدد اللاعبين: 2

الاحتياجات: بدون احتياجات.

تجري هذه اللعبة في الشمس. يعتقل أحد اللاعبين (السجين) في سجنه بواسطة دائرة يبلغ قطرها حوالي مترين. وترسم دائرة أخرى قطرها خمسة أمتار حول الدائرة الأولى. والمسافة القائمة بين الدائرتين تشكل ملعب السجن الذي يتجول ضمنه الحارس. وعلى هذا الأخير أن يمنع السجين من الهرب. وهو لا يستطيع أن يمسك به بل يدور وراءه. وعندما يلفت السجين ويصبح في الملعب يبذل الحارس جهده للسير على ظله. فإذا لم يتمكن من ذلك، واستطاع السجين الخروج من السجن يصبح هذا الأخير حارسا. ويمنع على الحارس الدخول إلى السجن. ويمكن أن تجري هذه اللعبة على نحو آخر، فتكون مساحة ملعب السجن ضعفي ما كانت عليه، وتكون بيد الحارس كرة يسددها إلى ظل السجين الهارب، دون أن يتحرك هو من مكانه.

كرة فوق القنينة

32

عدد اللاعبين: 10

الاحتياجات: قنينة فارغة وكرتا مضرب.

ترسم على الأرض دائرة قطرها متران أو ثلاثة، وفي وسطها قنينة موضوعة على رأسها. وعلى كعب القنينة توضع كرة مضرب. يقف اللاعبون وراء الدائرة ويقوم كل منهم بمحاولة ترمي إلى إسقاط الكرة الموضوعة على كعب القنينة بكرة ثانية دون أن يوقع القنينة، ويحاول اللاعبون الآخرون التقاط الكرة قبل وصولها إلى الأرض، وباستطاعتهم الدخول ضمن الدائرة، ولكن بعد أن يكون رفيقهم قد رمى الكرة.

الكرة المسقطة دون وقوع القنينة	= 5 نقاط
الكرة المسقطة مع القنينة	= نقطتان
التقاط الكرة قبل وصولها الى الأرض	= 4 نقاط

صوب نحو القنينة

33

عدد اللاعبين: 6

الاحتياجات: قنينة فارغة وكرة.

تثبت القنينة على بعد أمتار من خط توضع عليه الكرة. ويضرب كل من اللاعبين الكرة بقدمه محاولاً إيقاع القنينة.

وكلما وقعت القنينة يكسب موقعها نقطتين. ويعرف بالتالي من هو أمهر اللاعبين.

34

السلاحف

عدد اللاعبين: 4

الاحتياجات: كرة مضرب لكل لاعب.

يقف اللاعبون على خط مستقيم يفصل بين أحدهم والآخر متر واحد.والمسافة التي عليهم أن يجتازوها هي عشرة أمتار.وعند الإشارة يتقدم كل لاعب بأقل ما يمكن من السرعة،وهو يقذف باستمرار الكرة في الهواء ليلتقطها من جديد.وكلما توقف عن السير أو عجز عن التقاط الكرة عليه أن يخطو خطوة إلى الأمام.واللاعب الذي يأتي في المؤخرة يكون هو الفائز.

35

الكرة الطرية

عدد اللاعبين: 4

الاحتياجات: كرة قليلة الانتفاخ.

توضع الكرة على خط يرسم على بعد أمتار من دائرة قطرها متر واحد، يجب بضربه قدم واحدة، قذف الكرة إلى داخل الدائرة دون أن تخرج منها. ولتصعيب اللعبة ترسم دائرتان أو ثلاث دوائر، فيعطى كل منها الحق في عدد معين من النقاط.

36

إصابة الحطبة

عدد اللاعبين: 6

الاحتياجات: كرة وحطبة.

يشكل اللاعبون دائرة كبيرة تغرس في وسطها حطبة يحرسها أحد اللاعبين. ويحاول اللاعبون، وهم يتقاذفون الكرة، أن يصيبوا الحطبة قبل أن يتمكن الحارس من حمايتها. واللاعب الذي ينجح في إصابة الحطبة يأخذ مكان الحارس.

37

صوب جيدا

عدد اللاعبين: 4

الاحتياجات: بضعة أحجار.

يوضع عدد معين من الحصى فوق حجرة كبيرة، ويقف اللاعبون على بعد ستة أمتار تقريبا، ويقذف كل منهم بدوره، حصاة كبيرة باتجاه الحجرة محاولا رمي أكبر عدد ممكن من الحصى. ويعتبر أبرعهم اللاعب الذي يستطيع رمي الحصى كأنها بقذفة واحدة.

38

في الطوق

عدد اللاعبين: 4

الاحتياجات: طوق برميل وكرة.

يوضع طوق برميل على الأرض بشكل عمودي أو يدلى من غصن شجرة. ومن مسافة تراوح بين 6و10أمتار يجب قذف الكرة من خلال الطوق بضربة قدم واحدة إذا كان على الأرض، أو باليد إذا كان مدلى من غصن شجرة.

39

سدادة الفلين

عدد اللاعبين: 8

الاحتياجات: سدادة كبيرة من الفلين لكل مجموعة.

ينقسم اللاعبون مجموعتين ويقفون في صف عمودي الواحد وراء الآخر. وتفصل بين المجموعتين مسافة ثلاثة أمتار. ترسم على خط الإنطلاق وعلى خط الوصول دائرة قطرها 35سم. توضع سدادة فلين في دائرة خط الانطلاق. وعند سماع الصافرة يجب على اللاعب الأول من كل مجموعة أيدفع السدادة بقدمه حتى تبلغ خط الوصول. وبعد ذلك يعود راكضا، فيلمس يد اللاعب التالي الذي ينطلق صوب السدادة ويعيدها إلى دائرة خط الانطلاق، وهكذا دواليك.

ويعتبر الفائز من اللاعبين أسرعهم وأبرعهم في دفع السدادة.

40

ملاعبو الكرة

عدد اللاعبين: 8

الاحتياجات: كرة لكل مجموعة.

عند الإشارة اللاعب الأول من كل مجموعة نحو هدف يبعد ثمانية أمتار تقريبا عن نقطة الانطلاق ثم يعود وهو يلاعب الكرة بلا انقطاع براحة يده. وعندما يبلغ اللاعب الذي يليه، عليه أن يحييه بقبعته، ويهز يده، ويركع على ركبتيه أمامه ثم ينهض ويسلمه الكرة دون أن يتوقف عن ملاعبة الكرة. والمجموعة التي تنتهي قبل سواها تكون هي الفائزة.

41

السلة المتأرجحة

عدد اللاعبين: 4

الاحتياجات: سلة، خيط ثخين و6 كرات مضرب.

تدلى سلة من غصن شجرة بواسطة خيط ثخين يمسك قائد اللعبة بأحد طرفيه. يحدد ارتفاع السلة بحسب طول اللاعبين. وعلى اللاعبين كل منهم بدوره، أن يقذفوا من مسافة مترين أو ثلاثة أمتار الكرات الست إلى داخل السلة.

وكلما نجح أحدهم في ذلك تسجل له نقطتان.

42

صحون البطاطا

عدد اللاعبين: 8

الاحتياجات: حبة بطاطا وصحن(قبعة) لكل لاعب.

ينقسم اللاعبون مجموعتين ويقفون بعضهم وراء بعض. وتوضع أمام كل مجموعة، على 20 مترا تقريبا، حبات بطاطا، وعلى بعد قليل منها الصحون تفصل بين كل منها مسافة مترين. وعند الإشارة ينطلق اللاعب الأول من كل مجموعة فيأخذ حبات البطاطا الواحدة بعد الأخرى ليضعها في الصحن المقابل. ثم يأخذها ثانية جميعها فيعيدها إلى مكانها الأول في كومة واحدة، ويعدو نحو اللاعب التالي الذي يكرر اللعبة ذاتها، ثم يقف، أي اللاعب الأول، في مؤخرة المجموعة، وهكذا دواليك. والمجموعة التي تنتهي قبل سواها هي المجموعة الفائزة.

43

النقف بالسبابة

عدد اللاعبين: 4

الاحتياجات: أصبع طبشور، قطعة نقد من فئة الخمسة قروش وطاولة.

ارسم وسط الطاولة دائرة قطرها6سم وعلى بعد20سم من الدائرة ارسم خط التصويب. وتنحصر اللعبة بعدئذ في نقف قطعة النقد بواسطة السبابة إلى داخل الدائرة. وتحسب النقاط كما يلي:

قطعة النقد داخل الدائرة = 10 نقاط

ضمن الدائرة ولكنها ملامسة لمحيط الدائرة = 5 نقاط

قطعة النقد خارج الدائرة ولكنها ملامسة لمحيط الدائرة = نقطتان

ويلعب كل لاعب خمس مرات متتاليات ويعد النقاط التي كسبها.

اعداد : مشرف الكشافة حاتم الشريف

44

اسكندرية اسكندرونة

عدد اللاعبين: 12

الاحتياجات:

يقف الأفراد على شكل حدوة حول القائد. وعندئذ ينطق القائد بصوت عال احدى هاتين الكلمتين (اسكندرية) أو (اسكندرونة) مع تطويل حرف النون. فاذا قال اسكندرية يجلس الجميع القرفصاء.

واذا قال اسكندرونة لا يتحرك أحد.

وعند جلوس الأفراد القرفصاء وقال القائد اسكندرونة عليهم الوقوف، أما اذا ذكر اسكندرية فلا يتحرك أحد ويظلون جلوساً.

ومن يخطىء يخرج من اللعبة والفائز الذي يستمر بمفرده.

45

هرم السدادات

عدد اللاعبين: 4

الاحتياجات:من 8 إلى 10 سدادات فلين، قضيب مربوط به خيط وحصاة.

ضع على طاولة مجموعة من سدادات كبيرة بعضها فوق بعض. يأخذ لاعب القضيب ويحرك الحصاة المعلقة في طرف الخيط بقصد رمي السدادات الواحدة بعد الأخرى.

واللاعب الذي يرمي عدة سدادات دفعة واحدة يترك دوره للاعب الذي يليه. والذي ينجح في رمي السدادات واحدة فواحدة يكون هو الفائز.

46

الحلقة والشاروق

عدد اللاعبين: 8

الاحتياجات: شاروق لكل لاعب، حلقتان من معدن.

ينقسم اللاعبون مجموعتين، تجلس كل منها قبالة الأخرى، يضع كل لاعب في فمه شاروقاً، ويدخل قائد اللعبة في شاروق اللاعب الأول من كل مجموعة حلقة من معدن. وعند الإشارة يجب على هذا اللاعب أن يسقط الحلقة في شاروق اللاعب الذي يليه. وعندما تنتهي الحلقة إلى اللاعب الأخير ينهض هذا ويعدو ليأخذ مكانه في مقدمة المجموعة. والمجموعة التي تنتهي من اللعبة قبل سواها تكون هي الفائزة.

اعداد : مشرف الكشافة حاتم الشريف

47

المربعات

عدد اللاعبين: 4

الاحتياجات: حطبة وبضعة كرات مضرب.

يرسم على الأرض مربع كبير يراوح ضلعه بين مترين وثلاثة أمتار، ويقسم إلى تسعة مربعات متساوية. وترقم هذه المربعات من 1 إلى 9 .

توضع حطبة في مربع الوسط أي في الرقم 5، وتوضع على الحطبة حجرة مسطوحة. يقف اللاعبون على مسافة 10 أمتار تقريبا من المربع الكبير، ويحاول كل منهم بدوره، أن يرمي الحطبة بواسطة الكرة. وفي حال نجاحه تطير الحجرة وتقع على رقم يعين اللاعب المذكور. أما عدد مرات اللعب فيحدد مسبقا. واللاعب أو المجموعة التي تحصل على أكبر عدد من النقاط تكون هي الرابحة.

48

الساعة

عدد اللاعبين: 8

الاحتياجات: كرة مضرب وخيط.

ارسم على الأرض دائرة يراوح قطرها بين 3و5 أمتار بواسطة خيط. اقسم هذه الدائرة إلى 12 جزءا متساويا تشكل في مجموعها ميناء ساعة يحفر في الميناء ثقب مستطيل ضلعه 10 سم وعمقه 6سم (الحرف أ في الرسم). يبدأ اللعب بأن يقف اللاعب على (الساعة1) ويحاول رمي الكرة في الثقب أو إلى أقرب نقطة منه. وفي المرحلة الثانية ترمى الكرة في الثقب إذا كانت لم تبلغه بعد. وفي حال النجاح تؤخذ الكرة، ويقف اللاعب على (الساعة2) وهكذا دواليك. واللاعب الذي يبلغ (الساعة 12) قبل سواه يكون هو الفائز، إلا إذا وقعت الكرة في الثقب فإنه يحق اللاعب عندئذ أن يقذفها مرة ثانية.

49

المعلنون

عدد اللاعبين: 10

الاحتياجات: 10 ورق للصر، بضع جرائد، وعاءا صمغ، فرشاتان، ومقصان.

يمكن إجراء هذه اللعبة في الغرفة أو في الهواء الطلق، وتشترك فيها مجموعتان. توضع الأدوات المبينة آنفاً على مسافة معينة من كل مجموعة. يتفق على كلمة أو عدة كلمات يكون عدد أحرفها مساويا لعدد اللاعبين. وعند الإشارة ينطلق اللاعب الأول من كل مجموعة نحو الهدف، فيقطع الحرف الأول من الكلمة المتفق عليها من إحدى الجرائد ويلصقه على ورقة الصر ثم يعود إلى مكانه، ويكرر اللاعبون الباقون نفس العمل إلى أن يتم لصق الكلمة بكاملها على الإعلان، وتعطى النقاط بالنسبة إلى السرعة والنظافة.

50

لف الصوف

عدد اللاعبين: 8

الاحتياجات: ثلاثة أمتار من الخيوط الصوفية، عصا صغيرة طولها 20 سم لكل لاعب.

يجلس اللاعبون على بعد مترين الواحد عن الآخر، وأمام كل منهم عصا صغيرة وطرف من خيط صوفي. وعند الإشارة يلف كل لاعب، بما يستطيع من السرعة، خيط صوف حول العصا. وأول لاعب ينتهي من اللف هو الفائز. ولزيادة صعوبة اللعب يطلب إلى اللاعبين لف الخيطان وأذرعهم مضمومة إلى صدورهم.

51

إشعال الشمع

عدد اللاعبين: 4

الاحتياجات: 10 شمعات، علبة كبريت.

توضع الشمعات العشر في صف واحد، وعلى اللاعب أن يشعلها كلها بعود ثقاب واحد يراقب قائد اللعبة الوقت ويضيف ثلاث ثوان لكل عود إضافي يستعمله اللاعب. واللاعب الذي يتم عملية الإشعال في وقت أقل من الوقت الذي يتطلبه سواه يكون هو الفائز.

52

الصيادون

عدد اللاعبين: 8

الاحتياجات: حبلان، طابتان، كرتان.

تشكل مجموعتان، ويجلس لاعبو كل مجموعة الواحد وراء الآخر. وأمام كل مجموعة، على بعد متر واحد، ترسم دائرة توضع فيها طابة أو كرة. وبعد عشرة أمتار ترسم دائرة ثانية. يمسك اللاعب الأول من كل مجموعة بحبل في يده، وعند الإشارة ينطلق اللاعبان ويحاولان بواسطة الحبل جر الطابة من الدائرة الأولى إلى الدائرة الثانية، ثم يعودان بسرعة ويسلمان الحبل إلى اللاعبين التاليين اللذين يحاولان بدورهما إعادة الطابة أو الكرة إلى الدائرة الأولى. والمجموعة التي تنتهي من اللعبة قبل سواها تكون هي الفائزة.

ويسلمون أوراقهم لقائد اللعب. وبعد أن تخلط هذه الأوراق بعضها ببعض تقرأ محتوياتها. وعلى اللاعبين بعد ذلك أن يعرفوا أي واحد منهم ينطبق عليه الوصف.

53

الابتكار

عدد اللاعبين: 4

الاحتياجات: معجونة للعب و 12 عود لكل لاعب.

على كل لاعب أن يصنع بالأدوات المذكورة أعلاه مجموعة من الأشخاص أو الحيوانات في وقت معين.

ويمكن القيام بهذا العمل بشكل جماعي، فيصنع كل لاعب من الأشياء المطلوبة.

54

الزرافة العمياء

عدد اللاعبين: 5

الاحتياجات: ورق رسم وأقلام.

تعصب عيون اللاعبين ويأخذ كل منهم ورقة وقلما ليرسم زرافة دون أن يرفع القلم عن الورقة.

وبعد الانتهاء من الرسم على اللاعب أن يضع عين الزرافة في المكان الصحيح، مسكينة أيتها الزرافة.

اعداد : مشرف الكشافة حاتم الشريف

55

عامل الموازييك

عدد اللاعبين: 6

الاحتياجات: ورقتان أو ثلاثة أوراق سوداء ورصاصية ضلع الواحد منها 15 سم لكل لاعب، بضع قطع طبشور مختلفة الألوان و5 حصاوات صغيرة لكل لاعب.

يجلس أحد اللاعبين، عامل الموازييك، على الأرض ويرسم موضوعا ما على إحدى الأوراق الموضوعة إلى جانبه. وتوضع أمام عامل الموازييك، على بعد متر واحد، قلنسوة مقلوبة يحاول اللاعبون الآخرون الجالسون على بعد 4 أمتار منها أن يلقوا فيها حصواتهم الصغيرة، كل بدوره، وما أن يتمكن أحدهم من ذلك حتى يذهب ويأخذ مكان عامل الموازييك، ويشرع في رسم موضوع آخر على ورقة جديدة. وكل عامل الموازييك يترك مكانه عليه أن يبقي رسمه جديدا. وكل رسم ناجز يعطى صاحبه الحق في نقطتين. أما تقدير هذه الرسوم والمفاضلة بينها فهما من اختصاص قائد اللعبة.

56

رسوم الفاصولياء

عدد اللاعبين: 4

الاحتياجات: كمية من الفاصولياء.

يجلس اللاعبون حول طاولة توضع في وسطها كمية من حبوب الفاصولياء. وعلى اللاعبين أن ينجزوا خلال وقت معين واحدا أو أكثر من الرسوم بواسطة الفاصولياء. وعندما ينتهي هذا الوقت يجتمع اللاعبون ويعمدون إلى تصنيف الرسوم بإشراف قائد اللعبة.

57

ابحث عن النبات

عدد اللاعبين: 8

الاحتياجات: أجزاء مختلفة من النباتات لكل لاعب.

تقف مجموعات اللاعبين على بعد 3 أمتار احداها من الأخرى في صفوف طويلة. وأمام كل مجموعة، على بعد 10 أمتار تقريبا، توضع أجزاء مختلفة من النباتات (واحد لكل لاعب) ويكون عدد النباتات ونوعها متماثلين لمختلف المجموعات. وعند الإشارة ينطلق اللاعب الأول من كل مجموعة فيلتقط جزءا من هذه النباتات ويبحث حواليه عن جزء آخر من نفس النبات. فإذا كانت معه مثلا ورقة شجرة فإنه يبحث عن الزهرة التي تنبتها تلك الشجرة. وعندما يجد هذا الجزء الثاني يعود فيضع الجزءين مكانهما ويضرب كف اللاعب التالي الذي يكرر نفس التمرين وتنتهي اللعبة بعد أن يكون كل لاعب قد اضطلع بمهمته. وعلى قائد اللعبة أن يقدر السرعة والكيفية اللتين جرى بهما البحث عن أجزاء النبات.

58

صيد الإعلانات

عدد اللاعبين: 6

الاحتياجات: عدد من إعلانات الصحف المصورة ودبابيس.

تقطع مجموعة من الإعلانات المعروفة وتقسم قطعتين. يخبئ قائد اللعبة إحدى القطعتين التي تضم أنصاف الإعلانات ويعطي كل لاعب نصف إعلان. وعلى هذا اللاعب أن يبحث عن النصف الآخر ليكمل الإعلان. وعندما يجده يربط النصفين احدهما بالآخر بدبوس ويقدم الإعلان لقائد اللعبة الذي يعطيه جديدة. واللاعب الذي يستطيع أن يقدم أكبر عدد ممكن من الإعلانات هو الفائز.

اعداد : مشرف الكشافة حاتم الشريف

59

اكتشاف الخطأ

عدد اللاعبين: 8

الاحتياجات:قصة، ورق، أقلام.

يروى القائد قصة مليئة بالأخطاء سواء كانت لغوية أو بالنسبة للمعلومات وعلى جميع الأفراد متابعة القصة وحصر الأخطاء. وفي نهاية القصة تجتمع كل طليعة على حدة لتحديد هذه الأخطاء ورفع تقرير بها إلى القائد.

60

أسماء الطيور

عدد اللاعبين: 8

الاحتياجات:صور ، ورق مقوى، مادة لاصقة، منضدة.

تلصق عدة صور لكل طائر من الطيور على ورق مقوى ثم تخلط ببعضها البعض وتوضع فوق منضدة.

تقف الطلائع بعيدا عن المنضدة بمسافة مناسبة على هيئة قطارات.

عندما يذكر القائد اسم أحد الطيور يتقدم رقم(1)من كل طليعة يفتش بين مجموعة الصور على صورة هذا الطائر حتى إذا ما عثر عليها سلمها للقائد فإذا كانت لنفس الطائر تحتسب نقطة. ثم يعود كل فرد بعد ذلك إلى مؤخر طليعته بعد وضع الصورة مكانها.

تستمر اللعبة حتى يؤديها جميع الأفراد. والطليعة الفائزة هي التي تحرز أكبر عدد من النقط.

اعداد : مشرف الكشافة حاتم الشريف

61

كلب الصيد

عدد اللاعبين: 8

الاحتياجات: منديل مغمس بعطر قوي الرائحة.

يخبأ المنديل في ملعب محدود، وعلى اللاعبين أن يكتشفوا مكان المنديل باستعمال حاسة الشم.

اعداد : مشرف الكشافة حاتم الشريف

62

أين نقاط الزيت؟

عدد اللاعبين: 4

الاحتياجات: زيت الكافور أو تربانتين

تصب بضع نقاط على أرض الغرفة، ثم يستدعى أحد اللاعبين معصوب العينين، ويطلب إليه تعيين المكان الذي صبت فيه نقاط الزيت.

اعداد : مشرف الكشافة حاتم الشريف

63

هل تشم جيدا

عدد اللاعبين: 4

الاحتياجات: قطع صوف من لون واحد، قناني صغيرة تحتوي السوائل التالية:بنزين، خل، كاز، ماء، صابون، شاي أسود، ماء عادي، قطع كرتون تحمل الرسوم التالية:سيارة، صحن سلطة، بابور كاز، سلة غسيل، إبريق شاي، تبغ.

تعرض قطع الكرتون على الطاولة، ويأخذ كل لاعب دوره، قطعة صوف تكون قد غمست بسائل إحدى القناني، وعليه بواسطة الشم أن يحدد ذلك السائل وأن يضع قطعة الكرتون الملائمة.

اعداد : مشرف الكشافة حاتم الشريف

64

ماذا في الزجاجة

عدد اللاعبين: 4

الاحتياجات: ماء – برافين – خل – بنزين – كولونيا – نشادر – كاز – سبيرتو – يود – ديتول

تملأ 10 زجاجات صغيرة حتى منتصفها بسوائل مختلفة على أن ترقم الزجاجات من 1 – 10 ويقوم كل كشاف بدوره باستنشاق رائحة كل زجاجة على أن يسجل في النهاية ما تحتويه على أن يطابق ترقيمه ترقيم الزجاجات.

الفائز من يتوصل الى معرفة أكبر عدد من هذه السوائل

اعداد : مشرف الكشافة حاتم الشريف

65

أمين الصندوق الأعمى

عدد اللاعبين: 4

الاحتياجات:مجموعة قطع نقدية من حجم واحد وفئات مختلفة.

يجلس جميع اللاعبين على الأرض بعد أن تعصب عيونهم. يدير قائد اللعبة عليهم مجموعة النقود وعلى كل منهم أن يعرف قيمة كل منها بواسطة اللمس فقط. وبعد أن تكون جميع القطع قد مرت عليهم يرفعون العصابة عن عيونهم ويسجلون على ورقة مجموع قيمة النقود التي عرفوها. الذي يعرف جميع القطع أو أكثر يكون هو الفائز.

اعداد : مشرف الكشافة حاتم الشريف

66

حصاد الفاصولياء

عدد اللاعبين : 6

الاحتياجات:حبوب فاصولياء.

تزرع حبوب من الفاصولياء على أرض الغرفة. يعب ثلاثة من اللاعبين عيونهم ويخلعون أحذيتهم، ثم يسيرون في الغرفة، في مختلف الإتجاهات، ويلتقطون حبوب الفاصولياء التي يطؤونها من هو الذي يلتقط أكبر عدد من الحبوب؟

اعداد : مشرف الكشافة حاتم الشريف

67

الحيوانات المجهولة

عدد اللاعبين: 4

الاحتياجات:6حيوانات مصنوعة من الكرتون.

يدخل اللاعبون واحدا واحدا إلى الغرفة معصوبي العينين، وعليهم أن يرفعوا بواسطة اللمس الحيوانات التي توضع تحت أيديهم. وفي غرفة ثانية يكتبون أسماء الحيوانات التي ظنوا أنهم عرفوها. ولا بد من أن تثير تلاوة النتائج عاصفة من الضحك.

اعداد : مشرف الكشافة حاتم الشريف

68

الكيس المغلق

عدد اللاعبين: 4

الاحتياجات:كيس مغلق يحتوي10أشياء(ساعة، سكين، قلم،.....).

يعطى الكيس لكل من اللاعبين الذي يحتفظ به مدة دقيقتين يتلمس خلالهما الأشياء التي يحتويها ليحدد ماهينها. وبعد انتهاء الدقيقتين يسجل الأشياء التي تمكن من معرفتها.

اعداد : مشرف الكشافة حاتم الشريف

69

اعرف الحرف أو الرقم

عدد اللاعبين: 4

الاحتياجات:قلم.

يقف اللاعبون في شكل دائرة. يمر قائد اللعبة وراءهم ويخط بإصبعه على ظهر كل منهم حرفا أو رقما أو إشارة. ويكسب اللاعب نقطة واحدة من كل إشارة يعرفها.

70

الشيء الناقص

عدد اللاعبين: 4

الاحتياجات: مواد/ اشياء للعرض + عصبات أعين.

يعرض قائد اللعبة بعض الأشياء على الطاولة، فينظر اللاعبون الى هذه الأشياء مدة دقيقة ثم يعصبون عيونهم.

وعندئذ يسحب قائد اللعبة واحداً أو أكثر من هذه الأشياء، وعلى اللاعبين أن يعرفوا بواسطة اللمس ما هو الشيء الناقص.

71

اتبع الدائرة

عدد اللاعبين: 4

الاحتياجات:حصوات، قلم.

ترسم دائرة كبيرة على الأرض وتحدد بواسطة حصوات غير متساوية الأبعاد. وعلى اللاعبين أن يحاولوا، وهم معصوبو العينين، اتباع خط الدائرة بتلمس الحصوات بأيديهم أو أقدامهم العارية.

72

الأصابع الرشيقة

عدد اللاعبين : 4

الاحتياجات: اثنتي عشرة قطعة كرتون ضلع الواحدة 20سم تلصق عليها كلمة أو كلمات متساوية الحروف ولكنها مختلفة.

يجلس اللاعبون حول طاولة معصوبي العينين ويوزع قائد اللعبة عليهم قطعة كرتون طالبا إليهم قراءة الكلمات بواسطة الأصابع.

وبعد أن تمر قطعة الكرتون على جميع اللاعبين يطلب قائد اللعبة إلى كل منهم أن يكتب على ورقة الكلمات التي عرفها.

اعداد : مشرف الكشافة حاتم الشريف

73

العين المجهولة

عدد اللاعبين : 4

الاحتياجات:أغطية أو ثياب

يقسم اللاعبون مجموعتين، تبقى احداهما في الغرفة، ويختبئ لاعبوها، بعد أن يناموا على الأرض، بالأغطية أو الثياب، وتبقى عين أحدهم فقط مكشوفة. وبعد ذلك يدخل لاعبوا المجموعة الأخرى إلى الغرفة ويحاولون التعرف إلى صاحب العين المجهولة.

ويمكن الاستعاضة عن العين باليد أو القدم.

74

ادخل السدادة في الثقب

عدد اللاعبين:غير مهم

الاحتياجات:لوح كرتون رقيق يحتوي عدة ثقوب، سدادات فلين، سكاكين جيب.

يثبت لوح الكرتون على أحد جدران الغرفة، ويقف اللاعبون على مسافة معينة من الجدار ثم يأخذ كل لاعب منهم سدادة فلين ويشرع في بريها على نحو يتمكن معه من ادخالها في الثقب الذي يختاره دون أن تقع. وبديهي أن اللاعبين لايقتربون من لوح الكرتون إلا بعد أن ينتهوا من بري السدادة. وإذا لم يحسنوا بريها عادوا إلى أمكانهم وأعادوا بري سدادة أخرى.

75

الحرف المحذوف

عدد اللاعبين:غير مهم

الاحتياجات:بضع جرائد، أقلام.

يأخذ كل لاعب عمودا من مقال يحتوي20أو30سطرا. وعليه في مدة دقيقتين أن يحذف الحرف(أ)من هذا المقال. وبعد أن يعد الأحرف المحذوفة ينال اللاعب نقطة عن كل منها، وعلى العكس فإن10 نقاط تحسم عليه عن كل حرف منسي.

76

قوس قزح

عدد اللاعبين:غير مهم

الاحتياجات:بضع قطع صوف من ألوان مختلفة.

توضع قطع صوف مختلفة الألوان على الطاولة، يأخذ كل لاعب واحدة منها، وعليه أن يبحث عن قطعة مماثلة لها على الطاولة.

اعداد : مشرف الكشافة حاتم الشريف

77

هل تذكر؟

عدد اللاعبين:غير مهم

الاحتياجات:ورق وأقلام.

يجب أن يعتمد اللاعبون على ذاكرتهم في رسم قطعة نقد معينة، عود ثقاب، بطاقة بريدية بأحجامها الطبيعية. من هو أقرب اللاعبين إلى الحقيقة؟

78

الدبوس في التبن

عدد اللاعبين:8

الاحتياجات:بضعة دبابيس.

يرقم لاعبوا كل مجموعة ويقفون الواحد وراء الآخر. اللاعبون الذين يحملون أرقاما مزدوجة ينظرون إلى الوراء، والذين يحملون أرقاما مفردة ينظرون إلى الأمام. وعلى بعد عشرين مترا من كل مجموعة ترسم دائرة. عند الإشارة ينطلق اللاعب الأول من كل مجموعة نحو الدائرة حيث يوقع دبوسه ويعود ليضرب كف اللاعب التالي الذي ينطلق بدوره نحو الدائرة ويبحث عن الدبوس ثم يعيده إلى اللاعب الثالث وهلم جرا. والمجموعة التي تنتهي قبل سواها تكون عين لاعبيها أكثر سدادا من عيون لاعبي المجموعة الأخرى.

79

البائع المتجول

عدد اللاعبين:8

الاحتياجات: بضاعة بائع متجول.

بينما القائد مجتمع مع أفراده اذ يدخل عليهم بائع متجول ويطلب من القائد السماح له بعرض بضاعته على الأفراد لعل أحداً يشتري منه. فيسمح له القائد بذلك وعندئذ يفتح حقيبته التي يحملها ويخرج منها أشياء عديدة بسيطة بينما يلتف حوله الكشافون بعد خروج البائع.

يطلب من كل طليعة كتابة قائمة بأسماء الأشياء التي عرضت وأسعارها.

الطليعة الفائزة من كانت اجاباتها أقرب ما تكون الى الصحة

80

الدبوس في التبن

عدد اللاعبين:8

الاحتياجات: صورة من جريدة أو مجلة.

تقطّع صورة من أي جريدة أو مجلة وتثبت على قطعة من الورق المقوى ثم يسمح لكل طليعة على التناوب بمشاهدة الصورة والتمعن فيها لمدة نصف دقيقة.

تحجب الصورة ثم يبدأ القائد في توجيه أسئلته لاختبار ملاحظاتهم وقوة ذاكرتهم.

الطليعة الفائزة هي التي تجيب على أكثر الأسئلة

81

اعرف الأصوات

عدد اللاعبين:غير مهم

الاحتياجات:ورق وأقلام.

يستند اللاعبون إلى جدار ويقف قائد اللعبة ويضرب بعصاه أشياء مختلفة من الخشب والحديد والبورسلين والزجاج...وعلى اللاعبين أن يسجلوا هذه الأصوات ومصادرها. وفي نهاية اللعبة يتلفت اللاعبون، ويضرب القائد من جديد على الأشياء المختلفة بينما يصحح اللاعبون أخطاءهم.

اعداد : مشرف الكشافة حاتم الشريف

82

أعر أذنك

عدد اللاعبين:غير مهم

الاحتياجات:احتياجات كثيرة.

يدير اللاعبون ظهورهم إلى قائد اللعبة الذي يشرع في القيام بعدة حركات. مثلا: عد النقود، إشعال عود ثقاب، طي ورقة، تنظيف لطخة،.....وعلى اللاعبين أن يذكروا بالترتيب الحركات التي قام بها القائد.

اعداد : مشرف الكشافة حاتم الشريف

83

من هو صاحب الصوت؟

عدد اللاعبين:غير مهم

الاحتياجات: قطعة قماش، قلم.

يشكل اللاعبون دائرة يقف أحدهم في وسطها معصوب العينين. تدور الدائرة دورة واحدة ثم يقف. وعندئذ يلمس اللاعب الذي في الوسط أحد رفاقه بيده فيقلد هذا الأخير صوت حيوان وعلى الآخر أن يعرف صاحب هذا الصوت فإذا تمكن من ذلك تبادل اللاعبان دوريهما.

84

اللعبة السرية

عدد اللاعبين: 4

الاحتياجات: علبة معدنية، ممحاة، عود ثقاب، قطعة نقدية من فئة الخمسة قروش، دبوس وسدادة.

يضع قائد اللعبة في اللعبة أحد الأشياء المذكورة أعلاه. ثم يحرك العلبة.
وعلى اللاعبين أن يعرفوا محتواها.

اعداد : مشرف الكشافة حاتم الشريف

85

القطارة

عدد اللاعبين: 4

الاحتياجات: قنينة صغيرة مزودة بقطارة، علبة معدنية.

يقف القائد وراء اللاعبين. يقطر عدداً من قطرات الماء في العلبة المعدنية، وعلى اللاعبين أن يعرفوا عدد هذه القطرات ويمكن أن يجري القائد هذا التمرين مرات متعددة فيصبح على اللاعبين أن يعرفوا مجموع القطرات الساقطة.

اعداد : مشرف الكشافة حاتم الشريف

86

أين هو

عدد اللاعبين: 6

الاحتياجات: قطعة قماش.

يستند خمسة لاعبين معصوبي العينين إلى جدار الغرفة. يدور اللاعب السادس على رؤوس أصابعه عددا معينا من الدورات داخل الغرفة. وعندما يقف، على رفاقه أن يعينوا بالضبط المكان الذي وقف فيه. واللاعب الذي ينجح في ذلك أكثر من سواه يأخذ مكانه رفيقة .

اعداد : مشرف الكشافة حاتم الشريف

87

محمد وصلاح

عدد اللاعبين: 2

الاحتياجات: بدون احتياجات.

يقف اللاعبون صفا واحدا.ويقف وراءهم لاعبان: محمد وصلاح يصدران إليهم أوامر كالتالية :اجلسوا،مدوا ألسنتكم ،حكوا رؤوسكم ،ارفعوا الساق اليمنى الخ....وعلى اللاعبين أن ينفذوا الاوامر الصادرة عن صلاح فقط متجاهلين أوامر محمد .واللاعب الذي يخطئ يحذف من اللعب ويكون الأخير هو الرابح.

اعداد : مشرف الكشافة حاتم الشريف

88

الحراس العميان

عدد اللاعبين : 10

الاحتياجات:كراسي، قطع قماش.

يربط بعض اللاعبين، السجناء بالكراسي، وتتولى إحدى المجموعتين حراسة السجناء بينما تحاول المجموعة إطلاق سراحهم. يكون الحراس معصوبي العينين. وعند الإشارة يحاول لاعبو المجموعة المنفذة، إطلاق سراح السجناء بفك أربطتهم. وكل لاعب تصل إليه يد أحد الحراس وهو يحاول إنقاذ أحد السجناء يجب أن ينسحب إلى مكان يعين مسبقا. وطبيعي أن تكونه الضجة وحدها هي التي تهدي الحراس إلى أماكن خصومهم، فعلى هؤلاء إذن أن يلزموا الصمت والسكينة ما وسعهم ذلك. وكل سجين ينقذ يعطي منقذه الحق في عشرة نقاط. والحارس يأخذ نقطة واحدة عن كل لاعب يمسك به.

اعداد : مشرف الكشافة حاتم الشريف

89

بائع الأدوية

عدد اللاعبين: 4

الاحتياجات: بضع أوراق من النباتات التالية:زيزفون، نعناع، شاي، بابونج، غاز، فرموت، لويزة.

تعصب عيون جميع اللاعبين. ويأخذ الواحد بعد الآخر قطعة صغيرة من إحدى الأوراق المذكورة أعلاه. وعليهم أن يذكر نوع الزهورات أو الشاي الذي يمكن أن يصنع من هذه الورقة.

90

الماء المسكر

عدد اللاعبين:غير مهم

الاحتياجات: 5 أقداح وبضع حبات من السكر.

تملأ الأقداح الخمسة ماء وتذوب فيها قطع السكر على النحو التالي: وفي القدح الأول لا يوضع سكر، وفي القدح الثاني توضع قطعة، وفي الثالث قطعتان وهلم جرا .. ثم تصف الأقداح في غير نظم معين، وعلى اللاعبين أن يذوقوا ماء كل قدح ويصفوا الأقداح بحسب الكمية التي يحتويها كل منها من السكر.

اعداد : مشرف الكشافة حاتم الشريف

91

ماذا في فمك

عدد اللاعبين:غير مهم

الاحتياجات: 5 أقداح وبضع حبات من السكر.

يوزع القائد على اللاعبين قطعاً صغيرة من الشوكولاته ذات روائح مختلفة وعليهم بعد ذلك أن يعينوا كتابة وبواسطة الرسم مختلف أنواع الشوكولاته التي ذاقوها.

ويمكن الاستعاضة عن الشوكولاته بقطع صغيرة من الخضار

اعداد : مشرف الكشافة حاتم الشريف

92

تذوق ورتب

عدد اللاعبين:غير مهم

الاحتياجات: سكر – نشا – ملح – فلفل – شطة – كمون – جنزبيل– قرفة – كاكاو

يوزع القائد على اللاعبين قطعاً صغيرة من الشوكولاته ذات روائح مختلفة وعليهم بعد ذلك أن يعينوا كتابة وبواسطة الرسم مختلف أنواع الشوكولاته التي ذاقوها.

ويمكن الاستعاضة عن الشوكولاته بقطع صغيرة من الخضار

اعداد : مشرف الكشافة حاتم الشريف

93

المسمار والصامولة

عدد اللاعبين:غير مهم

الاحتياجات:6مسامير قلاوظ، صامولة لكل مسمار، منضدة.

تعد 6مسامير قلاوظ ذات مقاسات مختلفة ومع كل مسمار صامولة من نفس المقاس. وتوضع هذه المسامير والصواميل(مفكوكة)على منضدة.

يطلب القائد من كل فرد حدة وبالتناوب أن يتقدم لربط كل مسمار في صامولته بينما يقوم هو أثناء ذلك بتحديد الزمن لكل فرد. والفائز من يستغرق وقتا أقل.

اعداد : مشرف الكشافة حاتم الشريف

94

الأخطاء

عدد اللاعبين:غير مهم

الاحتياجات:دبابيس، مطواة مفتوحة على المقعد، موس على منضدة، بلطة بدون جراب على الأرض، صورة معاقة على وشك السقوط، قطع زجاج مكسور.

يطلب القائد من الفرقة أن تخرج خارج حجرة الاجتماعات، ثم يقوم بعمل أشياء تمثل خطوة مثل دبابيس رسم ملقاة. مطواة مفتوحة على المقعد. موس على منضدة. بلطة بدون جراب على الأرض . صورة معلقة على وشك السقوط . قطع زجاج مكسور..إلخ، ثم يأمر بالدخول. وبعد إعطائها فرصة دقيقتين يطلب من كل طليعة كتابة تقرير من ملاحظاتها.

اعداد : مشرف الكشافة حاتم الشريف

95

التصويب بالسبابة

عدد اللاعبين:غير مهم

الاحتياجات:منضدة، أقلام، قطعة نقود مستديرة.

(أ) ترسم دائرة قطرها 6 سنتيمترات فوق منضدة وعلى بعد20 سنتيمترا منها يحدد خط التصويب.

(ب) توضع قطعة نقود معدنية مستديرة خلف خط التصويب

(ج) يقف اللاعب خلف خط التصويب وبواسطة السبابة يدفع قطعة النقود محاولا إدخالها الدائرة.تحتسب 10نقاط لدخول قطعة النقود داخل الدائرة وخمس نقاط لملامستها المحيط يلعب كل لاعب خمس مرات متتالية ثم تحسب عدد النقاط التي حصل عليها، والفائز من يحصل على أكبر عدد من النقاط.

96

عيد الميلاد

عدد اللاعبين:غير مهم

الاحتياجات:عشرة شمعات، عود ثقاب.

(أ) توضع عشر شمعات على صف واحد.

(ب) يقوم اللاعب بإشعالها بعود ثقاب واحد.

ملحوظة: يضيف قائد اللعبة ثلاث ثوان لكل عود ثقاب إضافي يستعمله اللاعب. اللاعب الذى يتمم عملية الاشتعال في وقت أقل يكون هو الفائز.

97

فرقعة البالون

عدد اللاعبين:غير مهم

الاحتياجات: بالون.

(أ) تقف مجموعتان كل منهما على هيئة قطار فردى. وعلى مسافة مناسبة توضع أمام كل مجموعة عدة بالونات متساوية في العدد.

(ب) عند صدور إشارة البدء ينطلق اللاعب الأول من كلا المجموعتين نحو البالونات ليلتقط واحدة وينفخها حتى تنفجر ثم يعود ليلمس يد اللاعب الذي يليه ليحذو حذوه بينما يأخذ هو مكانه في مؤخرة مجموعته.

(ج)المجموعة التي تنتهى أولا تكون هي الفائزة.

اعداد : مشرف الكشافة حاتم الشريف

98

عض النواجذ

عدد اللاعبين:غير مهم

الاحتياجات:حبل.

(أ) يقف المتسابقان في مواجهة بعضهما والذراعان خلف الظهر، ثم تحدد علامة في منتصف المسافة بينهما.

(ب) يضع كل متسابق منهما أحد أطراف حبل بين أسنانه.

(ج) عند صدور إشارة البدء يحاول كل متسابق شد الحبل، والفائز من يسحب رفيقه بعد العلامة.

99

الصيدلى

عدد اللاعبين:غير مهم

الاحتياجات:زجاجة كبيرة وأخرى صغيرة.

(أ) يمسك اللاعب بيمناه زجاجة كبيرة مليئة بالماء، ويمسك بيسراه زجاجة صغيرة فارغة.

(ب) على اللاعب أن يصب الماء من الزجاجة الكبيرة ليملأ الزجاجة الصغيرة محاولا ألا تسقط نقطة ماء على الأرض.

100

دقق وتحقق

عدد اللاعبين:غير مهم

الاحتياجات:اقلام، 6صور لمختلف أنواع الطائرات، ورقة مقوى.

يعد القائد 6صور لمختلف أنواع الطائرات وتلصق على ورقة مقواة، ويكتب أسفل كل صورة اسم الطائرة ونوعها بحروف مختلطة(مثلا يكتب بدلا من بوينج:جنوبي أوجبيون)، ثم يسمح لكل طليعة بأن تلقى نظرة عليها لفترة محددة ثم عليها بعد ذلك كتابة قائمة بالأسماء والأنواع، والطليعة الفائزة هي التي تكون إجابتها أكثر صحة، يمكن إجراء هذه اللعبة باستعمال صور غير صور الطائرات كالسيارات مثلا وغير ذلك.

اعداد : مشرف الكشافة حاتم الشريف